

UNIVERSIDAD DE COSTA RICA
UNIVERSIDAD NACIONAL
SISTEMA DE ESTUDIOS DE POSGRADO

ESTEREOTIPOS SEXISTAS EN EL CINE DE
ANIMACIÓN INFANTIL

Tesis sometida a la consideración de la Comisión del Programa de
Estudios de Posgrado en Estudios de la Mujer, para optar por el grado
y título de Maestría Académica en Estudios de la Mujer

LARRAITZ LEXARTZA ARTZA

Ciudad Universitaria Rodrigo Facio, Costa Rica

2015

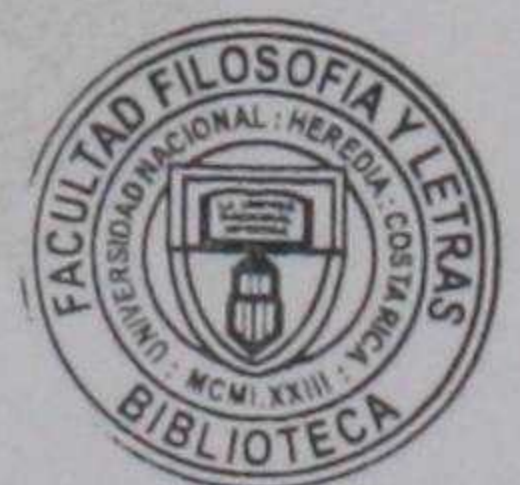
**UNIVERSIDAD DE COSTA RICA - UNIVERSIDAD NACIONAL
SISTEMA DE ESTUDIOS DE POSGRADO**

ESTEREOTIPOS SEXISTAS EN EL CINE DE ANIMACIÓN INFANTIL

**Tesis sometida a la consideración de la Comisión del Programa de Estudios
de Posgrado en Estudios de la Mujer, para optar por el grado y título de
Maestría Académica en Estudios de la Mujer**

LARRAITZ LEXARTZA ARTZA

**Ciudad Universitaria Rodrigo Facio, Costa Rica
2015**



Tesis 8861

FJ-21994

**BIBLIOTECA
FAC. FILOSOFÍA Y LETRAS**





Karmeale izenarakin jaio,
eta gaur Carmen deitzen denari.

Berari ikasten utzi ez
eta bere alabek
nola edo hala ikasiko zutela erabaki zuenari.
Nire amari.

Bere alabei.
Gotzone, Idoia, Agurtzane, Arrate, Estibaliz, Iratxe eta Irantzu.
Ikasi zutelako eta txikiok ere ikas genezan
hainbat lan egin zutelako.
Nire ahizpei.

Zortzi emakume hauei esker
izan da posible lan hau.

A la mujer que al nacer se llamó Karmeale
y hoy se llama Carmen.
Porque a ella no le permitieron estudiar
y porque decidió que sus hijas estudiarían fuera como fuese.
A mi madre.

A sus hijas.
Gotzone, Idoia, Agurtzane, Arrate, Estibaliz, Iratxe e Irantzu.
Porque estudiaron y porque trabajaron
para que todas pudiésemos estudiar.
A mis hermanas.

Este trabajo ha sido posible
gracias a estas ocho mujeres.

Agradecimientos

En primer lugar, a mi equipo asesor extraoficial, Irantzu Lexartza y Agurtzane Lexartza, por las horas invertidas en el trabajo de revisión y retroalimentación, sin el que esta tesis no habría sido posible.

A Mirta González, Ana Lucía Faerron y Carolina Urcuyo por sus observaciones y sus comentarios, y por su paciencia en acompañarme en este proceso resultó ser tan largo.

A mis hermanas y mis hermanos, porque, sin duda, sus medidas de presión han sido indispensables para llevar este trabajo a buen puerto.

A Ana Carcedo y María José Chaves por su apoyo incondicional durante estos años.

A Olman Bolaños, por las horas de discusión, por el tiempo invertido viendo películas y por compartir conmigo la pasión por la animación.

A Lorena Camacho por haberme acompañado en la primera etapa de este camino.

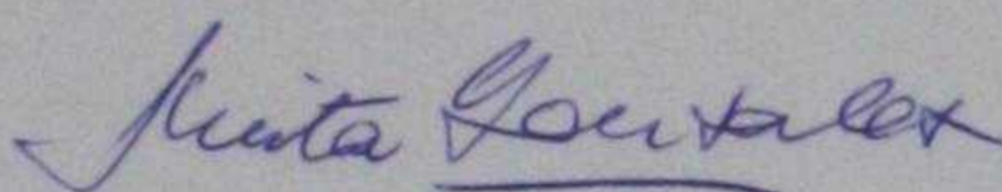
A todas las amigas que me han animado y apoyado en este proceso.



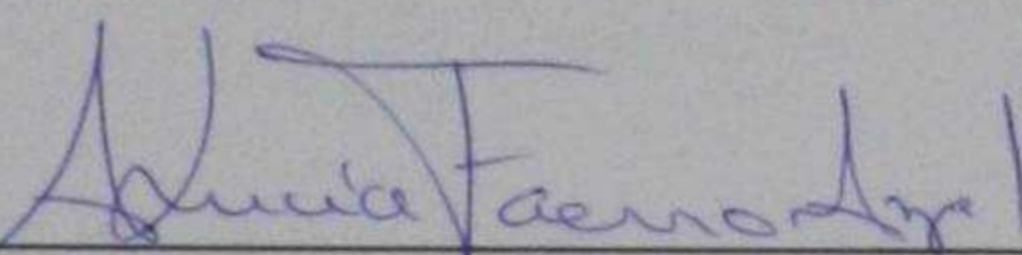
“Esta tesis fue aceptada por la Comisión del Programa de Estudios de Posgrado en Estudios de la Mujer de la Universidad de Costa Rica y de la Universidad Nacional, como requisito parcial para optar al grado y título de Maestría Académica en Estudios de la Mujer.”



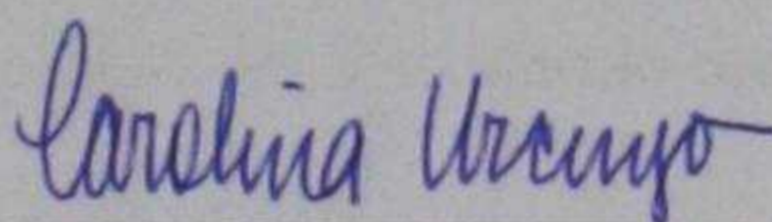
Dra. Rita Meoño Molina
Representante de la Decana del SEP
Sistema de Estudios de Posgrado



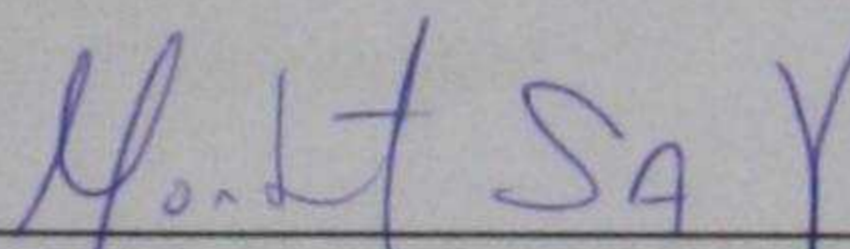
Dra. Mirta González Suárez
Directora de la Tesis



M. Sc. Ana Lucía Faerron Angel
Asesora

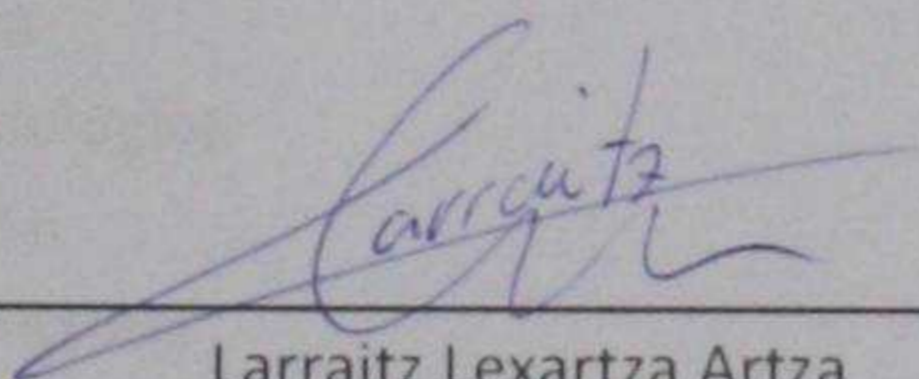


M. Sc. Carolina Urcuyo Lara
Asesora



Dra. Montserrat Sagot Rodríguez
Directora

Programa de Posgrado
Universidad de Costa Rica - Universidad Nacional



Larraitz Lexartza Artza
Sustentante

CONTENIDO

Portada	i
Dedicatoria	ii
Agradecimiento	iii
Hoja de aprobación	iv
Tabla de contenidos	v
Resumen	vii
CAPÍTULO I	
I.1 Introducción	1
I.2 Contexto	2
I.3 Objetivo y preguntas de investigación	4
CAPÍTULO II	
Marco teórico	5
II.1 Construcción de las identidades, socialización	5
II.2 Poder modelizante de los medios de comunicación	10
II.3 Estereotipos sexistas, patrones discriminatorios para las mujeres	16
II.4 Los cuentos folclóricos y de hadas, y su vínculo con el cine infantil	20
CAPÍTULO III	
Antecedentes	35
III.1 La representación de las mujeres en el cine de animación infantil	35
III.2 Disney Animation Studios, el "reino mágico"	36
III.3 El estudio Ghibli	40
III.4 La representación de las mujeres en los cuentos folclóricos y de hadas	43
CAPÍTULO IV	
Acercamiento metodológico	47
IV.1 Fundamento metodológico	47
IV.2 Criterios de selección	48
IV.3 Elementos para el análisis	50
IV.4 Guía de análisis	50

CAPÍTULO V

Análisis de resultados	53
V.1 <i>Enredados (Disney Animación Studios, 2010)</i>	53
V.1.1 El estudio y su contexto	53
V.1.2 Aspectos generales sobre la película y su realización	61
V.1.3 La historia	65
V.1.4 Los referentes en los cuentos folclóricos y de hadas	67
V.1.5 Los personajes	77
V.1.6 La construcción física de los personajes	87
V.2 <i>El viaje de Chihiro (Estudio Ghibli, 2001)</i>	91
V.2.1 El estudio y su contexto	91
V.2.2 Aspectos generales sobre la película y su realización	97
V.2.3 La historia	99
V.2.4 Los referentes en los cuentos folclóricos y de hadas	104
V.2.5 Los personajes	110
V.126 La construcción física de los personajes	118
CAPÍTULO VI	
Conclusiones y recomendaciones	120
VI.1 Conclusiones	120
VI.2 Recomendaciones	127
Bibliografía	132



Resumen

El objetivo de este estudio ha sido identificar los factores o elementos que desde el guión, la estructura narrativa, la construcción de los personajes de los filmes de animación dirigidos a público infantil facilitan la reproducción y la perpetuación de estereotipos sexistas con el fin de evidenciar estas prácticas y de formular lineamientos que contribuyan a la elaboración de propuestas alternativas.

Para ello se seleccionaron dos películas a analizar: *Enredados (Tangled)* de Disney Animation Studios (2010) y *El Viaje de Chihiro (Sen to Chihiro no kamikakushi)* del estudio Ghibli (2001).

Entre los resultados obtenidos es de destacar que ambas películas presentan algunos patrones estereotipados. Sin embargo, en el caso de *Enredados*, el filme en su totalidad está sostenido sobre estereotipos que se presentan en todos los niveles de análisis realizados. Así, tanto en los personajes protagonistas como en los secundarios y extras la presencia femenina es muy escasa. De hecho, tan solo dos de los quince personajes con diálogo son mujeres. Además, los roles y tareas asignados a ellas están en su mayoría vinculados con el cuidado y lo doméstico, mientras que los de ellos se vinculan con la fuerza. Asimismo, el personaje antagonista es una mujer adulta con un rol materno y no se identifica ningún otro personaje femenino adulto que pueda contrarrestar esta imagen. Los personajes masculinos sin embargo, se alinean en su mayoría del lado de los protagonistas. La construcción física también emplea patrones desfavorables para las mujeres, ya que ellas se construyen con un canon de proporciones inferior al empleado para los hombres, por lo que sus cuerpos se ven más infantilizados y menudos, llegando en algunos casos a niveles de delgadez irreal. Finalmente, destaca que los referentes literarios que desde los cuentos de hadas inspiran el guión del filme, eran en algunos casos más favorables para las mujeres, a pesar de haber sido escritos varios siglos antes. El filme refleja el carácter acrítico y complaciente del estudio Disney, así como su espíritu empresarial.

En el caso de *El Viaje de Chihiro* la presencia de estereotipos es menor y se identifican además elementos que proponen patrones alternativos. Con respecto a la participación de personajes femeninos y masculinos, la distribución es en este filme relativamente equilibrada tanto entre los personajes protagonistas como a los personajes secundarios y extras. Con respecto a los roles destinados para unas y otros, se identifican algunas conductas estereotipadas entre los personajes adultos. En el caso de las niñas, sin embargo, se emplean patrones novedosos que promueven la autonomía de las niñas y la construcción de vínculos solidarios entre las mujeres. El aspecto físico no es central en este filme, de manera la apariencia de los personajes no se asocia a características de bondad y maldad. La película retoma numerosos referentes literarios de diferentes contextos culturales y diferentes épocas, adaptándolos para renovarlos y contar una historia contemporánea. En el filme se identifican numerosos elementos y situaciones que reflejan al espíritu crítico del director Hayao Miyazaki y su compromiso con causas sociales como la preservación del medio ambiente, el antibelicismo o derechos laborales.

Lista de figuras

Figura 1 Enredados, imágenes seleccionadas	86
Figura 2 Rapunzel	88
Figura 3 Flynn Rider	89
Figura 4 Mother Gothel	90
Figura 5 Reina y Rey	90
Figura 6 El Viaje de Chihiro, imágenes seleccionadas	117
Figura 7 Yuko Ogino y Aki Ogino	118
Figura 8 Lin	118
Figura 9 Chihiro	119
Figura 10 Haku	119



Capítulo I

I.1 Introducción

No se nace mujer: se llega a serlo (Beauvoir, 1949: 109). Con esta frase, Simone de Beauvoir sentaba, a mitad del siglo pasado, una de las claves para hacer visibles los mecanismos a través de los cuales se estructura, manifiesta, consolida, reproduce y se justifica la discriminación contra las mujeres.

La construcción de identidades opuestas para mujeres y hombres y la organización jerárquica fundada en esta diferencia han legitimado esta opresión histórica. La familia, la escuela y la religión han servido como mecanismos fundamentales para la transmisión de valores diferenciados que llevan a unas y a otros a ver el mundo, a comportarse y a vivir desde una ubicación femenina o masculina.

En el contexto actual, se suman nuevos elementos que inciden en gran medida en el proceso de socialización y que vienen a apuntalar los mecanismos tradicionales. En las últimas décadas el medio audiovisual ha tomado un papel protagónico en nuestras vidas. Este fenómeno, además, está en constante expansión a raíz de los procesos de globalización, al punto que no podríamos concebir nuestra vida, trabajo, relaciones, ocio... fuera de este contexto audiovisual. Por ello, el análisis de los medios de comunicación y su incidencia en los procesos de socialización resulta imprescindible.

El análisis del lenguaje mediático y de los mensajes subyacentes que transmite, bajo una estética innovadora, devela a menudo que arcaicos estereotipos tienen aún un gran arraigo. Es por ello que requerimos revisar y criticar continuamente los productos comunicacionales, para visibilizar este hecho y para denunciar la promoción de la discriminación de las mujeres a través de ellos.

En este trabajo, se analizarán concretamente los valores y estereotipos que transmiten los filmes de animación dirigidos al público infantil, a través de sus narraciones, personajes e imágenes. Asimismo, a partir de las conclusiones aportadas, se espera contribuir a esbozar algunas pautas para la creación o la identificación de propuestas alternativas que reflejen la diversidad de las personas, que dejen espacio a las singularidades y particularidades de cada quien y que promuevan la igualdad entre mujeres y hombres.



I.2 Contexto

Los medios de comunicación contribuyen a menudo a la consolidación de estereotipos que asignan roles sociales diferenciados a mujeres y hombres, y que justifican la discriminación de las mujeres.

En el marco normativo internacional son varios los instrumentos, particularmente aquellos dirigidos a la erradicación de la discriminación de las mujeres, que buscan fomentar la eliminación de los estereotipos sexistas.

En este sentido, la *Convención sobre la Eliminación de Todas las Formas de Discriminación Contra la Mujer* de 1979 señala que los conceptos estereotipados deben ser eliminados del ámbito educativo. La Convención establece que *la eliminación de todo concepto estereotipado de los papeles masculino y femenino en todos los niveles y en todas las formas de enseñanza, mediante el estímulo de la educación mixta y de otros tipos de educación que contribuyan a lograr este objetivo y, en particular, mediante la modificación de los libros y programas escolares y la adaptación de los métodos en enseñanza* (Artículo 10, inciso c).

Por otro lado, en 1995, la Plataforma para la Acción de la Conferencia de Beijing estableció como objetivo estratégico la necesidad de fomentar una imagen equilibrada y sin estereotipos en los medios de comunicación (Párrafos 243-245). Para ello, se recomendaron medidas como fomentar la investigación y la educación para promover imágenes plurales no estereotipadas de los géneros, la denuncia de estereotipos sexistas por degradantes y discriminatorios y la elaboración de mecanismos de autorregulación, en colaboración con representantes y profesionales de los medios.

Concretamente en Costa Rica, la Política Nacional para la Igualdad y Equidad de Género (PIEG 2007-2017) recoge este mandato de Beijing en su objetivo número III relativo a “una educación y salud de calidad en favor de la igualdad” (INAMU, 2007: 65). Así, plantea como meta para el año 2017 que *la totalidad de niñas, niños y adolescentes haya sido cubierta por acciones formativas deliberadas, dirigidas a remover los estereotipos de género en los patrones de crianza, en la sexualidad y la salud sexual y reproductiva que obstaculizan la igualdad entre mujeres y hombres* (INAMU, 2007: 65). Este objetivo y esta meta han sido formulados, particularmente lo referente a los aspectos educativos, a partir de la consideración del hecho de que la persistencia de los estereotipos de género en los procesos de socialización constituye la base de los mecanismos que reproducen

la desigualdad y la violencia contra las mujeres. La ausencia de medidas para erradicar estos estereotipos limita las oportunidades y las capacidades de desarrollo de mujeres y hombres, contribuye a la segregación laboral y a las brechas de ingreso, y es violatoria de los Derechos Humanos.

Además, como medio necesario para hacer efectivo el cumplimiento de este objetivo, en el punto 2 que busca incidir en la formación que se brinda a niñas, niños y adolescentes en espacios no formales, se propone *la promoción de acuerdos específicos con actores clave no institucionales, en particular medios de comunicación, empresas editoriales y agencias de publicidad, para lograr campañas permanentes de educación y producción de materiales en favor de la igualdad y contra la violencia hacia las mujeres* (INAMU, 2007: 66).



I.3 Objetivo y preguntas de investigación.

Objetivo

Identificar los factores o elementos que desde el guión, la estructura narrativa, la construcción de los personajes de los filmes de animación dirigidos a público infantil facilitan la reproducción y la perpetuación de estereotipos sexistas con el fin de evidenciar estas prácticas y de formular lineamientos que contribuyan a la elaboración de propuestas alternativas.

Preguntas de investigación

¿Cuáles son los estereotipos sexistas que reproducen los dos filmes de animación infantil analizados?

¿Cuáles son los medios a través de los que se concretan los estereotipos sexistas en los dos filmes de animación infantil analizados?

¿Cuáles son las diferencias más significativas entre las dos películas analizadas en relación a la transmisión de estereotipos sexistas?



CAPITULO II

Marco teórico

Como base teórica para este se tomarán en cuenta varios aspectos fundamentales. Por una parte, el trabajo parte de una perspectiva feminista que evidencia la construcción dual femenino-masculino del mundo. Por otro lado, se consideran algunos estudios sobre los medios de comunicación y su injerencia en la vida de las personas, específicamente de las niñas y de los niños. También se incorporan aspectos relacionados con los estereotipos, como su origen, función e implicaciones. Y por último, retomaré los análisis sobre la construcción y la función de la narrativa tradicional y la representación de las mujeres en ésta, ya que se trata de una de las principales fuentes de inspiración del cine de animación infantil.

II.1 Construcción de las identidades, socialización

*Las cosas no se hacen porque a uno le gusten
-nos aseguraba la madre-
sino porque así deben ser y así había sido.
Bonito. Tradición. Hermoso. Adecuado.
Salvo que una sea una niña y quiera darle un mordisco a la Luna
o aspirar a la libertad
de la vuelta de la esquina*

*Julieta Kirkwood
La ley del eterno divorcio*

Si todos los hombres han nacido como libres ¿cómo es que todas las mujeres han nacido como esclavas?

*Mary Astell
Reflection on marriage*

Desde el enfoque feminista, partimos de considerar que la sociedad patriarcal es discriminatoria para las mujeres y de reconocer que esta desigualdad está presente en todas las dimensiones de la vida y de las relaciones sociales. Gayle Rubin emplea "sistema sexo/género" como término para la definición de sistema social donde se origina la opresión de las mujeres, y lo define como *el conjunto de disposiciones por el que una sociedad transforma la sexualidad en productos de la actividad humana, y en el cual se satisfacen esas necesidades humanas transformadas* (Rubin, 1996: 3).

Este término nos brinda una herramienta conceptual indispensable para un análisis que nos permita dar cuenta de dónde se cimienta este orden social discriminatorio para las

mujeres. Señala Rubin (1996: 3) que el sexo, o lo que califica como sexo, ha sido culturalmente determinado; así, las características y valores asociados a cada sexo no son inherentes a este, sino que le han sido atribuidos en un proceso histórico y social. De esta manera, el sistema sexo/género sienta una serie de disposiciones por las que el sexo biológico determina las relaciones sociales mediante una serie de convenciones preestablecidas. Este sistema es incesantemente modificado por la actividad humana y adquiere características y reglas distintivas en cada formación social, de acuerdo a las costumbres, acuerdos y relaciones de parentesco y solidaridad construidas en los procesos históricos particulares. Así, los sistemas sexo/género siempre están ligados con ordenamientos económicos y políticos particulares.

Partimos entonces de que el sistema sexo/género construye socialmente identidades diferenciadas basadas en el sexo biológico, coloca a cada sexo en lugares sociales también diferenciados y jerárquicamente organizados y divide el mundo en dos esferas, la pública y la privada, irreconciliables. El mantenimiento de este sistema requiere de mecanismos sociales que lo legitiman, lo consolidan y lo perpetúan. Bourdieu (1997: 8) hace referencia a este engranaje que define como "mecanismos históricos" que son responsables de la "deshistorización" y la "eternización relativas" y señala el papel protagónico en este proceso de instituciones interconectadas como la escuela, la iglesia y la familia, y en un segundo plano, el deporte y el periodismo, refiriéndose a los medios masivos de comunicación.

Estos mecanismos permean la totalidad de las actividades sociales humanas y se van consolidando y manifestando a lo largo de toda la vida. Sin embargo, los primeros años de vida son fundamentales para la asimilación de las convenciones del sistema sexo/género. Por ello, el proceso de socialización primaria es un pilar clave para la reproducción del sistema, ya que es en esta etapa cuando se adquieren con una posibilidad crítica limitada las conductas y los conocimientos que después serán difíciles de modificar. Así, la familia adquiere un rol fundamental en la socialización, ya que es el entorno más inmediato de las niñas y de los niños en el primer periodo de vida, del que además son dependientes.

Brullet (citada por Antón, 2001: 14) diferencia dos momentos en el proceso de socialización. En una primera etapa, a partir del entorno familiar más inmediato, se adquieren los elementos básicos de la identidad de género. La socialización secundaria que se origina en la interacción de las personas con las instituciones, a través de la enseñanza, los medios de comunicación, etc., afianza y consolida la identidad sexuada y la asunción de roles preestablecidos en función del género.

La socialización de género se asigna roles diferenciados a mujeres y hombres, a niñas y a niños; se establecen características de la identidad dirigidas a consolidar uno u otro papel social. Se asigna a las mujeres el trabajo reproductivo no remunerado, el trabajo doméstico y el cuidado de las personas y se potencian en ellas todos los rasgos característicos establecidos como propios para ellas, constitutivos de la "esencia natural" de la feminidad: ternura, dulzura, debilidad, emotividad, instinto maternal, detallismo, etc. En los hombres, sin embargo, se privilegia la participación en el ámbito público y se potencian características de identidad opuestas a las femeninas como agresividad, competitividad, acción, riesgo, iniciativa.

La construcción identitaria se define antagónicamente, de manera que lo masculino se opone a lo femenino, así como las características y roles asignados a cada género se oponen (razón-emoción, cultura-naturaleza, mente-cuerpo).

Si bien mediante la socialización de género se reproducen roles tanto para las mujeres como para los hombres, esta diferenciación no es en sus resultados simétrica para unas y para otros. Así, este proceso contribuye a reproducir la estructura social desigual que despoja de poder a las mujeres frente a los hombres. De hecho, la ya mencionada separación entre lo público y lo privado tiene, y ha tenido a lo largo de la historia, impactos negativos en diversos ámbitos de la vida de las mujeres.

Con frecuencia, se recurre a la naturaleza como argumento para justificar la posición desigual de las mujeres en la sociedad. Así, se asigna a las mujeres la crianza de los hijos y las hijas y el trabajo doméstico como función natural para su sexo. En el siglo XIX, Mill (Citado por Pateman, 1996: 8) señalaba que este llamamiento a la naturaleza *era el más intenso y más arraigado de todos los que agrupan y protegen las antiguas instituciones y costumbres*. De hecho, aún se constata la vigencia de este llamamiento a la naturaleza cada vez que emergen movimientos que buscan retroceder en la conquista de los derechos de las mujeres.

El confinamiento a la vida doméstica y la exclusión de las mujeres del mundo político vigente durante siglos ha ido mutando y adaptándose sin problemas a diferentes contextos históricos y sociales. A pesar de que las mujeres nunca estuvieron totalmente excluidas de la vida pública, las condiciones de interacción con esta esfera han estado fuertemente marcadas por creencia y práctica patriarcales. En este sentido, Pateman (1996: 17) retoma algunos ejemplos, durante la lucha sufragista en Estados Unidos; incluso quienes estaban en contra del voto femenino podían considerar adecuado el acceso de las mujeres a la educación, en el entendido de que de esta forma podrían posteriormente ser mejores

madres. En esta misma línea, se creía beneficiosa la participación de las mujeres en algunas actividades menores como la beneficencia, ya que podían considerarse como una extensión del trabajo doméstico.

Esta división sexual del mundo y de los roles ha operado y opera en diferentes clases sociales. Incluso, algunas pensadoras feministas han planteado que propuestas políticas para la emancipación de la clase trabajadora no han logrado trascender este marco discriminatorio público – privado, de manera que han planteado *subvertir el orden de la relación dominante - dominado, en circunstancias en que ella permanecerá siendo la dependiente compañera de un "hombre libre"* (Kirkwood, 1986: 51).

La concreción de esta visión dicotómica del mundo ha tenido, y tiene, graves implicaciones en la vida de las mujeres. La privación de lo público y lo productivo las hace dependientes de los hombres que tienen el control sobre los recursos familiares. Para las mujeres, desposeídas de recursos propios y dependientes, se exacerban las relaciones de poder desiguales. Según señala la *Convención Interamericana para Prevenir, Sancionar y Erradicar la Violencia contra la Mujer "Convención de Belém do Pará"*, *la violencia contra las mujeres es una manifestación de las relaciones de poder históricamente desiguales entre mujeres y hombres* (1996: preámbulo). Así, un mayor desbalance de poder en desfavor de las mujeres las hace quedar aún más expuestas a situaciones de violencia.

La exclusión del mundo público implica además que sean otros, los hombres, quienes tomen en el mundo político muchas de las decisiones que atañen de manera directa a sus vidas y a sus cuerpos. De hecho, Pateman señala (1996: 18) *que los mundos separados de la vida privada y la vida pública están interrelacionados, conectados por una estructura patriarcal*. Así, el que la vida personal y familiar estén reguladas desde la esfera política *contradice el supuesto liberal convencional en virtud del cual la autoridad del Estado se detiene en el umbral del hogar* (Pateman, 1996: 18). La familia es una de las principales preocupaciones del Estado y la preocupación contemporánea por *la crisis, el declive y la desintegración de la familia nuclear que se considera baluarte de la vida moral civilizada* da cuenta de ello (Pateman, 1996: 18). El Estado, a través de la legislación relativa al matrimonio y a la sexualidad, mantiene el estatus subordinado de las mujeres.

En el siglo XX, particularmente a partir de su segunda mitad, las mujeres han conocido su mayor ingreso al mundo de lo público. Su creciente incorporación al mercado laboral les ha permitido alcanzar mayor autonomía, al menos en el plano económico. Sin embargo, su incursión al mercado de trabajo ha estado determinada por las características de la

discriminación social que enfrentan. El trabajo de las mujeres es menos valorado, ya que se considera secundario, un complemento al trabajo principal del hombre. Así, en el mundo laboral, las mujeres enfrentan mayor desempleo, segregación ocupacional por sexo, brechas salariales entre mujeres y hombres, mayor informalidad o parcialidad y temporalidad de los empleos (CEFEMINA, 2008: 8).

Además, este ingreso al mundo del trabajo productivo no estuvo acompañado de una descarga de las responsabilidades domésticas y familiares. *Así, las mujeres compartieron con los hombres el trabajo remunerado, sin que se diera paralelamente una redistribución del trabajo doméstico. Esto implica que las mujeres tengan que enfrentar extensísimas jornadas de trabajo remunerado y no remunerado* (OIT, 2010: 7).

La socialización de género, como mecanismo para la perpetuación de roles diferenciados para mujeres y hombres, no solo contribuye, sino que es necesaria para el mantenimiento y la reproducción de un orden social discriminatorio para las mujeres en el que los hombres juegan aún hoy con ventaja.

II.2 Poder modelizante de los medios de comunicación

El espectáculo no es un conjunto de imágenes, sino una relación social entre personas mediatizada por imágenes.

Guy Debord

La sociedad del espectáculo

El medio audiovisual ha desplazado otras formas de comunicación convirtiéndose en un referente fundamental para nuestras vidas, de manera que en el mundo globalizado actual es difícil escapar a su influencia. También en Costa Rica las niñas y los niños están en estrecha relación con la televisión, principal medio audiovisual. Según cifras del Instituto Nacional de Estadística y Censo (INEC) en 2013 un 97% de los hogares costarricenses tenían y el 49%¹ tenían acceso a señal televisiva de pago². Además, 49% de los hogares contaban con un computadora y 47% tenían acceso a internet en la vivienda (Bolaños, 2013).

El cine de animación también forma parte de este auge audiovisual. De hecho, este producto también es accesible a la gran mayoría de la población infantil. Aquellas y aquellos que no tienen posibilidad de acudir a las salas de cine lo hacen a través de las películas de video o DVD o, en las emisiones de los canales de televisión o a través de internet.

Así, los medios de comunicación audiovisual se han convertido en elemento fundamental en nuestras vidas y en la socialización de la infancia. En este sentido, Pérez Tornero (2003:15) señala que los medios son básicos en la vida de las niñas y de los niños. Además, debido a este carácter básico, los medios audiovisuales han llegado a constituir un "medio ambiente" constante en sus vidas. Esta perspectiva ambiental ayuda a conocer el modo y la dimensión en que los medios pueden modelar las conductas y la mentalidad del público. Este autor apunta que el principal efecto de los medios es haberse convertido en un *contexto esencial para la vida humana* (Pérez Tornero, 2003: 15). De hecho, Joan Ferrés (1996: 15) afirma que la televisión es el mayor instrumento de socialización que haya existido jamás. Según esta mismo autor, los medios de comunicación de masas intensifican su potencial socializador desde las comunicaciones inadvertidas, es decir, que escapan o anteceden al control consciente de la persona receptora, puesto que inciden más en las emociones que en los razonamientos.

1 Dato correspondiente a 2012

2 Esto incluye la televisión por cable y otros sistemas en línea.



Como plantea Guy Debord (Citado por Zipes, 2011: 22), vivimos en un mundo de espectáculo que media y determina nuestras vidas a través de imágenes ilusorias. Debord sostiene que *el espectáculo no es una colección de imágenes: es más bien la relación social entre la gente que está mediada por imágenes* (Citado por Zipes, 2011: 22). Por otro lado, Walter Benjamin dice que el arte en la era de la reproducción mecánica va a llevar a mayor democratización en la sociedad a través de las películas y otras formas de *mass media* (Citado por Zipes, 2011: 22). Debord, sin embargo, siguiendo la línea de las tesis Theodor Adorno en su ensayo sobre la industria de la cultura, trata de mostrar el modo en el que la producción capitalista emplea la tecnología para alienar y estandarizar las relaciones humanas. En particular, examina las tendencias totalitarias o totalizantes del espectáculo, o lo que él llama lo espectacular, porque el espectáculo está constituido por signos de la organización de la producción dominante y refuerza las conductas y las actitudes de pasividad para permitir justificar las jerarquías, el monopolio de las apariencias y la aceptación del *status quo*. Solo entendiendo cómo el espectáculo bloquea nuestra visión de las relaciones sociales podremos superar la alienación que persiste en nuestras vidas (Zipes, 2011: 22).

Debord insiste en que

El espectáculo es el discurso ininterrumpido que el orden presente mantiene consigo mismo, su monólogo elogioso. Es el autorretrato del poder en la época de su gestión totalitaria de las condiciones de existencia. La apariencia fetichista de pura objetividad en las relaciones espectaculares esconde su índole de relación entre hombres y entre clases: una segunda naturaleza parece dominar nuestro entorno con sus leyes fatales. Pero el espectáculo no es ese producto necesario del desarrollo técnico considerado como desarrollo natural. La sociedad del espectáculo es por el contrario la forma que elige su propio contenido técnico. Aunque el espectáculo, tomado bajo su aspecto restringido de "medios de comunicación de masas", que son su manifestación superficial más abrumadora, parece invadir la sociedad como simple instrumentación, ésta no es nada neutra en realidad, sino la misma que conviene a su automovimiento total. Si las necesidades sociales de la época donde se desarrollan tales técnicas no pueden ser satisfechas sino por su mediación, si la administración de esta sociedad y todo contacto entre los hombres ya no pueden ejercerse si no es por intermedio de este poder de comunicación instantánea, es porque esta "comunicación" es esencialmente unilateral; de forma que su concentración vuelve a acumular en las manos de la administración del sistema existente los medios que le permiten continuar esta administración determinada. La

escisión generalizada del espectáculo es inseparable del Estado moderno, es decir, de la forma general de la escisión en la sociedad, producto de la división del trabajo social y órgano de la dominación de clase (Debord, 1967: 6).

Desde corrientes como la como la teoría del *framing* o encuadre se ha realizado un análisis sobre la lógica de funcionamiento y los efectos de los medios de comunicación de masas. Se entiende por *frame* o marco al esquema de interpretación, basado con frecuencia en estereotipos, que permite a las personas sintetizar y comprender el mundo que les rodea. Erving Goffman definió el término *frame* de la siguiente manera:

Doy por supuesto que las definiciones de una situación se elaboran de acuerdo con los principios de organización que gobiernan los acontecimientos –al menos los sociales- y nuestra participación subjetiva en ellos; marco es la palabra que uso para referirme a esos elementos básicos que soy capaz de identificar.

(Goffman, 1985: 11)

Señala este mismo autor que existen marcos primarios y marcos transformados. Mediante los marcos primarios las personas comprenden la información y realizan una primera organización de los acontecimientos percibidos (Goffman, citado por Goziner, 2013: 14). El marco primario puede sufrir variaciones a partir de las cuales surge una nueva capa de realidad. Sin embargo, los marcos transformados pueden responder también fabricación de marcos con la intención deliberada de inducir a otros y otras a formarse una creencia falsa de lo que está sucediendo (Goffman, 1985: 89).

Estos planteamientos de Goffman han sido empleados posteriormente por diferentes autores y autoras para analizar la dinámica y el impacto de los medios de comunicación de masas, concluyendo que este estudio implica poner el foco tanto en el periodista como sujeto ideológico, con sus criterios e intereses personales y profesionales, como también en las empresas informativas en las que este trabaja. La estructura organizativa, las rutinas laborales y los intereses políticos y económicos de dichas empresas también influyen en la elaboración de la información (Amadeo, 2008; Aruguete y Zunino, 2010, citados por Koziner 2013: 20), de manera que los *frames* transformados son *estructuras de pensamiento que influyen y orientan el proceso de interpretación de la información* (Etman 1993, citado por Koziner, 2013: 20).

Las nuevas generaciones han crecido en este contexto audiovisual y no conocen una



realidad fuera de él. Autoras como Marks (1985: 33) han profundizado en las influencias de los medios en la niñas y en los niños y en como entienden y asimilan las imágenes. Así, señala que la comprensión y asimilación de las imágenes depende del grado de conocimiento del código audiovisual. Este proceso de aprendizaje puede considerarse semejante al de la lectura. Las niñas y los niños aprenden a interpretar las técnicas empleadas tanto en el cine como en la televisión. Estas técnicas se aplican en las imágenes (secuencias, cortes, perspectivas, zoom, desenfoque, *flash back*...) y en el sonido (risas enlatadas, voz en *off*...)

Asimismo, se ha observado que el movimiento de las imágenes facilita su recuerdo y hace que la influencia de éstas sobre las niñas y sobre los niños perdure por un periodo más largo. Para las producciones dirigidas a público infantil, el movimiento es indispensable porque "no es divertido si no se mueve" (Palmer citado por Marks, 1985: 50).

Otra de las consecuencias de este ambiente mediático que envuelve a las niñas y a los niños es que la saturación de imágenes no deja espacio para que desarrollen su imaginación y vean su espacio delimitado por los productos que se les ofrecen a través de la pantalla.

Para analizar la influencia de los medios en las niñas y en los niños, es necesario tomar en cuenta varios aspectos. En primer lugar, las niñas y los niños son receptores acríticos, por ello están mucho más expuestos a la manipulación mediática. Es necesario tener en consideración, además, que este medio está en estrecha conexión con otras agencias de socialización y en interrelación con otros factores contextuales. Finalmente, se debe entender la cultura televisiva (mediática) infantil como una de las facetas integrantes de la cultura infantil en general, de su cultura lúdica.

Para referirse concretamente a la animación, autoras como Pearson (Pearson *et al.*, 1996: 336) han afirmado que los dibujos animados intensifican la estereotipación de género de mujeres y hombres, fundamentalmente en el desempeño de tareas predeterminadas por el rol sexual, añadiendo la ausencia sistemática de las mujeres en este tipo de audiovisuales.

Por otro lado, algunas nuevas corrientes plantean que ante esta realidad es necesario fortalecer las herramientas de las que disponen las personas para poder acercarse a los medios de comunicación de manera crítica y no desde una recepción pasiva. Particularmente, con respecto a las niñas y los niños, se plantea la necesidad de que se les tome también en consideración. Así, desde un enfoque de derechos las personas menores de edad, éstas cuentan con derecho a participar con sus propios intereses tanto

en la producción como en la recepción ante productos audiovisuales, tomando en cuenta los principios de no discriminación e igualdad de oportunidades. De esta forma, se trata de generar herramientas para que niños y niñas puedan ejercer una recepción crítica de los contenidos mediáticos y que además puedan desarrollar una producción propia. Así lo plantean, José Ignacio Aguaded y Jackeline Sánchez en su artículo *El empoderamiento digital de niños y jóvenes a través de la producción audiovisual*:

Es lógico pensar que esta producción y análisis crítico de contenidos mediáticos forjen en los chicos una nueva forma de pensar, de actuar, de enfrentar aquellos medios que antes les eran ajenos y que ahora tienen en sus manos –por el momento– para aprender a descifrarlos. Por ello, no sería extravagante predecir el comportamiento de estos mismos niños el día de mañana. Cuando esos nativos digitales sean ya jóvenes y comiencen a producir verdaderos cambios en los medios, tal como desde ya están haciendo aún a nivel de principiantes.

(Aguaded y Sánchez, 2013: 178)

Por otro lado, es de destacar que en el caso concreto del cine de animación dirigido a niñas y niños, además, la oferta de filmes por año es muy escasa, por lo que la gran mayoría de los niños y de las niñas consumen las mismas producciones, teniendo éstas un efecto casi global. La influencia de las películas trasciende el visionado de la película en el cine. Tecnologías como el video, el DVD y la proliferación de canales de cable televisivo permiten la reproducción ilimitada de las cintas. Cuando en 1937 se proyectaba el primer largometraje de animación, *Blancanieves y los siete enanitos*, tan sólo existía la posibilidad de verla en el cine. Hoy en día, la distribución masiva de películas en video y DVD hace que las niñas y los niños no requieran una salida al cine con personas adultas para poder ver los filmes y que puedan verlos reiteradamente en cualquier horario.

Por otra parte, los filmes permanecen a través de toda la mercadotecnia que se comercializa paralelamente a los estrenos. Estos productos abarcan prácticamente todos los ámbitos de la vida: el estudio (lápices, cuadernos, calculadora y todo tipo de material de papelería), el ocio (juegos de mesa, libros, naipes o balones), la alimentación (platos, tazas, cubiertos e incluso macarrones con forma de Mickey Mouse), la higiene (toallas, champú o gel de ducha), la moda (todo tipo de ropa), el descanso (sábanas, edredones y cobijas). En este sentido, Antón (2001) se refiere a la dificultad para investigar la influencia televisiva aislada, al margen del resto de factores contextuales, debido a la alta influencia del discurso televisivo en los distintos órdenes de la vida (construcción de la identidad

personal y modelización cultural). Señala también su relevancia especialmente en el campo del marketing publicitario y sus extensiones al campo de lo deportivo, lo político, e incluso lo bélico. Los medios modelan también el criterio de las niñas y de los niños sobre ciertos productos o personajes.

II.3 Estereotipos sexistas, patrones discriminatorios para las mujeres

El concepto de estereotipo fue acuñado por el periodista Walter Lippmann (1922: 43). Este autor dotó de un nuevo significado a la palabra *estereotipia*, que en griego significaba molde. Lippmann empleó el concepto de idea estereotipada para hacer referencia a *la homogeneidad en la percepción del mundo y en las opiniones sobre los grupos sociales* (1922; 43). Lippmann explica el empleo de los estereotipos como consecuencia de la complejidad de la realidad, la cual dificulta su entendimiento y retención. Por ello, las personas construimos estereotipos o representaciones de la realidad y los entendemos e interpretamos como si fueran la realidad misma, aunque en la mayoría de casos el estereotipo y la realidad no se correspondan.

Quín y Macmahon (Citados por Díaz, 2001: 12) aportan una definición de este término que complementa la de Lippman, se trata de una *imagen construida sobre un grupo de gente que resulta de la selección de unos pocos símbolos entre un elevado número de posibilidades para representar al grupo. El estereotipo es la ideología del "no pensar"*.

Según Antón Fernández (2001: 89), podemos considerar que los estereotipos son *"un conjunto de ideas simples, previas, irracionales (en cuanto no sometidas al proceso razonador)"* y que estos son atribuidos a las personas según su sexo. De esta manera se prescriben características definitorias sobre su manera de ser (su identidad) y de comportarse (su papel social).

González (1999: 79), por su parte, plantea que el concepto estereotipo está vinculado con los prejuicios y la discriminación. Retoma la definición de Mackie (1973: 79) que señala que los estereotipos son las *creencias populares sobre los atributos que caracterizan a un grupo social* (por ejemplo, las personas migrantes, las personas afrodescendientes, las mujeres), y *sobre las que hay un acuerdo básico*. En este sentido, plantea que la relación entre el estereotipo, el prejuicio y la discriminación es muy estrecha.

Así, define el concepto de prejuicio como *un conjunto de juicios y creencias de carácter negativo con relación a un grupo social* (González, 1999: 79). De esta manera, los prejuicios se componen de estereotipos negativos. Sin embargo, es frecuente que un estereotipo sobre una categoría social, percibido como positivo, tenga consecuencias negativas para el grupo social al que se le asigna. Por ejemplo, los estereotipos sexistas, que tienden a considerar a las mujeres como sensibles, delicadas, cariñosas, entre otros, contribuyen a reproducir y consolidar los roles de género que a su vez afianzan las relaciones de poder desiguales.

Así, estos estereotipos, que pueden aparentar ser positivos, se traducen en la práctica en negación de derechos y oportunidades, es decir, en discriminación (González, 1999: 79).

Díaz (2001: 12) nos propone una clasificación de los elementos del estereotipo dividida en *la categoría, los símbolos y los valores*. La categoría es la caracterización estereotipada; los símbolos, la manera de representar esta calidad estereotipada, y los valores, que podrían ser inconscientes o no reflexionados, ligados al estereotipo que se materializan en trivializar el estereotipo y en prejuicios negativos que se exhiben contra el grupo estereotipado.

Los estereotipos cumplen varias funciones. En primer lugar, tienen valores funcionales y adaptativos que ayudan a comprender el mundo *de manera simplificada, ordenada, coherente, e incluso nos facilitan datos para una determinada posibilidad de predicción de acontecimientos venideros* (Tajfel, 1984 citado en González 1999: 80). Así, se convierten en una herramienta útil que evita el esfuerzo analítico permanente de enfrentarnos continuamente a *un medio social desconocido y novedoso, desordenado y caótico y tener que buscar en él los datos que nos ayuden a dominarlo y adaptarnos* (González 1999: 80).

Por otro lado, como ya se ha señalado, los estereotipos cumplen una función importante en la socialización de las personas. *Así facilitan la identidad social, la conciencia de pertenecer a un grupo social, ya que el aceptar e identificarse con los estereotipos dominantes en dicho grupo es una manera de permanecer integrado en él* (González, 1999: 81).

Este enfoque de estudio del estereotipo como fenómeno de categorización en términos de *endogrupo* (propio) y *exogrupo* (ajeno) ha sido ampliamente desarrollado en las últimas décadas por autores como Tajfel y Billig, entre otros. Desde este enfoque resulta relevante la manera en que quienes integran un determinado grupo perciben las diferencias entre el endogrupo y el exogrupo. Las percepciones suelen estar sesgadas por la asimilación intergrupala, de manera que se acentúan las diferencias hacia el otro grupo mientras que se aumentan las semejanzas para con el propio grupo (González, 1999: 81).

Otros aspectos abonan al fortalecimiento cotidiano de los estereotipos. Por ejemplo, los acontecimientos que confirman los preceptos estereotipados son recordados mejor que los que los contradicen (González, 1999: 81). Por otro lado, los estereotipos suelen ser persistentes en el tiempo e incluso se mantienen inalterables a través de diferentes generaciones, siempre *que el grupo estereotipador no necesite, por alguna razón*



adaptativa o de supervivencia, realizar un cambio (González, 1999: 81). De hecho, una modificación de los roles de un grupo, por ejemplo, implica normalmente un cambio y una rápida adaptación de los estereotipos.

Los estereotipos también determinan en alguna forma la conducta de las personas, ya que se tiende a actuar según las expectativas sociales de todas las personas. Es decir, el estereotipo tiene un efecto de autocumplimiento que hace que sus postulados se confirmen, ya que las personas tienden a cumplirlos para actuar como se espera de ellas (González, 1999: 82).

El origen de la selección de las características que conforman el estereotipo tiene que ver con la relación entre los diferentes grupos y en los papeles que ocupan en la sociedad. Así, en cierta manera, a pesar de su carácter sesgado, los estereotipos son reflejo de los roles que diferentes grupos desempeñan en la sociedad. Se tiende a ignorar el efecto que dichos roles sociales tienen en la conducta individual y asumimos que ésta es un reflejo del carácter propio de la persona, desconociendo que se trata de una representación del papel que le ha sido otorgado.

En el caso de los estereotipos sexistas y los estereotipos de género, estos suelen contribuir a la construcción dicotómica de lo público y lo privado, asignando a las mujeres labores reproductivas y a los hombres tareas productivas. La tendencia a actuar de acuerdo con los roles establecidos invisibiliza los efectos reales de los mismos y naturaliza la diferencia.

Los estereotipos sexistas atribuyen a hombres y mujeres características diferentes que, como ya se ha señalado, contribuyen a consolidar roles de género diferenciados. Según estos estereotipos, son características de los hombres la estabilidad emocional, el dinamismo, la tendencia al dominio, el desarrollo intelectual, la racionalidad, la valentía, la iniciativa, el riesgo, los mecanismos de autocontrol, la agresividad, la afirmación del "yo", la afectividad poco definida, la aptitud para las ciencias, la fuerza, la franqueza y la objetividad. En el caso de las mujeres, se les asignan características como la inestabilidad emocional, la pasividad, la sumisión, el poco desarrollo intelectual, la irracionalidad, el miedo, la intuición, la falta de autocontrol, la ternura, la dependencia, la afectividad muy marcada, la incoherencia, la debilidad, la frivolidad y la subjetividad (Antón, 2001: 13).

Los estereotipos de género y los estereotipos sexistas son un subtipo de los estereotipos sociales. Pueden definirse como *creencias consensuadas sobre las diferentes características de los hombres y de las mujeres en nuestra sociedad* (González, 1999: 84). Como se ha

visto, se construyen a partir de un planteamiento dicotómico de los rasgos asociados a mujeres y a hombres, y siguen vigentes a pesar de los cambios formales alcanzados a favor de la igualdad entre unos y otras.

La estereotipación negativa de las mujeres ha limitado su desarrollo personal, educativo y su potencial vocacional. Los estereotipos han discriminado a las mujeres, han consolidado y perpetuado los roles tradicionales de género, las han colocado en situación de riesgo y violencia y han colaborado a la desigualdad (Díaz, 2001: 14). Así, se justifican actitudes discriminatorias y se hace que parezcan naturales. Las mujeres, valoradas a través de estereotipos tienen menos oportunidades y serán consideradas socialmente responsables de ello.

Se han empleado diversos términos para referirse a este concepto como estereotipos *sexuales*, *estereotipos sexistas*, *estereotipos de rol sexual*, *estereotipo de género* y *estereotipo de rol de género*. González (1999: 84) se refiere a estereotipos de género como *las características psicosociales que se consideran prototípicas de las dos categorías excluyentes*. En este trabajo se retoma también el término estereotipo sexista ya que permite referirse y visibilizar de manera directa la discriminación que implica su vigencia.

Los sectores que ostentan el poder tienen la capacidad de estereotipar, y quien no lo tiene es, generalmente, el grupo sujeto de la estereotipación, básicamente negativa. Los estereotipos son injustos porque son inexactos y arbitrarios y tienen efectos negativos para el grupo al que se dirigen, en este caso las mujeres. *El estereotipo es siempre reflejo de la ideología dominante. Es un principio organizador de la realidad, pero desde una perspectiva conservadora. Tiende a perpetuar, a petrificar* (Ferrés, 1996: 156).

Los medios de comunicación, que representan una institución indispensable y poderosa en la vida de las personas, son definatorios en la construcción y el reforzamiento de los estereotipos negativos para las mujeres. Díaz (2005) analiza las razones que sustentan el nefasto papel de los medios señalando principalmente la necesidad de atraer la atención masiva de las audiencias. Así, se esbozan personajes a partir de pocos rasgos estereotipados que responden y se comportan según las costumbres de la audiencia que interpreta según los significados culturales tradicionales ya interiorizados. De esta manera se completa el proceso de estereotipación. Los estereotipos simplifican, colaboran a la producción rápida de la historia que debe llenar el máximo de horas de programación con el mínimo coste.

II.4 Los cuentos folclóricos y de hadas, y su vínculo con el cine de animación dirigido infantil

Desde que nacemos hasta que morimos, escuchamos y nos embebemos del saber de los cuentos folclóricos y maravillosos, y sentimos que nos pueden ayudar a alcanzar nuestro destino. Saben y nos dicen que, queremos transformarnos en reyes y reinas, ontológicamente hablando, que queremos ser amos de nuestros propios reinos, en contacto con los proyectos de nuestras vidas y nuestras autoproyecciones para destacarnos como hacedores de la historia. Los cuentos folclóricos y maravillosos iluminan el camino. Anticipan el milenio. Indagan nuestros deseos, necesidades y anhelos profundamente arraigados, y demuestran cómo se pueden realizar. En este sentido, los cuentos folclóricos y maravillosos presentan un desafío, pues en ellos reside la esperanza de autotransformación y de un mundo mejor.

Jack Zipes, Romper el hechizo.

Una visión política de los cuentos folclóricos y maravillosos.

La producción cinematográfica de animación dirigida a niñas y niños desde su origen se ha alimentado del vasto legado de los cuentos maravillosos recogidos en las diferentes culturas desde épocas remotas hasta los creados en la actualidad. Algunos filmes se nutren de manera directa, adaptando al cine cuentos específicos; otros retoman mitos, elementos discursivos y estructurales y semejanzas con el imaginario creado por estos. El cuento es el núcleo de muchos de estos relatos filmicos. En consecuencia, el estudio del cine de animación para niñas y niños requiere también del estudio de los cuentos que lo inspiran.

Algunos aspectos históricos sobre los cuentos folclóricos y los cuentos de hadas

Rastrear el origen de los cuentos no es una tarea fácil y, sin embargo, conocerlo es esencial para entenderlos. En cualquier caso, este aspecto socio-histórico no ha sido relevante en la mayoría de estudios que desde diferentes disciplinas y corrientes -como el estructuralismo, el formalismo, la psicología, etc.- han abordado el análisis de los cuentos con el fin de desentrañar su significado y dimensionar su influencia. Así lo señala Jack Zipes, uno de los académicos que más a fondo ha trabajado en el estudio de los cuentos en las últimas décadas, a la vez que plantea que esta omisión ha implicado una importante distorsión a la hora de entender los cuentos. La idea de que los cuentos son eternos y universales se ha posicionado, fortalecido y extendido, de manera que pareciera que *no importa cuándo o por qué fueron escritos. Lo que importa es su encantamiento como si siempre pudieran ser usados para calmar las ansiedades de los niños y las niñas a la hora de acostarse* (Zipes, 2006: 6). Ahondar en el origen de los cuentos, en los contextos socio-políticos donde fueron creados

podría despojarlos de su magia. No hacerlo, no obstante, impide identificar y profundizar en la esencia de este género que, como veremos, radica en la sustancia del acto simbólico que interviene en el discurso literario social institucionalizado (Zipes, 2006:11).

Desde los estudios del folclore, se hace una distinción entre los cuentos folclóricos originados en las diferentes tradiciones orales en todo el mundo y que todavía existen, y los cuentos de hadas literarios³. Los segundos emanan de la tradición oral con la mediación de manuscritos o imprenta, y continúan reproduciéndose a través de diferentes medios. Si bien podría decirse que la relación entre ambos es en cierta manera simbiótica, su origen, sus funciones y sus dinámicas son diferentes. De hecho, a pesar de su carácter simbiótico, las dos tradiciones están también en permanente tensión.

Resulta imposible vincular el origen de los cuentos a un momento y lugar determinado. Sin embargo, sí podemos afirmar que los seres humanos comenzaron a contar cuentos tan pronto como desarrollaron la capacidad del habla (Zipes, 2012: 2). Estos cuentos transmitían información relevante que permitía a las personas aprender sobre su mundo y adaptarse a su entorno. Estas narraciones primarias no tenían ningún título y aspiraban a ejemplificar situaciones, prevenir frente a algún peligro, explicar lo aparentemente inexplicable, etc. Las personas contaban historias para transmitir conocimiento y experiencias en contextos determinados (Zipes, 2012: 2).

Los cuentos de la tradición oral eran reflejo de contextos y situaciones históricas concretas que representaban las aspiraciones, necesidades y anhelos del pueblo, tanto reafirmando el orden establecido como evidenciando la necesidad de cambiarlo. Según los estudios realizados sobre los cuentos folclóricos, las personas narradoras contaban los cuentos ante un público que participaba activamente en la transmisión y la modificación de los cuentos. En cierta manera, los cuentos eran producto de una construcción colectiva (Zipes, 2001: 30).

El género de los cuentos, originado dentro de la tradición oral, fue creado y desarrollado por personas adultas y para personas adultas. También el cuento literario estuvo dirigido por largo tiempo a público adulto (Zipes, 2006: 16). De hecho, el género de los cuentos nunca pretendió ser un género dirigido a niños y niñas.

³ Jack Zipes emplea en sus trabajos las categorías *Folk Tale* y *Fairy Tale*. En la única obra traducida al castellano disponible, *Romper el hechizo. Una visión política de los cuentos folclóricos y maravillosos*, *Fairy Tale* de la editorial Lumen el término se traduce como *Cuento Maravilloso*. Sin embargo, he optado por mantener la traducción *cuento de hadas*, ya que me parece más fiel al término original. El término *Fairy Tale* proviene del francés *Conte de Fée* y fue introducido por la escritora de cuentos Madame d'Aulnoy en 1697 (Zipes, 2012: 24). La traducción más literal del término, tanto del inglés como del francés, es *Cuento de Hadas*.

Los cuentos empezaron a transitar a su versión literaria a partir de la creación de la imprenta en el siglo XV. Después de ese momento, algunos escritores comenzaron a registrar y publicar estas historias orales de manera impresa, dirigidas principalmente a público adulto que sabía leer. En ese periodo, escritores, y algunas escritoras, de la aristocracia y de la burguesía se fueron apoderando paulatinamente del cuento folclórico hasta transformarlo en cuento de hadas. Este tránsito al cuento de hadas implicó un cambio de los valores y conflictos ideológicos plasmados en los cuentos que eliminó su carácter folclórico y popular. De hecho, para el siglo XVII existían claras tendencias que evidenciaban la instrumentalización de estas narraciones, que buscaban legitimar el estatus de la aristocracia en unos casos y las demandas de la burguesía en otros. De esta forma, los cuentos folclóricos quedaron sujetos a un proceso controlado de reutilización que contradecía la originaria función social de dichos cuentos (Zipes, 2001: 36).

Las niñas y los niños frecuentemente estaban presentes cuando se narraban los cuentos; sin embargo, el cuento no se convirtió en un género y en una institución social para los niños y las niñas hasta el siglo XIX. Este cambio de público se produjo principalmente en el mundo occidental y estuvo dirigido particularmente a niños y niñas de clases sociales altas. Valores como el elitismo, la meritocracia cristiana o la noción medieval de que el *poder da la razón* eran la materia prima para estos cuentos que se constituyeron en una suerte de canon selecto. De hecho, estos valores son fácilmente reconocibles en los cuentos de hadas que se consideran clásicos (Zipes, 2011: 18).

A pesar del auge de los cuentos de hadas impresos, el cuento folclórico oral siguió su camino de manera paralela y logró seguir atrayendo a diferentes tipos de audiencia. El interés en el estudio del folclore aumentó también en magnitud similar, de manera que para finales del siglo XIX en Estados Unidos y Gran Bretaña se habían creado numerosas sociedades de folcloristas. El acercamiento a los cuentos desde los estudios del folclore también ha marcado de manera determinante la forma en que aquellos han llegado hasta hoy, ya que uno de los principales esfuerzos realizados de esta disciplina se centró en la preservación de las tradiciones orales (canciones, cuentos, proverbios, leyendas y más) alrededor de todo el mundo mediante su impresión.

Este proceso de recolección para la preservación implicó tanto aspectos positivos como negativos. Visto desde su lado más amable, es importante rescatar el esfuerzo de investigadoras e investigadores por ser fieles al espíritu o la esencia de los cuentos. Sin embargo, en estos primeros pasos, los estudios del folclore estuvieron marcados

por un importante sesgo etnocéntrico. El acercamiento a las y los informantes que custodiaban el legado oral de sus culturas en los cuentos se daba en un marco de desigualdad en el que quien buscaba recoger dicho legado los percibía como salvajes o primitivos. Consideraban con frecuencia que los aspectos esenciales de la visión del mundo plasmados en los cuentos eran pintorescos, fantasiosos y sobrenaturales (Zipes, 2011: 18). Sin embargo, estos estudiosos del folclore probablemente se encontraban en su propio contexto cultural entre quienes creían, y aún creen, en religiones, milagros, cultos que tienen poca base en la realidad. De hecho, los relatos patrióticos y religiosos tienen más en común con los cuentos de lo que nos damos cuenta (Zipes, 2012: 2).

Este sesgo etnocéntrico implicó que con frecuencia los cuentos orales fueran revisados, estilizados y censurados para adecuarse a la ideología cristiana y de clase media de los recolectores y los escritores. De hecho, gran parte del trabajo de recolección fue realizado a inicios del siglo XX, durante un periodo de fuerte imperialismo occidental. El cambio de enfoque en los estudios del folclore se hizo esperar hasta después de la Segunda Guerra Mundial; a partir de este momento se logró un acercamiento más respetuoso a la población de estudio de manera más generalizada (Zipes, 2011: 18).

En cualquier caso, como se ha señalado, para el final del siglo XIX y el inicio del XX, los cuentos de hadas estaban ya muy presentes en la cotidianeidad de las niñas y de los niños. Eran leídos en guarderías, bibliotecas, escuelas dormitorio, etc. para su entretenimiento y para calmar sus ansiedades, porque los cuentos eran optimistas y tenían finales felices. Pronto, los cuentos de hadas se convirtieron en una de las primeras narrativas cortas adaptadas para el teatro dirigido a este público, tanto en Estados Unidos como en Europa. También en esta época se escribieron algunos de los cuentos más populares creados a finales del siglo XIX e inicios del XX, como el Mago de Oz de L Frank Baum (1900) y Peter Pan de J.M. Barrie (1904) (Zipes, 2011: 18).

De hecho, para el inicio del siglo XX, los cuentos de hadas clásicos de occidente habían trascendido el formato de libro impreso y se habían diseminado a través de todo tipo medios. Algunos de los cuentos de hadas principales en aquella época siguen siéndolo aún hoy. Este es el caso de *Cencienta*, *Caperucita Roja*, *Blancanieves*, *la Bella Durmiente*, *Barbazul*, *Hansel y Grettel*, *el Príncipe Rana*, *Rapunzel*, *Rumpelstilskin*, *el Patito Feo*, *la Sirenita*, *la Bella y la Bestia*, y algunas variantes de estos (Zipes, 2011: 19).

Sin duda, la dominación del mundo impreso supuso un cambio trascendental para el desarrollo de los cuentos a finales del siglo XIX y a inicios del siglo XX. Muchos de los libros

de cuentos ilustrados, además, marcaron el inicio del mayor cambio en el género de los cuentos de hadas. Las ilustraciones, que proliferaron en el siglo XIX y eran realizadas en su mayoría por hombres, buscaban enriquecer y profundizar los cuentos. Sin embargo, eran complementarias y subordinadas al texto. En estas representaciones, las heroínas eran en su mayoría rubias y bonitas, con rasgos perfectamente proporcionados. Los héroes, por su parte, eran galantes, apuestos y valientes, a menudo aparecían con la espada en la mano y sobre un caballo blanco (Zipes, 2011: 19). Este antecedente gráfico, sin duda, marcó el estilo de creaciones diversas que se realizaron posteriormente.

De hecho, la siguiente gran revolución de los cuentos no se hizo esperar y llegó de la mano del desarrollo tecnológico de la película. Las imágenes, antes en un lugar subordinado, adquieren con la llegada del cine y de la producción audiovisual un papel protagónico de manera que forman su propio texto. Es a partir de este momento donde muchos autores y autoras, entre ellos Disney, siguiendo el camino inaugurado por George Melies con sus películas llamadas *féeries*, adoptan los cuentos de hadas como contenido para sus filmes (Zipes, 2011: 20).

La función de los cuentos folclóricos y de los cuentos de hadas

Comprender y rastrear la función social de los cuentos, tanto en la tradición oral como escrita, requiere un marco metodológico completo que permita ubicar la esencia de este género. En este sentido, recurrir a los enfoques principales que se han empleado para la crítica del género, basados principalmente en el estudio morfológico de Vladimir Propp o la práctica semiótica de Algirdas-Julien Greimas, resulta poco pertinente (Zipes, 2006: 11).

Podemos constatar las limitaciones de este tipo de enfoques analizando, por ejemplo, el trabajo de Marie Louise Tenèze. Esta autora, retomando los planteamientos tanto de Propp como de Max Lüthi, trata de comprender el núcleo de aquello que constituye la magia del cuento folclórico. De Propp rescata la tesis de que el cuento folclórico se compone de un número limitado de funciones. De Lüthi retoma la idea de que el héroe del cuento tiene como fin último llevar a cabo una misión, para plantear ella misma después que la riqueza y la variedad de los cuentos radica en la libertad de cada narrador para alterar las funciones y las misiones dentro del esquema predeterminado (Zipes, 2006: 6).

Tenèze opta también por un enfoque estructuralista para tratar de explicar la esencia de los cuentos. Este planteamiento viene a sostener que a través del análisis de la estructura podemos llegar a entender su significado y a desentrañar lo que está tratando

de comunicar. Sin embargo, es difícil sustentar este enfoque, ya que si todos los cuentos tienen la misma morfología, a pesar de que las funciones puedan variar, todos estarían expresando lo mismo. Es decir, los cuentos folclóricos serían una suerte de *declaración universal sobre la difícil situación de la humanidad* (Zipes, 2006: 12). De esta manera, si la forma en sí misma es el significado y la historicidad, quienes crean el cuento y su sociedad desaparecen. Este tipo de acercamiento contribuye a consolidar la imagen que en la actualidad tenemos de los cuentos como relatos universales y eternos, de manera que se homogeneizan los esfuerzos creativos que los originan (Zipes, 2006: 12).

Curiosamente, Tenèze explora en su trabajo algunos otros aspectos vinculados al carácter de los cuentos, que si bien ella no retoma con este fin, sí pueden contribuir a comprender la esencia del género. Así, se refiere a la relación entre el mito y la leyenda, y la persona narradora y la comunidad. Estos aspectos resultan importantes ya que el de los narradores específicos y sus audiencias, sus normas y sus valores imprimen un significado al cuento, y deben ser considerados para comprender su núcleo y su desarrollo (Zipes, 2006: 13).

De esta forma, entender el significado de un cuento requiere de conocer el contexto socio-histórico-cultural en el que se origina. Así, por ejemplo, en el cuento folclórico, el ordenamiento temporal-corporal es reflejo de la percepción acerca de posibilidades para la participación en el orden social. También denota si no se perciben posibilidades de cambio de manera que se hace necesaria una confrontación. Es por esto que, en cada nueva etapa civilizatoria, los símbolos y las configuraciones de los cuentos están dotados de nuevos significados. Éstos se transforman o se eliminan en reacción a las necesidades y conflictos de quienes integran el orden social. Así, *el orden estético y la estructura de los cuentos derivaban de la manera en que el narrador o los narradores percibían la posibilidades de resolución de los conflictos y contradicciones sociales, o hacían sentir el cambio como necesario* (Zipes, 2006: 13).

Según Zipes (2006: 14), el estudio de un importante grupo de cuentos europeos de la época feudal y del capitalismo temprano, debe tener en consideración que en gran medida sus configuraciones y símbolos estaban ya marcados por un discurso institucionalizador incluso antes de ser convertidos en cuentos de hadas literarios para la niñas y niños. Por ejemplo, muchos de los motivos de la cosmovisión original fueron desapareciendo en etapas sucesivas de patriarcalización.

Como forma de arte pagana, o no cristiana, cambiante según el contexto social de referencia, *el cuento folclórico desarrolló una parcialidad para cualquier cosa metálica*

o mineral y concibió un mundo sólido e imperecedero (Zipes, 2006: 15). Este mundo tan altamente estructurado podría estar vinculado a las nociones medievales de patriarcado, monarquía y absolutismo imperantes en los siglos XV, XVI y XVII. Por ello, el mundo de los cuentos folclóricos que han llegado a nuestros días está plagado de reyes, reinas, príncipes, princesas, soldados, campesinos, animales y criaturas sobrenaturales, y rara vez por miembros de la burguesía o la iglesia – y no hay máquinas o signos de industrialización, o descripciones elaboradas de comercio o vida citadina. Por lo tanto, el tema central de los cuentos de este periodo pre-capitalista tiene mucho que ver con la noción de que *el poder da la razón*, responde a los valores de conseguir tierras o ganar mujeres como premio y prestigio social (Zipes, 2006: 15).

El poder y la opresión son aspectos clave de los cuentos folclóricos, y lo son porque mediante ellos se enunciaban las aspiraciones colectivas y se proyectaba la posibilidad mágica de que cualquiera podía convertirse en caballero de brillante armadura o en encantadora princesa. Y por esta razón, el campesinado se sentía particularmente atraído por los cuentos, y se convirtió en su principal portador (Zipes, 2006: 16). En los cuentos, también se reflejaba la rígida realidad del poder y de la violencia institucionalizada: la hambruna, el abandono infantil, el castigo, físico o la explotación están muy presentes en el género. Una realidad tan devastadora requería sin duda de algún medio para la abstracción simbólica (Zipes, 2006: 16).

El hecho de que las personas narradoras de los cuentos ni buscaran ni plantearan desde su relato una revolución social no invalida el aspecto utópico inherente al cuento folclórico. Así, a pesar de que, como conclusión, en la mayoría de los casos se plantea una afirmación del orden social feudal, eso sí, algo más justa, el impulso mágico *está enraizados en un deseo de superar la opresión y cambiar la sociedad históricamente justificado* (Zipes, 2006: 17).

A pesar de que los argumentos y temas varían y los personajes son diferentes, la narrativa de los cuentos de hadas clásicos refuerza el orden simbólico patriarcal sustentado en nociones rígidas de la sexualidad y el género. El tipo de personajes, basado en profesiones reales, figuras familiares, clases sociales –a menudo estereotipados– representado en versiones impresas y escenificadas de los cuentos de hadas tendían a seguir nociones esquemáticas de cómo debían comportarse los hombres y las mujeres jóvenes. En un resumen simplificado, la mayoría de los héroes son astutos, afortunados aventureros, apuestos y valientes, y las heroínas son bonitas, pasivas, obedientes, laboriosas y sacrificadas (Zipes, 2011: 19).

Sin embargo, como se ha señalado, los cuentos responden y son reflejo del contexto en el que son creados. En este sentido, Heide Götner (Citada por Zipes, 2006: 14) demuestra de manera convincente que motivos de cosmovisión matriarcal presentes en cuentos folclóricos primitivos fueron desapareciendo en etapas sucesivas de patriarcalización. Es decir, cuando los cuentos folclóricos, originalmente marcados de alguna manera por la mitología matriarcal, circularon en épocas en las que la subordinación de las mujeres era una realidad, fueron transformados de diferentes maneras: la diosa se convirtió en bruja; el matrimonio y los lazos familiares matrilineales pasaron a ser patriarcales; la esencia de los símbolos, basados en mitos matriarcales fueron empobrecidos y el patrón de acción concerniente a la madurez y la integración desapareció para dar mayor importancia a la dominación y la riqueza (Zipes, 2006: 14).

Si determinar el contexto social original y rastrear el desarrollo histórico de los cuentos folclóricos es difícil, debido a la falta de información al respecto, no lo es en el caso del cuento de hadas literario. Como se ha señalado, con la llegada de la imprenta, el surgimiento del cuento de hadas literario supuso un cambio radical en el género. En primer lugar, alteró la lógica de transmisión y de alimentación de los cuentos. Los cuentos folclóricos, narrados ante grupos de personas, eran enriquecidos con los aportes de la audiencia. El cuento de hadas, sin embargo, era un relato estanco, sin posibilidades de intervención creativa por parte de las personas receptoras. Asimismo, quienes habían transmitido los cuentos durante generaciones fueron expropiadas y expropiados, ya que el cuento de hadas literario fue, al menos en un primer momento, un bien exclusivo para quienes tenían la capacidad de leer. Es decir, en el contexto del feudalismo, los cuentos de hadas eran accesibles para unas pocas personas de clases sociales privilegiadas, y un género que había sido eminentemente inclusivo se transformó a una variante exclusiva.

No solo cambió la lógica de distribución y la accesibilidad del cuento, si no que su función también estuvo sujeta a importantes mutaciones. Como ya se ha señalado, la consolidación del cuento de hadas durante los siglos XVI, XVII y XVIII estuvo marcada por la intervención de la aristocracia y de la burguesía. Asimismo, esta intervención implicó un cambio de valores y conflictos ideológicos plasmados en los cuentos que eliminó su carácter folclórico y popular, y su instrumentalización (Zipes, 2001: 36).

En cualquier caso, el cuento estuvo infravalorado hasta que pudo ser codificado y usado para reforzar un discurso de convenciones sociales ventajosas para los intereses del Antiguo Régimen. La gran mayoría de la crítica referida a la emergencia este género

coincide al señalar que los escritores de la época se apropiaron del cuento folclórico y lo convirtieron en un discurso literario sobre moral, valores y modales de manera que las personas adultas, y también posteriormente niñas y niños, se civilizaran de acuerdo al código social del momento (Zipes, 2006:13). Los cuentos que alguna vez respondieron a la necesidad de recrear un cambio necesario pero poco posible, que planteaban resquicios en el orden establecido para avanzar hacia modelos sociales más justos, empezaron a ser reflejo del discurso y los intereses de los gobernantes (Zipes, 2006:13).

El surgimiento de los cuentos de hadas para niñas y niños también estuvo acompañado del reforzamiento de su rol como vehículo para la socialización. Así, se hizo vital realizar una traducción del género para que, por un lado, resultara adecuado para niñas y niños, y, por otro, incluyera normas de pedagogización, de moral y de modales (Zipes, 2006: 9).

Por otro lado, también resulta peligroso entender el cuento de hadas en términos de instrumento de manipulación, ya que si esta fuera su función central habría que hablar del género como una conspiración. Así, si bien es cierto que el cuento de hadas dirigido a niñas y niños se ha convertido en un discurso institucionalizado, con la manipulación entre sus componentes, a pesar de que muchos cuentos de hadas buscan legitimar proceso de civilización occidental, otros hacen uso del género para criticarlo (Zipes, 2006: 189). Es más, escritoras y escritores se han inmerso en este género para subvertirlo. Este es el caso de autores como Charles Dickens, George Macdonald, Lewis Carroll, Oscar Wilde, Laurence Housman, Edith Nesbit o L. Frank Baum, que ya a finales del siglo XIX cuestionaban el modelo estandarizado de lo que un cuento de hadas debería ser (Zipes, 2011: 19).

En conclusión, la esencia de los cuentos radica en su poder como medio para comunicar. Este poder puede ser empleado como instrumento de control, pero también puede convertirse en herramienta emancipadora. Por otro lado, entender los cuentos que hoy se consideran clásicos en su contexto contribuye a liberarlos de la imagen preconcebida que tenemos de ellos y a comprender su verdadera esencia. Por lo tanto, *los cuentos que veneramos como clásicos no son perennes, ni universales, ni bonitos en sí mismos, y no son la mejor terapia para las niñas y los niños. Son recetas históricas, internalizadas, potentes, explosivas, y reconocemos el poder que tienen sobre nuestras vidas mistificándolos* (Zipes 2006: 20).

La adaptación de los cuentos al cine

La adaptación de la literatura al cine ha sido una prolífica área de investigación que ha producido numerosos trabajos escritos. Estos estudios se han centrado principalmente en la adaptación de novelas y obras de teatro al cine, y no tanto de manera específica a la adaptación de cuentos de hadas. De hecho, el término adaptación no describe con precisión la manera en que las directoras y los directores de cine usan y recrean los cuentos folclóricos y de hadas en sus películas (Zipes, 2011: 7).

Según la definición de Robert Stam (citado por Zipes, 2011: 7), la adaptación fílmica de una novela requiere de la transformación de su texto original a través de una serie de operaciones complejas: la selección, la amplificación, la concreción, la actualización, la crítica, la extrapolación, la popularización, la reacentuación y la transculturalización. Así, la novela original producida en un medio y contexto histórico-social determinado se transforma en otra expresión producida en un contexto diferente y retransmitido a través de un medio diferente.

Sin embargo, a diferencia de lo que sucede con la adaptación de la mayoría de los géneros literarios, el trabajo de la dirección de cine no se basa en un único texto como hipotexto para su adaptación. El término hipotexto se refiere al texto pre-existente en el cual se basa la película, o el hipertexto. En este sentido, es complejo concluir que quienes llevan un cuento de hadas particular al cine se basan en un único texto. Es un hecho que quien va a dirigir una película conoce más de un variante de un cuento, leída, escuchada, vista en un libro de ilustraciones o recuperada de sus memorias infantiles. Además, el proceso de construcción del guión y de la película es con frecuencia un proceso en el que colaboran artistas y profesionales de varias áreas. Así, cada persona que participa aporta su propia interpretación partiendo de las imágenes propias creadas. En consecuencia, el relato cambia, ya que el hipotexto más que un texto definido es una noción. Como hipotexto, el cuento de hadas es flexible y fluido, y se compone de múltiples variantes de un tipo de cuento (Zipes, 2011: 8).

Por lo tanto, no hay un hipotexto específico en el que el director se base o pueda basarse. El hecho de que el origen del cuento de hadas literario esté estrechamente vinculado al del cuento folclórico oral es determinante en este sentido, ya que cada uno de ellos arrastra una larga historia de variación y diseminación en la tradición oral desde tiempos remotos hasta la fecha. Así, muchos cuentos de hadas literarios son ya adaptaciones de cuentos orales recogidos en diferentes épocas (Zipes, 2011: 9).

Además, en la actualidad, el cuento de hadas como género no se restringe a textos literarios. También está presente en óperas, canciones, poemas, publicidad, comics, dibujos animados, novelas gráficas, ballets, dramas, radionovelas, televisión e internet, y sigue siendo influenciado por diversas formas de tradición oral. En el caso de clásicos como *Caperucita Roja*, *la Bella Durmiente* o *Cenicienta*, el director podría basar su adaptación en el texto de Perrault o en el de los hermanos Grimm o en ambos. Así pues, la adaptación fílmica de un cuento no sigue reglas claras (Zipes, 2011: 9).

Una adaptación al cine es el modo artístico y técnico que quien dirige la película emplea para transformar y reconstruir un texto conocido. Cualquiera que sea la manera utilizada para este cambio implica siempre una expropiación y una apropiación (Zipes, 2011: 11).

En el caso de los cuentos de hadas, su adaptación a la pantalla tiene una historia. Convertir un cuento en película implica sacarlo de su contexto sociocultural original. Significa desposeer a quienes han sido sus dueñas y dueños, implica *expropiar para apropiar* (Zipes, 2011: 11). El proceso de expropiación puede implicar en ocasiones un cambio *violento*. Para referirse a ello las y los folcloristas hablan de contaminación del cuento, y las críticas y los críticos de cine de la fidelidad al texto. Sin embargo, cuando se trata de cuentos orales, al igual que en el caso de la impresión, la adaptación fílmica puede contribuir a su preservación, e incluso a su enriquecimiento. Así, el hipotexto puede ser transformado para dar respuesta a las preocupaciones de una audiencia distinta en un contexto socio-cultural distinto. Por supuesto, también podría ser banalizado y distorsionado, dependiendo del énfasis que le dé quien se apropia del hipotexto (Zipes, 2011: 11).

La apropiación siempre implica de alguna manera traducción. Quien se apropia de un texto debe interpretarlo y traducir el significado de una historia que no ha creado personalmente. Zipes (2011: 12) afirma que la fidelidad al texto original resulta irrelevante en el caso de los cuentos. En primer lugar, plantea que es imposible responder al cien por cien a ningún texto escrito. En segundo lugar, señala que, habida cuenta de que el fin de la adaptación del cuento busca justamente renovarlo y recrearlo, contarlos desde una perspectiva propia, no tiene sentido pretender la fidelidad. Por lo tanto, cada adaptación al cine debería ser juzgada *por sus propios méritos, dentro del contexto de los estándares de la crítica y del criterio de los artistas, críticos y audiencias de una cultura y periodo determinados* (Zipes, 2011: 12). Sin embargo, la adaptación también implica responsabilidad ética para con la fuente original, el hipotexto y la audiencia. De esta manera, Zipes plantea (2011: 12) que las directoras y los directores están obligados a

tratar el cuento tal y como ellas y ellos quisieran ser tratados, es decir, interpretados y comprendidos en algún nivel.

Una adaptación relevante puede contribuir a renovar un relato, a brindar una perspectiva diferente y a desechar los aspectos anacrónicos para mantener aquellos que aún pueden aportar. De esta manera, la historia perdurará tanto como las personas de una cultura particular lo necesiten. La traducción está conectada con la evolución: traducir es ajustar. (Zipes, 2011: 12).

En el caso de los cuentos, es importante destacar que el hecho de que aprendamos a comunicarnos a través de ellos a temprana edad hace que sean un importante filón para la realización de películas. Además, su apropiación y expropiación ha sido una constante en su historia. Por ello, Zipes (2011: 14) plantea que quienes tratan de adaptar cuentos lo hacen siguiendo un impulso profundo, golpeados por la magia de un cuento en particular que necesitan adaptar y hacer propio. En cualquier caso, reconoce que también hay muchas personas que deciden adaptar un cuento como medio para *demostrar su virtuosismo, ganar dinero y obtener poder y fama* (Zipes, 2011: 14). Aunque este aspecto será desarrollado más ampliamente en el capítulo III de esta tesis, es importante mencionar que la corporación Disney ocupa uno de los primeros puestos en el *ranking* de quienes buscan monopolizar los cuentos para ser reconocido como una suerte de maestro de la narración. Afortunadamente, hay numerosas directoras y numerosos directores de cuentos *que han confrontado este rol de Disney demostrando que el Emperador está desnudo, es decir que ha banalizado el cuento con convenciones huecas* (Zipes 2011: 14).

Es este sentido, poder resultar interesante rastrear esta línea creativa menos conocida, para identificar propuestas que plantean un acercamiento, un retorno, a la tradición oral que anima a las espectadoras y a los espectadores a aportar su propia visión y a aprender a ser críticas y críticos con la cultura del espectáculo, y a contar sus propios cuentos.

El vínculo del cine y los cuentos de hadas más allá de la adaptación

El vínculo entre los cuentos de hadas y el cine es mucho más estrecho y va más allá de las adaptaciones de cuentos específicos a la gran pantalla. De hecho, *el cuento de hadas clásico había estampado en la narrativa fílmica el canon narrativo hollywoodiense mucho antes de que Hollywood existiese* (Zipes, 2011: 20).



Si se analizan los manuales para la escritura de guiones de Hollywood, se insiste en la siguiente fórmula: el argumento consiste en etapa sin problemas, la aparición del problema, la lucha y la eliminación del problema. En este sentido, el argumento del cuento de hadas convencional, según lo traza Vladimir Propp en su famoso libro *Morfología del cuento*, sirve de modelo para las películas comerciales de Hollywood, para los melodramas tempranos europeos y para el cuento de hadas *disneyficado*. Propp identifica en este trabajo 31 funciones básicas que constituyen los cuentos. A pesar de que se ha planteado que las categorías de Propp presentan serias limitaciones porque no problematiza acerca de la función del cuento folclórico oral que da origen al cuento literario, su acercamiento estructuralista puede ser adecuado para entender la formación del argumento y las razones por las que algunos cuentos son tan memorables (Zipes, 2011: 21).

Las 31 funciones descritas por Propp definen de manera exhaustiva la estructura de los cuentos. Según lo establecido por este autor los cuentos responden al siguiente esquema:

- I- Alejamiento. Una persona de la familia se aleja.
- II- Prohibición. Recae una prohibición sobre el personaje protagonista.
- III- Transgresión. Se transgrede la prohibición.
- IV- Interrogatorio. El personaje antagonista intenta obtener información sobre el héroe.
- V- Información. El personaje antagonista recibe información sobre la víctima.
- VI- Engaño. El personaje antagonista engaña al personaje protagonista para apoderarse de él o de sus bienes.
- VII- Complicidad. La víctima es engañada y ayuda así al personaje antagonista a su pesar.
- VIII- Fechoría. El personaje antagonista causa algún perjuicio a una persona de la familia.
- Carencia. Algo le falta a una persona de la familia.
- IX- Mediación. La fechoría (o la carencia) es hecha pública, se le formula al personaje protagonista una petición u orden, se le permite o se le obliga a marchar.
- X- Aceptación. El personaje protagonista acepta o decide actuar.
- XI- Partida. El personaje protagonista parte.
- XII- Primera función del donante (prueba). El personaje donante somete al protagonista a una prueba que le prepara para la recepción de una ayuda mágica.
- XIII- Reacción del personaje protagonista. El personaje protagonista supera o falla la prueba.

- XIV- Regalo. El personaje protagonista recibe un objeto mágico.
- XV- Viaje. El personaje es conducido cerca del donde se halla el objeto de su búsqueda.
- XVI- Combate. El personaje protagonista y su antagonista se enfrentan en combate.
- XVII- Marca. El personaje protagonista queda marcado.
- XVIII- Victoria. El personaje protagonista derrota a su antagonista.
- XIX- Reparación. La fechoría inicial es reparada o la carencia colmada.
- XX- La vuelta. El personaje protagonista vuelve a casa.
- XXI- Persecución. El personaje protagonista es perseguido.
- XXII- Socorro. El personaje protagonista es auxiliado.
- XXIII- Regreso de incógnito. El personaje protagonista regresa, a su casa o a otro comarca, sin ser reconocido.
- XXIV- Pretensiones engañosas. Un falso protagonista reivindica los logros que no le corresponden.
- XXV- Tarea difícil. Se propone al personaje protagonista una tarea difícil.
- XXVI- Tarea cumplida. El personaje protagonista lleva a cabo la tarea.
- XXVII- Reconocimiento. El personaje protagonista es reconocido.
- XXVIII- Desenmascaramiento. El falso protagonista queda en evidencia.
- XXIX- Transfiguración. El personaje protagonista recibe una nueva apariencia.
- XXX- Castigo. El personaje antagonista es castigado/a.
- XXXI- Boda. El protagonista se casa y asciende al trono.

(Propp, 1972: 38-72)

El guion de Hollywood, al igual que los cuentos, responde a una estructura determinada compuesta de 7 etapas y 22 pasos dramáticos:

Planteamiento

Etapas 1- Ruptura del equilibrio

Paso 1 – Circunstancias dadas: contexto, atmósfera y problema.

Paso 2 – Necesidad psicológica: fantasma interior del protagonista.

Paso 3 - Incidente desencadenante: punto inicial del conflicto.

Etapas 2- Objetivo del héroe o protagonista

Paso 4 – Ideología y deseo general del héroe o protagonista: objetivo, puntos de vista, valores y actitudes.

Paso 5 – Personaje(s) aliado(s) del protagonista.

Etapas 3- Objetivo del antihéroe o antagonista

Paso 6 – Función del antagonista como opositor.

Paso 7 – Función del antagonista como aliado aparente.

Paso 8 - Primer punto de giro (de la historia) y primera revelación-decisión (del protagonista).

Desarrollo

Etapa 4- Plan

Paso 9 – Plan del protagonista

Paso 10 – Contra –plan del antagonista.

Paso 11 - Empuje obsesivo del protagonista.

Paso 12 – Ataque del aliado del antagonista al protagonista.

Paso 13 – Caída o fracaso aparente del héroe.

Paso 14 – Punto medio (de la historia) y segunda revelación – decisión (del protagonista).

Paso 15 – Segundo punto de giro (de la historia) y tercera revelación – decisión (del protagonista).

Paso 17 - Visita de la muerte (o el punto más bajo de la caída del héroe)-

Planteamiento

Etapa 5- Batalla

Paso 18 – Lucha final entre protagonista y antagonista.

Etapa 6- Autorrevelación

Paso 19 –Logro del objetivo del protagonista y liberación de su fantasma personal.

Paso 20 – Cambio ideológico del protagonista

Etapa 7- Reconstrucción del equilibrio

Paso 21 – Nuevo destino de los personajes principales.

Paso 22 – Punto final: moraleja o revelación temática (punto de vista del autor).

(Zapelli, 2003: 39-40)

Al comparar estas dos estructuras se confirma el planteamiento que realiza Zipes sobre la similitud de los guiones comerciales con la estructura básica de los cuentos de hadas.

Este vinculo se evidencia en la secuencia de los acontecimientos que componen la historia y la manera en que se destacan los puntos álgidos de la acción.

Capítulo III

Antecedentes

Este capítulo recoge los esfuerzos investigativos previos que se han realizado entorno a la temática de estudio. Para ello, en primer lugar se hace referencia a trabajos que de alguna manera se han analizado la representación de las mujeres en el cine de animación para niñas y niños. Posteriormente, se incluyen dos apartados dedicados a recoger información sobre investigaciones realizadas acerca de los dos estudios de animación seleccionados. Finalmente, debido al estrecho vínculo entre el cine de animación infantil y los cuentos folclóricos y de hadas, se incluye un apartado acerca de la representación de las mujeres en este género literario.

III.1 La representación de las mujeres en el cine de animación infantil

Los estudios críticos sobre los impactos y los contenidos del cine y de los programas televisivos dirigidos tanto a niñas y niños como a personas adultas son casi tan antiguos como ambos medios. Así, la producción surgida desde diversas áreas como la educación, la comunicación, la semiótica, la pedagogía, y el feminismo son abundantes.

Los estudios críticos sobre los contenidos de la animación, sin embargo, se hicieron esperar. La productora Disney ostentó prácticamente hasta casi finales del siglo XX la hegemonía en el desarrollo técnico, la producción y la distribución de los filmes de animación en buena parte del mundo. Aunque otras productoras trabajaban en abrir su propio mercado, no lograron representar un competencia importante para el estudio de Mickey Mouse. Siendo éste el que contaba con el monopolio del mercado, hubiera sido esperable encontrar análisis críticos sobre sus obras. Sin embargo, la crítica sucumbió también al encanto del "reino mágico" de Disney y con esta omisión absolvió a sus películas por un largo periodo (Bell et al., 1995: 3)

Aunque la técnica de la animación empezó a desarrollarse a partir de la primera década del siglo XX, el primer documento completo de análisis crítico sobre Disney que se ha identificado, *Para leer al pato Donald* de Dorfman y Mattelart, data de 1972. Esta investigación se realizó desde un enfoque socialista que centraba su crítica especialmente en el discurso capitalista de las producciones. La crítica feminista se demoró algún tiempo más. En las últimas décadas, sin embargo, encontramos gran variedad de artículos y publicaciones que analizan tanto las series animadas televisivas como el cine de animación desde esta perspectiva.

Estos trabajos recientes, se han centrado en el análisis de los estereotipos de género que reproducen los productos de animación y se han realizado estudios tanto cuantitativos como cualitativos. Pilar Diez López (2005:2) sintetiza algunos de los hallazgos generales de las investigaciones realizadas por Maya Götz;

- Las niñas están infra representadas; en algunos casos son un escaso 30% de los personajes.
- Los personajes masculinos son los héroes que están en el centro de la acción.
- En los papeles secundarios y extras también predominan los personajes masculinos.
- Los personajes femeninos son construidos dicotómicamente como “lo no masculino”.
- Los rasgos estereotipados de la personalidad de las figuras femeninas resultan imprescindibles en la lógica de la narración, ya que hacen posible el derroche de las características asociadas a la masculinidad de los héroes como la protección o la salvación de los personajes femeninos.
- Los personajes femeninos se jerarquizan en función de su importancia para los héroes masculinos.

III. 2 Disney Animation Studios, el “reino mágico”

¿Para qué presentarme para alcalde (de Los Ángeles) cuando ya soy rey?

Walt Disney, (en Giroux 1999: 58)

Si bien la crítica académica a Disney se hizo esperar, en la actualidad son numerosos los estudios que analizan los trabajos de la productora desde un enfoque crítico. En cualquier caso, son muy escasos los que están disponibles en castellano. Algunos de ellos tratan de desenmascarar el pretendido carácter inocente de Disney, intentando dejar al descubierto los intereses que busca defender a través de sus películas. Este es el caso de *El ratoncito feroz. Disney o el fin de la inocencia* de Henry Giroux (1999).

Giroux (1999: 27) afirma que Disney ha conseguido convertirse en sinónimo de inocencia infantil. Retomando las tesis de Dorfman y Mattelard (1976: 35), plantea que Disney pretende representar un mundo perfecto, y así afirmar la idea de que el nuestro es el mejor de los mundos posibles donde al final, si nos quedamos en el lugar que nos corresponde, todo sale bien.



Giroux, también aporta elementos que concuerdan con Dorfman y Mattelard cuando señalan que los productos de la factoría transmiten ciertos valores con objetivo de adoctrinar al público. En este sentido, Giroux (1999: 38) retoma las declaraciones de Michael Eisner, quien fuera director ejecutivo y presidente de Walt Disney Company entre 1984 y 2005, en las que se refiere al impacto de la industria del entretenimiento estadounidense, y por tanto de Disney, en la historia del mundo:

No creo que sea exagerado reconocer un cierto papel de la industria americana del entretenimiento en contribuir a cambiar la historia. El muro de Berlín no se derrumbó por la fuerza del armamento occidental, sino por la fuerza de las ideas de occidente. ¿Y cuál fue el apóstol de aquellas ideas? Debe admitirse que, en gran parte, fue la industria del entretenimiento al difundir el estilo de vida americano.

Si bien la afirmación de Eisner es poco modesta, evidencia la intencionalidad del estudio de posicionar ciertos mensajes y posicionamientos políticos en consonancia con los intereses de los poderes fácticos y formales estadounidenses.

Entender los mecanismos que provocan el eclipse que enmascara la política Disney es también una de las preocupaciones que se analizan en la compilación *From Mouse to Mermaid. The Politics of Film Gender and Culture* editado por Elizabeth Bell, Lynda Haas y Laura Sells (1995). En un artículo incluido en esta publicación también Giroux (en Bell et. All, 1995: 46) plantea que se trata de un asunto de poder cultural y de la forma en que este funciona para hacer mella en nuestra manera de entender el pasado, la coherencia nacional, la memoria popular como lugar de injusticia, la crítica y la renovación. La inocencia en el mundo de Disney se convierte en vehículo a través del cual la historia se reescribe y se purga. Las producciones de Disney no son ignorantes de la historia; la reinventan convirtiéndola en herramienta de consolidación de su propio interés, autoridad y poder. Sus narraciones se han convertido en vehículos para racionalizar el autoritarismo y normalizar las tendencias de la cultura dominante que continúan hasta nuestros días.

Así Disney, a través de la cultura popular, convierte en realidad la fantasía de alcanzar los sueños de la niñez, eso sí, con roles de género estrictos, con un nacionalismo (estadounidense) acrítico, y con una noción de la opción personal ligada a la proliferación de comodidades. Giroux (en Bell et. all, 1995: 46) denuncia el escapismo entretenido, el olvido histórico y la pedagogía represiva que emplea la productora en sus filmes y productos de mercadotecnia. Señala Giroux (en Bell et. All, 1995: 45) que no ha sido fácil alzar una voz crítica que pusiera en entredicho la pureza e inocencia del "reino mágico" ya que la noción

de inocencia está fuertemente arraigada en el imaginario colectivo. Detrás de la fachada inmaculada y nostálgica del “lugar más feliz de la tierra” se esconde, sin embargo, el poder institucional e ideológico de \$4,7 billones de una corporación multinacional que ejerce una influencia pedagógica y política desmedida.

Otros artículos de esta compilación *From Mouse to Mermaid* tratan de analizar el vínculo de los filmes Disney con los cuentos folclóricos y de hadas. En este sentido, Zipes (en Bell *et al.*, 1995: 33) afirma que, tras el lanzamiento de Blancanieves, (1937) se produjo una nueva institucionalización de los cuentos. Disney, incluso ha sido llamado el ladrón de cuentos en algunas investigaciones; de hecho, en general el público desconoce que los autores, o quienes registraron en primer lugar, cuentos tan famosos como La Sirenita, Blancanieves o Pinocchio son Andersen, Perrault y Collodi, respectivamente.

De manera que, a pesar de las grandes similitudes con los cuentos tradicionales, los guionistas de Disney han adaptado las historias tradicionales, por ejemplo, eliminando los elementos más atroces. Uno de los casos más claros es el de la Sirenita. En el cuento original de Andersen, la sirena muere al final del cuento, pero en la versión animada es salvada por el príncipe.

También Pinocchio describe claramente el modelo de niño, y el modelo de hombre por tanto, que necesita el sueño americano. Card (en Bell *et al.*, 1995: 67) analiza la metamorfosis que sufre el niño, que en el cuento de Collodi debe aprender a ser valiente, sincero y generoso, al de Disney, que cambia la valentía por un sentimiento macho de heroicidad, la sinceridad por evitar la humillación y la generosidad por la complacencia. Pinocchio debe aprender a *ser un niño real*.

Con respecto a la representación de las mujeres, el primer trabajo que se refiere a la representación de las mujeres en las películas de Disney es *Things Walt Disney Never Told Us* de Kay Stone (1975). Este ensayo de Stone aborda a partes iguales la representación de las mujeres en los cuentos, particularmente en los de los hermanos Grimm, y en las películas Disney.

Con respecto a los Grimm, plantea que hay un sesgo en contra de las mujeres en sus cuentos. Según la autora, entre los cuentos tradicionales es posible encontrar historias que presentan heroínas fuertes; sin embargo, en los relatos que los Grimm recogen aparecen heroínas pasivas en su mayoría (Stone, 1975: 43).

En el caso de Disney, la situación es aún más dramática, ya que, si las heroínas de los Grimm pueden considerarse pasivas, las de Disney *apenas parecen vivas* (Stone, 1975: 44). Dos de sus principales heroínas, Blancanieves y la Bella Durmiente, con costos están despiertas. Ambas, junto con Cenicienta (las dos primeras de Grimm y la tercera de Perrault) son heroínas guapas y pasivas que se enfrentan todas a una villana mujer. Esta sobrerrepresentación de villanas en Disney supera notablemente a la cantidad de villanas Grimm (Stone, 1975: 44).

En este sentido, señala Stone que Disney es responsable de profundizar el estereotipo de las mujeres buenas versus la mujeres malas, ya sugerido en los libros de cuentos basados en los relatos de los Grimm. Asimismo, también critica el retrato de un mundo de fantasía pegajosa lleno de pequeños seres bellos, flores y animales que cantan que crea esta factoría (Stone, 1975: 44).

Estudios posteriores actualizan los planteamiento de Stone. Jetfford (en Bell et al., 1995: 166) señala que sobre todo en las producciones de los años 80 se evidencian características de hipermasculinidad en los héroes que demuestran esta dominación con sus acciones (La Bella y la Bestias, Los Rescatadores, Aladdin). Así, los personajes femeninos son domesticados para que todo termine bien. En este *acabar bien*, para las mujeres caracterizadas como *buenas* la gran recompensa que les espera es el matrimonio, enviando así a las niñas un claro mensaje sobre cuáles deben ser sus ambiciones si quieren identificarse con las heroínas del cuento.

En el debate sobre el papel de Disney en la socialización de las niñas y los niños, también hay posiciones que identifican cambios favorables en las películas y señalan aspectos positivos. Este es el caso de Amy Davis (2006) en su publicación *Good Girls and Wicked Witches. Women in Disney Feature Animation*. Esta autora plantea que existe un desarrollo en la representación de las mujeres que se encuentra en las películas de esta factoría. Así, en producciones más recientes, como Mulan o Atlantis, se vislumbran actitudes de mayor autonomía de las mujeres. Al igual que en un debate previo realizado en el mundo de los cuentos entre varias autoras feministas, Davis plantea que el hecho de que Disney dé protagonismo a los personajes femeninos es en sí mismo un aspecto importante (Davis, 2006: 223).

Davis reconoce que existe una tendencia en la películas Disney a representar a las mujeres peleando y compitiendo entre sí, particularmente en aquellas anteriores a la Sirenita. Sin embargo, plantea que en algunas posteriores la solidaridad entre las mujeres

aparece como un aspecto importante del guion. Este sería el caso de Pocahontas (1995), Atlantis (2001) y Lilo y Stich (2002) (Davis, 2006: 226). Asimismo, destaca la creación del producto *The Princess Collection* como algo positivo, ya que, según la autora, es equivalente a la creación de un *Club de chicas* que refuerza la amistad y la solidaridad entre las mujeres.

Finalmente, es de destacar el trabajo en castellano *Desmontando a Disney. Hacia el cuento coeducativo* de Ismael Ramos Jiménez (2009). En este trabajo, al contrario que Davis, Ramos plantea que *las protagonistas femeninas de Disney están encorsetadas en unos férreos estereotipos que poco han evolucionado desde aquel lejano 1937* (Ramos, 2009: 24). Este trabajo, se refiere también el aspecto físico de los personajes femeninos. Así plantea que el modelo físico es reflejo a los cánones de cada época de modo que *la virginal Blancanieves nada tiene que ver con la casi anoréxica sirenita Ariel* (Ramos, 2009: 25). En el otro extremo, concretamente en el caso de la Sirenita, la villana es una mujer obesa.

III.3 El estudio Ghibli

Si me pidieran mi punto de vista sobre lo que es la animación, en pocas palabras, diría que se trata de "cualquier cosa que yo quiera crear". El mundo de la animación es amplio e incluye desde series animadas para la televisión, hasta publicidad, películas experimentales y largometrajes. Pero no importa lo que otros puedan decir, si no es algo en lo que realmente yo quiero trabajar, para mí no es animación.

Hayao Miyazaki (1996: 17)

A pesar de que en los últimos años ha aumentado la cantidad de ensayos y publicaciones dedicadas a analizar el trabajo del estudio de animación Ghibli, no es mucha la bibliografía disponible al respecto. De hecho, tan solo se identifica una publicación en castellano dedicada al estudio de los productos de esta casa, y concretamente al trabajo de Hayao Miyazaki: *El mundo invisible de Hayao Miyazaki* de Laura Montero Plata (2012). Este riguroso trabajo analiza 10 largometrajes de este guionista y realizador, aportando valiosa información sobre el desarrollo la narrativa fílmica de este autor y rescatando el sinfín de referencias que alimentan su obra. Montero recoge, además, abundante información sobre el contexto en el que surge Ghibli y en el que Miyazaki realiza sus proyectos de animación. Sin embargo, este trabajo no realiza ningún énfasis con respecto a la representación de las mujeres en la obra del realizador japonés.

En otros idiomas, particularmente en inglés, se encuentra más material disponible. No obstante, tampoco podríamos hablar de una vasta producción al respecto de la obra de este estudio de animación. Entre los trabajos más destacados se encuentran algunos como *Hayao Miyazaki: Master of Japanese Animation* de Helen McCarthy (1999); *The Animé Art of Hayao Miyazaki* de Dani Cavallaro (2005); *Studio Ghibli: The films of Hayao Miyazaki and Isao Takahata* de Collin Odell y Michelle Le Blanc (2009); o *Starting Point 1979 – 1996* (1996) y *Turning Point 1997 – 2008* (2014) firmadas por el propio Miyazaki.

En cualquier caso, ninguna de estas publicaciones tiene por objeto analizar la producciones Ghibli desde una perspectiva feminista, desde el enfoque de género. Sin embargo, en algunos casos se señalan algunos elementos que pueden contribuir a trazar algunas líneas de interés para un análisis a mayor profundidad.

En el caso de McCarthy, pionera en el estudio del trabajo de Miyazaki fuera de Asia, plantea, en el análisis específico que realiza de cada película de este autor hasta 1997, algunos aspectos generales pero relevantes. Así, en referencia a *Porco Rosso* (1992), rescata el rol de las mujeres como heroínas del filme. En este sentido, retoma los planteamientos que el propio estudio plasma en el libro *The Art of Porco Rosso*, según los cuales la película hace mención al poder de las mujeres en un momento de crisis de los modelos masculinos. De hecho, McCarthy plantea que los hombres adultos no son una opción natural para ocupar un rol de héroe en historias como esta, y algunas otras escritas por este autor (McCarthy, 1999: 178).

Por otro lado, se detiene en el análisis de la relación que se establece entre las dos protagonistas principales de la película. Se trata de dos mujeres con una notable diferencia de edad, pero sin embargo cercanas, unidas por una mutua comprensión y capaces de construir una amistad sincera y sólida independientemente de los hombres cercanos a ellas (McCarthy, 1999: 180). Este tipo de relación entre mujeres jóvenes y mujeres adultas se identifica también en otros filmes como *el Castillo de Cagliostro* (1979) y *Nausicaä del valle del viento* (1984). Sin embargo, McCarthy plantea que en otros filmes más tardíos como *la Princesa Mononoke* (1997) la relación entre las protagonistas es prácticamente antagónica (McCarthy, 1999: 180).

Si bien McCarthy estudia en esta publicación los aspectos relativos a la representación de las mujeres de forma tangencial, posteriormente en artículos y conferencias se ha referido a este aspecto más específicamente. Esta autora identifica en la obra de Miyazaki algunos elementos recurrentes que se presentan de manera más o menos explícita en cada

una de las películas. Se trata de aspectos como la ecología, la oposición a la guerra o el vuelo. Asimismo, el papel de las niñas como heroínas es un elemento de igual importancia. Miyazaki presenta personajes complejos en el que las niñas y los personajes femeninos tienen un lugar propio y se desenvuelven sin la ayuda de los hombres. Destaca McCarthy que Miyazaki desafía el modelo de heroicidad que por décadas ha gobernado la cultura popular, presentando figuras heroicas que realizan acciones por iniciativa propia, y no en exclusiva respuesta a los avatares del destino, y tienen la capacidad de tomar decisiones por sí mismas (McCarthy, 2011).

En cualquier caso, la autora, lejos de idealizar el trabajo de Miyazaki como estandarte de la igualdad plantea algunos aspectos de manera crítica. Así, con respecto a *Ponyo en el Acantilado* (2008), señala que entre los personajes adultos se evidencia una marcada división sexual del trabajo. A pesar de que la madre del joven protagonista expresa su frustración y su enojo por la ausencia de su marido que se dedica casi de manera exclusivamente a su trabajo, dejándola a ella a cargo de la familia, no puede hacer nada para cambiar la situación. Destaca de manera particular que la acción de *Ponyo* es contemporánea y podría permitir un escenario menos dicotómico (McCarthy, 2011).

La perspectiva de Cavallaro (2006) es menos crítica con el realizador japonés, de manera que en lo que a la representación de estereotipos se refiere, en su trabajo destaca principalmente aquellos elementos que alejan los relatos de Miyazaki de los puntos de vista más convencionales para hombre y mujeres. En cualquier caso, sus aportes resultan de interés, ya que identifica algunos elementos que podrían orientar un análisis más crítico.

Cavallaro (2006) destaca que las películas de Miyazaki lidian de manera imaginativa con el género y las relaciones, presentando personajes interesantes y ambivalentes que a menudo trascienden las nociones estereotipadas de feminidad y masculinidad. Según este autor, Miyazaki Ghibli logra en sus filmes cuestionar los estereotipos de género convencionales, a través de una desacreditación progresiva de las culturalmente arraigadas oposiciones binarias. Cavallaro incluso plantea que la impaciencia de Miyazaki hacia los personajes estereotipados no solo se evidencia en los personajes humanos. También se revela de manera explícita en su representación de animales, tanto domésticos como salvajes.

Entre algunos de los ejemplos más claros que recupera señala que en películas como *Kiki, entregas a domicilio*⁴ (1989) rasgos que podrían identificarse como característicos de

⁴ Kiki es un niña 13 años que vive con su padre y su madre. Quiere ser una bruja, como lo fue su madre, y para ello debe partir, vivir en otra ciudad durante un año para desarrollar sus habilidades mágicas.

un personaje masculino se encuentran destacados en la feminidad de Kiki (Napier 2001, 132-133 citada en Cavallaro, 2006).

III.4 La representación de las mujeres en los cuentos folclóricos y de hadas

Como ya se ha señalado, los cuentos folclóricos y los cuentos de hadas han sido y son una de las principales fuentes de las que se alimenta el cine de animación. Si bien no son muy numerosos los trabajos que han analizado las películas animadas dirigidas a niños y niñas desde un enfoque feminista, la producción y el debate con respecto a los cuentos ha sido más prolífica.

En 1970, el artículo *Fairy Tale Liberation* de Alison Lurie contribuyó a dinamizar el estudio y el debate acerca de la representación de las mujeres en los cuentos y su impacto. En este artículo y en su segunda parte, *Witches and Fairies* publicado en 1971, Lurie argumenta que los cuentos folclóricos y de hadas pueden contribuir a la causa de la liberación femenina ya que en ellos los personajes femeninos son presentados como fuertes. Según Lurie, este tipo de representación de las mujeres puede encontrarse en los cuentos clásicos, pero sobre todo en otros cuentos menos conocidos, pero más numerosos y también importantes. Lurie concluye que los cuentos de hadas son uno de los pocos géneros literarios para niñas y niños que una feminista radical podría aprobar (Haase, 2004: 1).

En respuesta a los planteamientos de Lurie, en 1972 Marcia R. Liberman publicó el texto *Some Day My Prince Will Come: Female acculturation through the Fairy Tale*. Liberman refuta en su trabajo las tesis principales de Lurie. Ambas autoras, tratan de indagar en la representación de las mujeres que ofrecen los cuentos y en su efecto en el comportamiento y la identidad de género de las niñas y de los niños. En este sentido, Liberman concluye que las características clásicas que los cuentos atribuyen a la feminidad se imprimen en las niñas y en los niños y se refuerzan a través de los propios relatos. El apoyo a los argumentos de Liberman fue, y es, bastante amplio, particularmente cuando plantea que los cuentos de hadas han sido el almacén de los sueños, las esperanzas y las fantasías de generaciones de niñas (Liberman, citada por Haase, 2004: 3).

En la década de los 70, estos planteamientos fueron repetidos con frecuencia en estudios y artículos de feministas estadounidenses. Estos trabajos, sin embargo, no siempre realizan un análisis en profundidad de los cuentos, sino que a menudo los emplean

como evidencia para demostrar los mitos y mecanismos socioculturales que oprimen a las mujeres (Haase, 2004: 3).

Este tipo de planteamientos fueron frecuentes en los trabajos académicos y publicaciones de distribución general producidas en los 70. Sin embargo, a finales de esa década comenzaron a surgir estudios realizados desde enfoques menos simplistas. En 1979, Karen E. Rowe publicó su trabajo *Feminism and Fairy Tales*, en el que reafirma la importancia de los cuentos, particularmente los románticos, en la formación de las actitudes femeninas con respecto a ellas mismas, los hombres, el matrimonio y la sociedad. Sin embargo, Rowe también plantea que, desde que el estudio feminista empezó a evidenciar los valores que inculcan los cuentos, son muchas las mujeres que han tomado conciencia de la brecha entre los ideales románticos y la realidad. En consecuencia, las mujeres se enfrentan a un situación ambigua que las enfrenta a la tensión entre el cambio social y los ideales de los cuentos, que tienen aún un importante poder (Haase, 2004: 3-5).

Según Rowe, debido a este persistente poder de los cuentos, éstos deberían tener un rol igualmente importante en la consecución de la igualdad entre hombres y mujeres. Para ello, se requeriría rejuvenecer los cuentos y despojarlos de sus fantasías románticas idealizadas (Haase, 2004: 5).

En esta misma línea, algunas feministas de la misma época aportaron elementos específicos sobre cómo emplear los cuentos de hadas para promover cambios. En este sentido, por ejemplo, Carolyn G. Heilbrun planteó que mitos y cuentos pueden ser transformados mediante actos de reinterpretación con el fin de incluir la experiencia del nuevo yo femenino (Haase, 2004: 6).

Por otro lado, entre los enfoques de estudio desarrollados en las últimas décadas destaca el que se ha dedicado a analizar cómo han llegado los cuentos clásicos y de otras épocas a nuestros días. Algunas autoras y algunos autores se han centrado en recopilar cuentos que ofrecen representaciones menos estereotipadas y más favorables para las mujeres. Entre las primeras antologías de este tipo destacan *Clever Gretchen and Other Forgotten Folktales* (Alison Lurie, 1980), *Womenfolk and Fairy Tales* (Rosemary Minard, 1975), *Tatterhood and Other Tales* (Ethel Johnston Phelps's, 1978) o *The Maid of the North: Feminist Folktales from Around the World* (Ethel Johnston Phelps's, 1978).

Estas colecciones pioneras fueron seguidas en las dos décadas siguientes por otras muchas. Algunas de ellas buscaban recuperar cuentos históricamente olvidados escritos

por mujeres en otras épocas. Otras recopilaban cuentos contemporáneos con un abordaje de género más favorable para las mujeres. Entre las antologías publicadas en esta época destaca *The Trial and Tribulations of Red Riding Hood* (Jack Zipes, 1983). El trabajo recopila más de 30 versiones literarias, en orden cronológico, de Caperucita Roja, con el fin de analizar su evolución histórica. Esta obra es de particular relevancia, ya que realiza importantes aportes metodológicos al estudio feminista de los cuentos. De esta forma, se evidencia la importancia de comparar los cuentos de las tradiciones oral y literaria, y de analizarlos en el contexto socio-histórico que les corresponde. Así, Zipes dice que las diferentes adaptaciones del cuento reflejan la lucha cultural con respecto a la sexualidad femenina, los roles de género, el poder de los hombres y el poder de las mujeres. De hecho, Zipes evidencia que tanto Perrault como los hermanos Grimm alteraron dramáticamente el cuento oral folclórico, eliminando todas las referencias a la sexualidad femenina y al poder de las mujeres. Zipes concluye que el cuento clásico se convirtió en una *recreación y proyección masculina que es reflejo del miedo de los hombres a la sexualidad de las mujeres* (Zipes, citado por Haase, 2004: 9).

En esta misma línea, María Tatar publicó en 1987 *The Hard Facts of The Grimms' Fairy Tales*. En este trabajo, Tatar analiza los cambios en las diferentes ediciones de la colección de cuentos de los hermanos Grimm *Kinder- und Hausmärchen*. La autora revela que los cuentos van variando en las diferentes ediciones. En ellos, elementos como el maltrato infantil, la crueldad, el asesinato o la violencia permanecen a lo largo de las diferentes ediciones. Sin embargo, otros aspectos les resultaban más difíciles de tolerar, de manera que realizaron un esfuerzo meticuloso para eliminar las referencias a ciertas condiciones y relaciones (Hermanos Grimm, citados por María Tatar, 1987: 32). Entre estas condiciones estaban el embarazo, las relaciones sexuales prematrimoniales o el incesto.

Por otro lado, entre los trabajos que han buscado recuperar el legado de las mujeres cuentacuentos destaca *From the Blonde to the Beast: On Fairy Tales and Their Tellers* de Marina Warner (1995). Este trabajo realiza un amplio recorrido que explora tanto la producción como la recepción de los cuentos.

Por último, entre las obras más importantes realizadas en los últimos años, destaca la publicación *Fairy Tales and Feminism* editada por Donald Haase (2004). Este trabajo busca ofrecer un nuevo aporte que permita avanzar en la discusión acerca de los cuentos y de las mujeres y contribuya al desarrollo de nuevas líneas de investigación. Entre las líneas de investigación sugeridas para ahondar el estudio de los cuentos desde un enfoque

feminista se mencionan la investigación sobre la recepción de los cuentos, la investigación interdisciplinaria, la investigación comparativa, multicultural y transnacional, el trabajo de recuperación, la investigación sobre la interpretación de los cuentos y la investigación sobre los cuentos adaptados a películas y otros medios.



CAPITULO IV

Acercamiento metodológico

IV.1 Fundamento metodológico

Esta propuesta parte de un enfoque desde la metodología para la investigación feminista. En este sentido, la diversidad de opiniones acerca de qué es y cómo debe plantearse la metodología feminista es amplia. Retomaré a Barbieri (2002: 105) cuando señala tres puntos fundamentales para la investigación feminista: acabar con la “ceguera de género” en la investigación social, producir conocimientos que den a conocer las condiciones de vida de las mujeres y producir teoría y conocimientos para avanzar en la lucha contra la desigualdad y la discriminación contra las mujeres, es decir, que aporten en la acción política feminista.

Este trabajo aporta tanto en la producción teórica, evidenciando los estereotipos de género discriminatorios para las mujeres en el cine de animación infantil, como proponiendo algunas pautas para crear películas animadas libres de estereotipos.

Otro referente metodológico importante es la propuesta de “semiótica de la cultura” de la Escuela de Tartu. Esta propuesta aporta una base teórico-metodológica para integrar las distintas fases de análisis cuantitativo y cualitativo de este trabajo.

Esta corriente de la semiótica considera la cultura como “cierto mecanismo colectivo para el almacenamiento y procesamiento de información” (Lotman y otros, 1973), como una suerte de memoria colectiva. Bajo esta perspectiva, el foco de atención del estudio se traslada del texto a su periferia, ubicando el texto en la historia y la sociedad, y entendiéndolo más allá de una estructura cerrada.

Según Lotman el texto se presenta ante nosotros no como la realización de un mensaje en un solo lenguaje cualquiera, sino como un complejo dispositivo que guarda variados códigos, capaz de transformar los mensajes recibidos y de generar nuevos mensajes, un generador informacional que posee rasgos de una persona con un intelecto altamente desarrollado (Lotman 2003: 1).

La semiótica de la cultura y los planteamientos de Lotman ofrecen a la crítica feminista nuevas herramientas de análisis. Moszczyńska (2004: 10) hace referencia a las convergencias entre ambas perspectivas. Tomando como punto de partida la conceptualización de Lotman del texto que recién se menciona, se hace un llamado a las relecturas para identificar

códigos no hallados por revisiones pasadas. Así, la relectura de textos clásicos, por ejemplo lecturas feministas, se legitima con la capacidad de generar nuevos mensajes.

En este mismo sentido, otro de los puntos de confluencia entre ambas posiciones reside en los planteamientos que apuntan a la creación de nuevas propuestas alternativas u opuestas a los modelos dominantes. Es decir, que plantean códigos no conocidos que son establecidos por el propio texto. En este sentido, Lotman señala que *con mucha frecuencia, en el funcionamiento real de la cultura no es la lengua lo que antecede al texto, sino que es el texto, primario por su naturaleza, lo que antecede a la aparición de la lengua y la estimula. Una obra innovadora del arte (en esencia, cualquier personalidad del otro), nos son dados primero como textos en ninguna lengua* (Lotman citado por Moszczyńska, 2004: 11). Así se fundamenta la posibilidad de crear propuestas nuevas que se expresen en *una lengua nueva* en este caso feminista (Moszczyńska, 2004: 11).

Finalmente, con el objetivo de establecer posibles vínculos entre las películas y los cuentos maravillosos se retomarán elementos del estudio de Jack Zipes acerca de los cuentos folclóricos y de hadas. Aunque, como ya se ha señalado en el marco teórico, el trabajo de Vladimir Propp no aborda de manera integral la complejidad de este género también se empleará su estudio acerca de la estructura formal de los cuentos.

IV. 2 Criterios de selección

Para la realización de esta investigación se han seleccionado dos filmes de animación representativos de dos estudios que reflejan y transmiten patrones culturales distintos como son Disney (Estados Unidos) y Ghibli (Japón). Sin duda, esta selección implica un sesgo, ya que no da cuenta de la diversidad del cine de animación dirigido a niñas y niños.

Debido a la necesidad de acotar el ámbito de análisis de este trabajo he optado por estas dos corrientes siguiendo diversos criterios. En primer lugar, he optado por Disney por ser el estudio con mayor trayectoria y por su gran envergadura y capacidad de producción y distribución. The Walt Disney Studios distribuye sus películas bajo el sello Walt Disney Pictures que incluye: Walt Disney Animation Studios, Pixar Animation Studios and DisneyToon Studios, Touchstone Pictures and Hollywood Pictures. Adicionalmente, la distribución internacional se realiza mediante Walt Disney Studios Motion Pictures International. Mediante Walt Disney Studios Home Entertainment además distribuye películas Disney y otras para la venta doméstica y el alquiler en todo el mundo (The Walt Disney Company, 2011).

Disney presenta varios largometrajes por año y además de una importante recaudación en taquilla, al menos una de sus producciones anuales logra reconocimientos en alguno de los principales certámenes cinematográficos a nivel mundial. Desde que la Academia de Artes y Ciencias Cinematográficas creó en 2001 el galardón para el mejor largometraje animado, las películas de los estudios que integran la compañía han recibido 8 Oscars: Buscando a Nemo (2003), Los Increíbles (2004), Ratatouille (2007), Wally (2008), UP (2009), Toy story 3 (2010), Brave (2012) y Frozen (2013). (The Academy of Motion Picture Arts and Sciences, 2015).

Algunas otras compañías como Dreamworks Animation SKG también cuentan con una amplia capacidad de producción y distribución. De hecho, Dreamworks fue la primera compañía en producir en un solo año dos largometrajes realizados mediante animación digital (Dreamworks Animation SKG, 2011). Sin embargo, se ha optado por los estudios Ghibli ya difiere en diferentes sentidos de la animación comercial generada en Estados Unidos. En primer lugar, la animaciones de Ghibli suelen tener un guión más lento y sencillo. Por otro lado, aún emplean técnicas de animación tradicionales⁵. Asimismo, suele incluir numerosos referentes culturales asiáticos, particularmente japoneses. Además, si bien los filmes producidos por Ghibli no cubren al amplio público de Disney o Dreamworks, en los últimos años han logrado una amplia distribución a nivel mundial. Por ejemplo, la película *el Viaje de Chihiro se convirtió en su momento en el filme más taquillero de la historia del cine en Japón* (Hayaomiyazaki.es, 2011). Esta película además de ser galardonada con un Oscar a la mejor película de Animación (2002), obtuvo el Oso de Oro a la mejor película en el Festival de Berlín, siendo aún hasta la fecha la única película de animación que ha logrado este galardón (Hayaomiyazaki.es, 2011).

Para la selección de los filmes de los dos estudios mencionados se han empleado dos criterios adicionales. En primer lugar, los dos a analizar deben haber sido producidos con una diferencia máxima de 10 años. Por otro lado, deberán emplear figuras humanas o antropomorfas en sus personajes, ya que las películas con animales u otros objetos personificados pueden dificultar el análisis de la construcción física de los personajes que es uno de los ejes de análisis de este trabajo.

⁵ La animación tradicional, conocida también como 2D, se refiere a la técnica que emplea dibujos planos y sigue para crear el movimiento los principios desarrollados en las primeras etapas de desarrollo de la animación. Hasta hace aproximadamente dos décadas se realizaba a base de dibujos sobre papel. Sin embargo, en la actualidad es frecuente que en películas 2D se empleen Imágenes Generadas por Computadora (CGI, por sus siglas en inglés). El término CGI se suele identificar sin embargo con mayor frecuencia con la animación 3D. La animación 3D combina los principios de la animación 2D y de la animación stop motion. Para el desarrollo de esta técnica se modelan los personajes a través de la computadora y el movimiento se planifica también de manera digital.

A partir de los criterios señalados se han escogido las siguientes películas: Enredados (Disney Animation Studios, 2010) y El Viaje de Chihiro (Studio Ghibli, 2001). En el primer caso, se ha optado por Enredados, porque en su momento fue considerada muy exitosa por quienes dirigen el estudio. El filme superó la recaudación en taquilla de sus antecesoras y propició que Disney no abandonara, según había anunciado, el género de los cuentos en sus películas.

En el caso de el Viaje de Chihiro, la película ha sido escogida por su ya mencionado éxito en taquilla y en diferentes certámenes internacionales.

IV. 3 Elementos para el análisis

Retomando los planteamientos de las dos corrientes investigativas anteriormente mencionadas, se han tenido en cuenta para el análisis de las películas dos aspectos principales. El primero vinculado al contexto o la tradición cultural, que da cuenta del origen y las condiciones en las que se produce la película, y el segundo vinculado al análisis de contenido. Así, se han revisado los roles sociales desempeñados por las mujeres y los hombres, la visibilización de los personajes, relaciones entre los géneros, y sus implicaciones en la transmisión de patrones discriminatorios para las mujeres. Se han identificado estereotipos de género y se determinará su papel en la construcción de una identidad de género y se han tenido en consideración elementos gráficos, sonoros, lingüísticos, de composición, narrativos, estructurales y otros que contribuyen a su vez a la consolidación del discurso de las películas.

IV.4 Guía de análisis

1- Sinopsis

2- Ficha técnica

- Año de producción.
- Productora.
- País de origen.
- Recaudación en el mundo.
- Meses en cartelera en el mundo.

3- Análisis de personajes

Protagonistas, antagonistas, protagonistas secundarios y secundarias, paisaje humano de fondo (10 imágenes de paisaje humano por filme)

- ¿Quiénes son?
- ¿Qué hacen? Papeles sociales desempeñados
- ¿Con quién?
- ¿Dónde?
- Construcción y diseño de personajes.
- Representación y estilización de la figura humana.
- Contextura.
- Color del pelo, ojos piel.
- Edad.
- Movimiento de las figuras.

4- Guión

- Estructura del guión.
- Presentación de los personajes en la estructura del guión: momento en el que se introducen los personajes, recursos para la presentación de los personajes.
- Filosofía subyacente
- Diálogo.
- Lenguaje.

5- Vínculo con el cuento maravilloso

- Espacio – tiempo donde se desarrolla la acción.
- Referencia a cuentos maravillosos clásicos.

- Funciones de los personajes.
- Reflejo en la historia del contexto histórico (en el contexto histórico en el que surgió cuento original y en el actual si procede). Situación de las mujeres en ese (o esos) contexto(s) histórico(s).

A partir de esta guía se han analizado los aspectos más relevantes, se ha agrupado la información, se han identificado los principales resultados y ha sido posible realizar comparaciones y plantear conclusiones.

Capítulo V

Análisis de resultados

En este capítulo se recoge el análisis de los resultados. Para ello se retoman los principales aspectos incluidos en la guía de análisis, así como algunos aspectos relevantes identificados en el proceso de revisión de las películas. La información relativa a cada filme se ha consignado en un apartado diferente.

V.1 *Enredados (Disney Animation Studios, 2010)*

V.1.1 El estudio y su contexto

La historia de Disney y de su estudio ha sido una pieza fundamental para el desarrollo de la animación infantil en el mundo, ya que ha ostentado hasta hace pocas décadas el monopolio del sector, al menos en los que se refiere al cine, al largometraje y a la distribución.

La producción de este estudio ha estado, particularmente en su primera etapa, muy marcada por el estilo, el carácter y los intereses de su creador, Walt Disney. Su historia, la del personaje, es hasta la fecha motivo de controversia entre sus fans y sus detractores y se rodea de un halo de misterio en el que se confunden hechos reales, sospechas fundadas, rumores y mitos.

Ya las primeras etapas de la vida del Disney han motivado diferentes teorías. Walter Elias Disney nació el 5 de diciembre de 1901 en Illinois, Estados Unidos. Fue el cuarto hijo de Elias y Flora Call Disney. Así lo señalan al menos la mayoría de biografías. Sin embargo, las circunstancias de su nacimiento han sido motivo de numerosas especulaciones. Una de las principales teorías al respecto, es la recogida por Marc Elliot en su libro *Walt Disney: Hollywood's Dark Prince* (Citado por Davis, 2006: 64). Elliot plantea en su trabajo que existe evidencia que sugiere que Disney era en realidad hijo de una inmigrante española, originaria de Mojácar, que tuvo un *affair* con Elias Disney padre. Señala asimismo que la esposa de Elias fue obligada a aceptar al niño como hijo propio.

Este hecho es además, según Elliot, un aspecto determinante para Disney, que motiva su tendencia a eliminar las figuras paterno-maternales en sus filmes. La identidad desconocida de su madre sería, además, uno de los factores que animó a Disney a colaborar con el FBI, ya que J. Edgar Hoover, primer director del FBI, le habría ofrecido enviar agentes a España a buscar evidencia sobre su origen, a cambio de que le proveyera

información sobre personas que podrían ser comunistas en Hollywood (Elliot, citado por Davis, 2006: 64).

Según Davis (2006: 64), Elliot no presenta pruebas que sustenten estas afirmaciones ni hace referencia específica a sus fuentes de información. El elemento más concreto que parece sustentar sus afirmaciones se deriva de una inconsistencia en el acta de nacimiento de Disney. Aparentemente, cuando éste trató de alistarse en la armada en 1917 y solicitó para ello su acta de nacimiento, la única persona registrada con su nombre habría nacido al menos diez años antes que él. Davis plantea (2006: 65) que esta inconsistencia podría deberse más bien a los problemas registrales en Estados Unidos a finales del siglo XIX y principios del siglo XX, época en la que los documentos eran con frecuencia extraviados, mal registrados o destruidos.

Investigaciones más recientes, como la plasmada por Eduardo Soler en 2010 en el documental *Disney a través del espejo*, retoman este aspecto apuntando más evidencias de las que Elliot o Davis plantean. Según este documental, otra hipótesis señala que Walt Disney nació en realidad en Mojácar (España). Habría sido hijo de la lavandera Isabel Zamora. Su padre biológico, el médico Ginés Carrillo, no lo habría reconocido. Isabel Zamora habría migrado a Chicago, donde tenía un hermano y allí habría entregado al niño en adopción a la familia Disney. Según este documental, no existe ningún acta de nacimiento de Disney y tan solo hay registro de una fe de bautismo datada en 1902. Por otro lado, documentos de la época y testimonios de habitantes de Mojácar dan cuenta de la visita en los años cuarenta de unos hombres de origen estadounidense interesados en revisar los registros.

Así pues, a pesar de que no hay evidencia concluyente que sustente ninguna de las hipótesis, tampoco hay evidencia de su falsedad. En cualquier caso, sea falsa o cierta, da buena cuenta del carácter mítico que rodea a este personaje y que se concreta en numerosas especulaciones como esta.

Entre los detalles que sí se conocen de sus primeros años de vida, se menciona como un hecho importante que, siendo aún pequeño, se trasladó junto con toda su familia a una granja en Missouri. Según el propio Disney, allí habría pasado el periodo más feliz de su vida. Pocos años más tarde, perdieron la granja y se trasladaron a vivir a Kansas donde Elias Disney compró una ruta de distribución de un periódico en la que el Walt trabajó como distribuidor (Davis, 2006: 65).

En 1917 la familia volvió a trasladarse a Chicago y Walt empezó a estudiar en el colegio de secundaria McKinley, donde adquirió fama como artista dibujando cómics para el periódico estudiantil. También asistió a algunas clases en el Chicago Institute of Art. Fue en esta época cuando la idea de trabajar como artista comercial o dibujante de cómic en algún periódico comenzó a tomar forma en los planes del joven (Davis, 2006: 65).

Sin embargo, en otoño de 1918 abandonó los estudios para alistarse en la Cruz Roja y fue enviado a Francia, después del armisticio que dio fin a la Primera Guerra Mundial. Regresó a Chicago en septiembre de 1919 y, decepcionado con las ofertas laborales en la ciudad, decidió regresar a Kansas para tratar de convertirse en dibujante (Davis, 2006: 66).

Ya en Kansas trabajó en el estudio de arte comercial Pesmen-Rubin, donde conoció a quien sería su colaborador y socio por algún tiempo Ubbe Iwwerks. Al poco tiempo decidieron dejar la compañía para fundar su propio estudio, Iwwerk – Disney Commercial Artists, que abrió sus puertas en enero de 1920. Tan solo un mes más tarde, Walt consiguió trabajo en la Kansas City Film Ad Company y logró que contrataran también a Iwwerks. Este trabajo supuso para Walt y Ubbe un primer acercamiento a la animación (Davis, 2006: 66).

Poco después comenzó a trabajar en proyectos propios y pronto creó una nueva empresa: Newman Laugh- O- Grams. Así, en 1922 abandonó Kansas City Film llevándose con él a varios colegas, entre ellos a Iwwerks. La nueva empresa, a pesar de que tuvo algunos éxitos modestos, finalmente quebró y Walt decidió trasladarse a Hollywood aprovechando que su tío y su hermano estaban viviendo en California. Su intención era abandonar la animación para dedicarse a las películas de imagen real, ya que estimaba que había llegado demasiado tarde a la industria de la animación.

Sin embargo, logró financiamiento para producir uno de sus proyectos animados, la serie *Alice Comedies*, y se vio de vuelta en el mundo de la animación. Además del financiamiento conseguido, Walt pidió dinero prestado a su hermano y a su tío. Su hermano, además, se unió a su iniciativa como contable y gerente. *Alice Comedies*, que llevaba a una niña a un mundo animado, fue un éxito tanto para la crítica como para el público. Con el tiempo, el personaje fue apareciendo cada vez menos para dejar el mundo animado de manera exclusiva en la pantalla.

Así, Disney Brothers Studio (1923) se fue abriendo espacio en el mundo de la animación. Es más, para 1925 Walt había conseguido contratar a un pequeño número de animadores que dibujaban para él, de manera que él se dedicaba a otros aspectos de la

producción. Asimismo, en 1926 Walt decidió cambiar el nombre de la compañía de Disney Brothers Studio por Walt Disney Productions (Davis, 2006: 72-73). Según Davis, este cambio obedece a la idea de cambiar el nombre original, considerado impersonal, por uno más fácilmente reconocible. La lectura de Davis, muy generosa con Disney, sin embargo omite que el productor ha sido frecuentemente acusado, como se verá en las próximas páginas, de apropiarse del trabajo ajeno. Por lo tanto, sería más plausible pensar que, además de lo expuesto, Disney podría haber buscado mayor protagonismo personal con el cambio.

Después del éxito de *Alice Comedies*, el estudio empezó a trabajar, en 1927, en las aventuras de *Oswald el conejo afortunado*. El proyecto del conejo finalizó en 1928 por desencuentros y problemas de copyright entre el estudio Disney y la distribuidora. En este contexto surgió el personaje bandera del estudio: Mickey Mouse.

La creación de Mickey Mouse, muy similar en el dibujo a Oswald, también está rodeada de misterio. Una vez más existen diferentes versiones al respecto. Algunas de ellas señalan que Disney creó al ratón y por tanto asumió de manera legítima su autoría. Otras, sin embargo, apuntan a que fue Ub Iwwerks quien creó a Mickey. Davis señala (2006: 76) que, a su parecer, es más factible que fuera Disney quien creara a Mickey y que fuera Iwwerks quien posteriormente mejoró los bocetos originales. Sin embargo, Davis no aporta elementos que justifiquen su elección. Otras autoras, como Neal Gabler, señalan que, tras haber perdido a Oswald, Disney pidió a Iwwerks que diseñara un nuevo personaje. El dibujante realizó propuestas de ranas, perros y gatos pero no convencieron a Disney. Finalmente Iwwerks, retomando unos bocetos de Hugh Harman, creó un nuevo personaje, un ratón, al que llamaron Mickey Mouse (Gabler, 2006: 53-54).

En el tránsito de las producciones cortas a las películas de metraje largo, la realización de las *Silly Symphonies* (Sinfonías tontas) fue determinante. *Silly Symphonies* fue una serie de animación importante y que aportó beneficios al estudio más allá de lo económico. Las *Silly Symphonies* permitieron experimentar nuevas ideas y técnicas para la animación. Por ejemplo, en *Árboles y Flores* (1932) se usó por primera vez en la historia de la animación el Technicolor de tres tiras. Asimismo, se empezó a experimentar con la animación de personas, que hasta el momento se había evitado por la dificultad de que el movimiento humano resultara creíble (Davis, 2006: 80).

A pesar del éxito, debido al alto costo de la producción, el estudio enfrentaba dificultades para pagar sus deudas. Sin embargo, para 1932 la venta de *merchandising* como muñecos de Mickey Mouse, relojes, platos, jabones y todo tipo de objetos promocionales sacó el

estudio a flote. Esto hizo posible que Walt y su hermano Roy consiguieran financiamiento para realizar un largometraje.

Desde que se realizó su primera película larga, *Blancanieves y los siete enanitos*, en 1937 hasta la muerte de Disney en 1966, el estudio produjo 20 largometrajes animados, si se toma en cuenta el *Libro de la Selva* que se estrenó en 1967, pero cuya producción estaba ya muy avanzada durante los últimos meses de vida de Disney. Además de la ya mencionada *Blancanieves*, en este periodo se realizaron películas muy conocidas como *Pinocchio* (1940), *Dumbo* (1941), *Bambi* (1942), *Cenicienta* (1959), *Alicia en el país de las Maravillas* (1951), *Peter Pan* (1953) y la *Bella Durmiente* (1959).

Es de destacar que de las 20 películas realizadas en esta época ninguna de ellas fue dirigida por Disney, si bien él fue el productor de todas ellas. A pesar de esto, los directores, todos hombres, de estas películas son desconocidos para el público en general, y se atribuye a Disney la autoría de los filmes. Es más, los directores de los 33 filmes que se producirán entre 1967 y 2013, entre los que solo hay una mujer⁶, tampoco reciben reconocimiento de su trabajo entre las espectadoras y los espectadores ya que son eclipsados por el nombre de Disney.

El vacío que generó la muerte de Walt tuvo un impacto importante en el desempeño del estudio. En un primer momento, su hermano Roy, que en aquel momento tenía 73 años, tomó el control del estudio completo y de WED Enterprise (que tenía el control de los parques temáticos). Roy murió 4 años después que su hermano, en 1971, pero trató de establecer un comité que se encargaría de dar seguimiento a la productora y a los negocios asociados. Dentro de este comité se encontraban Roy Disney hijo y el yerno de Walt, Ron Miller. Todos los integrantes del equipo habían trabajado de cerca con Walt y por lo tanto estaban muy familiarizados con su enfoque acerca de la realización de películas. En cualquier caso, a pesar de que hubo algunos éxitos moderados, parece que la decisión de establecer este equipo no fue la adecuada, al menos en lo que a resultados financieros se refiere. La recaudación en taquilla fue terriblemente baja y el estudio pudo mantenerse solo gracias a las ganancias obtenidas en los parques temáticos (Davis, 2006: 140-141). Ante esta situación crítica, en 1984, la junta decidió despedir a Miller y contratar a Michael Eisner, conocido por su trabajo en Paramount, como presidente y director de la compañía (Davis, 2006: 144).

⁶ Jennifer Lee fue co-directora de *Frozen* (2013) y recibió el Oscar a la mejor película animada en 2014 por ese trabajo.

En este periodo, que Davis define como “La era media” y data entre 1967 y 1988, el estudio produjo 8 películas. Algunas de las que han tenido más relevancia son *Los Aristogatos* (1970), *Robin Hood* (1973) o *Los Rescatadores* (1977).

La etapa dirigida por Eisner, que se extiende hasta 2005, fue económicamente hablando muy exitosa. Particularmente, entre 1989 y 2000 el estudio logró salir a flote con la creación de películas que en su mayoría se basaban en cuentos, leyendas o novelas conocidas. Entre los títulos que tuvieron mejor acogida en taquilla se encuentran *La Sirenita* (1989), *La Bella y la Bestia* (1991), *Aladdin* (1992), *El Rey León* (1994), *Pocahontas* (1995), *El Jorobado de Notre Dame* (1996), *Hércules* (1997), *Mulan* (1998) o *Tarzán* (1999).

A partir de 2000, sin embargo, el estudio vuelve a decaer con películas como *Fantasia 2000* (2000), *El traje nuevo del Emperador* (2000) o *Atlantis: el imperio perdido* (2001), que no fueron bien recibidas ni por el público ni por la crítica. Otras, como *Lilo y Stitch* (2002), fueron mejor recibidas en taquilla.

El éxito previo de Disney y el desarrollo de nuevas tecnologías para la animación estaban potenciado la creación de nuevos estudios, como Dream Works Animation o Pixar⁷, que desbancaban el monopolio de Disney. Ante esta situación, el estudio, en un intento por recuperar terreno en el mercado, decidió incursionar en el campo de la animación 3D, realizando su primera película completa con esta nueva tecnología en 2005: *Chicken Little*.

En esta nueva etapa de animación 3D, entre 2006 y 2013, se han producido 7 películas: *La Familia del Futuro* (2007), *Bolt* (2008), *La princesa y el sapo*⁸ (2009), *Enredados* (2010) o *Winnie the Pooh*⁹ (2011), *Ralph el demoledor* (2012) y *Frozen* (2013).

The Walt Disney Company

El recuento cronológico de los eventos relevantes en la historia de la compañía arroja en si mismo elementos para identificar la lógica comercial subyacente a este imperio de entretenimiento. La compañía ha centrado su trabajo prioritariamente en lo comercial y en las tendencias de mercado.

⁷ En un primer momento Pixar fue un estudio dependiente de Lucas Films. Posteriormente, fue vendido y quedó en manos de Steve Jobs que buscó inversión para proyectos específicos en Disney. Sin embargo, en ese momento era un estudio independiente. En 2006, Disney compró PIXAR, pero como resultado de la compra Steve Jobs se convirtió en el mayor accionista de Disney. Asimismo, John Lasseter, hasta entonces vice presidente ejecutivo de PIXAR, se convirtió en director creativo de ambos estudios.

⁸ Realizada en animación 2D.

⁹ Realizada en animación 2D.

En este sentido, resulta de particular interés observar los negocios de la corporación, más allá de las películas animadas. En 1955 fue inaugurado su primer parque temático, Disneyland en Anaheim, California. Desde su apertura Disneyland fue un éxito. Para 1960 el parque recibía anualmente 5 millones de visitantes (Giroux, 1999: 46). El propio Walt definió el carácter del parque de la siguiente manera:

El espíritu americano anima todos los elementos del parque. Tengo fe en la consecuencias de relatar aquello que ha hecho a América grande y la conservará grande. (Disney, citado por Giroux, 1999: 46)

A pesar de su buen desempeño Walt estaba descontento con algunos aspectos relacionados con *Disneyland*. Esto se debía principalmente a su extensión, que consideraba escasa. Además del tamaño del parque en sí, le incomodaba no tener control sobre los alrededores de manera que no podía evitar el contacto con el mundo exterior y con otras incursiones comerciales. Con el fin de poner remedio a esta situación y aprovechando el fortalecimiento de la corporación, logró comprar, sin que se hiciera público, un terreno de 108.000 hectáreas (aproximadamente 9 veces el tamaño del cantón de Desamparados) en Orlando, Florida (Giroux, 1999: 48). En dicho terreno se construyó años más tarde *Disney World*.

La expectativa de la creación de empleos y la generación de ingresos por el turismo contribuyó a que Walt lograra que el entonces gobernador de Florida le otorgara a la corporación la posibilidad de controlar casi por completo el enclave. De esta forma, algunas de las partes del complejo se construyeron siguiendo sus propias normas de construcción, contratando sus propios inspectores, administrando la planificación urbanística, etc. Esto implicó que la corporación quedó exenta del cumplimiento de muchas leyes estatales (Giroux, 1999: 49).

Disney World fue creada siguiendo las creencias de Walt acerca de *los méritos combinados del entretenimiento, la educación y el corporativismo* (Giroux, 1999: 48). Más allá de su carácter como centro de entretenimiento *Disney World* incluyó entre sus parques el centro EPCOT (Prototipo de Comunidad Experimental del Futuro). EPCOT recrea un modelo de ciudad moderna adaptada a la utopía Disney que en este caso ensalza las posibles virtudes de un futuro diseñado y controlado por las corporaciones. En EPCOT se representa la eficiencia empresarial para resolver los problemas sociales a través de la cultura corporativa, la ingeniería social y el control que busca eliminar la necesidad de la política, la organización social o la crítica (Giroux, 1999: 48).

Bajo esta misma lógica de adjudicar a las corporaciones la gestión de lo público y social la corporación Disney creó años más tarde, en 1995, la ciudad de *Celebration*. Ubicada en las cercanías de *Disney World*, *Celebration* recrea una ciudad ideal que reafirma el supuesto de que solo las empresas pueden responder de manera adecuada a las necesidades sociales. Según Michael Eisner para su diseño la compañía se concentró *en los elementos que en el pasado hicieron grandes a nuestras comunidades, y añadimos los mejores elementos de nuestra experiencia actual, todo ello combinado con la intención y la esperanza de crear comunidades fuertes en el futuro* (Eisner, citado por Giroux, 1999: 75). Detrás de este planteamiento idílico sin embargo, también se encuentran objetivos comerciales. Con *Celebration* Disney incursionaba en el mercado inmobiliario capitalizando la percepción de inseguridad creciente en la sociedad, ofreciendo un entorno fuertemente controlado.

Sin embargo, la vida en *Celebration* también tiene costos más allá de lo económico. Para vivir en el enclave se exige la cesión de la potestad de decidir sobre numerosos aspectos. Desde donde tender la colada hasta el color de las persianas están sujetos a una fuerte regulación (Giroux, 1999: 76). De manera que lo ideal está sujeto a la adscripción de normas prefijadas por la corporación.

Lejos de perder fuerza con el tiempo la creación de regímenes de excepción para ciudades o delimitaciones territoriales concretas sigue aún vigente y crece. De hecho, esta tendencia llega ya a la región centroamericana en la forma por ejemplo de las *Ciudades Modelo* que buscan instalarse en Honduras.

V.1.2 Aspectos generales sobre la película y su realización

Enredados (*Tangled* en su versión original) es la número 50 de las películas animadas de la factoría Disney. Fue estrenada el 14 de noviembre de 2010 en Estados Unidos. Algunas fuentes señalan que se trata de la película más cara de la historia de la animación, ya que para su realización se invirtieron 260 millones de dólares (Box Office Mojo, 2014). Este alto costo sin embargo se vio compensado con los importantes beneficios económicos que obtuvo el filme. A nivel mundial recaudó más de 591 millones de dólares (Box Office Mojo, 2014). Esto significa que la película obtuvo 2,28\$ por cada dólar invertido.

La anterior película del estudio, *La princesa y el sapo*, no había logrado una recaudación en taquilla acorde a las expectativas de la compañía (Chmielewski y Eller, 2010a). Su recaudación a nivel mundial fue de poco más de 267 millones de dólares y el presupuesto invertido, de 105 millones de dólares.

El modesto resultado de *La princesa y el Sapo* llevó al estudio del ratón Mickey a plantearse cerrar el libro de los cuentos de hadas, para dar un giro al tipo de historias narradas en sus películas. Según Ed Catmull, presidente de Pixar y actualmente a cargo de la supervisión de Disney Animation junto con John Lasseter, *las películas y los géneros tienen un ciclo* (Chmielewski y Eller, 2010b). En efecto, en aquel momento Catmull y Lasseter habrían frenado y archivado la realización de dos proyectos que se venían desarrollando: *La Reina de la Nieves* y otra de *Jack y las habichuelas mágicas*, ambos basados en cuentos de Hans Cristian Andersen (Chmielewski y Eller, 2010b).

Enredados habría sido la última película basada en un cuento del estudio. Con el objetivo de evitar los malogrados resultados de *La princesa y el sapo*, fue sometida a algunos ajustes. Pensando que el poco éxito de la película se debía, al menos en parte, a que el título solo resultaba atractivo para las niñas se tomó la decisión de eliminar la referencia a la protagonista en el título. Así, el filme pasó de haberse llamado inicialmente *Rapunzel*, a llamarse *Enredados*.

Según Catmull, esta decisión se tomó *en base la respuesta de fans y de la crítica*, ya que pensaban que la recaudación de *La princesa y el sapo* hubiese sido mayor si no hubiese estado *prejuiciada por su título* (Chmielewski y Eller, 2010a). Los directores de la película, no obstante, defienden este cambio con otros argumentos. Según Nathan Greno, el filme necesitaba tanto del personaje de Rapunzel como del personaje de Flynn Rider para funcionar. Se trataría, desde su punto de vista, de la historia de ambos personajes y por

lo tanto Rapunzel no era un título que diera cuenta de la película que estaban realizando. Según Greno, sería como llamar a *Toy Story*, *Buzz Lightyear* (Graham, 2010).

Las dos líneas de argumentación pueden dar cuenta del enfoque de Disney para con el protagonismo femenino. Particularmente el primero evidencia la creencia de que las mujeres como protagonistas no son un buen producto y por tanto no resulta deseable su fomento. En cualquier caso, si bien la recaudación global de *La princesa y el sapo* es notablemente inferior a la de *Enredados* y probablemente no cumplió las expectativas del estudio, su rentabilidad fue superior. Así, si en *Enredados* por cada dólar invertido se recaudaron 2,28 dólares, *La princesa y el sapo*, por su parte, obtuvo una recaudación 2,54 dólares por cada dólar invertido. Por lo tanto, no podría decirse que el desempeño económico de *La princesa y el sapo* fuera inferior al de *Enredados*. Sin embargo, como se ha señalado, la primera fue considerada un fracaso y la segunda un éxito. Es más, el buen desempeño de *Enredados* finalmente animó a los directores del Disney Animation Studios a retomar las películas basadas en cuentos y a realizar la desechada versión de *La Reina de las Nieves*, que fue presentada en 2013 con el título también genéricamente neutro de *Frozen*.

Si bien lo genéricamente neutro es deseable en el caso de las películas con protagonistas femeninas, no sucede lo mismo en el caso de los protagonistas masculinos. De hecho, en 2012, Disney estrenó *Ralph el demoledor*, dando cuenta del sexo de su protagonista en el título.

Cuando se realiza un recuento histórico de la mención a las protagonistas y a los protagonistas en los títulos originales de las películas animadas Disney, se encuentra que 18 (34%) de los 53 títulos son neutros; 22 (41,5%) hacen referencia de manera exclusiva a protagonistas masculinos; 7 (13,2%) hacen referencia tanto a protagonistas masculinos como protagonistas femeninas; y solo 6 (11,3%) hacen referencia de manera exclusiva a las heroínas. Aunque desde la productora y desde sus fans se pueden apuntar diferentes argumentos que tratan de justificar esta situación, el hecho es que la reticencia a reconocer y promover el protagonismo femenino se hace manifiesta en su notable infrarrepresentación en los títulos de los filmes.

Por otro lado, el argumento de Greno también resulta poco sólido. De hecho, la película trata de la historia de Rapunzel, y si bien Rider en la versión Disney es un personaje importante, es ella sin duda la principal protagonista. El propio guión de la película así lo señala:

Flynn Rider: Esta es la historia de mi muerte.

Pero tranquilos, en realidad es una historia muy divertida y la verdad ni siquiera es mía.

Esta es la historia de un chica llamada Rapunzel.

Asimismo, este mismo argumento debería llevar a la revisión de los títulos de otros filmes de la factoría. Por ejemplo, en esta lógica, *El País de Nunca Jamás* hubiera sido un título más adecuado para *Peter Pan* y de esta forma no se invisibilizaría el personaje de Wendy. *Aladdin*, por su parte, podría haberse llamado *La lámpara mágica*, para no excluir a Jasmín y al Genio del título.

La realización de esta película basada en el cuento de Rapunzel estuvo largo tiempo en la agenda de Walt Disney Animation Studios. De hecho, el cuento ya había sido trabajado sin éxito por Walt y su equipo en los años 40 (Empire Magazine, 2011). En este nuevo intento de llevar el cuento a la gran pantalla la tarea recayó, en primer lugar, en uno de los animadores veteranos del estudio, Glen Keane, pero fueron los directores Nathan Greno y Byron Howard los que finalmente lograron terminar el filme satisfactoriamente.

Según declaran los propios directores, esta película se enfrentaba al reto de ser la película número 50 del estudio; además se trataba de mantener el legado y las raíces de los filmes anteriores, pero al mismo tiempo que fuera algo nuevo, nunca antes visto, fresco e innovador (Tribute Movies, 2010). Para ello, se retomó el estilo de los fondos de películas como *Cenicienta*, con la ventaja de que al trasladar el estilo de un formato 2D a uno 3D se lograba un efecto totalmente novedoso (Empire Magazine, 2011).

Las películas de cuentos de hadas han solido emplear elementos arquitectónicos de la Europa medieval. En este caso, para reconstruir esta atmósfera, se retomó principalmente la estética de uno de los parques temáticos de Disney, que también están ambientados en la Edad Media. Se trata, según el equipo a cargo de la realización de la película, de recrear una atmósfera de *lugar más feliz del mundo* donde las personas quieren regresar una y otra vez (Empire Magazine, 2011). Según Nathan Greno, co-director de la película, cuando estaban realizando el filme pensaron que la llegada al reino de Rapunzel *debería verse como Disneyland repleto de gente. No tan lleno como para resultar incómodo, pero si como un lugar con mucho que ver* (Desowitz, 2010b).

Esta referencia no solo a las películas previas del estudio sino también a Disneyland de manera tan explícita, da cuenta de la promoción de sus productos de consumo que se



buscan fomentar a través de los filmes. Asimismo, el asumir que sus parques temáticos son el lugar más feliz del mundo refleja el hecho de que la felicidad, desde el punto de vista de quienes producen para el estudio Disney, está determinada por cierto tipo de consumo.

Finalmente, algunos aspectos sobre el diseño y construcción de algunos de los ambientes principales de la película también resultan de interés. Uno de estos espacios es la torre en la que Rapunzel ha estado encerrada por 18 años. Al inicio, los primeros bocetos realizados representaban un encierro similar a una prisión, oscuro e incómodo. Sin embargo, tras recibir algunas observaciones, decidieron modificarlo para convertirlo en un lugar bonito y agradable. De otra forma, era imposible justificar que una niña encerrada por tanto tiempo tuviera las habilidades y el carácter que Rapunzel presenta en la película (CNT, 2010). La torre se convierte así en un espacio encantador con muchas opciones para el entretenimiento. Como se verá en el apartado V.1.5, estos cambios no son suficientes para lograr que la desenvoltura de Rapunzel resulte verosímil.

V.1.3 La historia

Basada en la historia de los hermanos Grimm que comparte nombre con la protagonista de la película, *Enredados* retoma como eje de su narración la historia de una doncella en una torre, presente en numerosos cuentos originarios de diferentes contextos culturales.

La película empieza presentando la delicada situación de una reina que enferma muy gravemente estando embarazada. Los médicos del reino no logran dar con ningún remedio que mejore su situación y la única esperanza para lograr curar a la reina y para que pueda llevar su embarazo a término es encontrar una flor mágica formada a partir de una gota de sol. Tras una intensa búsqueda a lo largo de reino, logran dar con la flor y preparan con ella un remedio para la reina, que meses más tarde da a luz a Rapunzel.

La flor mágica transmite a la niña sus poderes de manera que su pelo tiene la capacidad de iluminarse y curar todo tipo de heridas y enfermedades. Sin embargo, el pelo pierde su poder si se corta. Por otro lado, la desaparición de la flor ha dejado a una mujer, Mother Gothel, desprovista de un elemento esencial para su supervivencia. Usando el poder de la flor, Mother Gothel ha logrado permanecer joven desde tiempos remotos. Para poder seguir accediendo a la magia, secuestra a la niña y la encierra en una torre. Durante años Rapunzel crece creyendo que Mother Gothel es su madre y que la encierra en la torre para protegerla de los peligros del exterior. El rey y la reina utilizan todos los medios a su disposición para tratar de encontrarla infructuosamente. Cada año, en el cumpleaños de la princesa, lanzan al aire cientos de farolillos iluminados con la esperanza de que algún día aparezca.

Cuando Rapunzel está cercana a cumplir 18 años le pide a Mother Gothel que, como regalo de cumpleaños le lleve a ver los farolillos iluminados que casualmente aparecen cada año el día de su cumpleaños; sin embargo, la bruja se niega a hacerlo argumentando que es demasiado peligroso para ella.

Al poco tiempo, Flynn Rider, un ladrón que huye de los soldados del reino, encuentra la torre y trepa a ella para buscar refugio y evitar ser capturado. Rapunzel lo golpea y mientras él está inconsciente se apodera del botín de su último robo: una tiara de brillantes que pertenece a la princesa secuestrada. Aunque en un inicio su intención es contarle a Mother Gothel lo sucedido, decide no hacerlo, ya que Flynn Rider puede ser su única opción para lograr ir a ver los farolillos. Así, le propone a Rider un trato: si le lleva a ver los farolillos ella le devolverá la tiara.

Flynn y Rapunzel emprenden la aventura de salir de la torre al mundo y viajar a ver los farolillos. Durante el viaje se enamoran. Mother Gothel pronto se da cuenta de la huida de Rapunzel y urde un plan para garantizar su regreso. Para ello se alía con dos exsocios de Flynn que fueron traicionados por éste. En un momento en el que Flynn se aleja, interpela a Rapunzel para que regrese con ella; ante su negativa, le dice que cuando le entregue la tiara a Flynn la abandonará, y le reta a hacerlo.

Tras numerosas vicisitudes, logran asistir al lanzamiento de los farolillos. En ese momento, Rapunzel le entrega la tiara. Flynn trata de devolver la tiara a sus exsocios; sin embargo estos lo capturan y lo entregan a los soldados. Mother Gothel convence a Rapunzel de que ha sido abandonada y ambas regresan a la torre. Una vez en la torre, Rapunzel empieza a tener recuerdos de cuando era bebé y se da cuenta de que ella es la princesa secuestrada. Se enfrenta a Mother Gothel y esta reacciona de manera violenta.

Mientras tanto, Flynn ha logrado escapar del castillo y se dirige hacia la torre. Cuando llega Mother Gothel lo hiere mortalmente. A cambio de que le permita curar la herida de su amado, Rapunzel promete a la bruja quedarse eternamente a su lado. Antes de que logre hacerlo, Flynn le corta el pelo de manera que este pierde su magia y cambia de color. La desaparición de la magia provoca que Mother Gothel se convierta en polvo.

Sin su pelo mágico, Rapunzel llora sobre su amado que está agonizando ya que cree que no puede hacer nada por él. Sin embargo, una lágrima mágica logra devolverlo a la vida. Así, pueden regresar al castillo, casarse y vivir felices para siempre.

Según los directores del filme, este guión busca posicionar un mensaje principal. Se trata de representar un lugar o un conflicto que todo el mundo ha pasado en algún momento de su vida: la búsqueda de la independencia. Según Greno, cada persona quiere en algún momento encontrarse a sí misma. En este caso, es Rapunzel la que está en ese proceso, ya que está tratando de dejar de ser una niña para convertirse en una adulta. Greno señala que este es un sentimiento universal y se refiere a su propia experiencia personal recordando que cuando tenía 8 años deseaba poder hacer lo que quería y hacerse mayor (Graham, 2010).

V.1.4 Los referentes en los cuentos folclóricos y de hadas

Como ya se ha señalado, la principal fuente en la que se inspira *Enredados* es el cuento de Rapunzel, que da su nombre a la protagonista de la película. Los cuentos similares a Rapunzel, que centran su acción en una doncella encerrada en una torre, son numerosos y pueden encontrarse en culturas muy distintas en todo el mundo. El más conocido de estos cuentos en el mundo occidental es, en efecto, Rapunzel, publicado por los hermanos Grimm en 1857 en su colección de cuentos *Kinder- und Hausmärchen* (Cuentos infantiles y del hogar). Los Grimm publicaron la primera versión de este cuento en la también primera edición de la colección impresa en 1812; sin embargo, es la última versión la que ha sido más ampliamente difundida y es más conocida.

El cuento de los Grimm tiene su origen en cuentos publicados previamente en Europa. Así, la primera versión escrita de un cuento similar, *Petrosinella*, aparece 1634, en la obra del italiano Giambattista Basile *Lo cunto de li cunti* (El cuento de cuentos) también conocido como *Pentamerone*. Basile, originario de las cercanías de Nápoles, pertenecía a una familia de clase media de cortesanos y artistas. A lo largo de su vida estuvo al servicio militar e intelectual en cortes tanto en Italia como en otros países, ostentó puestos administrativos en las provincias napolitanas e incluso recibió un título de conde (Zipes, 2000: 41).

Con respecto a la realización de la colección de cuentos ya mencionada, a pesar de que no se cuenta con ningún manuscrito que se refiera a su elaboración, se cree que fueron escritos con el fin de ser leídos en voz alta en la corte, ya que este era un pasatiempo frecuente para la élite social en aquel tiempo (Zipes, 2000: 41). Esta colección de cuentos es reflejo del interés por la cultura popular y la tradición folclórica desarrollada en el Renacimiento, periodo en el que se comenzó a incorporar cuentos aislados en las colecciones de novelas (Zipes, 2000: 43).

Para la elaboración de *Lo cunto*, Basile, además de transcribir los relatos orales escuchados en los alrededores de Nápoles y en sus viajes, transformó las narraciones en cuentos originales con un *importante juego retórico, referencias abundantes a la vida cotidiana y la cultura popular del momento, y un subtexto de crítica a la cultura de y a la tradición literaria canónica* (Zipes, 2000: 43). *Lo cunto* es, además, la primera colección integral de cuentos de hadas publicada en Europa; en consecuencia, marca el paso de los cuentos folclóricos a los cuentos de hadas con "autoría" y tiene una notable influencia en escritores posteriores como Perrault o los Grimm (Zipes, 2000: 43). De hecho, además

Lo cunto incluye las primeras versiones escritas de otros cuentos muy conocidos como Cenicienta o la Bella Durmiente.

El cuento de Petrosinella comienza relatando como una mujer embarazada, Pascadozzia, observa desde su ventana el jardín de una vecina, una ogra, y siente un terrible antojo por el perejil que crece en él. Esta mujer, convencida de que no saciar los antojos podría causar importantes daños a su bebé, entra al jardín de la ogra en reiteradas ocasiones en busca de perejil. En una de sus incursiones la ogra la sorprende y Pascadozzia trata de disculparse utilizando su embarazo como excusa para justificar el robo. Sin embargo, la ogra no se compadece y le ofrece su perdón solo a cambio de que le entregue el niño o la niña que está por nacer. Pascadozzia, sin más opción que esa, acepta el trato y huye. Meses más tarde da a luz a una linda niña, Petrosinella, con la marca de una ramita de perejil en el pecho.

Petrosinella pasa los primeros años de su vida con su madre. Comienza a ir a la escuela y cada día se cruza con la ogra que le dice "dile a tu madre que recuerde su promesa". La madre, desesperada, finalmente le dice a la niña "dile mi a la señora que mi respuesta es: llévatela". Cuando Petrosinella le da el mensaje de su madre a la ogra, ésta se la lleva al bosque agarrada del pelo y la encierra en una torre sin puerta ni escaleras, con tan solo una pequeña ventana. La ogra empleaba el largo pelo de la chica para trepar hasta la ventana y la niña fue creciendo cautiva en la torre hasta convertirse en una joven de extraordinaria belleza.

Un día en que la ogra no se encontraba en la torre, Petrosinella estaba en la ventana de la torre con su largo pelo dorado al sol. En ese momento un príncipe pasaba por allí y se enamoró irremediable e instantáneamente de ella. El príncipe trató con éxito llamar la atención de la chica y ella lo recibió favorablemente. Después de varios encuentros en los que compartieron esperanzas, besos y compromisos, Petrosinella propone un plan para concretar un encuentro nocturno. Así, llegado el momento le da a la ogra un jugo de amapola para hacerla dormir y lanza sus trenzas por la ventana para subir al príncipe a la torre. El príncipe y Petrosinella pasan la noche juntos y él abandona la torre antes del amanecer.

Después de varios encuentros similares, una chismosa "que siempre anda curioseando en cosas que no le conciernen" le cuenta a la ogra que Petrosinella se está acostando con un joven y que sospecha que están planeando huir juntos. La ogra agradece la información recibida y le dice que la chica no podrá huir sin unas bellotas mágicas escondidas en la torre, ya que le ha realizado un encantamiento.

Petrosinella, que estaba escuchando desde la ventana idea rápidamente un plan para escapar. Así, cuando llega la noche duerme de nuevo a la ogra y espera la llegada del príncipe, buscan las bellotas y huyen de la torre con una escala de cuerda. Pero la chismosa los ve y despierta a la ogra. Cuando ésta se da cuenta de la huida, persigue a los amantes y pronto los alcanza. Entonces, Petrosinella le lanza una de las bellotas que se convierte en bulldog, pero la ogra saca de su bolsillo un pedazo de pan con el que calma al perro y continúa la persecución. Petrosinella le lanza entonces la segunda bellota, que se convierte en un fiero león. Como defensa, la ogra despoja a un asno de su piel y se la lanza al león, que huye asustado. La fugitiva le lanza la última bellota que se convierte en un lobo que engulle la ogra antes de que tenga tiempo de reaccionar.

Los amantes, ya libres, emprenden viaje al reino del príncipe donde, con el permiso del rey, se casan. Termina el cuento diciendo que, después de todos los problemas y peligros enfrentados la pareja comprueba que *con una hora en el puerto los marineros liberados de sus miedos, olvidan cien años de tormentas* (Heiner, 2010: 13).

En 1697, sesenta años más tarde, la francesa Charlotte-Rose de La Force publicó una versión de un cuento similar, *Persinette*, en su colección *Les Contes des contes* (Los cuentos de cuentos). La gran similitud con algunos elementos del cuento de Basile significa que de La Force al menos conocía alguna de las versiones orales del cuento (Heiner, 2010).

La Force era parte de un grupo de escritoras y escritores, entre quienes se encontraban Madame D'Aulnoy, Madame de Murat o Charles Perrault, que pusieron de moda los cuentos en los salones literarios de París. Así, al igual que Basile, La Force escribía para un público aristócrata y educado. Sus cuentos buscaban entretener y, al mismo tiempo, comentar aspectos importantes de la vida cotidiana (Windling, 2007: 1).

En aquella época, el arreglo de matrimonios era frecuente, particularmente en la clase alta, y ésta era un preocupación importante para las mujeres. De hecho, no tenían legalmente ningún poder para oponerse a este tipo de acuerdos que a menudo respondían a transacciones comerciales entre familias de la aristocracia. De manera que eran obligadas a casarse en muchos casos con hombres mucho mayores. Además, en aquel tiempo no existía la posibilidad de divorcio y las hijas desobedientes solían ser encerradas en conventos de monjas o en instituciones de la época para personas con enfermedades mentales. Habida cuenta de este contexto, no es de extrañar que en los cuentos franceses de la época, gran parte de los cuales fueron escritos por mujeres, aparezcan con frecuencia niñas y mujeres jóvenes en manos de criaturas malvadas o padres y madres crueles, o

encerradas en torres encantadas de las cuales solo las puede salvar el verdadero amor (Windling, 2007: 1).

La Force, concretamente, siendo de origen noble protagonizó varios escándalos debido a su determinación para dirigir su propia vida. De hecho, se casó con un joven sin permiso parental, pero el matrimonio fue anulado por el padre de su compañero y ella fue enviada a un convento por un tiempo (Zipes, 2000: 285). Ella aprovechó este exilio forzado para escribir su colección de cuentos y algunas novelas históricas. Cuando finalmente salió de su encierro, logró ser autosuficiente económicamente el resto de su vida a través de la escritura (Windling, 2007: 1).

El cuento de La Force empieza haciendo referencia a una joven pareja que estaba esperando un bebé. El embarazo iba muy bien, hasta que la joven embarazada siente un antojo irrefrenable de comer perejil. La planta, escasa en aquel tiempo en el país, solo podía encontrarse en el jardín de un hada del vecindario que lo había traído desde la India. Ante esta situación su marido decide robar el perejil para ella.

A pocos días de haber satisfecho el antojo, éste retornó aún más fuerte que antes y el marido, resignado, trató de robar perejil nuevamente. Sin embargo, esta vez fue sorprendido por el hada. El hombre asustado pidió perdón y trató de justificarse diciendo que su mujer, al encontrarse embarazada, estaba en riesgo si no satisfacía su antojo. Entonces el hada le dijo que le daría todo el perejil que quisiera a cambio de que le entregará el bebé cuando naciera.

Cuando la mujer dio a luz, el hada se encontraba a su lado y le puso a la recién nacida el nombre de Persinette. La envolvió en sabanas de oro y le roció la cara con una agua mágica que la convirtió en la criatura más bella del mundo.

El hada crió a la niña amorosamente hasta que cumplió 12 años. Entonces, preocupada por el destino de la niña a manos de los hombres, decidió buscar la manera de protegerla. Así, haciendo uso de magia, construyó una torre de plata en medio del bosque. Esta torre misteriosa no tenía ninguna puerta para entrar. Tenía grandes habitaciones bien iluminadas y estaba llena de todo lo imaginable para hacer la vida de Persinette comfortable. Es más, Persinette estaba perfectamente entretenida en la torre: leía, pintaba, tocaba instrumentos musicales y se entretenía con las actividades que la niñas bien educadas aprenden a hacer.

Cuando el hada necesitaba subir a la torre le gritaba a la joven desde abajo "Persinette, deja caer tu cabello" y escalaba a través de él. Su pelo era una de sus principales bellezas.

Tenía tres yardas de largo, pero nunca le molestaba. Era rubio como el oro y lo llevaba trenzado.

Un día, un joven príncipe se encontraba cazando en los alrededores de la torre. En un determinado momento se separó de sus compañeros y comenzó a escuchar una linda canción. Así, llegó hasta la torre de Persinette. Cautivado por su belleza y su voz, se enamoró. Desesperado por llegar hasta ella comenzó a dar vueltas a la torre en busca de la entrada sin éxito. Al poco rato, Persinette se dio cuenta de la presencia del hombre. Después de observarlo por un tiempo, se retiró de la ventana temerosa, pensando que podía matarla con tan solo mirarla.

El príncipe, deprimido, trató de recabar información acerca de la joven en una aldea cercana en la que le contaron que la joven fue encerrada en la torre por el hada. El joven, decidido a llegar hasta la muchacha, fue cada día a la torre hasta que al fin vio como el hada llamaba a Persinette y trepaba por su pelo hasta la torre. Al día siguiente, en la noche, habiéndose asegurado de que el hada ya había terminado su visita, llamo a Persinette desde la base de la torre imitando la voz del hada: "Persinette, deja caer tu cabello". La joven dejó caer su melena y el príncipe trepó hasta su ventana. Al inicio, Persinette se asustó enormemente por la llegada del intruso. Ella se recuperó poco a poco del susto y el príncipe dispuesto a conquistarla le habló de las maravillas en el exterior y le propuso matrimonio. Ella aceptó sin saber muy bien lo que estaba haciendo.

El príncipe era feliz y Persinette se fue enamorando de él. El príncipe siguió visitándola en la torre y en poco tiempo quedó embarazada. Ella, inocente, no comprendía lo que le estaba pasando y el príncipe no quiso darle ninguna aclaración para no preocuparla.

El hada, sin embargo, rápidamente se dio cuenta del embarazo de la chica. Furiosa al comprobar que todas sus precauciones no habían sido suficientes para evitar el destino de la joven, decide castigarla. De manera que le corta el pelo y lleva a Persinette a una casa a la orilla de un lago remoto. De vuelta a la torre, cuelga las trenzas de Persinette de la ventana y espera el regreso del príncipe. Cuando este trepa a la torre, en lugar de a su amada encuentra al hada que le dice que Persinette nunca volverá a ser suya y lo lanza por la ventana. Como efecto de la caída sorprendentemente no se rompe ningún hueso, pero queda ciego. A partir de ese momento se dedica a vagar por los caminos, alimentándose de hierbas y raíces que logra encontrar. Persinette, mientras tanto, da a luz gemelos, un niño y una niña.

Años más tarde, un día mientras el príncipe se encontraba sumido en tristes pensamientos, una linda voz lo sacó de sus reflexiones: la voz de Persinette. La emoción de ambos y de su hijo y su hija fue enorme y las lágrimas de emoción de su amada le curaron la ceguera. Su alegría, sin embargo, duró poco. Al anochecer, la comida se convirtió en piedra, los pájaros en dragones y las hierbas venenosas. Dispuestos a morir juntos, finalmente, el hada los perdonó, fue a buscarlos en una carroza de oro y gemas, y los llevó al palacio del rey, el padre del príncipe, donde fueron bien recibidos y vivieron felices.

Casi un siglo más tarde, en 1790, Friedrich Schulz tradujo al alemán el cuento escrito por de La Force. Este autor introdujo algunos pequeños cambios de estilo, pero la historia es prácticamente la misma. La principal modificación realizada se trata del cambio del nombre de la protagonista de Persinette a Rapunzel (Heiner, 2010: 2). Asimismo, en esta nueva versión, el hada es retratada de manera más benevolente (Windling, 2007: 2).

Con respecto a la versión de Rapunzel de los hermanos Grimm, Windling (2007: 2) señala que su semejanza con el cuento francés y la primera versión alemana hacen concluir que el relato que los hermanos recogieron se derivaba de alguno de los dos. Heiner (2010), por su parte, señala que los hermanos Grimm retomaron el cuento de Schulz presumiendo sus raíces germanas. El cuento de los Grimm, además, introduce algunos cambios, e incluso cambia de manera notable entre su primera versión publicada en 1812 y la publicada en 1857.

El cuento de los Grimm empieza presentando a un hombre y a una mujer que durante largo tiempo han deseado un bebé. Finalmente, parece que “dios les concederá el deseo” y los dos están felices por ello.

En la vecindad vivía una poderosa hechicera con un hermoso jardín. Un día, la mujer embarazada, observando el jardín desde su ventana, sintió un tremendo deseo de comer unas hierbas¹⁰ que la hechicera tenía en su jardín. Consciente de que las hierbas eran inaccesibles, a medida que su deseo iba creciendo empezó a sentirse mal. El esposo, preocupado por el mal aspecto de la mujer, le preguntó que le ocurría y ésta le respondió que sentía que si no comía la hierbas del jardín de la hechicera moriría. El hombre, ante la gravedad de la situación, decidió saltar la tapia y conseguir las hierbas para su esposa.

10 Dichas hierbas en la versión original son *rapunzel* y en la traducción al inglés *rampion*. Conocida en castellano como rapochingo o ruiponce (*Campanula rapunculus*), su raíz es comestible y se emplea para la realización de ensaladas.

Al día siguiente de satisfacer la necesidad de comer las hierbas, la mujer sintió, sin embargo, un deseo aún mucho mayor de volverlas a comer. El hombre, resignado, regresó al jardín de la hechicera, pero esta vez fue sorprendido. La hechicera, amenazándolo con castigarlo, le preguntó por qué estaba robando en su jardín. El hombre, atemorizado, le dijo que su esposa moriría si no comía más las hierbas. Así, la hechicera le propuso perdonarlo y permitirle llevarse todas las hierbas que quisiera a cambio de que le entregaran el bebé que su esposa traería al mundo. Por ello, la hechicera se llevó a la hija de la pareja nada más nacer y la llamó Rapunzel.

Rapunzel creció hasta convertirse en la criatura más bella del mundo y a los doce años la hechicera decidió encerrarla en una torre sin puerta ni escaleras. Cuando la hechicera quería subir a la torre le gritaba: "Rapunzel, deja caer tu cabello".

Pasaron un año o dos, y un príncipe que se encontraba en el bosque escuchó el canto de Rapunzel y, maravillado, quiso subir a la torre. Sin embargo, no encontró ninguna puerta de entrada. El impacto creado por el canto de Rapunzel fue tan fuerte que regresó cada día a la torre, hasta que un día escuchó a la hechicera llamar a Rapunzel y vio como subía por su pelo. Así, al día siguiente al anochecer, él mismo llamó a Rapunzel pidiéndole que dejara caer su cabello. Así lo hizo la chica y el hijo del rey trepó por su melena. Una vez arriba, Rapunzel se asustó al verlo, pero este le habló como si fuera un amigo y cuando se tranquilizó le propuso matrimonio. Pensando que el príncipe la querría más que la hechicera decidió aceptar y le pidió al príncipe que cada vez que fuera a visitarla le llevara un pedazo de tela y así ella podría hacer una escala para escapar.

La hechicera no se dio cuenta de nada hasta que Rapunzel un día le dijo "Por qué será que vos me resultás más pesada de subir a la torre que el joven hijo del rey". La hechicera, furiosa porque a pesar de todas sus protecciones la muchacha le había decepcionado, le cortó el pelo y la llevó a un desierto remoto condenada a vivir en pena y miseria.

Para castigar al príncipe, colgó las trenzas de Rapunzel de la ventana para que este subiera una vez más a la torre. Una vez arriba, encontró a la hechicera dispuesta a castigarle. El príncipe asustado saltó de la torre y aunque logró salvar la vida, cayó sobre unas espinas que lo dejaron ciego.

Así, estuvo vagando por los bosques comiendo raíces y bayas, lamentando la pérdida de su querida esposa. Pasó varios años en la miseria hasta que un día llegó al desierto donde vivía Rapunzel con los gemelos, un niño y una niña, que había dado a luz. Escuchó

su voz y, sin dudar que era ella, se acercó. Ella emocionada se puso a llorar y sus lágrimas le curaron la ceguera. Finalmente, él la llevo a su reino donde vivieron felices y contentos.

Son muchas, las versiones literarias posteriores a estas iniciales referidas a la historia de Rapunzel, pero son éstas principalmente las que nos permiten rastrear el origen y el significado del cuento.

Son los dos primeros relatos los que ofrecen mayor riqueza e interés cuando se trata al menos de analizarlos desde la perspectiva de los aportes para las mujeres. Lamentablemente, sin embargo, es el cuento de los Grimm el más conocido en nuestros días. Como señala Heiner (2010: 3), los Grimm convierten a una heroína audaz que se rescata a sí misma, en una muchacha *naïve, egoísta e indiscreta*.

De hecho, los relatos de los Grimm difieren incluso entre si cuando se revisan las diferentes ediciones de *Kinder- und Hausmärchen*. Así, la primera edición de la colección de cuentos, publicada en 1812, respondía a un esfuerzo académico por recuperar la literatura oral de los cuentos alemanes. Sin embargo, en posteriores ediciones, conscientes del éxito que el libro podía tener como lectura para niños y niñas, se dieron a la tarea de "limpiar" el contenido para hacerlo más aceptable desde su criterio, para su nuevo público (Tatar, 1987: 6).

En este proceso de limpieza, sin embargo, los Grimm no vieron ningún problema en mantener, y en algunos casos añadir o aumentar, episodios violentos en los cuentos. Por ejemplo, el asesinato, la mutilación, el canibalismo o el infanticidio son frecuentes en los cuentos. Pero sí decidieron eliminar lo que ellos mismo denominaron como *ciertas condiciones y relaciones* entre las que se encontraba el embarazo (Tatar, 1987: 7).

En el caso de Rapunzel, se eliminó la referencia explícita que hacia la joven, sin tener consciencia de ello, sobre su embarazo:

Dime , Godmother, ¿por qué mi ropa me queda tan ajustada que ya no me sirve?
(Tatar 1987: 18).

Para sustituirlo por el siguiente texto:

Dime, Godmother, ¿por qué tu eres mucho más pesada de subir que el joven príncipe? (Tatar 1987: 18).

Así, los hermanos Grimm recortaron el carácter del personaje dejando a Rapunzel mutilada del fuerte carácter de sus antecesoras Petrosinella y Persinette.

Como bien señala Marina Warner (2011: 331), la historia de la doncella en la torre, particularmente en sus dos primeras versiones, abre la posibilidad de plantear algunos temas de reflexión aún hoy muy actuales. El embarazo adolescente, el sexo antes del matrimonio o la interrupción del embarazo son elementos presentes en los cuentos originales. Una relectura o adaptación contemporánea podría incluir otros elementos como la maternidad subrogada, la adopción por parte de padres y madres mayores o las nuevas tecnologías de reproducción asistida.

Uno de los elementos importantes, que a menudo pasa desapercibido, tanto en el cuento de Basile como en el de La Force, tiene que ver con la imagen de la joven embarazada buscando las hierbas en el jardín prohibido de su vecina. En ambos cuentos, dicha hierba deseada era perejil. El perejil es una planta emenagoga, ya en aquella época conocida por sus propiedades abortivas (Warner, 2011: 334).

Haciendo una lectura de esta simbología, se puede plantear que la ogra y el hada finalmente se hacen cargo de un bebé no deseado, después de que el perejil haya fallado. Esta hipótesis es particularmente plausible en el relato italiano, ya que Petrosinella es una joven madre soltera, lo cual en aquella época significaba un fuerte estigma.

En cualquier caso, en ambos cuentos, e incluso en el de los Grimm con sus cambios, se habla de una ancestral educación sexual versus el confinamiento y la ignorancia como medio de protección de las mujeres jóvenes. Aunado a ello, plantean el empeño de las mujeres adultas en proteger a las jóvenes y los conflictos y miedos que el crecimiento de las niñas les genera. Finalmente, en el relato de la Force se reivindica de manera particularmente manifiesta el derecho de las mujeres a escoger su pareja, probablemente como autorreferencia a su propia historia.

Dicho esto, se hace evidente que si la adaptación de los Grimm supuso un saneamiento del cuento, la de Disney lo convierte en aséptico. Los directores de la película señalan que, a la hora de adaptar el cuento, trataron de recoger el núcleo del cuento y construir su relato a partir de ese núcleo, dándole un carácter más fresco. Según plantean, el núcleo del cuento radica en la *torre, el pelo y la bruja* (Howard, citado por Graham, 2010) y otros elementos que la gente en general recuerda del cuento original, como el dicho de *Rapunzel, Rapunzel, deja caer tu cabello* (Greno, citado por Graham, 2010). Estarían, así, construyendo una

historia contemporánea con comedia y acción. Según Greno, *hay un balance constante entre los dos relatos. Creo que hemos sido fieles al original y al mismo tiempo lo hemos convertido en una historia para todo el mundo* (Greno, citado por Graham, 2010)

Partiendo del nombre de la protagonista, resulta evidente que es el cuento de los Grimm la principal fuente para la realización del filme. Sin embargo, en el libro *The Art of Tangled* (2010), los directores hacen también referencia al cuento de Madame de La Force. En cualquier caso, la extracción de lo que ellos entienden como núcleo del cuento es extremadamente simplista. No retoma ninguno de los aspectos centrales ya mencionados que vertebran el argumento de la historia, y lo limitan a algunos detalles formales, a los que, además, se les despoja de su significado original.

En lugar de plantearse como un conflicto en la relación entre las mujeres jóvenes y adultas, que pasa por temas ya mencionados como la educación sexual versus el control, los mandatos sociales y las expectativas sobre las otras personas, se reduce a una historia-relato en el que hay una mujer adulta mala que se aprovecha de una mujer joven.

V.1.5 Los personajes

En una primera mirada al guión de la película, se observa una infrarrepresentación de personajes femeninos, al menos en términos cuantitativos. Así, por ejemplo, entre los 12 personajes que tienen algún diálogo¹¹, solo se escuchan dos voces femeninas: la de Rapunzel y la de Mother Gothel. Si bien los parlamentos de estas ocupan buena parte del guión, la infrarrepresentación femenina es evidente. Además, como se demostrará en este capítulo, se brindan solo dos modelos de mujer: uno bueno, relacionado con la juventud y la inocencia, y otro malo, relacionado con las mujeres adultas y la experiencia. En este caso, se manifiesta de manera muy evidente, ya que Gothel, desprovista de medios mágicos para controlar a la niña, debe utilizar su inteligencia y sus conocimientos acerca del mundo para controlarla.

Los 10 personajes masculinos con derecho a la palabra pueden agruparse, en primera instancia, en dos categorías: los ladrones y bandidos, y los guardias. Los guardias son el grupo menos significativo, ya que se trata de personajes bastante planos e incluso clónicos, tanto en el aspecto físico como en el carácter. Sus únicas actividades se circunscriben al servicio al reino, como la búsqueda de la flor mágica, la custodia de los tesoros reales o la persecución a los ladrones.

Entre el grupo de guardias no hay ningún personaje femenino, lo que refleja la vigencia la división sexual del trabajo en el filme. En este sentido, podría argumentarse que se debe a que en la Edad Media, época que inspira los decorados, la segregación de hombres y mujeres era muy fuerte. Sin embargo, los propios directores de la película dicen haber realizado una actualización del cuento, para darle un aire moderno que responda a expectativas contemporáneas. Eso se refleja en muchos elementos que resultan anacrónicos con la ambientación. Por ejemplo, se da la hora en modo militar y se emplean expresiones muy actuales¹².

En la categoría de ladrones y bandidos, se identifica una mayor variedad de personajes y caracteres. En primer lugar, está Flynn. Según afirman los propios autores, co-protagonista de la historia, Flynn es egoísta, arrogante, valiente, fuerte, ágil ... es decir, cumple a la perfección los rasgos de un personaje masculino estereotipado. Por otro lado, están los bandidos del Snugly Duckling. Varían en características físicas, pero todos ellos son fieros y

11 Se ha tomado en cuenta a los guardias que hablan como un solo personaje, ya que sus parlamentos son cortos, escasos, poco significativos y parecidos.

12 Rapunzel: Don't freak out (no entres en pánico).



temibles. Finalmente, están los hermanos Stabbington, socios de Flynn, que son los únicos que se mantienen en este grupo de ladrones y bandidos hasta el final del filme. En esta historia limitada a la lucha del bien contra el mal, el resto pasan al bando del bien más pronto que tarde. Por la manera en la que está construido el guión, Flynn se considera en el bando de "los buenos" desde el inicio, a pesar de que es un ladrón capaz de abandonar a sus socios y de mentir. Los forajidos del Snugly, por su parte, se convierten tras conocer a Rapunzel, ya que con su dulzura los cautiva haciéndoles recordar sus sueños perdidos.

Es destacable que, en la redención de los ladrones mediante la exposición de los sueños perdidos, muchos de ellos se remiten a actividades tradicionalmente femeninas como tejer o hacer pasteles. De manera que se podría pensar que se les está asignando algún valor, lo cual sería positivo.

Esta construcción de la historia y los personajes puede dar a entender que los hombres, aunque haya evidencia de los delitos que han cometido, son en el fondo buenos. En el caso de las mujeres, sin embargo, no hay vuelta atrás ni posibilidad de redención.

Por otro lado, tomando en cuenta que parte de la producción principal de la película se realizó a partir 2008, después del estallido de la crisis financiera, resulta llamativo el hecho de que en ese contexto particular se le reste tanta importancia al delito de robo. Es más, si nos fijamos en otros personajes Disney también ladrones, como Aladdin, se evidencia que este último roba por necesidad. Flynn, sin embargo, roba porque quiere una vida cómoda con mucho dinero y comprarse un castillo. En este segundo caso no se podría eximir al ladrón de su falta.

Asimismo, el mensaje para las chicas es claro: confiar en un ladrón desconocido puede ser una buena idea para lograr cumplir los sueños. Asimismo, para lograrlo es necesario distanciarse de sus madres, ya que éstas solo buscan impedir que se cumplan las chicas cumplan sueños y obtener beneficios para ellas mismas.

Por último, en el análisis general de la distribución y roles de los personajes, es necesario hablar de la función que juegan el padre y la madre de Rapunzel en esta película. Como señala Davis (2006: 102), la ausencia del padre y de la madre es muy notable, particularmente en el periodo clásico de las películas Disney. Esto se evidencia en películas como *Blancanieves* o *Cenicienta*. En el caso de *Enredados*, el padre y la madre sí tienen presencia en la película, sin embargo no hablan y no realizan ninguna acción que indique que se están haciendo cargo de resolver su situación.

A continuación, se realiza un análisis exhaustivo de algunos de los personajes principales:

Rapunzel

Rapunzel es una joven princesa de 18 años. El único entorno que conoce es el interior de una torre, en la que está cautiva prácticamente desde su nacimiento, y lo que puede ver desde su ventana. Además de tener una muy limitada experiencia vital espacial, a lo largo de su vida solo ha conocido y tratado a una única persona, Mother Gothel, que se hace pasar por su madre. Asimismo, está acompañada de un camaleón al que llama Pascal.

Su principal rasgo radica en la magia de su largo pelo rubio de 21 metros que puede curar y rejuvenecer cuando se le canta una canción especial.

Como ya se ha señalado, la torre en la que está cautiva es un espacio agradable y dispone de espacio y materiales para desarrollar diferentes habilidades y entretenerse. En los primeros minutos del filme, se realiza un recuento detallado de las actividades que la joven realiza para hacer su estancia en la torre más amena. Una gran parte de dichas actividades están relacionadas con el trabajo doméstico: barrer, encerar, fregar, lavar la ropa, hornear galletas o cocinar. Otro grupo de actividades está dedicado a las artesanías. Así, pinta, hace cerámica, candelas, papel maché, cose y teje. Entre las actividades deportivas, se mencionan el yoga y el ballet; entre las lúdicas y musicales, el ajedrez, los dardos, los puzles o tocar la guitarra. Como actividad intelectual, se menciona la lectura. Es de destacar que en la torre solo se visualiza la presencia de tres libros: uno de botánica, otro de geología y uno de cocina.

Sin duda, las actividades que realiza son diversas y variadas. Sin embargo, la gran mayoría de ellas podrían considerarse tradicionalmente femeninas. Es decir, se estarían reforzando los estereotipos que asignan a las mujeres un tipo de actividades determinadas. Este sería el caso de todas las actividades vinculadas al trabajo doméstico y las manualidades. Los deportes escogidos también están vinculados principalmente a la práctica femenina, especialmente en el caso del ballet. Otras actividades, como la pintura, el dibujo, la lectura y la guitarra, pueden ser socialmente asignadas tanto a hombres como mujeres. Es necesario subrayar, sin embargo, que ya en el cuento de Madame de La Force hace mención a estas actividades como deseables para una señorita bien educada. Siendo así, su inclusión no significa ninguna transgresión a los estereotipos de género. Por lo tanto, de todas las actividades mencionadas, solo el ajedrez y los dardos podrían aportar elementos

concretos fuera de los estereotipos. Asimismo, el hecho de que al menos dos de los tres libros disponibles sean libros sobre ciencia es un aspecto positivo. Lamentablemente, la posibilidad de que las espectadoras y los espectadores perciban este detalle es limitada, ya que su paso por la pantalla ocurre de manera muy rápida.

Rapunzel es una chica alegre, activa e inocente. En ocasiones muestra un carácter inestable. Por ejemplo, cuando finalmente sale de la torre con Flynn Rider, su carácter cambia de manera súbita de la euforia reiteradamente, por sentirse fuera de la torre, a la culpa, por hacer desobedecido a su madre. No se ven indicios de que tenga temor de su madre o de ser sorprendida desobedeciendo, lo cual podría indicar que, a pesar de estar sometida a la constante manipulación de Gothel, la chica no siente razones para tenerle miedo.

Tampoco parece que haber estado sometida a la manipulación de su captora haya minado su autoestima. Gothel le habla con frecuencia con sarcasmo, haciendo crítica a su forma de ser y a su aspecto físico, como muestran estos tres parlamentos a lo largo de la película.

- Gothel: (las dos frente a un espejo)
 ¿sabes qué hay ahí?
Una chica fuerte, joven, muy hermosa y segura de sí
Ah... y ahí también estás tú
- Gothel: *Por favor Rapunzel basta,*
no más balbuceos,
detesto cuando empiezas a balbucear,
bla-bla-bla-bla
es muy irritante
- Gothel: (canción *Mother Knows Best*)
simple, sin calzar, inmadura, torpe
(...) crédula, infantil y sin duda lenta,
parlanchina, ingenua,
creo que también algo regordeta

Esto podría entenderse de diferentes maneras. La capacidad de Rapunzel de mantener su integridad emocional a pesar de la presión psicológica de Gothel podría entenderse como fortaleza. Sin embargo, resulta poco probable que una niña que ha sido criada en cautiverio, que solo conoce una persona, la cual además está en una relación de poder sobre ella, pueda permanecer ajena a las cosas que esta le señala. Es decir, es poco probable que Rapunzel sea la chica segura de sí misma y desenvuelta que plantea la película. De hecho, no solo no presenta problemas de autoestima, sino que se desenvuelve en situaciones particulares que requerirían habitualmente de conocimientos especializados, como domar a un caballo/perro.

Los directores de la película señalan que construyen el personaje de Rapunzel tratando de apartarse del cuento original. Según exponen, la historia original tiene cientos de años y la protagonista está esperando a ser rescatada durante toda la historia y no encontraban que tuviera mucho carácter. Por ello, quisieron crear a una heroína que fuera moderna, inteligente y resuelta. En cierta manera, a pesar de las inconsistencias ya señaladas, efectivamente Rapunzel demuestra en algunos momentos iniciativa propia, valentía y recursos para hacerse cargo de su seguridad y de la de su compañero. Pero por otro lado, se trata de conservar en ella rasgos de feminidad estereotipada en todo momento. Así, logra neutralizar a Flynn Rider cuando entra en su torre, pero lo hace golpeándolo con un sartén, objeto este relacionado con actividades tradicionalmente femeninas. Así, no es escogido un objeto contundente más para la auto defensa, como por ejemplo un palo, sino se le asigna la sartén como arma más adecuada.

Por otro lado, logra salvar a Flynn Rider, primero de los forajidos, y después de los soldados y de los ladrones. Eso, sin duda, es un aspecto a favor. Lamentablemente, estos aportes quedan empañados por el hecho de que los riesgos asumidos no responden a la historia y objetivo propios de Rapunzel, ya que la persecución se debe al historial delictivo de Rider.

Lejos de lo que plantean los directores, tanto Petrosinella como Persinette, con muchas limitaciones, eran heroínas con iniciativa propia. Ambas organizaron su propio rescate utilizando los medios a su alcance para ello. Rapunzel sin embargo, no planeó su huida; es más, no tenía conciencia de su propio cautiverio y confió su suerte a un ladrón prófugo de la justicia, en lugar de emprender su viaje en solitario.

Flynn Rider

Flynn Rider es el narrador de la historia de Rapunzel. Aunque en ningún momento se menciona su edad, en algunos foros de internet se señala que tiene 26 años.

Su verdadero nombre es Eugene Fitzherbert. En realidad, se trata de un huérfano que se ha convertido en ladrón buscando una manera fácil de hacerse rico. Esconde su nombre verdadero tras el nombre de Flynn Rider.

Como ya se ha señalado, Flynn se presenta como un personaje simpático pero egoísta, que busca aprovecharse de cada situación que se le presenta. Durante la película, no tiene ni construye ninguna relación de amistad con ningún personaje masculino o femenino aparte de Rapunzel. De hecho, no es bienvenido ni en el reino ni entre los ladrones.

Se considera un seductor y trata de emplear sus encantos para que Rapunzel le devuelva la tiara, sin éxito. Vanidoso, pasa preocupado de su aspecto físico en los carteles de se busca. En un escenario contemporáneo podría catalogarse de metrosexual.

Si se compara con los relatos originales, vemos que se ha cambiado el personaje de príncipe a ladrón y el de Rapunzel de plebeya a princesa. Los directores de *Enredados* plantean que caracterizar a Flynn como ladrón logra darle a la película un aire fresco, sobre todo si se contrasta con Rapunzel. La joven tiene una visión de la realidad muy limitada y Flynn, un hombre con mucho mundo, puede completar este déficit (Graham, 2010).

Como inspiración, se fijaron en otros personajes, como Indiana Jones, que tienen muchas habilidades, pero que no dejan de ser humanos (Graham, 2010). La relación entre Flynn e Indiana Jones constata, una vez más, que el personaje responde a los estereotipos masculinos más tradicionales.

Mother Gothel

El de Mother Gothel es uno de los personajes más complejos que presenta esta película. Según los autores del filme, buscaron crear un personaje único y diferente dentro del álbum de villanos y villanas Disney. Así, Gothel no es una villana al uso; no es una bruja y no tiene ningún poder especial. Su única herramienta es su inteligencia y su mente maquiavélica que le permite controlar a la joven. En realidad, se trata de una manipuladora y eso es lo que da miedo en ella, que es muy real (Tribute Movies, 2010).

De hecho, hay una intencionalidad clara en retratar la peor faceta posible de la relación entre madres e hijas. Para lograrlo, Greno y Howard pidieron asistencia a las empleadas de los estudios Disney, de manera que realizaron una sesión de trabajo para que ellas hablaran sobre la relación con sus madres. Según Greno (citado por Warner, 2011), la reunión se convirtió en una especie de sesión de terapia, en la que ellas recordaron comentarios como “¿No te estás poniendo un poco gordeta?”.

Si bien la relación entre madres e hijas suele presentar dificultades, particularmente durante la adolescencia, este enfoque reducido la plantea como un conflicto irreconciliable. Desconoce el conflicto que plantean los cuentos originales, que abordan el mito de la doncella en la torre en referencia a la preocupación de las mujeres adultas sobre el bienestar y la protección de las jóvenes. Probablemente, si con el grupo de trabajadoras se hubieran trabajado aspectos positivos en la relación madre-hija, también habría elementos interesantes que recuperar. Asimismo, si la construcción del carácter de Flynn se hubiera construido a partir de los relatos de la mujeres sobre sus experiencias con sus primeros novios, el personaje no hubiera resultado tan simpático.

A Gothel se le representa como una villana egoísta que, lejos de proteger a Rapunzel, como en lo cuentos originales, busca su propio beneficio. En concreto, la película menciona que busca mantenerse joven mediante el poder del pelo de Rapunzel. La película enfatiza en que Gothel busca mantenerse joven, pero olvida mencionar que, además de joven, la magia le ayuda a mantenerse viva. Se plantea que el hecho de que Gothel guarde la flor para ella es egoísta. Sin embargo, no se plantea ningún problema cuando los guardias cortan la flor para que la reina la pueda usar también para prolongar su vida, y eventualmente la de Rapunzel.

Este personaje maternal negativo no se compensa con un personaje positivo fuerte. La madre biológica de Rapunzel, la reina, no tiene ningún peso a lo largo de la trama ni se identifican aspectos destacados de su carácter.

El paisaje humano: los personajes figurantes

Además de prestar atención a los personajes principales y secundarios, la observación de la participación de los personajes figurantes y extras también arroja resultados significativos.

Como ya se ha señalado en el apartado relativo a la metodología, para analizar la aparición de figurantes en la película se han escogido 10 imágenes a lo largo de la película.

La selección realizada trata de dar cuenta de la totalidad de los escenarios en los que aparecen este tipo de personajes. En el caso de esta película, son pocas las escenas en la que se emplean imágenes de multitud o extras, por lo tanto se han empleado en algunos casos varias imágenes de un mismo ambiente en las que aparecen personajes diferentes. No se han considerado aquellos personajes de los cuales no se observa una parte importante de su cuerpo o rostro en el fotograma seleccionado. Asimismo, no se han considerado aquellos personajes en los que debido a la lejanía no se puede identificar con claridad si se trata de personajes masculinos o femeninos.

Un recuento general de la aparición de hombres y mujeres en los 10 fotogramas de Enredados seleccionados revela una importante sub-representación femenina. Tan solo el 32,3% de los personajes figurantes que aparecen son mujeres (Cuadro 1). Es decir, casi 7 de cada 10 son hombres. Asimismo, destaca el hecho de que en tres de los escenarios - la persecución en el bosque, la taberna y la huida de prisión, tan solo aparecen hombres. De esta forma, queda manifiesta una fuerte segregación de los espacios.

Cuadro 1
Enredados.
Personajes figurantes en imágenes seleccionadas por sexo

	Abs.	%
Mujeres	51	32,3
Hombres	107	67,7
Total	158	100

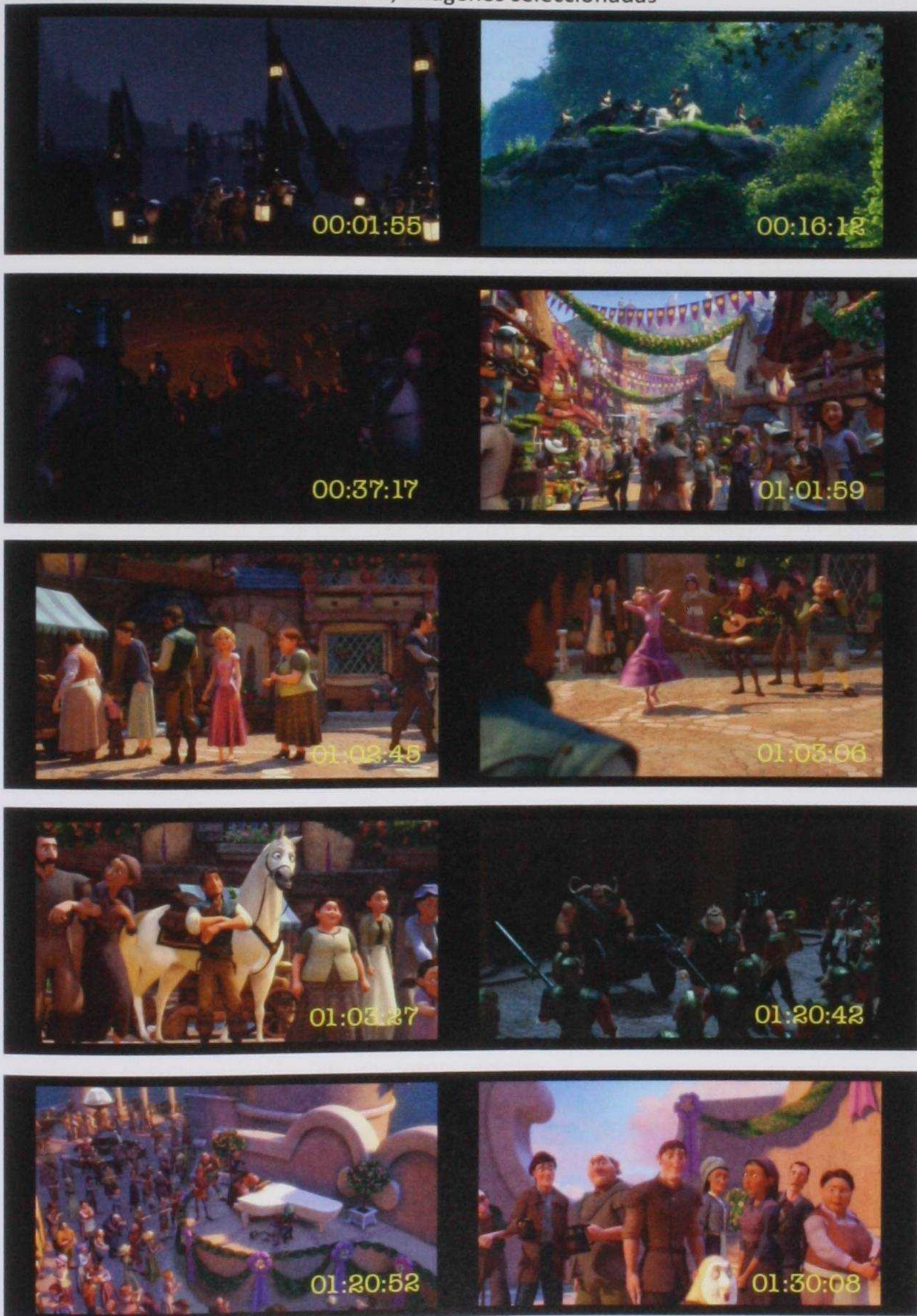
Las mujeres figurantes aparecen inicialmente en la escena de la búsqueda de la flor mágica y posteriormente en las escenas de la calle y la celebración final. En estos escenarios, sin embargo, son minoría. Por otro lado, aparecen en su mayoría acompañadas por hombres o tienen algún elemento que justifica su presencia en el espacio público como hacer la compra o acompañar niños y niñas. Si se excluyen a las niñas y a las mujeres que aparecen en la imagen 9, ya que los personajes se encuentran observando un número musical de manera que no es posible identificar los elementos señalados, encontramos que 18 de 25 mujeres están acompañadas de hombres o niños y se encuentra en la calle por estar haciendo las compras.

Entre las actividades que unos y otras realizan, hay un importante número de personajes que se encuentran paseando, conversando u observando el espectáculo musical ya señalado. Sin embargo, también las y los extras reproducen estereotipos a

través de las actividades y acciones que se les han asignado. 1 de cada 4 (27%) personajes masculinos está desempeñando una actividad tradicionalmente considerada masculina, como por ejemplo tomar en una cantina o ser parte del ejército. En el caso de las mujeres aproximadamente 1 de cada 6 (15,7%) está en la misma situación, ya que aparecen desempeñando actividades tradicionalmente femeninas como hacer la compra o cuidar niños y niñas. Llama la atención que en el caso de las mujeres no aparece ningún personaje realizando actividades no tradicionales para su sexo. Entre los hombres tan solo aparecen 2 (1,9%) haciéndose cargo de un niño¹³.

¹³ Se trata de un mismo personaje que aparece en dos ocasiones, pero ha sido considerado en ambas por tratarse de escenas y contextos diferentes.

Figura 1
Enredados, imágenes seleccionadas



V.1.6 La construcción física de los personajes

A simple vista, los personajes de la película también resultan estereotipados en cuanto a la construcción de su físico. Las mujeres, Gothel, Rapunzel y la reina, siendo delgadas, tienen un contorno curvilíneo acorde a los cánones de belleza más extendidos actualmente.

Los hombres, por su parte, ofrecen un panorama más diverso. Entre los ladrones, se observan construcciones corporales de todo tipo: gordos, altos, fuertes, deformes, etc. Flynn, el héroe, sí responde al patrón tradicional de hombre apuesto, siendo musculoso, sin ser gordo, con un rostro masculino pero bonito. El rey y los soldados responden a un patrón similar al de Flynn, aunque menos estilizado.

Al realizar un análisis más exhaustivo, se constatan estas impresiones preliminares y se dimensiona su alcance. Para ello, en primer lugar, es importante realizar una pequeña reseña sobre la manera en la que se construyen los personajes para dibujos animados. Se considera que el cuerpo de una persona adulta, tanto de un hombre como de una mujer, mide 7 veces y media el tamaño de su cabeza (Loomis, 2011: 20). Esta proporción varía para las niñas y los niños, siendo inferior en este caso. Por ejemplo, el cuerpo de una niña o de un niño de 10 años mediría entre 6 y 7 veces el tamaño de su cabeza; 5 veces, a los 3 años (Loomis, 2011: 29).

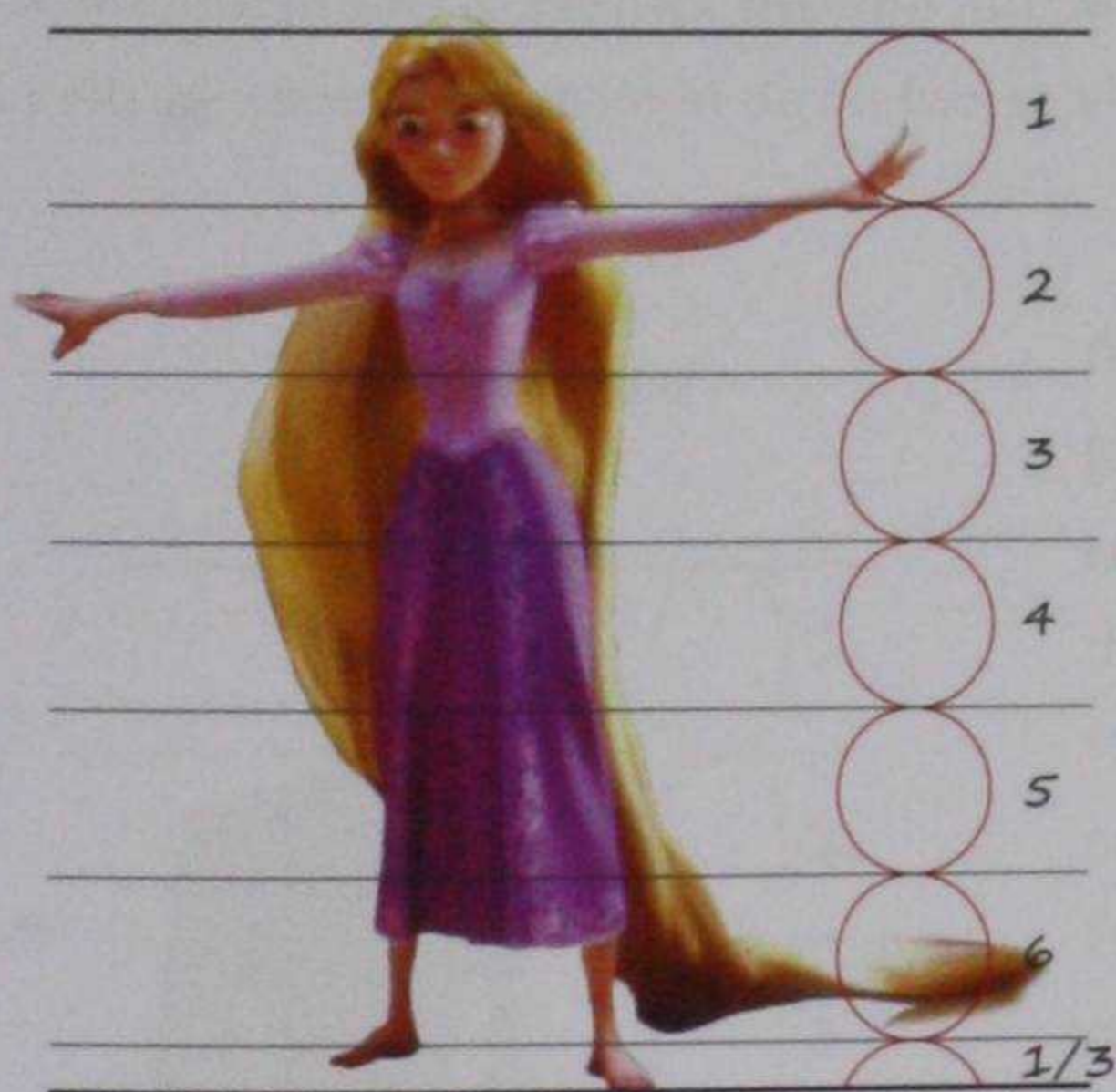
En animación, cuando se construyen personajes cercanos a esta proporción, se hace con el fin de dar una impresión más realista. Los personajes son similares a las personas reales y se mueven de manera similar. La animación de humanos fue una de las partes más tardías en desarrollarse en la primeras etapas de andadura de este arte, ya que los animales o las personas muy caricaturizadas, con proporciones irreales, aceptaban más fácilmente la deformación y otras estrategias técnicas de la animación temprana. Por ejemplo, en algunas de las películas animadas consideradas clásicas, como *Blancanieves*, se utilizó la técnica de la rotoscopía, que consiste en dibujar sobre fotogramas de imagen real para garantizar que el dibujo adquiere una forma realista.

La realización de este ejercicio se ha visto limitada, ya que no se tiene acceso a los diseños de *turn round* que permiten realizar una medición exhaustiva. Sin embargo, se han seleccionado los fotogramas más adecuados de cada personaje con la intención de obtener un cálculo lo más preciso posible.

En el caso de los personajes principales de *Enredados*, se evidencia que hay una intencionalidad de construir los personajes de manera realista. Los personajes no se ciñen a un canon homogéneo estricto, de manera que las proporciones difieren de unos a otros. Sin embargo, es evidente una clara tendencia a construir los personajes femeninos con una proporción inferior, es decir con un diseño más infantilizado, que hace parecer los cuerpos aún más delgados de lo que ya son.

Así, los cuerpos de los hombres igualan o superan las 7 cabezas de proporción, mientras que los de las mujeres en ningún caso alcanzan esta medida. Entre las mujeres, es Mother Gothel la que más cerca está de acercarse a esta proporción, mientras que Rapunzel apenas sobrepasa las seis cabezas en la proporción.

Figura 2
Rapunzel



De hecho, es la construcción física de Rapunzel la que presenta mayores problemas. Las proporciones de su cuerpo construyen una figura extremadamente delgada. Llama la atención que la línea¹⁴ de su cintura es marcadamente estrecha. Si se extrapola la medida a una altura de 1 metro y 60 centímetros, mediría tan solo 13,7 centímetros. Si se compara esta medida con mujeres de la misma edad, se constata que es una medida imposible¹⁵. Esto implica que una Rapunzel de tamaño real representaría el cuerpo de una mujer enferma.

El personaje de Rapunzel fue creado por el animador y dibujante Glen Keane. Keane es un veterano de los estudios Disney y creador de muchos de los personajes más conocidos de la factoría, como la Bestia, Pocahontas, Aladdin, Tarzán y Ariel (La Sirenita). Según explican algunos de los animadores del estudio, el experimentado dibujante es un experto en anatomía (CTN, 2010), por lo que resulta poco probable que este resultado haya sido azaroso.

¹⁴ Se refiere a la línea tomando como referencia la medida en el dibujo, no al contorno.

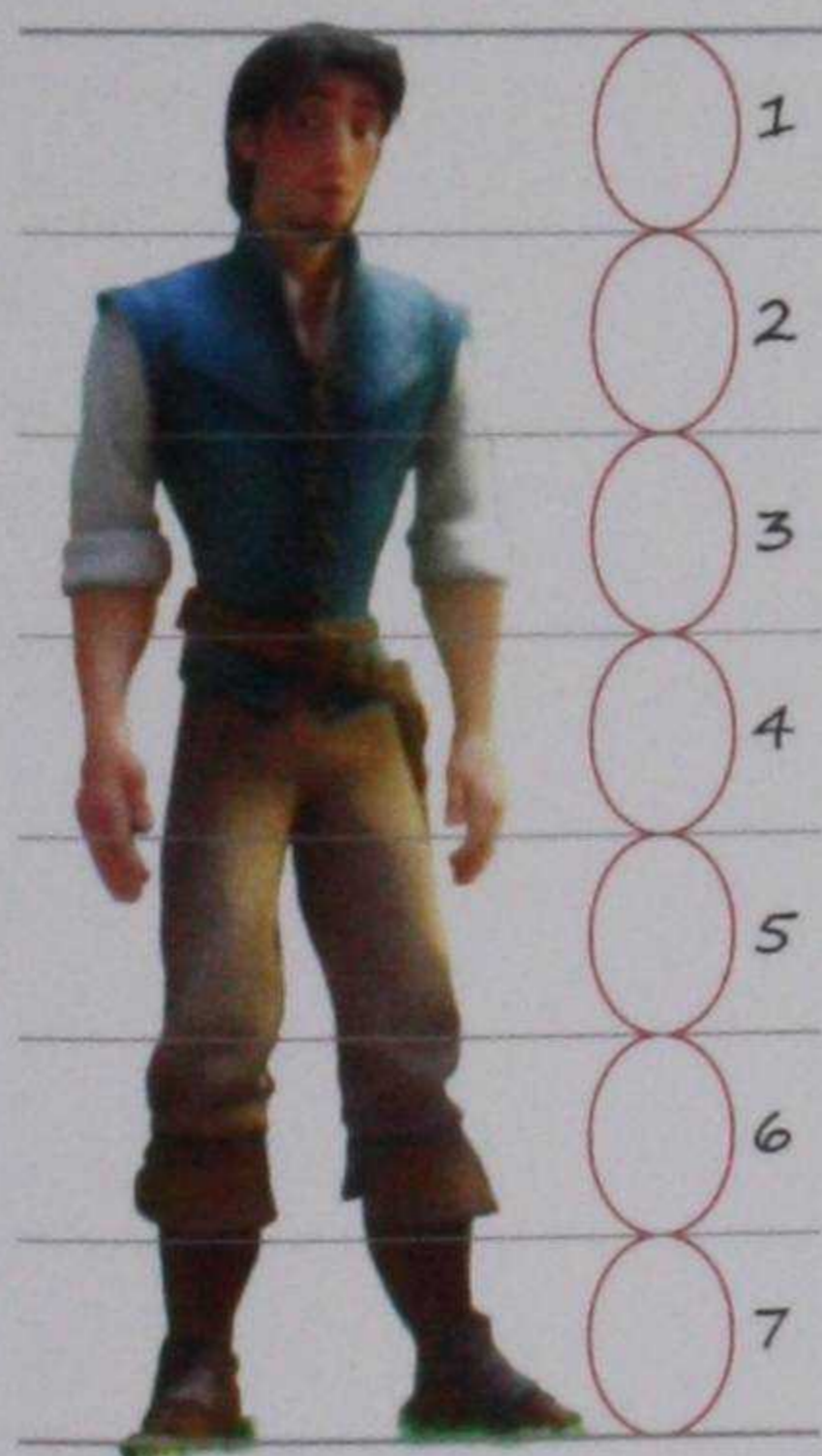
¹⁵ Por ejemplo, la línea de la cintura de la ya delgada actriz y cantante Selena Gómez de 22 años superaría casi en 10 centímetros a Rapunzel, siendo de 22,9 centímetros. Los hombros y la cintura de Rapunzel, sin embargo, si guardan relación con las proporciones de una mujer delgada como mencionada actriz. Tomando en cuenta la misma altura figurada tanto los hombros como las caderas de Rapunzel medirían 30,1 centímetros. (Estimación realizada a partir de material fotográfico obtenido en internet).

Otro de los aspectos más característicos de Rapunzel tiene que ver con su largo pelo. La rubia cabellera de Rapunzel mide 22 metros de largo y está compuesto por más de 140.000 hebras de pelo individuales. Para su animación, se requirió desarrollar un software especial que permitiera obtener los resultados esperados (Desowitz, 2010c).

Rapunzel comparte esta importancia del pelo con otros de los personajes de Keane ya mencionados. Según el animador, por ejemplo, el pelo de la Sirenita representa un recordatorio para la sirena de que se encuentra en un mundo ajeno del que quiere ser parte. En el caso de Rapunzel, el pelo representaría el enorme potencial de la chica que tiene algo dentro que debe salir. Está físicamente explotando para salir, es su fuerza vital. Por eso, su pelo debía ser irresistible (Desowitz, 2010c).

Según la académica Marina Warner (2011), este pelo largo y rubio en Rapunzel presente en muchos cuentos y mitos alrededor del mundo, representa a una joven inocente pero físicamente madura. Warner plantea que la animación, en este caso, trata de representar el pelo como una emanación de su fuerza vital interior, que sería su sexualidad.

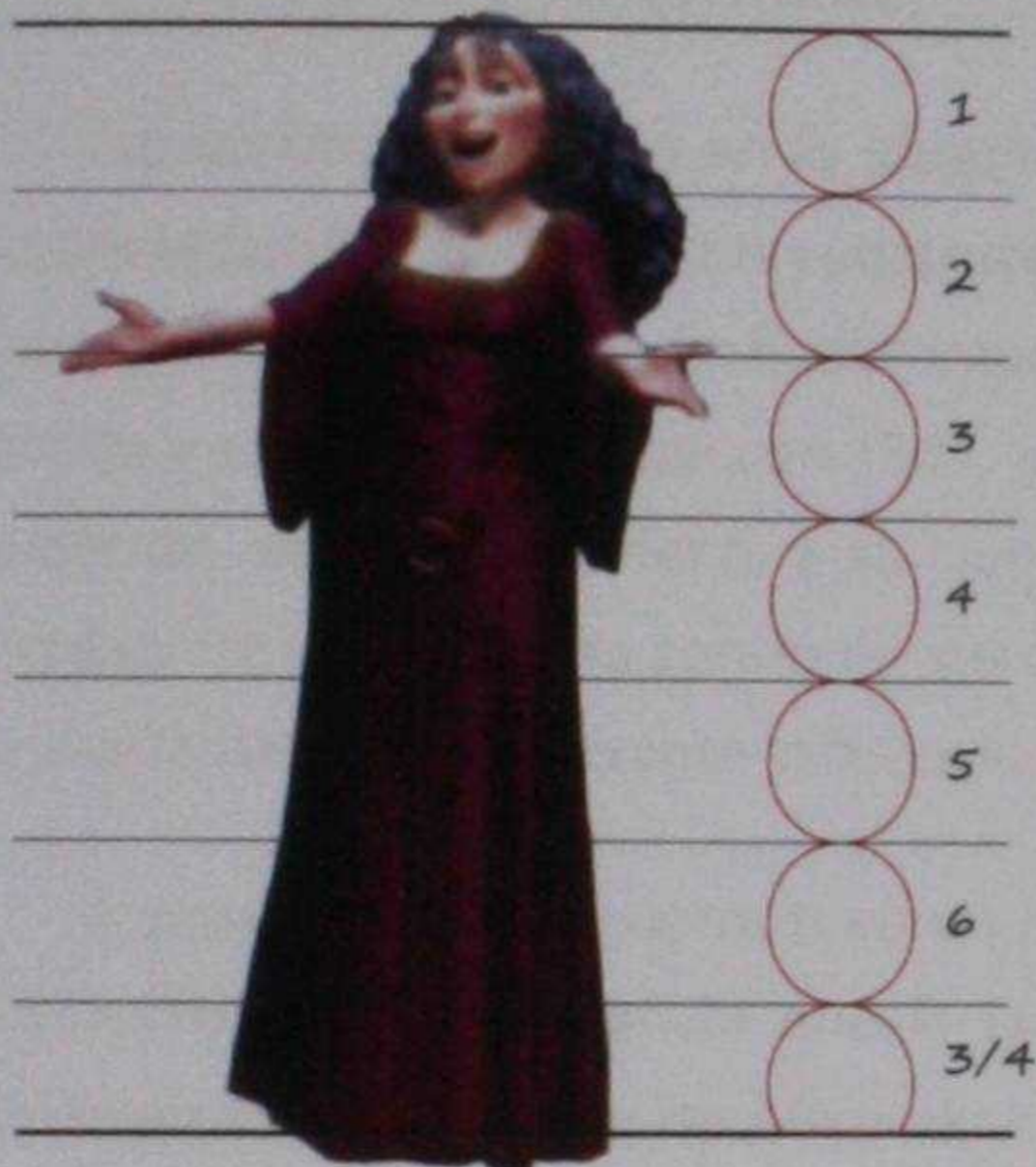
Figura 3
Flynn Rider



El personaje de Flynn se construye con el fin de que sea lo más apuesto posible. Para lograr este objetivo, los directores de la película reunieron, una vez más, a las trabajadoras del estudio, que trabajaron sobre fotos de famosos considerados apuestos, para dilucidar como debería ser el personaje (TributeMovies, 2010). Llama la atención que se trabajara solo con las mujeres, ya que implica que se asumió que los hombres no tienen criterio para saber cuando otro hombre es guapo. Asimismo, no requirieron de los aportes de las mujeres para crear a Rapunzel. En este sentido, la premisa heteronormativa de los directores es evidente.

Entre las características de Flynn, destaca su cintura estrecha (21,5 cm) y sus hombros anchos (40 cm). De hecho, su cintura es similar a la de la reina (23,1 cm) o a la de Mother Gothel (22,3) cm. Sin embargo, su tendencia a

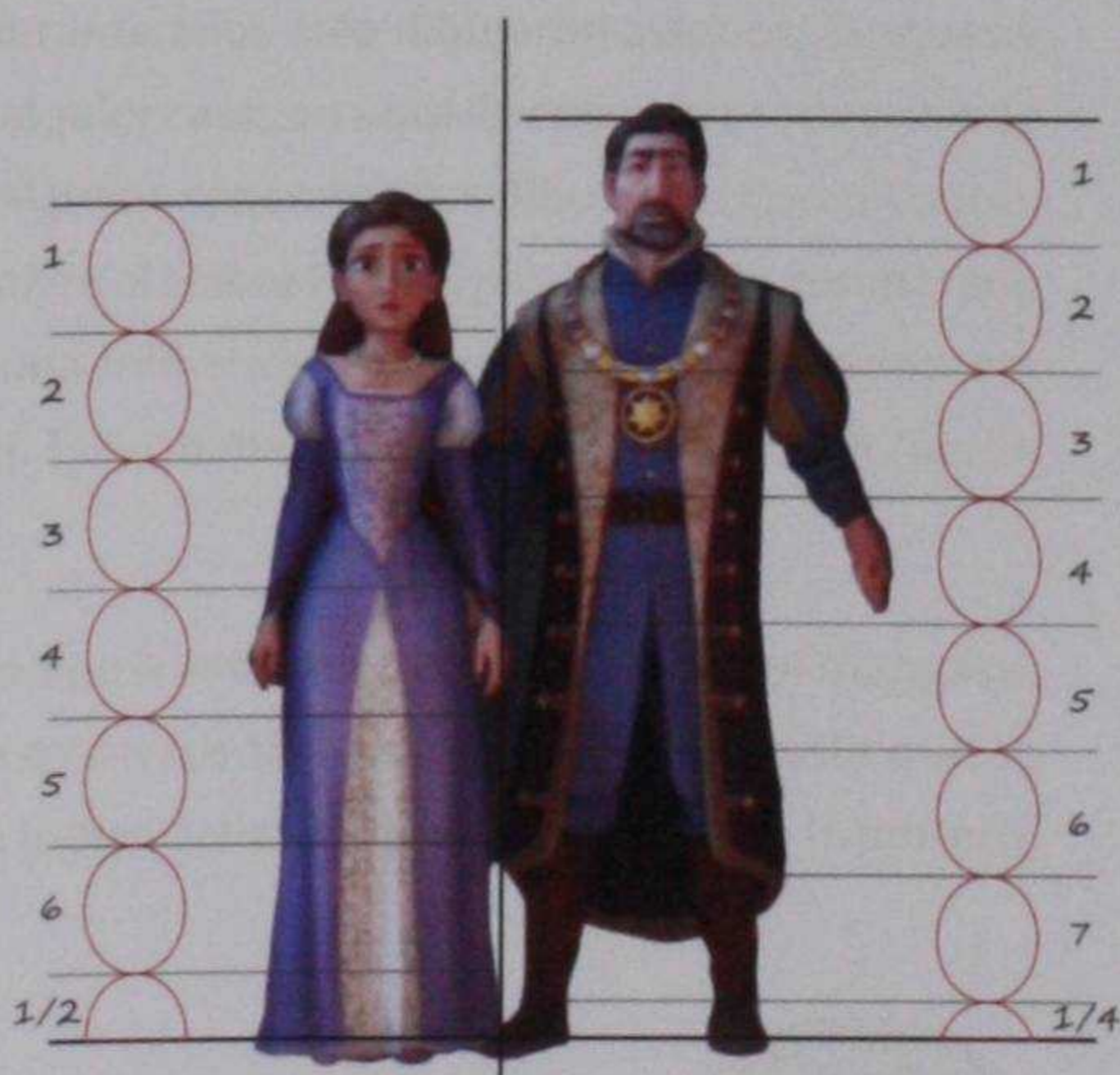
Figura 4
Mother Gothel



la delgadez no sería tan marcada como en el caso de Rapunzel.

Con respecto a Gothel, es destacar que algunos de sus rasgos físicos se han construido en oposición a los de Rapunzel. Así, si la joven es rubia y de pelo lacio, la madrastra es morena de pelo rizado. Este tipo de rasgos fenotípicos, asociados unos a lo bueno y otros a lo malo, implican el riesgo de generar etiquetas negativas sobre ciertos grupos poblacionales.

Figura 5
Reina y Rey



V.2 El viaje de Chihiro (*Estudio Ghibli, 2001*)

V.2.1 El estudio y su contexto

Hayao Miyazaki nació en la afueras de Tokio en 1941. Su padre era director de una empresa familiar dedicada a la construcción de aviones. Habiendo nacido en plena segunda guerra mundial, ésta tuvo un fuerte impacto en su vida. En 1944 fue desplazado con toda su familia y empezó a la escuela en 1947, aún en condición de evacuado. Tres años más tarde pudieron regresar finalmente a su ciudad natal y allí tan solo un año más tarde volvió a cambiar de escuela, para continuar sus estudios en un nuevo modelo educativo de escuela primaria con una importante influencia estadounidense (McCarthy, 1999: 26).

A pesar de que la guerra tuvo un importante impacto en la vida del joven Miyazaki, McCarthy (1999: 26) señala que la larga enfermedad que padeció su madre fue más determinante. La madre de Miyazaki era una mujer de carácter fuerte con un marcado interés intelectual. En 1947 enfermó de tuberculosis y no se recuperó hasta 1955 (McCarthy). La enfermedad de la madre provocó un nuevo traslado de la familia Miyazaki al campo en busca de mejores condiciones para su recuperación. Este episodio familiar ha sido relacionado por diferentes analistas como la génesis de la película *Mi vecino Totoro* (1988) (Odell y Le Blanc, 2009: 16).

Miyazaki empezó a desarrollar su interés en los comics y en el dibujo mientras estudiaba en la secundaria. Según señala McCarthy (1999: 27) sus habilidades para el dibujo eran limitadas. Particularmente, tenía dificultades para el dibujo de figuras humanas, ya que los niños y las niñas que pasaron la guerra durante años solo dibujaron aviones, tanques y carros de batalla (McCarthy, 1999: 27). En cualquier caso, en aquella época la producción de comics era prolífica e inspiradora en Japón. Algunos renombrados dibujantes como Osamu Tezuka habían saltado ya a la fama. En ocasiones el trabajo de Miyazaki ha sido comparado al de Tezuka. Si bien el autor reconoce alguna influencia suya en su trabajo cuando era joven, señala que otros artistas como Tetsuji Fukushima y Sanpei Shirato también fueron importantes.

Miyazaki se mostró en una época como admirador de la obra impresa del mangaka. Sin embargo, posteriormente fue muy crítico con sus trabajo de animación hasta que se posicionó en contra del estilo de animación industrializado que éste promovía (Montero, 2012: 42).



Entre otros referentes nipones destaca el primer largometraje animado realizado en el archipiélago *Panda y la serpiente mágica (Hakujaden)* estrenada en 1958. Según plantea el propio Miyazaki en su libro *Starting Point 1979-1996* esta película causó un fuerte impacto en él:

Estaba en los últimos años de la secundaria (...)

Me movió en lo profundo de mi alma - con la nieve empezando a caer en la calle- me fui tambaleando hasta la casa. Después de haber visto la dedicación y la seriedad de la heroína, me sentí torpe y patético (Miyazaki, 1996: 70).

La película le hizo reflexionar acerca de su manera de hacer manga y decidió dejar de seguir la moda del momento para seguir sus propios sentimientos aunque el resultado pudiera parecer alocado (Miyazaki, 1996: 70).

En cualquier caso, terminada la secundaria, parecía que su carrera lo alejaba del mundo del manga y del arte, ya que inició sus estudios universitarios en Ciencias Políticas y Economía en la prestigiosa universidad de Gakushuin. Culminó sus estudios exitosamente y dedicó su tesis de último año a la teoría de la industria japonesa (McCarthy, 1999: 29). Señala McCarthy, que Miyazaki podría haberse convertido fácilmente en un pionero de la recuperación económica japonesa. Sin embargo, su interés en el dibujo, el comic y la animación lo llevaron de vuelta a este mundo. Así, una vez terminados sus estudios encontró un empleo como intercalador¹⁶ en el estudio de animación de Toei Company, Toei-Animation (McCarthy, 1999: 30).

Asimismo, sus sólidas convicciones políticas y sociales también fueron determinantes en su trabajo. Se afilió al sindicato de la compañía y en poco tiempo (en 1964) se convirtió en su secretario general junto con su colega Isao Takahata (McCarthy, 1999: 30).

Miyazaki, pronto pasó de ser intercalador a animador. Su primer trabajo como animador fue para la serie de televisión *Wind Ninja Boy Fujimaru*. Su relación de amistad y de trabajo con Takahata se fue fortaleciendo en esta época (McCarthy, 1999: 30). En 1965 en Toei inicia la producción de una película basada en una leyenda de la etnia ainu, del norte de Japón. Isao Takahata estuvo a cargo de la dirección, Yasuo Otsuka y Miyazaki a cargo del diseño de decorados y de algunos personajes (Montero, 2012: 32).

¹⁶ El papel de la persona que realiza la intercalación en el proceso de animación es considerado como secundario, sin embargo es un trabajo importante. La persona intercaladora completa los planos en los que quien ha realizado la animación principal ha marcado los dibujos clave del movimiento, es decir realiza los dibujos faltantes entre los clave.

Takahata y Otsuka querían darle un nuevo estilo al largometraje que se llamaría *La aventuras de Hols, el príncipe del sol: la princesa encantada* (*Taiyo no oji Horusu no daiboken*). Querían distanciarse del estilo de animación para TV de Toei, que priorizaba plazos de entrega cortos y bajo presupuesto en detrimento de la calidad de la animación (McCarthy, 1999: 31). Sin embargo, la compañía estableció una serie de imposiciones, como la incorporación de canciones o animales, a cambio de una escueta aportación económica, que planteaban una serie de problemas al filme difíciles de resolver. En consecuencia, después de tres años de trabajo el producto final era una película desigual con debilidades internas (Montero, 2012: 33). No obstante, la intención de sus creadores aún era evidente tanto por los desafíos técnicos que enfrentaba como por el planteamiento ideológico subyacente al filme, de oposición a la intervención estadounidense en Vietnam:

Probablemente conozcan los acontecimientos mundiales del 68 (...). Fue una época en la que, en la sociedad japonesa, se propagó de forma muy amplia el sentimiento de crisis, de peligro, ligados por supuesto a todo lo concerniente a la guerra de Vietnam, y a las primeras maniobras militares de Estados Unidos, que dejaban pensar que tal vez no ganaría esa guerra. Este sentimiento de crisis nuestro iba unido al hecho de que Japón, en calidad de aliado de Estados Unidos, había sido de hecho arrastrado a la intervención americana, y podría provocar más disturbios. Fue pues en este contexto en el que se concibió la película. Creo que este clima tuvo cierta importancia en la génesis del film, sumado quizás a las actividades sindicales de algunos miembros del equipo. (Takahata, Citado por Montero, 1999: 33).

Señalan Odell y Le Blanc (2009: 17) que debido al fracaso económico de la película y según Montero (2012: 34) desanimados por la larga trifulca con Toei durante la producción, varios artistas abandonaron el estudio, entre ellos Takahata, Miyazaki y Otsuka. Otsuka fue el primero en abandonar la compañía para incorporarse al estudio A Pro, después le siguieron Takahata y Miyazaki. En el estudio A Pro realizaron proyectos como *Lupin III* (*Rupan Sansei shin shiriisu*, 1971-1972), *Las aventuras de Panda* (*Panda Kopanda*, 1972) y sus amigos o *Heidi* (*Arupusu no shojo Heidi*, 1974) Posteriormente, Miyazaki y Takahata cambiaron de nuevo de estudio para empezar a trabajar en Zoiyo Eizo donde realizaron la conocida serie *Marco, de los Apeninos a los Andes* (*Haha wo tazunete sanzen ri*, 1976) (Montero, 2012: 34).

La participación en la realización de *Heidi* o *Marco, de los Apeninos a los Andes* permitió a Miyazaki viajar a Suiza, Italia y Argentina. Con respecto a estas series, según señala el

propio Miyazaki, Heidi por ejemplo, era un proyecto ambicioso que buscaba crear para las niñas y los niños una historia que no fuera frívola (Miyazaki, 1996: 137).

Posteriormente, Miyazaki recibió el encargo de dirigir por primera vez una serie de animación: *Conan, el niño del futuro* (*Mirai Shonen Conan*, 1978). En este primer trabajo de Miyazaki como director ya se evidenciaban algunos de los rasgos que después serán recurrentes en su trabajo como el protagonismo de las niñas y los niños, la ecología o los aparatos voladores (Montero, 2012: 37).

En 1979 Miyazaki tuvo la oportunidad de dirigir su primera película, *El castillo de Cagliostro* (*Rupan Sansei, Kariosutoro no shiro*). Basada en la serie Lupin III en la que Miyazaki trabajó para Toei, para él significaba una repetición de lo ya realizado, de manera que no sentía especial apego por este trabajo. Según Montero (Montero, 2012: 38), esta autopercepción manifestada por Miyazaki sin embargo, no se corresponde con la realidad. Esta autora señala que en el largometraje Miyazaki incorporó cambios interesantes con respecto a la versión inicial. Además de cambios físicos en el diseño de los personajes, el protagonista era presentado en Lupin III como mujeriego y ladrón incorregible y la historia tenía una gran carga sexual. En *el Castillo de Cagliostro* sin embargo, se representa como *una especie de caballero andante que desecha su objetivo principal – robar unas planchas de dinero (...) – para salvar a la Princesa Clarisse* (Montero, 2012: 38). Es cierto que el cambio supone una mejora en cuanto a la versión original pero tratándose de un encargo algunos aspectos estereotipados eran probablemente difíciles de eliminar. Así el filme sigue reproduciendo el esquema en el que una mujer, preferiblemente princesa, espera a un hombre que la rescate.

Después de la realización del largometraje, acometió otros trabajos para series. Por ejemplo, en 1981 dirigió la serie basada en la literatura de Arthur Conan Doyle *Sherlock Holmes* (*Meitantei Homuzu*, 1984 – 1985) (Montero, 2012: 39). La participación en la serie y su difusión dio a conocer a Miyazaki. Esto generó el interés del grupo empresarial japonés Tokuma Shoten, que posteriormente brindó soporte económico a la producción de la segunda película de Miyazaki, *Nausicaä del Valle del Viento* (*Kaze no tani no Naushika*, 1984). La película, dirigida por Miyazaki y producida por Takahata, tuvo una muy buena acogida y gracias a ello Tokuma Shoten financió la creación del Studio Ghibli en 1985. La posibilidad de poder crear su propio estudio era fundamental para Takahata y Miyazaki para poder garantizarse la libertad necesaria para llevar a cabo sus propios proyectos (Montero, 2012: 41).



La primera película del estudio fue *El Castillo en el Cielo* (*Tenku no shiro Rapyuta*, 1986). La ambientación y el contexto de la película estaba fuertemente marcada por las luchas mineras en Gales durante el gobierno de Margaret Thatcher. En 1984 Miyazaki había visitado Gales en pleno apogeo de la huelga minera. El gobierno pretendía cerrar las minas ya que habían dejado de considerarse rentables, de manera que miles de personas se verían en el desempleo. Impresionado por esta experiencia regresó dos años más tarde en busca de referentes para la película. En aquel momento la lucha sindical ya había sido derrotada (Odell y Le Blanc, 2009: 16).

El propio Miyazaki se refiere así a su experiencia en Gales y su impacto en la película:

Me pareció admirable la manera en que los sindicatos de los mineros lucharon hasta el final por sus trabajos y comunidades, y quise reflejar la fuerza de esas comunidades en mi película. Vi muchos lugares con maquinaria abandonada, minas abandonadas. La industria estaba ahí pero no había nadie. Toda una industria sin trabajo. (Hayao Miyazaki, citado en McCarthy 1999: 95)

En aquel inicio, el estudio Ghibli trabajaba por proyecto. Es decir, contrataban a las trabajadoras y los trabajadores para una película determinada y al ser terminada se rescindía el contrato. *El Castillo en el Cielo* tuvo éxito suficiente para permitir la realización de otra película en el estudio. Así se presentó a Tokuma Shoten la propuesta preliminar de *Mi vecino Totoro* (*Tonari no Totoro*). La película, ambientada en el Japón de los años 50, contaba la historia de dos niñas y su relación con un simpático monstruo. Tokuma Toshen, sin embargo, rechazó en un primer momento la propuesta argumentando que no sería de interés del público (Montero, 2012: 44).

En un segundo intento por sacar adelante el proyecto, propusieron a Tokuma Toshen producir *Mi vecino Totoro* de manera paralela a un proyecto de Isao Takata, *La tumba de las luciérnagas* (*Hotatu no haka*). El combo si fue aceptado y las películas fueron presentadas en 1988 (McCarthy, 116-117) con una relativamente buena, aunque no sobresaliente, recaudación en taquilla (Montero, 2012: 45).

La siguiente película del estudio, *Kiki, entregas a domicilio* (*Majo no takkuyubin*, 1989), fue su primer éxito comercialmente hablando. Sin embargo, a pesar del éxito en taquilla la realización del filme hizo evidente la necesidad de garantizar estabilidad a la plantilla, al menos si querían mantener la calidad de la animación. (Montero, 2012: 45). El apoyo de Tokuma Shoten fue una vez más esencial para que el estudio pudiera llevar a cabo sus planes.

A partir de ese momento el estudio empezó a obtener mayores beneficios económicos por su trabajo. El primero de los éxitos tuvo que ver con la incursión de Ghibli al mundo de la mercadotecnia que el estudio aceptó ante la insistencia de una empresa de fabricación de peluches. Los peluches de Totoro, comercializados dos años más tarde del estreno de la película, reportaron a Ghibli ingresos y publicidad inesperada. A pesar del éxito de ventas, sin embargo, el estudio maneja hasta la fecha los productos derivados de la películas con un bajo perfil:

Aunque Ghibli ahora tiene una división para promover la venta de merchandising de personajes, la política del estudio que establece que se da prioridad a la producción de una película y que la comercialización (...) viene después de que esta haya sido estrenada no ha cambiado. Ghibli nunca ha decidido, y nunca elegirá o cambiará parte de alguna de una de las películas en función de las expectativas de merchandising. (Toshio Suzuki, productor del Studio Ghibli, citado por Montero, 2012: 46).

En la nueva etapa abierta en 1990 el estudio realizó 14 largometrajes, de los cuales Hayao Miyazaki ha dirigido 6: *Porco Rosso (Kurenai no buta, 1992)*, *La princesa Mononoke (Mononoke hime, 1997)*, *El viaje de Chihiro (Sen to Chihiro no kamikakushi, 2001)*, *El castillo ambulante (Hauru no ugoko shiro, 2004)*, *Ponyo en el acantilado (Gake no ue no Ponyo, 2008)* y *El viento se levanta (Kaze Tachinu, 2013)*.

A grandes rasgos, si observamos la filmografía completa de Miyazaki, se evidencia que hay una marcada presencia de personajes femeninos protagonistas con iniciativa propia. Incluso, al realizar el mismo ejercicio que el caso de Disney Animation Studios para valorar la presencia de las protagonistas en los títulos obtenemos un resultado inverso. Si en el caso de Disney la aparición de las protagonistas en los títulos era escasa, en el caso de Miyazaki es mayoritaria. De las 11 largometrajes¹⁷ realizados por el director 5 (45,4%) llevan el nombre de la protagonista en el título, 4 tienen un título neutro (36,4%) y 2 (18,2%) llevan el nombre del protagonista. Esta distribución tiene una ligera variación cuando se trata de los títulos en versión original, ya que el título en japonés de *El castillo ambulante* sí hace referencia a su protagonista.

¹⁷ Incluyendo *El castillo de Cagliostro* aunque fue realizado por encargo. Se han considerado solo las películas dirigidas por Miyazaki, a pesar de que el estudio Ghibli ha producido otras películas, ya que la mayoría de las publicaciones revisadas se refieren de manera exclusiva a la producción de este autor o sus películas se estudian de manera diferenciada. A diferencia del estudio Disney, donde el público en general no suele conocer el nombre de los directores de las películas, en el estudio Ghibli se promueve la identificación de los directores.

V.2.2 Aspectos generales sobre la película y su realización

El viaje de Chihiro (Sen to Chihiro no Kamikakushi) fue estrenada en 2001. La película obtuvo un éxito indiscutible tanto en taquilla como en la crítica. La inversión realizada para su producción fue de 19 millones de dólares, una cifra relativamente modesta si se compara con el costo en que incurren otras películas animadas realizadas con técnicas y duración similar o inferior por otros estudios comerciales. Por ejemplo, *Lilo y Stitch*, presentada por Disney Animation Studios tan solo un año después, tuvo un presupuesto de 80 millones de dólares. Asimismo, *El príncipe de Egipto*, producción de la factoría Dreamworks estrenada en 1998, se realizó con un presupuesto de 70 millones de dólares.

En cualquier caso, *El viaje de Chihiro* es la película que ha logrado una mayor recaudación en taquilla en la historia del estudio Ghibli. Alcanzó una cifra record cercana a los 275 millones de dólares. Asimismo, fue la película más vista en Japón en el año de su estreno y la película japonesa más taquillera de la historia. El gran éxito y el bajo costo de producción hacen además que probablemente el viaje de Chihiro sea una de las películas más rentables de animación, ya que por cada dólar invertido se recaudaron 14,4 dólares. Si se compara con las películas de animación infantil con mayor recaudación de la historia, tan sólo *El rey león* de Disney Animation Studios, película de animación tradicional con más éxito en taquilla de la historia, supera esta cifra, ya que recaudó en total más de 987 millones de dólares, 21,9 dólares por cada dólar invertido. La siguiente película más taquillera de la animación infantil realizada en 2D fue *Aladdin*, con una recaudación total de 504 millones de dólares. Sin embargo, el beneficio económico reportado por la película fue muy inferior tanto a la de *El rey león* como a la de *El viaje de Chihiro*, ya que solo obtuvo 7,8 dólares por cada dólar invertido.

Son, sin embargo, películas animadas realizadas en 3D las que han logrado una mayor recaudación, pero los altos costos del uso de la nueva tecnología de animación hacen que aún no sean tan rentables como las películas 2D. *Frozen*, estrenada en 2013, rompió todas marcas con más de 1143 millones dólares recaudados. Tres años antes *Toy Story 3* había logrado superar la marca de *El Rey León*, obteniendo 1063 millones de dólares. La primera obtuvo 7,6 dólares por cada dólar invertido y la segunda 5,3 dólares.

Por otro lado, la película obtuvo varios galardones internacionales. Es de destacar que en 2002 obtuvo el Oso de Oro a la mejor película en el Festival Internacional de Berlín, siendo la única película de animación que ha obtenido este premio en la historia del Festival.

Ese mismo año obtuvo los premios a la mejor película y a la mejor canción otorgados por la academia japonesa. Asimismo fue premiada con el Oscar a la mejor película animada.

La realización del viaje de Chihiro fue rápida, el proceso se inició en febrero de 2000, apenas año y medio antes de su estreno. Miyazaki trabajó de lleno en la película, asumiendo las tareas de director, realizador de storyboard, guionista y supervisor de animación. El corto periodo disponible para la producción hizo que el estudio tuviera que duplicar el número de animadoras y animadores de planta y que buscar asistencia para el trabajo de intercalación mediante la subcontratación de un estudio en Corea del Sur (Cavallaro, 2006).

La producción se realizó siguiendo el estilo de trabajo habitual de Miyazaki, de manera que cuando se inició la realización del filme no se contaba con una historia completamente diseñada, sino que muchos elementos se fueron decidiendo sobre la marcha. Según Miyazaki, *yo no soy quien hace la película. La película se hace a si misma y yo no tengo otra opción que seguirla* (Miyazaki, citado por Cavallaro, 2006).

Esta particular lógica de trabajo también se aplica a la hora de crear los personajes. Así, Miyazaki señala que:

Los personajes nacen de la repetición, de pensar repetidamente en ellos. Yo tengo su esquema en la cabeza. Me convierto en personaje y como el personaje visito las locaciones de la historia muchas, muchas veces. Solo después de esto empiezo a dibujar, pero otra vez lo hago muchas, muchas veces, una y otra vez. Y termino justo en la fecha límite (Miyazaki, citado por Cavallaro, 2006)

V.2.3 La historia

Chihiro es una niña de 10 años que, junto con su padre y su madre, se dirige hacia una nueva casa. La niña no está contenta con este cambio en su vida y va demostrando su disgusto.

Al llegar a un cruce su padre, que va manejando, se equivoca de camino y van a dar a una calle sin salida. La calle termina en el inicio de un túnel frente al cual hay un mojón que impide el paso en carro. Movidos por la curiosidad deciden cruzar el túnel caminando. Chihiro se opone, pero pensando que es mejor perspectiva que quedarse sola, finalmente los acompaña. Al otro lado, encuentran una colina con unos edificios que parecen ser un parque de diversiones abandonado. A pesar del aspecto deciden acercarse al percibir un rico olor a comida. Chihiro los sigue a regañadientes.

Así, llegan a una calle desierta con muchos puestos. En uno de ellos hay grandes cantidades de comida. Aunque no hay nadie atendiendo el puesto la madre de Chihiro sugiere comer y pagar después, y ella y el padre se sirven grandes cantidades de comida. Chihiro, molesta y con ganas de abandonar el lugar, decide caminar un poco más adelante mientras sus padres terminan de comer. A poca distancia, sobre un puente, encuentra a un muchacho, Haku, que le dice alarmado debe abandonar el lugar antes de que anochezca. Chihiro, asustada regresa en busca de sus padres pero comprueba espantada que se han convertido en cerdos. Aún más asustada corre en dirección al túnel, pero al llegar ve como un pequeño riachuelo en el camino se ha convertido en un mar que impide su salida.

Desesperada cierra los ojos deseando que al abrirlos todo haya vuelto a la normalidad. Lejos de ver cumplido su deseo, al abrir los ojos se da cuenta de que se está haciendo transparente. En ese momento, Haku aparece de nuevo y le obliga a comer un fruto del mundo en el que está para evitar que desaparezca completamente. Asimismo, le explica cómo llegar hasta Kamaji, que está a cargo de la caldera y a quien debe pedirle trabajo si quiere sobrevivir en el extraño mundo en el que se encuentra. Juntos cruzan el puente que lleva a la entrada de una casa de baños para dioses. Haku se despide de la niña y ésta emprende el camino hacia las calderas.

En la caldera encuentra a Kamaji, que con sus 6 brazos realiza múltiples tareas al mismo tiempo para garantizar que los baños de los dioses reciben las aguas aromáticas a tiempo. Asimismo, los pequeños Susuwatari transportan carbón para mantener el fuego encendido. Kamaji no le da trabajo, ya que dice que no tiene vacantes y le encomienda

a Lin, una de las trabajadoras de los baños, que lleve a la niña ante Yubaba, la bruja que regenta los baños, para que le pida trabajo a ella.

Una vez frente a Yubaba la bruja trata de deshacerse de Chihiro, pero está le pide una y otra vez que le de trabajo, hasta que finalmente la bruja cede. Le hace firmar un contrato y le cambio su nombre, Chihiro, por Sen. Es Lin quien queda a cargo de enseñar a la niña su trabajo y rápidamente las dos se hacen amigas. Afanada en hacer bien su trabajo, Sen deja entrar a la casa de baños a un extraño ser, el Sin Cara, pensando que se trata de un Dios cliente. El Sin Cara por su parte le ayuda a conseguir unas hierbas aromáticas que necesita para realizar el trabajo que le han encargado.

La inminente llegada a los baños de un dios pestilente hace que los empleados y empleadas de los baños entren en pánico. Yubaba, deseosa de que la niña cometa algún error para deshacerse de ella, le asigna a Sen la difícil tarea de atender al dios pestilente. La niña trata de hacer llegar las aguas aromáticas a la tina donde se encuentra el dios, pero en el intento se cae a la tina. De esa forma logra ver que el dios tiene algo clavado en el pecho. La niña logra atar una cuerda a la parte de un palo que sobresale del cuerpo del dios, y con la ayuda de varios empleados y empleadas consiguen desprender al dios del río que estaba oculto bajo toneladas de basura que tenía incrustadas. Así, el dios del río recupera su forma habitual y premia a la niña con un pastel de hierbas mágico, con el que piensa que podrá volver a transformar a sus padres en personas, y a la casa de baños con numerosas pepitas de oro.

El Sin Cara, habiendo tomado nota del interés que el oro despierta, empieza a crear pepitas del preciado material con sus manos para ofrecerlas a quien quiera recibirlas. A cambio, engulle a los confiados que le aceptan el oro. En poco tiempo, está rodeado de empleados y empleadas que aprovechando que Yubaba duerme tratan de ganarse el favor del extraño ser, sin saber cuál es el costo que implica aceptar el oro.

Chihiro mientras se despierta sola en el cuarto común. Desde el corredor observa cómo un dragón volador es perseguido por miles de figuritas de papel. Por alguna razón la niña siente que el dragón es Haku y lo llama. El dragón logra entrar en el edificio pero está herido. Para poder ayudarlo Chihiro deberá entrar en la habitación de Yubaba. Cuando se dirige hacia allá, una de las figuritas de papel que perseguía al dragón se pega a su espalda.

Una vez en la habitación de Yubaba, Chihiro escucha como la bruja pretende deshacerse del dragón porque, según dice, ya no le sirve. Para no ser sorprendida, la niña se mete en

el cuarto del bebé gigante de Yubaba, Bō. El bebé no la delata y la bruja abandona el lugar, pero a cambio le pide que juegue con él y comienza a llorar porque la niña tiene como prioridad ayudar al dragón.

En ese momento, la figura de papel que había ingresado a la estancia con Chihiro toma la forma de Yubaba. Sin embargo no se trata de la bruja sino de su hermana Zeniba. Está furiosa con Haku, porque éste le ha robado un valioso sello de bruja siguiendo las instrucciones de Yubaba. En primer lugar, neutraliza a los seres mágicos que rodean a su hermana. Antes de lograr castigar a Haku, sin embargo, el dragón golpea la imagen de la bruja, que es una especie de holograma y se parte en dos. Aunque Zeniba desaparece, Chihiro y Haku caen por el hueco que va a dar a la caldera de Kamaji.

En la caldera Kamaji le explica a Chihiro que Haku está sufriendo los efectos de un hechizo por haber robado el sello de Zeniba. Haku tiene el sello dentro y eso lo está matando. Chihiro, resuelta a ayudar a su amigo, le da a Haku la mitad del pastel de hierba que tenía reservado para sus padres. El dragón escupe el sello y Haku recupera su forma humana pero aún sigue inconsciente. Chihiro toma el sello y concluye que la mejor solución para salvar a su amigo es devolverle el sello a Zeniba. Kamaji le dice que para llegar debe tomar el tren, pero que el tren sólo va pero nunca regresa. Esto no desanima a la niña, que toma unos boletos de tren que Kamaji guardaba desde hacía décadas.

Antes de partir, sin embargo, debe resolver los estragos que está creando el Sin Cara, que para ese momento ya ha engullido a varios de los empleados de los baños. Yubaba trata de calmarlo sin éxito, porque el sólo quiere ver a Sen. La niña se enfrenta al Sin Cara, rehusando aceptar los obsequios que este le ofrece, ya que ella no los necesita. Sin embargo, con la esperanza de que eso le ayude a recobrar su forma inicial y a tranquilizarse le hace comer la mitad del pastel de hierbas que le quedaba. El Sin Cara, que siente que la niña lo ha engañado, la persigue por la casa de baños mientras va vomitando todo lo engullido, y los trabajadores y la trabajadora que se comió que salen sin haber sufrido mayores daños.

Fuera de los baños, el Sin Cara se convierte en la criatura inofensiva que era en un inicio. Chihiro toma el tren hacia Fondo de Pantano, donde se encuentra la casa de Zeniba acompañada de el Sin Cara, y Bō y Yubabird, uno de los seres mágicos de Yubaba. Zeniba los recibe muy amablemente y le da a Chihiro algunos consejos para poder regresar a su mundo. Con la ayuda de Bō y Yubabird teje una liga de pelo para que la niña la lleve como protección.



Mientras tanto, Haku, recuperado, convence a Yubaba de que le deje ir en busca de Chihiro, haciéndole notar que el bebé ha desaparecido y que son las tres cabezas quienes están en su lugar. A cambio de devolverle a Bō, Yubaba promete dejar ir a Chihiro y sus padres.

Haku, convertido en dragón, recoge a Chihiro, Bō y Yubabird en la casa de Zeniba y los lleva de vuelta a la casa de baños. El Sin Cara, sin embargo, se queda con Zeniba. En los baños Yubaba tiene una última prueba preparada para Chihiro. Debe adivinar cuáles, entre un grupo de cerdos, son sus padres. La niña responde con determinación que sus padres no están en el grupo y por lo tanto Yubaba debe liberarlos.

Chihiro se despide de Haku y se reúne con sus padres en el camino de regreso. Ellos no recuerdan nada de lo sucedido, Chihiro sin embargo es consciente de todo lo que acaba de vivir, aun lleva la liga de Zeniba en el pelo. Cuando llegan al carro se dan cuenta de que hay maleza y tierra sobre él, de manera que parece que ha pasado más tiempo del que la madre y el padre de Chihiro creen.

Para Miyazaki *El viaje de Chihiro* es en primera instancia una película de aventuras a pesar de que no hay ninguna confrontación mediante armas o poderes mágicos. El filme tampoco busca según su autor convertirse en un duelo entre el bien y el mal. Más bien plantea la historia de una niña que cae en un mundo misterioso en el que los personajes buenos y malos están mezclados, y en muchos casos son ambiguos. Es decir no son ni netamente malos ni netamente buenos. En este mundo ella experimenta aprendizajes muy importantes sobre la amistad y el sacrificio personal. La niña no solo logra sobrevivir sino que es capaz de retornar a su mundo haciendo uso de su inteligencia y su sentido común. Es una heroína no porque elimina al mal sino porque aprende una nueva manera de vivir (Miyazaki, 2014: 197). De hecho, el autor enfatiza que se trata de destacar el valor de la niña y sus méritos propios.

Chihiro no es la heroína de la historia porque es muy guapa o porque tiene un personalidad perfecta. Uno podría decir que es la protagonista porque es lo suficientemente fuerte para evitar ser comida (Miyazaki, 2012: 198).

Miyazaki plantea (2014: 197: 198) que hoy en día los niños y las niñas están sobre protegidos y distanciados de la realidad, de manera que solo tienen vagas nociones de lo que significa realmente estar vivo. La representación delgada de la muchacha y sus expresiones apáticas del inicio simbolizarían esta lectura de la realidad que hace el autor.

Miyazaki busca con *El viaje de Chihiro* crear una película en la que las niñas de 10 años puedan encontrar lo que están buscando (Miyazaki, 2014: 197).

El director plantea un objetivo ambicioso y un contenido complejo y profundo para la película. En este sentido, es destacable el esfuerzo en crear un relato que con dicho contenido pueda llegar al público que pretende. En cualquier caso, plantear un relato tan rico como el que propone en la película más resulta interesante si se tiene en cuenta que gran parte de la producción de animación en la actualidad se remite a argumentos simplistas partiendo de que es más adecuado para las niñas y los niños.

El filme confronta a las niñas y los niños con un relato complejo que les obliga a pensar. Además, retrata a una heroína que lo es por el hecho de ser normal, lo cual presenta un rol positivo y alcanzable para las niñas. Esta premisa podría ser un buen punto de partida para crear productos de animación dirigidos a niñas y niños alejados de los estereotipos sexistas y adultocéntricos.

V.2.4 Los referentes en los cuentos folclóricos y de hadas

El viaje de Chihiro es rico en referentes a los cuentos y la narrativa tanto de la tradición cultural japonesa como la europea. Sin embargo, no se trata de la adaptación de un cuento en particular. Cuando Miyazaki dio los primeros pasos en la realización del filme originalmente sí pretendía realizar una adaptación del libro de la escritora Sachiko Kashiwaba *La misteriosa ciudad detrás de la niebla* (*Kirino Mukouno Fushigina Machi*, 1995). La historia de Kashiwaba trata de una niña pequeña que cae en un universo paralelo habitado por extraños personajes y cargado de una atmósfera surrealista (Cavallaro, 2006).

Con respecto a la influencia de esta obra en *El Viaje de Chihiro*, Montero (2012: 98) señala que la historia que da origen a la película se basa en realidad en una idea original de Miyazaki desarrollada en la casa de baños de los *Kami*¹⁸. Sin embargo, el relato también guarda muchos elementos de un proyecto previo trabajado y desestimado en Ghibli acerca de la recién citada obra de Kashiwaba. Así, ambas historias ocurren en Japón, las niñas tienen casi la misma edad (10 y 11 años), llevan coleta, se ven obligadas a trabajar para mantenerse, se encuentran con personajes que le ayudan a enriquecer su visión de mundo y son las únicas humanas en el mundo en el que se encuentran.

Según Montero (2012: 99) también hay similitudes importantes entre los personajes. En la obra de Kashiwaba hay un niño encargado de las calderas que guarda semejanza con Kamaji, encargado de repartir las aguas aromáticas en el baño. El pájaro Cabeza de Chorlito del relato original se identifica en Bo. Asimismo, la transformación punitiva del príncipe en el relato original se encuentra en el castigo ejercido sobre los padres de Chihiro.

En cualquier caso, aunque estos elementos comunes se identifican fácilmente también hay muchos elementos divergentes. A diferencia de la casa de baños, el pueblo de la libro podía ser visitado por toda persona que lo necesitara y la protagonista tenía medios para regresar a su mundo cuando quisiera. Así, aunque la historia mantiene elementos comunes de esta inspiración inicial, otros referentes fueron tomando mucha fuerza en la concreción de la historia a medida que la producción avanzaba.

18 Divinidades japonesas. Montero plantea que el término *Kami* es complejo y no existe una definición consensuada acerca de su significado concreto. Esta autora retoma la siguiente definición del investigador Monori Norinaga: *Las deidades del cielo y la tierra que aparecen en los textos clásicos, y también los espíritus consagrados en los templos; además, de todo tipo entes – incluyendo no solo seres humanos, sino también otros como pájaros, bestias, árboles, hierba, mares, montañas y demás – que posean alguna cualidad eminente que salga de lo ordinario y que sea asombrosa* (Montero, 2012: 124).

Algunos autores, como Cavallaro y Zipes, señalan que la influencia de *Alicia en el país de las maravillas* (*Alice in Wonderland*, 1865) de Lewis Carroll es evidente. En palabras de Zipes (2011: 108), *El viaje de Chihiro* es una versión contemporánea de *Alicia en el País de las Maravillas*, de manera que una vez que la niña entra en el mundo de los espíritus aprende a enfrentar sus ansiedades. Cavallaro (2006) por su parte señala que Chihiro comparte con Alicia el gusto por las transformaciones absurdas y los personajes extraños que responden a intenciones tanto buenas como malas.

Montero, (2012: 88) por su parte, vincula la influencia a las ilustraciones originales realizadas por John Tenniel para acompañar el texto de Carroll. Así, Yubaba y Bo tendrían similitudes con la duquesa y su bebé gigante. De hecho, Masashi Ando, supervisor de animación de la película, señala en el libro *The Art of Spirited Away* que para la realización de estos personajes se reutilizaron unos bocetos realizados para un proyecto previo inspirado en los personajes de *Alicia en el País de las Maravillas*.

Según Montero, más allá de este elemento, Miyazaki ha negado que se trate de una adaptación de Alicia. Sí hay similitudes como el conducto que lleva al mundo paralelo y el propio mundo paralelo. Sin embargo, el mundo de los espíritus en Chihiro no es un mundo onírico y la protagonista no se encuentra en un sueño, ya que regresa a su propio mundo con el recuerdo y la evidencia de lo que ha vivido (Montero, 2012: 88).

El cuento victoriano del escritor inglés fue publicado por primera vez en 1865 con el título *Las aventuras subterráneas de Alicia* (*Alice's Adventures Under Ground*). La historia trata de Alicia, una niña de 7 que cae en una madriguera de un conejo y llega a un mundo extraño en el que conoce a criaturas diversas y extrañas como una oruga que fuma, una falsa tortuga y el gato de Cheshire. Asimismo, en el relato Alicia sobre transformaciones físicas pasando de encoger a escala casi microscópica a convertirse en gigante (Zipes, 2000: 10).

Esta versión inicial fue posteriormente ampliada para incluir la merienda de locos, el episodio de cerdo y pimienta con la Duquesa o el partido de croquet con la Reina de Corazones, entre otros elementos. Fue en esta versión ampliada además en la que se incluyeron la ilustraciones de John Tenniel (Zipes, 2000: 10).

Son muchas las lecturas que se hacen de los significados de la novela de Carroll. Desde el psicoanálisis se plantean varias lecturas. Por un lado, la historia haría referencia a las fantasías del autor (Zipes, 2000: 10). También se ha especulado (Morton, 1996: 30-35) que Carroll era un pedófilo a partir de lecturas particulares de su trabajo y debido a que solía

retratar niñas desnudas. Autoras como Woolf (2010: 296) sin embargo, señalan que no hay evidencia de prácticas pedófilas por parte de Carroll y que hay indicios que descartan esta hipótesis.

Otras lecturas freudianas plantean que Alicia se trata de un retorno al útero de la madre y algunas que representa una experiencia alucinógena con las drogas. Desde otras áreas del conocimiento, como la historia de la literatura, se apuntan similitudes con relatos como *Los viajes de Gulliver*, particularmente en lo que a las transformaciones se refiere, así se ubica el trabajo de Carroll en la tradición satírica junto con autores como Swift y Voltaire (Zipes, 2000: 10).

También se ha señalado, desde disciplinas como la historia, que el relato integra una crítica socio-política de la sociedad burguesa. Así, se identifican paralelismos entre la historia y el ritmo vertiginoso de los cambios sociales derivados de la revolución industrial temprana, el laissez-faire capitalista y la economía de libre mercado (Zipes, 2000: 10).

El efecto cultural de *Alicia* desde su época hasta la fecha es notable. Carolyn Sigler (citada por Zipes, 2000: 12) recoge en su libro *Alternative Alices: Visions and Revisions of Lewis Carroll's Alice Books* alrededor de 200 imitaciones, revisiones y parodias de la obra de Carroll producidas en las décadas posteriores a su publicación. Muchos de estos textos fueron producidos por mujeres y desde diferentes puntos de vista eran en su mayoría subversivos. Alicia también ha sido llevada numerosas veces al cine, adaptándose a diferentes géneros. Señala Zipes (2000:12) que hoy en día *Alicia* ha traspasado la representación creada por Carroll para convertirse en una heroína empoderada que controla el país de las maravillas que ella misma ha diseñado.

Este mismo autor plantea que *El viaje de Chihiro* en parte responde a esta visión actualizada de *Alicia en el país de las maravillas*. Siendo una historia con numerosas transformaciones, la mayor transformación del relato es la menos visible, la de la propia Chihiro. De hecho la transformación no sucede en la manera clásica de los cuentos de hadas que han llegado a nuestros días o son más conocidos, o en otros relatos contemporáneos como es el caso de Alicia. La niña no sufre ninguna transformación física que le otorgue una inusual belleza, tampoco pasa por ningún matrimonio. Tan solo regresa a su mundo segura de que podrá enfrentarse a lo que le depare el futuro (Zipes, 2011: 108).

Otro de los referentes manifiesto en *El Viaje de Chihiro* es *Las aventuras de Pinocho* (*Le avventure di Pinocchio*, 1883) de Carlo Collodi. De Pinocho deriva la idea de la

transformación de humanos en animales en un parque de diversiones. Según Cavallaro (2006) Miyazaki evade la carga moralista del original de Collodi transformando a personajes adultos codiciosos en lugar de niños y niñas juguetones. Refiriéndose a la transformación de los padres de Chihiro Miyazaki señala que

Esto se remonta a la época en la que la burbuja financiera estalló en Japón. Tuve la impresión de que la gente se transformaba en cerdos. Encuentro muy interesante la transformación de los seres humanos en animales. En Pinocho hay un personaje que se convierte en asno. Por lo tanto pensé en un asno, pero los niños japoneses no los conocen. Un camello tampoco hubiera servido (Miyazaki, citado por Montero, 2012: 83).

Por otro lado, es evidente el esfuerzo de Miyazaki por plasmar la tradición cultural japonesa, en toda su obra pero en particular en *El viaje de Chihiro*. Así lo señala el autor en el libro *The Art of Spirited Away*.

El diseño tradicional japonés es una fuente rica para la imaginación (...) Siento tener decir, que encajona todas las cosas tradicionales en un pequeño mundo de folclore es una idea pobre. Rodeados de alta tecnología y aparatos endebles, los niños y las niñas están perdiendo sus raíces. Debemos informarles sobre la riqueza de nuestras tradiciones (...) quienes olvidan su pasado no tendrán otra opción que desaparecer (Viz-Media, 2002: 16).

Sin embargo, tal y como señala Montero, Miyazaki no se refiere a estos referentes de manera explícita sino que los integra en el conjunto de la película. Así, *pareciera que trabaja sobre el inconsciente colectivo - apuntando la idea de que la tradición se interioriza y/o se identifica indirectamente - hecho que permite al público no familiarizado con dichos códigos específicos seguir el hilo narrativo sin tropiezos (Montero, 2012, 125).*

Según plantea esta misma autora, Miyazaki reformula en el folclore contemporizando elementos de diferentes periodos de la historia de Japón. Esto se evidencia incluso en el título original de la película *Sen to Chihiro no kamikakushi* haciendo referencia a la leyenda del *Kamikakushi*, que trata sobre la desaparición de personas a manos de los ya mencionados *Kami*. Hay numerosos relatos que se refieren a esta leyenda y que con una línea narrativa similar siguen esquemas distintos e incorporan elementos que difieren. En general, narra la desaparición, principalmente de niñas y niños, en el bosque. Después de que pasan los años un cazador encuentra a la persona secuestrada y ésta le relata lo que

ha pasado. En uno de los esquemas más frecuentes el personaje relata su trágica situación pero después rehúsa a regresar a su mundo (Montero, 2012: 124).

Algunos de estos relatos reflejan un carácter sesgado en contra de las mujeres, reforzando estereotipos que plantean la superioridad de los hombres sobre las mujeres.

Una mujer desaparece de su aldea. Es hallada, sola en el bosque, por un cazador. Ella le cuenta que ha sido capturada por un hombre, al cual no describe. Dice que ha tenido varios niños de él, y que él se los ha comido a todos. De todos modos, es su esposa, y debe y tiene que permanecer con él. Ella le pide al cazador que se marche y que la deje tal como la ha encontrado, y que no le diga a nadie que la ha visto (Sadler, citado por Montero, 2012: 125).

Resulta evidente que Miyazaki recupera los elementos que le resultan de interés y desecha otros que no le resultan pertinentes. En el caso de *El viaje de Chihiro* plantea un relato en el que la protagonista lejos de ser vista como víctima se hace cargo de su situación y logra regresar a su mundo.

Por otro lado, la película también hace referencia a seres de la literatura fantástica japonesa como son los yōkai. Estos seres abarcan *fantasmas, animales, objetos inanimados que cobran vida, monstruos e incluso divinidades budistas o sintoístas* (Montero, 2012: 140). En este sentido, el tándem de Yubaba/Zeniba contiene rasgos de uno de los yōkai más conocidos: Yamauba. Entre los cuentos que dan cuenta de la figura de Yamauba se habla de que ésta vive en lo alto de una montaña. Yubaba por su parte vive en el piso más alto de la casa de baños. Además, la primera es conocida por su práctica de canibalismo y por transformar a los humanos en animales. Ambas cosas estarían presentes en el filme, ya que Yubaba convierte a los padres de Chihiro en cerdos para comérselos cuando hayan engordado suficiente. Asimismo, Yamauba controla a las personas mediante el uso de las palabras, de la misma manera que Yubaba roba el nombre a quienes quiere controlar (Montero, 2012: 146).

A Yamauba solo se le atribuye una característica positiva, su lado maternal. De hecho, en el folclore japonés es conocida por ser la madre adoptiva del héroe mítico Kintarō (Montero, 2012: 148). Esta característica considerada positiva sería, según Montero, el vínculo de este yōkai con Zeniba y también con Yubaba en su rol de madre de Bō.

En cualquier caso, este sentido maternal se evidencia tanto en Yubaba como en Zeniba. La primera, al hacerse cargo de Bō y la segunda cuando materniza a Chihiro y sus

acompañantes, particularmente a Sin Cara, cuando viajan a devolverle su sello de bruja. Sin duda, Miyazaki desarrolla mucho más allá el carácter del personaje desdoblado Yubaba – Zeniba y lo positivo se manifiesta también en rasgos como la sabiduría, la generosidad o la libertad. Sin embargo, lo maternal, tal vez no planteado explícitamente como instinto, también está muy presente. De esta forma, Yubaba, también sucumbe a uno de los principales estereotipos de la feminidad.

Señala Miyazaki que la película es un cuento de hadas, pero que no quería hacer un cuento de estilo occidental, en el que la historia permite muchas posibilidades de escapar, y puede ser tomada como un cliché. Según el autor, la película es descendiente directa de cuentos japoneses como *Sparrows Inn (Sozume no Oyado)* o *The Mouses Castle (Nezumi no Goten)* (Viz-Media, 2002: 16). De hecho, según Montero (2012: 148), la influencia de ambos cuentos determina el espacio geográfico en el que se desarrolla la acción. En ambos cuentos, el protagonista accede a través de un agujero en el bosque a un lugar mágico habitado por animales. El personaje es agasajado con bailes y deliciosas comidas. Después le dejan partir. En el primer cuento la acción transcurre en una espacio similar al de la película y en el segundo en barrio con numerosos puestos de comida como el que encuentran Chihiro y sus padres a la entrada de la casa de baños.

En esta película Miyazaki trata, y efectivamente logra en alguna medida integrar, actualizar y reinterpretar cuentos, mitos y elementos del folclore. En este esfuerzo, como se ha visto, la actualización pasa en algunos casos por la reinterpretación de representaciones sesgadas de las mujeres de manera que se logran presentar esquemas menos estereotipados y más favorables para estas.

V.2.5 Los personajes

La participación de personajes masculinos y femeninos es bastante equilibrada en la película. En primer lugar, hay que hacer notar una particularidad de la película. El hecho de que la trama transcurra en un mundo mágico lleno de criaturas extrañas dificulta su caracterización y análisis.

Entre los 17 personajes que participan en el guión¹⁹, 7 son personajes femeninos y 10 masculinos.

Por otro lado, es de destacar que entre los personajes que aparecen con nombre propio y características específicas, dejando por tanto a las Yunas y los hombres-rana fuera ya que se identifican como colectivo y no como personajes individuales, habría un número similar de personajes masculinos y femeninos. Entre los femeninos se encuentran Chihiro, Lin, Yubaba, Zeniba y la madre de Chihiro, y entre los masculinos Haku, Kamaji, Sin Cara, Bō y el padre de Chihiro. Por otro lado, aunque todos estos personajes responden a característica antropomorfas, tan solo Chihiro, su padre y su madre son humanos.

Todos los personajes femeninos tienen un carácter fuerte y determinación para pelear por sus propios intereses, sin necesidad de esperar la intervención de un hombre. Entre todas ellas es la madre de Chihiro la que presenta rasgos más estereotipados. De hecho, el núcleo familiar de la niña se presenta de una manera muy tradicional presentando de manera al padre como proveedor y a la madre como cuidadora. El papel del padre como proveedor se hace particularmente evidente cuando antes de empezar a comer la comida de los dioses y le dice a la niña

Akio Ogino *No te preocupes, tu papá está aquí,
y tiene tarjetas de crédito y efectivo*

Asimismo, es el padre de la niña es que va manejando el carro. La relación del hombre con el carro también hace referencia a los patrones de masculinidad más tradicionales. Esta muy orgulloso de su auto y maneja a demasiado velocidad aunque eso resulte incomodo para sus acompañantes. Por otro lado, algunos detalles evidencian que es la madre quien se encarga del cuidado de la niña. Así, es ella quien le manda comportarse

¹⁹ No se han considerado las participaciones grupales en el texto del guión como *attendants* (Studio Ghibli, 2001: 201). o *staff* (Studio Ghibli, 2001: 221). Otras menciones genéricas en el guión a como *frogman*, *woman* o *girl* se han contado como un personaje.

bien en el carro, quien le pide que les espere en el carro y a quien la niña busca cuando tiene miedo.

Si bien parece casi todos los trabajos son realizados tanto por hombres como por mujeres, trabajan en equipos separados. Los hombres-rana trabajan en tareas similares a las de las Yunas, como ellas limpian y hacen servir comida. También cocinan, pero esta tarea es exclusiva para ellos. Las mujeres por su parte son quienes atienden de manera más cercana a los clientes de la casa de baños.

En cualquier caso, los mandos medios están en su totalidad ostentados por personajes masculinos. Yubaba ejerce indudablemente la jefatura, pero tanto Haku como los capataces están por encima de las Yuna en la escala jerárquica. En este sentido, podría decirse que se observan signos de segregación vertical. También se evidencian rasgos de división sexual del trabajo, aunque no es tan marcada como suele ser en otras producciones animadas. Así, muchas de las tareas son intercambiables y se observa a personajes masculinos realizando actividades tradicionalmente consideradas femeninas.

El rol de los principales personajes en la trama de la película tampoco resulta fácil de determinar debido a las características particulares de la historia. Los personajes no presentan rasgos determinantes que permitan alinearlos al 100% como aliados de la protagonista o de la antagonista. En cualquier caso, resulta evidente que Chihiro es la protagonista y Yubaba la antagonista. Entre el resto de personajes algunos como Bō o Yubaba Bird podrían considerarse aliados de la bruja en un primer momento, sin embargo, terminan el filme apoyando a Chihiro. Por lo tanto, en este caso no resulta pertinente emplear esta clasificación.

A continuación se describen los principales rasgos de los personajes principales.

Chihiro Ogino

Chihiro es una niña de 10 años. La niña es una niña normal, no tiene ningún poder especial y no presenta, al menos al inicio, ninguna característica personal destacable. En los primeros minutos del filme es presentada como algo malcriada. Así se señala incluso en la descripción del personaje que se realiza en el libro *The Art of Spirited Away* (Viz-Media, 2002: 51). Miyazaki plantea que prefirió representar el carácter que la niña mantiene durante esta parte de la película mediante su actitud, más que con diálogo (Miyazaki, 2014: 215). En efecto, Chihiro va mal sentada en la parte de atrás del carro,

haciendo mala cara a todo lo que se le dice y mostrando disgusto por la situación que esta viviendo.

Es cierto que la actitud de la Chihiro puede resultar irritante para las personas adultas, sin embargo, esa valoración de su carácter no se realiza desde la perspectiva de la niña. Al considerarla malcriada no se está tomando en cuenta que la niña pasa por una situación traumática ya que sus padres han decidido mudarse de casa, hecho que cambiará la vida de la niña por completo. Asimismo, está haciendo duelo por las amistades que ha dejado atrás. Como muestra de ello va abrazada al ramo de flores que le han regalado.

En un inicio, la niña se muestra miedosa. Le da miedo entrar con sus padres al túnel, pero también siente miedo de quedarse. En el mundo de la casa de baños la niña va paulatinamente cambiando de actitud. Se muestra cada vez más valiente y fuerte para enfrentarse a cualquier reto que se plantee. También pasa de preocuparse y lamentarse por su propia situación a demostrar empatía y solidaridad con quienes le rodean como Haku, Sin Cara o Bō. Chihiro incluso comparte el pastel de hierbas que tenía guardado para salvar a sus padres con Haku y Sin Cara sin pensar como logrará después transformar a sus padres en personas.

Asimismo, la niña tiene un gran sentido de la amistad que, como se ha señalado, demuestra desde los primeros minutos de la película. Esta actitud se mantiene a lo largo de la película de manera que en poco tiempo fortalece sus vínculos con otros personajes de la casa de baños, particularmente con Haku y con Lin.

Chihiro puede ser un buen modelo para presentar a las niñas personajes femeninos no estereotipado, que son capaces de hacerse cargo de si misma, enfrentar problemas, crear alianzas y fuerte lazos de amistad tanto con otros personajes tanto masculinos como femeninos.

Haku

Haku es un niño aproximadamente de 12 años y está encargado de la contabilidad de la casa de baños (Viz-Media, 2002: 84). Yubaba lo tiene cautivo desde que años atrás el chico llegó a la casa de baños para aprender magia de la bruja. Al igual que en el caso de Chihiro, le robó su nombre y además le hizo un encantamiento para tener poder sobre él. Haku es en la práctica la mano derecha de Yubaba y cumple las órdenes que esta le da. Sin embargo, desde que encuentra a Chihiro no duda en ayudarla.

Haku es un personaje que presenta múltiples facetas. En primer lugar, el personaje tiene dos tipos de presencia física: una antropomorfa y otra en forma de dragón volador. Además, en su forma antropomorfa puede ser muy amable y solidario en ocasiones y, frío y distante en otros momentos, particularmente en frente de Yubaba. Lin, sin embargo, manifiesta conocer sólo esta segunda faceta.

Si bien Haku se presenta como un personaje seguro de sí mismo y con cierto poder en el entorno en el que se encuentra, es Chihiro finalmente quien rompe el encantamiento que lo controla y quien además recupera su nombre original *Rio Kohaku*. Así, le da la posibilidad de volver a ser libre.

Al igual que Chihiro, Kohaku es un personaje que no está atado a rígidos estereotipos sexistas. No se muestra engreído y tampoco hace gala ostentosa de fuerza. Si muestra su poder a través de la magia, lo hace de manera natural y sin hacer ostentación de ello.

Yubaba

Yubaba se presenta desde el inicio como una bruja malvada, que disfruta sintiendo el temor de Chihiro. Las referencias que se hacen de ella incluso antes de haber aparecido en pantalla ya dan cuenta del temor que le tienen los empleados de la casa del baño. Interesada en el beneficio económico explota a decenas de seres que trabajan para ella sin posibilidad de huir.

Asimismo, se muestra como una bruja muy poderosa capaz de diversos tipos de magia y de volar. Como ya se ha señalado, su faceta menos feroz se muestra cuando se relaciona con su bebé gigante Bō, al que malcría y le permite todos los caprichos.

El personaje de Yubaba se asemeja a la representación tradicional de las brujas en los cuentos europeos pero difiere en algunos detalles importantes: no se presenta con un personaje completamente malvado, presenta algún sentido de la justicia o muestra capacidad para el cuidado y el amor hacia Bō.

Zeniba

Zeniba es la hermana gemela de Yubaba y representa *exactamente lo contrario*. Define a su hermana como *odiosa* y la casa de baños como *vulgar*. Zeniba es una bruja poderosa, pero a diferencia de su hermana no hace uso de la magia para explotar a las personas.

En un momento determinado ataca a Haku, pero lo hace porque este le ha robado, siguiendo las instrucciones de la bruja. A Yubabird y a Bō también les realiza un encantamiento que los transforma temporalmente, pero se desvanece solo, es decir, no les causa ningún mal permanente o que requiera de mayor intervención. Sus actuaciones no son gratuitas, de manera que se hace eco de algún sentido mínimo de justicia.

Zeniba representa la faceta positiva del personaje de Yubaba. En la tradición eslava por ejemplo se identifica el personaje bruja que integra estas dos facetas en un solo ser: Baba Yaga. Plantea un conflicto mas allá del mal contra el bien, poniendo sobre la mesa que nadie es cien por ciento malo o bueno como suelen plantear los guiones más simplistas.

Asimismo, a través del conflicto entre Zeniba y Yubaba se plantea la responsabilidad que tiene cada quien de manejar las relaciones de poder de manera justa, particularmente cuando se está en una posición favorable.

Padre y madre de Chihiro (Akio Ogino y Yuko Ogino)

Akio y Yuko Ogino son el padre y la madre de Chihiro, aunque en la película en ningún momento se emplean estos nombres. Se caracterizan como un hombre y una mujer contemporáneos. Como ya se ha mencionado, son estos dos personajes los que en mayor medida responden a los estereotipos tradicionales.

Akio, tiene 38 años. Además de las características ya mencionadas en el análisis general de los personajes, destaca que es *demasiado confiado y optimista* (Viz-Media, 2002: 56). Asimismo es audaz y al mismo tiempo irresponsable. Es de destacar que este tipo de personajes son poco frecuentes en la filmografía de Miyazaki ya que tiende a construir personajes más reflexivos.

Yuko es una mujer de 35 años. Ella también es un personaje sin precedentes en el estilo de Miyazaki. La madres de Miyazaki suelen ser cariñosas y amables, pero Yuko no sigue esa línea (Viz-Media, 2002: 57).

Sin Cara

Además de los numerosos y diversos dioses que acuden a la casa de baños, son mucho los seres mágicos que aparecen en el filme. Si bien no participan en el dialogo, algunos de ellos desempeñan un papel importante. Uno de los más destacados por su importante

participación en la trama es Sin Cara. Se trata de un personaje ambiguo que no estaba incluido en las versiones preliminares del filme. Este personaje dentro de la casa de baños se convierte en un ser manipulador que trata de comprar con regalos a quienes encuentra en su camino para comérselos después. Al igual que otros personajes en esta historia, Sin Cara no es totalmente bueno ni malo.

En cualquier caso, Chihiro no le tiene miedo y tiene la certeza de que si logra sacarlo de la casa de baños es inofensivo.

En la versión inglesa el personaje tiene el nombre neutro de No Face. En la versión española sin embargo se refieren al personaje como "el Sin Cara", por lo que inmediatamente se identifica con lo masculino.

Lin

La idea original para la construcción de este personaje fue emplear una comadreja antropomorfa. Su boca y sus ojos eran muy grandes y se estiraban fuera de las líneas del rostro. Sin embargo, finalmente se optó por una figura femenina más convencional con la altura promedio de las mujeres japonesas (Viz-Media, 2002: 120).

Lin es un personaje con carácter fuerte. Aliada de Chihiro prácticamente desde el inicio, se enfrenta en reiteradas ocasiones a los Hombres Rana que quieren aprovecharse del trabajo de la niña. Es una mujer capaz y con iniciativa que cuenta con el respeto de la mayoría de personajes que le rodean.

El paisaje humano: los personajes figurantes

Al observar la participación de personajes masculinos y femeninos en el paisaje humano se evidencia la presencia de los primeros es levemente superior. En las 10 imágenes seleccionadas se han contabilizado un total de 137 personajes, de los cuales 76 (55,5%) son masculinos y 61 femeninos (44,5%) (Cuadro 2). A pesar de que la participación masculina es superior la diferencia no resulta significativa. En algunas de las imágenes seleccionadas además de los personajes que se han tomado en cuenta aparecen personajes que representan diferentes deidades. Estos no han sido considerados debido a la imposibilidad para determinar si se trata de personajes masculinos o femeninos.

Cuadro 2
El Viaje de Chihiro
Personajes figurantes en imágenes seleccionadas por sexo

	<i>Abs</i>	%
Mujeres	61	44,5
Hombres	76	55,5
Total	137	100

En esta película no hay escenas que sucedan en espacios de calle. La aparición de personajes figurantes ocurre en todos los casos en el ambiente de la casa baños y todos los personajes que aparecen pertenecen a ese entorno. Por lo tanto, las tareas que realizan están inscritas en el trabajo de los personas como empleadas y empleados de la casa de baños.

Ya se ha analizado previamente los roles que desempeñan las y los trabajadores (Yunas y Hombres Rana), sin embargo destaca el hecho de que en diferentes escenas aparecen personajes tanto masculinos como femeninos desempeñando actividades no tradicionales para ellos y ellas.

La mayoría de figurantes que se contabilizan en las imágenes seleccionadas se encuentran realizando acciones que no pueden ser consideradas tradicionalmente masculinas o femeninas. Están subiendo gradas, animando a Chihiro, etc. Si no se contabilizan esos personajes, entre los masculinos son más (54,5%) aquellos que aparecen realizando actividades no tradicionales como limpiar. En el caso de los personajes femeninos son notablemente menos (18,7%) los que aparecen realizando actividades no tradicionales para ellas, en este caso de fuerza.



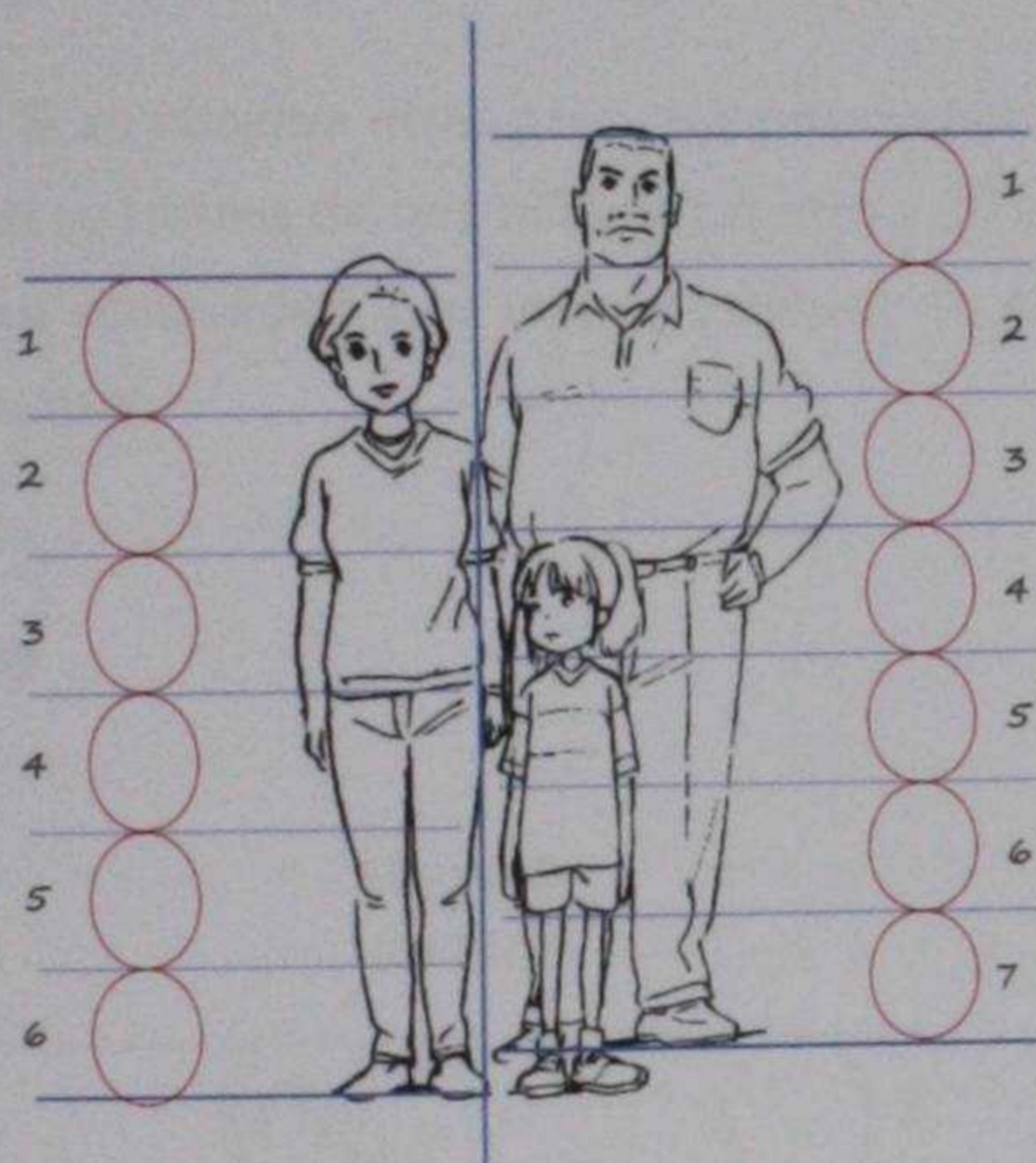
El Viaje de Chihiro, imágenes seleccionadas



V.2.6 El viaje de Chihiro, la construcción física de los personajes

Cuando analizamos la construcción de los personajes en El Viaje de Chihiro, se observa que en el caso de los menores se emplea un canon similar para niñas y niños, mientras que en el caso de las personas adultas, al igual que en el caso de Rapunzel, las mujeres tienden a ser más un cuerpo más pequeño con respecto al tamaño de la cabeza.

Figura 7
Yuko Ogino y Aki Ogino



Es necesario mencionar que el trabajo de Miyazaki está influenciado por el manga y que probablemente esto tenga algunas implicaciones en la construcción de los dibujos. Según el canon manga en los niños y las niñas de entre 10 y 13 años el cuerpo mide cinco veces el tamaño de la cabeza, una cabeza menos que en el canon tradicional. En el caso de las personas adultas el canon manga establece una proporción diferencia para hombres y para mujeres. De manera que el cuerpo de las mujeres mide entre 7 y 8 cabezas y el de los hombres 8 o 9 (González y Cervera, 2000).

Como se ha señalado, esta proporción desfavorable para las mujeres se refleja en el trabajo de Miyazaki, de manera que la madre de Chihiro tiene una proporción corporal de 6 cabezas escasas, mientras que el padre tiene 7. Hay una reducción de una cabeza con respecto al canon manga ordinario, pero la relación entre la proporción de hombres y de mujeres se mantiene igual.

Asimismo, Lin tiene un tamaño ligeramente superior al de Yuko Ogino, 6 cabezas y media, quedando siempre por debajo de canon masculino.

Figura 8
Lin



En el caso de Chihiro y Haku, el niño y la niña si presentan proporciones similares. Así, se comprueba que los adultos tienen características estereotipadas tanto en su construcción física como en su carácter, mientras que las niñas y los niños se representan de una manera más alejada de estas etiquetas. Siguiendo el canon manga ambos personajes tienen una proporción corporal de 5 cabezas.

Es de destacar que Chihiro presenta la complexión de una niña delgada. Si bien en un principio se pensó en una niña regordeta finalmente se pensó en un contextura menuda, para hacerla parecer poca cosa y destacar su potencial interior.

Si se observa otras proporciones corporales en la niña, la línea de su cintura sería 19 cm si se tratara de una niña de 1 metro y 30 centímetros de alto. Esto significa que a pesar de su corta edad y su menor estatura, su cintura es significativamente superior a la de Rapunzel.



Figura 9
Chihiro

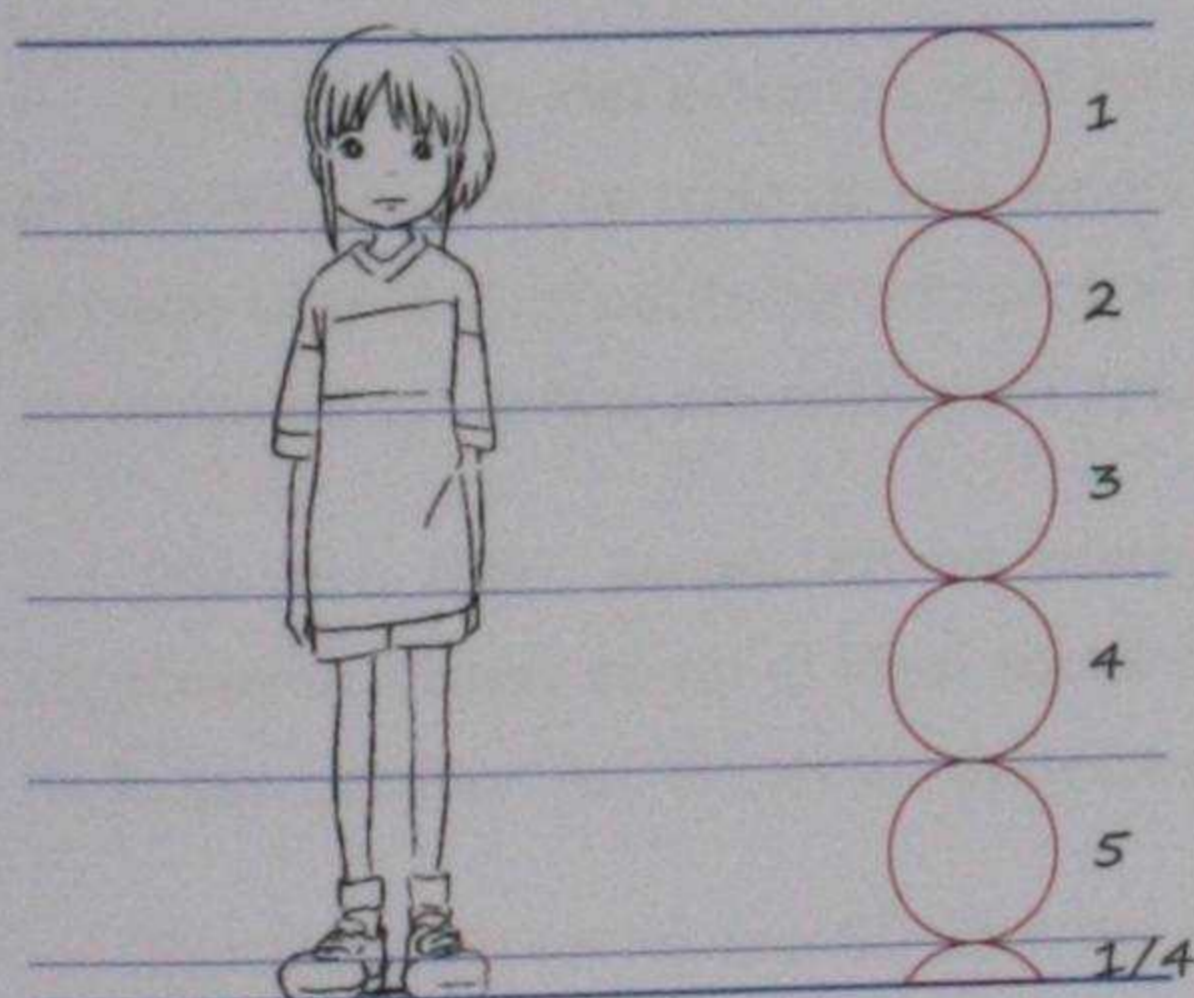
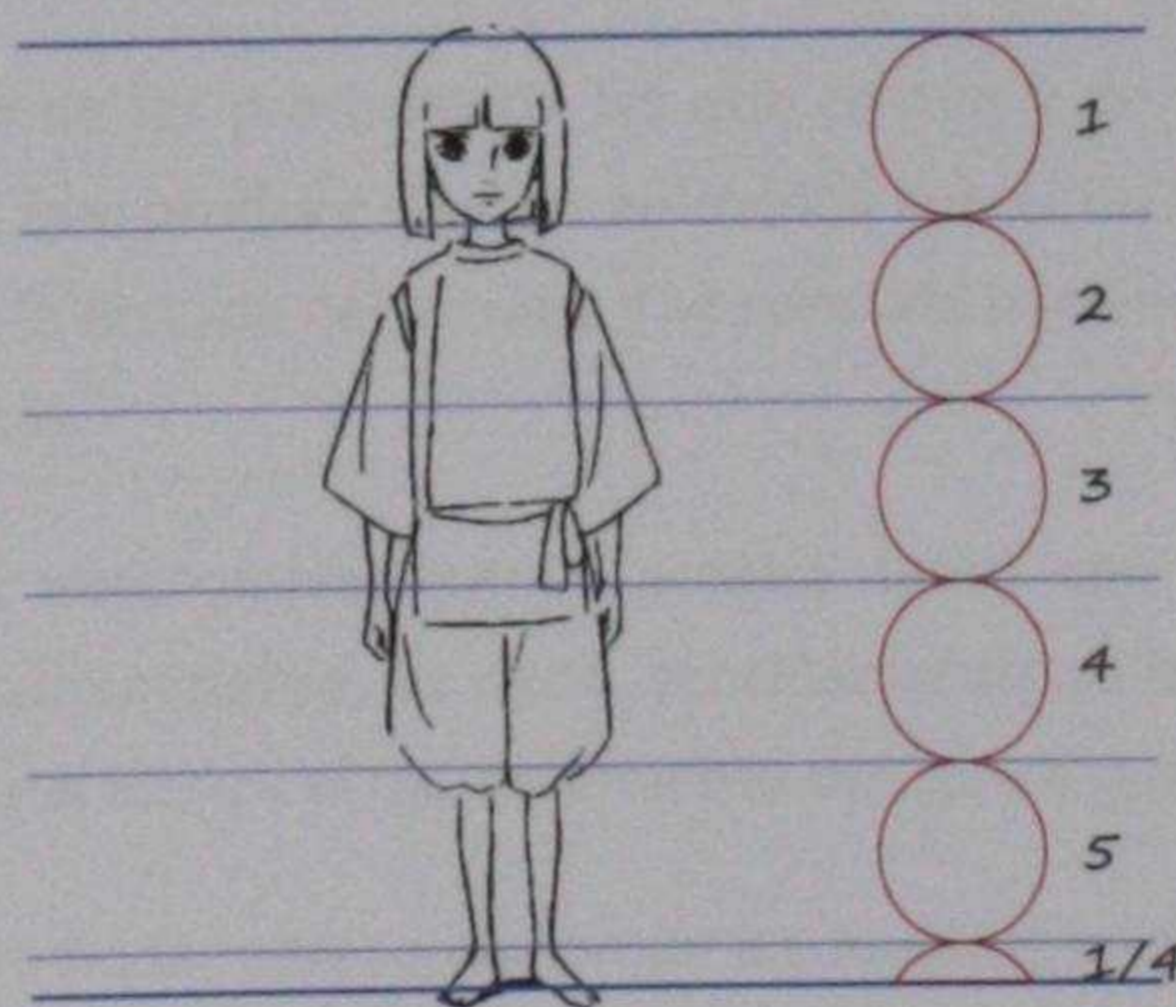


Figura 10
Haku



VI. Conclusiones y recomendaciones

VI.1 Conclusiones

1. Cuando se realizan propuestas narrativas filmicas, obtener resultados libres de estereotipos de género requiere de una reflexión crítica constante sobre lo que se está proponiendo.

Las dos películas analizadas reproducen en mayor o menor medida estereotipos sexistas, sin embargo, la diferencia entre ambas es significativa. En el caso de *Enredados*, la película en sí está sustentada en estereotipos que se hacen evidentes en la distribución de los personajes, los roles que desempeñan, en su construcción física, en su carácter y en la manera en que están animados y en el guion, etc. En *El Viaje de Chihiro*, no obstante, el peso de los estereotipos es mucho menor, los personajes son más diversos, más ricos y más complejos. Se identifican representaciones sesgadas particularmente en el caso de personajes adultos mientras que en el caso de los personajes infantiles se representa un mundo de posibilidades abierto también para las niñas.

2. Si bien es evidente que los sesgos de Disney Animation Studios a la hora de representar a las mujeres, esto no significa necesariamente que sus directores y creativos conspiran de manera consciente con el fin de perpetuar la discriminación en contra de las mujeres. Sin embargo, este es el resultado y por lo tanto son responsables de ello.

Los productos del estudio son el reflejo de las premisas de las que parten y de su propia historia. Así, se trata de una empresa que produce dibujos animados con el fin de generar capital. Este punto ha sido central en la historia del estudio y se constata haciendo recuento de sus éxitos, sus crisis y sus apuestas.

Por otro lado, parten de un premisa autocomplaciente y acrítica tanto con la corporación Disney como el ideal social estadounidense, es decir, sencillamente no hay nada que cambiar. Así, el estudio apuesta por el lucro y el mantenimiento del *status quo*.

Es cierto que en los casi 80 años del estudio la representación de las mujeres en sus películas han variado. Si Blancanieves era una princesa insípida y pasiva, Rapunzel es activa, toma decisiones y en ocasiones es hasta valiente. Sin embargo, la representación de feminidad y los mandatos sobre las mujeres no se han reducido ni se han flexibilizado, tan solo han mutado para adecuarse al discurso contemporáneo. En esencia se sigue planteando que las mujeres adultas y sabias representan el mal y deben ser eliminadas y que el mejor destino y reconocimiento para las jóvenes es el matrimonio.

En el caso de Miyazaki podría pensarse que su compromiso con diferentes causas sociales a lo largo de su vida (ecología, derechos laborales, antibelicismo, etc.) hace que sus películas busquen en algunos casos plantear críticas sociales, en otros casos representar otros tipos de relaciones y de mundos posibles. La constante reflexión acerca del mundo que le rodea se refleja sin duda en sus filmes. Por otro lado, el estudio Ghibli no se rige, o al menos no de manera exclusiva, por parámetros comerciales. El estudio privilegia el proceso creativo por encima de las tendencias del mercado. Todos estos podrían ser factores que contribuyen a que el resultado final sea más incluyente y menos estereotipado. Esta podría ser una línea de investigación interesante a desarrollar en el futuro.

3. La adaptación a la pantalla grande de cuentos folclóricos y de hadas, y de otros relatos para niños y niñas, es una tarea que requiere de la responsabilidad que implica cualquier adaptación. La adaptación de cuentos entraña dificultades particulares ya que carecen de textos de origen únicos concretos. Así, muchos cuentos de hadas recrean y a su vez adaptan cuentos folclóricos previos, y estos han sido posteriormente readaptados en otros productos que han pasado a formar parte del grueso hipotexto de cada cuento.

Así, cuando se realiza la adaptación de un cuento no se trata de realizar una transcripción fiel de algunas de las versiones disponibles. Lo fundamental es más bien de recuperar su esencia y reescribirla en un contexto contemporáneo para que el relato pueda ser aún comprendido. Se debe buscar también mantener la función política de los cuentos folclóricos como medios para la transformación social. Retomando los diferentes instrumentos legales nacionales e internacionales existentes para la defensa y la promoción de los derechos de las mujeres y las niñas, esta transformación social debería apuntar hacia la igualdad de oportunidades entre mujeres y hombres.

En el caso de Enredados, los directores conocen gran parte de los cuentos de hadas que se refieren a la doncella encerrada en la torre. Sin embargo, entre ellos escogen el más conocido, pero también más conservador de todos: el publicado por los hermanos Grimm. Confunden la esencia del cuento con los elementos que se emplean para construir la narración. El pelo, la torre y la bruja son parte importante de la forma del cuento pero su esencia es mucho más profunda. Abarca aspectos complejos como la preocupación de las mujeres adultas por proteger a las jóvenes, la educación sexual, el embarazo a edades tempranas o la interrupción voluntaria del embarazo.

Disney despoja al cuento de cualquier función política o transgresora y lo convierte en un relato lineal y superficial que contribuye a reafirmar el *status quo*.

Miyazaki por su parte, sí logra incorporar, adaptar y enriquecer mitos, folclore y literatura contemporánea en su película, manteniendo el espíritu trasgresor de los cuentos folclóricos. *El viaje de Chihiro* es un mosaico de referentes de diferentes procedencias en el que principalmente se apuesta por la recuperación del folclore japonés. Retoma estos elementos y los traduce de manera que durante su viaje *Chihiro* se convierte en una heroína de extraordinario valor a pesar de carecer de poderes o atributos especiales, y critica la sociedad de consumo o las visiones dualistas del bien y el mal.

4. Tanto *Enredados* como *El viaje de Chihiro* abordan según sus directores una temática similar: el tránsito entre diferentes etapas del ciclo vital.

En el caso de *Enredados*, se trata del tránsito de Rapunzel hacia la edad adulta, en la que podrá independizarse de su madre-captora y tomar sus propias decisiones. En *El viaje de Chihiro*, la niña se enfrenta a peligros desconocidos e importantes responsabilidades que le harán transformarse en una persona capaz de hacerse cargo de su futuro. Las diferencias de contexto entre ambas historias son notorias.

A pesar de que se refieren a temáticas similares el abordaje es diametralmente opuesto. En el primer caso Rapunzel deposita sus esperanzas de éxito en Flynn Rider, y aunque ella toma la riendas en ciertas ocasiones, en ningún momento deja de delegar su futuro en el ladrón. Alcanzar la independencia pasa además por el matrimonio, de manera que no se vislumbra ninguna posible emancipación de la muchacha en solitario. Chihiro, sin embargo, centra su transformación en las herramientas que adquiere para desenvolverse en la vida y para resolver situaciones complejas. Para ello, aprende a construir alianzas y lazos sólidos de amistad y solidaridad.

Sin duda, la visión subyacente de la independencia y la capacidad de las niñas y de las mujeres difiere: en el primer caso está directamente ligada al matrimonio y al vínculo con los hombres, mientras que en el segundo se potencia más claramente la autonomía como algo deseable.

5. Otro de los aspectos relevantes en ambos filmes tienen que ver con la representación del bien y del mal, y de su vínculo con las mujeres.

Disney mantiene la línea previa de sus largometrajes en las que confronta las fuerzas del bien y del mal en un diálogo en el que necesariamente el bien debe triunfar y aniquilar al mal. En el caso de *Enredados* esta visión dual del mundo se representa a través de la

confrontación entre los dos únicos personajes femeninos con participación activa y hablada en el filme. De esta manera, se contraponen la imagen de la mujer joven e inocente como buena y la mujer adulta y experimentada como mala. Asimismo, se refuerza el discurso dualista del bien y el mal.

El viaje de Chihiro por su parte plantea una representación del bien y el mal mucho más compleja y menos dualista. De esta forma, el bien y el mal conviven y se expresan de manera ambigua en los personajes, de manera que no son ni netamente buenos ni netamente malos. Esto se evidencia claramente en los personajes de Yubaba y Zeniba que siendo un personaje idéntico muestran facetas muy distintas. Esto evita además que la maldad se identifique con un aspecto físico o una edad determinada.

6. A la hora de analizar los estereotipos sexistas en los filmes, identificar la participación de personajes femeninos y masculinos resulta esencial. En *Enredados*, a pesar de que la protagonista es una mujer, como ya se ha señalado son solo dos los personajes femeninos con diálogo. Aparecen más hombres y aparecen mejor posicionados. Incluso los ladrones son considerados como personajes buenos, aunque no realizan ninguna acción para redimir sus fechorías.

En *El viaje de Chihiro* la participación de hombres y mujeres es más equilibrada, y son varios los personajes femeninos fuertes y positivos: Chihiro, Zeniba o Lin, por ejemplo.

7. Al analizar los roles que realizan hombres y mujeres en los filmes, en el caso de *Enredados* se observa una importante segregación por sexo de las actividades que realizan unos y otras. Rapunzel, aunque ocasionalmente incursiona en alguna actividad tradicionalmente no femenina, en general tiene asignadas tareas vinculadas con lo doméstico. Destaca asimismo, la participación exclusiva de personajes masculinos en el papel de guardias o como clientes-forajidos en una cantina. No se trata en este caso de señalar que estas últimas se traten de actividades deseables ni para los hombres ni para las mujeres, pero sin duda la distribución es reflejo de una clara separación de actividades y roles para unos y otras.

Este aspecto también se evidencia cuando se analiza el papel de los personajes figurantes que aparecen principalmente al inicio y al final de la película. En general, hay una mayor participación masculina. Además, muchas de las mujeres figurantes en espacios públicos portan elementos que las relacionan igualmente con actividades tradicionalmente femeninas, por ejemplo hacer la compra o acompañar a un niño o una niña. Son pocas las que aparecen solas.

En *El viaje de Chihiro* los roles que se les asignan a personajes masculinos y femeninos no responden a un patrón tan marcadamente estereotipado. Es en el caso de algunos personajes adultos como el padre y la madre de Chihiro, donde se observa una asignación de roles más tradicional, de manera que él es el proveedor y ella la cuidadora. Es también destacable que entre los personajes que habitan la mágica casa de baños son los masculinos los que ocupan los mandos medios. Sin embargo, tanto los hombres-rana como las yunas participan en las actividades de limpieza y alimentación.

Son principalmente los personajes de Chihiro y Haku los que desafían a los estereotipos de género más frecuentes, asumiendo ambos formas de protagonismo alternativas. De esta forma, se constata que también en el caso de los roles asignados la propuesta de Miyazaki, aunque podría mejorar algunos aspectos, promueve modelos que favorecen de una manera más adecuada la igualdad entre hombres y mujeres.

8. La construcción física de los personajes responde claramente a estereotipos de género en el caso de *Enredados*. En primer lugar, los personajes femeninos tienen una estructura proporcionalmente inferior a los masculinos, lo cual significa que los cuerpos de las mujeres se ven más delgados y más pequeños con respecto al tamaño de la cabeza. Por otro lado, los personajes femeninos tienden a la delgadez extrema, aunque tienen un cuerpo curvilíneo de cintura muy estrecha y hombros y cadera notablemente más anchos. Esto es así particularmente en el caso de Rapunzel, que presenta un cintura marcadamente delgada con respecto al tamaño de su cuerpo. Este es un modelo imposible de alcanzar y muy lejano a la realidad.

También los personajes masculinos responden a estereotipos en esta película. La apariencia física del protagonista se construye con el fin de que fuera lo más apuesto posible. Asimismo, los guardias y el rey tienen en común con el héroe la contextura musculosa. Los ladrones por su parte, presentan rasgos deformes en unos casos o exagerados en otros, con el fin de identificar su carácter de bandidos con ese tipo de características.

En el caso de *El viaje de Chihiro* no se observa una tendencia tan alineada con los estereotipos de imagen femenina imperantes en la publicidad u en otros medios audiovisuales. Entre los niños y las niñas, la construcción de unos y otras no presenta grandes diferencias. Asimismo, la delgadez de Chihiro no busca realzar su belleza y a pesar de ser delgada no responde a los cánones predominantes. Busca evidenciar que una niña pequeña puede tener un enorme potencial en su interior.

Con respecto a los adultos, sin embargo, sí se evidencia una construcción de los personajes que distorsiona los cuerpos de las mujeres, de manera que al igual que en el caso de *Enredados* tienen un cuerpo más pequeño con respecto al tamaño de la cabeza. Al igual que en el caso de la distribución de roles, los adultos responden a parámetros más estereotipados.

9. Es frecuente en los productos audiovisuales que se favorezcan cierto tipo de imágenes físicas. Como ya se ha señalado, la belleza se asocia con frecuencia con características como la bondad. También es habitual que la belleza se asocie con el éxito. Así sucede en *Enredados* donde los personajes protagonistas, Flynn y Rapunzel, que logran vencer al mal responden a los estándares comunes de belleza.

Asimismo, Mother Gothel responde en parte a estos parámetros de belleza, pero matizado por una mirada malévola y ropas de color oscuro. Sin embargo, antes de desvanecerse tras la desaparición de la magia del pelo de Rapunzel, recobra su imagen real, diametralmente opuesta a los parámetros mencionados.

Chihiro, por su parte, ha sido creada como una niña corriente y su aspecto físico no tiene relevancia en el éxito de sus acciones. Ella hace uso de su inteligencia, es solidaria y adquiere habilidades para enfrentar diferentes dificultades.

10. Las películas de animación infantil que circulan en las salas de cine comercial son en su mayoría productos de mercado que buscan fomentar el consumo. Esta lógica se evidencia en la trayectoria de la corporación Disney y los negocios asociados a los filmes que produce: parques temáticos, *merchandising*, etc. Los filmes siguen las tendencias del mercado y tienen como fin principal el éxito comercial. Así se evidencia también en *Enredados*. El cambio de nombre del filme en busca de mejores resultados económicos da cuenta de esta intencionalidad. Por otro lado, el hecho de que la estética del pueblo este recreada en un parque temático Disney, sin duda contribuye a la promoción de estos espacios. También se fomenta el consumo de un modo de vida ideal basado en la imagen de los parques temáticos Disney como *el lugar más feliz del mundo*.

Esta lógica que subyace en la película adquiere su máxima expresión en la ciudad de Celebration (Florida), antecedente de las Ciudades Modelos que hoy buscan instalarse en la región centroamericana, que nace de la premisa de que solo la empresa puede responder a las necesidades de la población y por tanto lo más conveniente resulta ser la privatización de lo público. Esta tendencia de control social a través del consumo y las

necesidades creadas sin duda evita fomentar el espíritu crítico y la autonomía en niños y niñas.

El estudio Ghibli y Hayao Miyazaki por su parte han tratado hasta la fecha de colocar lo creativo por encima de lo empresarial. Es cierto, que su estudio requiere de la recaudación que obtiene a través de los filmes para mantenerse. Asimismo, desde 1991 el estudio comercializa *merchandising* vinculado a sus películas. Sin embargo, las políticas de la empresa evidencian una apuesta clara por la calidad, en la que los aspectos económicos quedan en un segundo plano.

La película analizada además plantea de manera clara una crítica al consumismo que se concreta en la transformación de los padres de la niña en cerdos. También se refleja en la actitud de Chihiro frente al Sin Cara cuando declina recibir regalos que no necesita.

11. El hecho de que las películas de Disney y las de corte similar estén entre las más vistas, no significa que sean los únicos productos que gustan entre niños y niñas. La capacidad de mercadeo y las redes de distribución copadas por las corporaciones hacen que sean esas películas las que llegan a los cines, la televisión o los videos.

Que un estudio relativamente pequeño como Ghibli logre eco y reconocimiento a nivel mundial navegando entre los gigantes del sector, con un presupuesto notablemente inferior y sin grandes inversiones en mercadeo evidencia que sus películas despiertan mucho interés en el público. Conocer con mayor precisión la opinión de niñas y niños acerca de los diferentes filmes requeriría de un trabajo directo con esta población. Sin embargo, la información disponible aporta indicios que llevan a pensar que *El Viaje de Chihiro* también fue una película atractiva para niños y niñas, y esto evidenciaría que una película infantil exitosa no tiene por qué construirse a partir de historias simplonas, clichés, estereotipos y chistes fáciles.

12. Cuando comparamos *Enredados* y *El viaje de Chihiro* se hace evidente que la segunda logra integrar de manera más adecuada los avances a favor de la igualdad entre mujeres y hombres que se han dado en las últimas décadas en diferentes latitudes del mundo. No solo eso, la película propone nuevas visiones que ofrecen particularmente a las niñas la posibilidad de crecer pudiendo identificar roles diferentes a los que les han sido socialmente asignados. No se trata de idealizar el trabajo de Ghibli que como cualquier otro debe ser analizado desde una perspectiva crítica. Se trata más bien de constatar la posibilidad de contrarrestar los discursos marcadamente sexistas como el de Disney. Frente a los mundos

limitados y clónicos de Disney no solo se pueden crear propuestas alternativas sino que ya existen trabajos que han logrado crear un mundo de fantasía más incluyente, más diverso y más justo para las niñas.

V.1 Recomendaciones

A quienes hacen cine de animación infantil

Como ya se ha señalado existe un amplio marco normativo que establece que los estereotipos sexistas deben ser eliminados con el fin de garantizar la no discriminación de las mujeres. En este sentido, quienes producen películas de animación dirigidas a niñas y niños tienen la responsabilidad de realizar cambios en sus producciones.

1- Cualquier historia puede ser contada, cualquier mundo fantástico puede recrearse pero debe ser analizado con una mirada crítica. Las y los realizadores deberían hacerse una serie de preguntas con el fin de garantizar que no están contribuyendo a la reproducción y consolidación de discriminación contra las mujeres. Para un primer acercamiento puede emplearse una guía sencilla de preguntas que contribuye a la detección de estereotipos en el trabajo realizado:

Preguntas para la detección de estereotipos

- ¿Es la participación de hombres y mujeres equilibrada?
- ¿Los personajes protagonistas son masculinos o femeninos?
- ¿Cuál es la proporción de personajes femeninos y masculinos y qué características tienen?
- ¿Se presentan rasgos de dependencia, falta de autonomía, entre los personajes femeninos?
- ¿Tienen los personajes femeninos iniciativa propia sin depender de los hombres?
- ¿Son diferentes las actividades y tareas que realizan unos y otras? ¿Por qué?
- ¿Cuáles son las claves del éxito de los protagonistas?
- ¿Cuáles son las retribuciones que reciben al final?
- ¿Qué modelos de belleza masculina y femenina se fomentan?
- ¿Se fomentan mensajes o conceptos vinculados con los derechos de las mujeres y los derechos humanos?

Realizar una película libre de estereotipos no requiere que la temática abordada gire entorno a la discriminación contra las mujeres, se trata de realizar una reflexión consciente sobre los mensajes que se están fomentando en diferentes niveles como el guión, la distribución de los personajes, la construcción física de los personajes o incluso el movimiento. Para ello pueden seguirse las siguiente pautas:

Pautas para la creación de productos filmicos no estereotipados

Guión

- 1- Promover el protagonismo de las niñas.
- 2- Evitar plantear visiones dualistas del bien y del mal.
- 3- Promover la diversidad y el respeto a la diferencia.
- 4- Visibilizar la autonomía de las mujeres y las niñas.
- 5- Visibilizar acciones de solidaridad entre los personajes femeninos y en general.

Distribución de los personajes

- 6- Garantizar que al menos el 50% del guión del filme es hablado por voces femeninas.
- 7- Garantizar que al menos el 50% de los personajes protagonistas son mujeres.
- 8- Garantizar que al menos el 50% del total de los personajes son mujeres.

Roles de los personajes

- 9- Fomentar la participación de personajes masculinos y femeninos en actividades no tradicionales para ellos y ellas.
- 10- Visibilizar el derecho de las mujeres a la autonomía ubicando personajes femeninos disfrutando de su tiempo ocio, sin necesidad de ir acompañadas de hombres o estar desarrollando trabajo de cuidado.
- 11- Fomentar la incursión de los personajes masculinos en actividades de cuidado y trabajo doméstico.
- 12- Garantizar que los personajes antagonistas no se asocian, al menos de manera exclusiva, con características físicas o etareas.
- 13 – Proponer modelos de relaciones interpersonales entre hombres y mujeres libres de violencia.

Construcción física de los personajes

- 14- Emplear la misma estructura a la hora de diseñar personajes masculinos y femeninos.
- 15- Evitar fomentar modelos físicos desproporcionados cuando se emplean figuras



realistas Por ejemplo, evitar características de delgadez extrema en los personajes femeninos.

16- Evitar el fomento de la asociación de la belleza y la juventud con la bondad y de la fealdad y la edad avanzada con la maldad.

A pesar de que la industria filmica nacional es reducida y la producción dirigida a niñas y niños es prácticamente inexistente, estas recomendaciones también pueden ser empleadas por quienes trabajan en el país en procesos de producción similares como cortometrajes, productos audiovisuales para web, comics, materiales didácticos o videojuegos entre otros.

2. Muchos de los estudios, tanto comerciales como independientes, que realizan cine de animación infantil, emplean como base de sus producciones cuentos folclóricos y cuentos de hadas de otras épocas y contemporáneos. Otros crean sus propias ficciones pero retomando elementos formales y funcionales de este tipo de literatura. En el caso de las adaptaciones, como se ha señalado, no se trata de reproducir de manera fiel un texto concreto. Con el fin de rastrear la esencia original de los relatos resulta deseable buscar versiones de los cuentos escogidos previas a la publicación de los *Cuentos infantiles y del hogar* de los hermanos Grimm.

El respeto a la esencia de los cuentos radica en preservar su espíritu de transformación social. En este sentido, resulta deseable que ese espíritu de transformación se traduzca también en acciones que impliquen avances hacia la igualdad y la equidad.

A las personas adultas que comparten tiempo con las niñas y los niños en diferentes ámbitos de su vida (padres, madres, tías, tíos, amigas, amigos, ...)

1. Es frecuente que las personas adultas perciban las producciones dirigidas a público infantil como inofensivas. Esto implica que no se realiza un esfuerzo por analizar las películas críticamente. Así, además de ver los filmes, se refuerzan los mensajes con la compra de diferentes accesorios que hacen referencia a los dibujos animados, se adquieren las cintas de video para ver en casa o se consiguen sus bandas sonoras.

Tomar conciencia de los mensajes que subyacen de los filmes y la lógica a partir de la que están contruidos es un primer paso para poder observarlos con espíritu crítico. Al igual que quienes se dedican a la animación, la sencilla guía de preguntas puede contribuir a afinar el criterio.

2. Si bien es evidente que algunas producciones como las de Disney no son las más adecuadas para los niños y las niñas es difícil, incluso prácticamente imposible, el aislamiento de su influencia. El poder de las grandes corporaciones hace que sus productos tengan numerosas vías de llegada a la vida de las niñas y los niños. Tratar de generar un aislamiento además puede ser contraproducente, ya que con seguridad en su proceso de socialización con otras niñas y niños aparecen estos productos derivados de la animación sin posibilidad de ser contrarrestados.

Resulta más oportuno pensar en estrategias para acompañar el acercamiento de las niñas y los niños a este tipo de cine. Este acompañamiento implica un ver conjuntamente las películas y después conversar sobre ellas y problematizar algunos elementos.

3. Si bien no se puede aislar a las niñas y los niños del impacto de los filmes de las grandes corporaciones, sí es posible minimizar sus efectos. Particularmente, es posible limitar o reducir la compra de objetos vinculados al *merchandising* de los filmes, ofreciendo como alternativa otros juguetes que no reproduzcan estereotipos.

4. Asimismo, es importante facilitar que las niñas y los niños accedan a producciones alternativas que impulsen modelos positivos. Hasta la fecha Ghibli ha producido algunos filmes que pueden contribuir a esta tarea. Asimismo, pueden rastrearse filmes de pequeños estudios y estudios independientes en diferentes países del mundo. Sin duda, internet es una herramienta valiosa en esta búsqueda que puede dar a conocer filmes y propuesta desconocidas hasta la fecha en Costa Rica.

5. Finalmente, es importante compartir esta perspectiva crítica con otras personas adultas que tienen vínculos cercanos con niños y niñas. De esta forma se contribuye a romper el hechizo y la manipulación de Disney y a dar a conocer propuestas alternativas. El kinder, la escuela o el parque pueden ser excelentes foros para esto.

A docentes

1. Si bien para otras personas adultas es difícil limitar el acceso de las niñas y los niños a las producciones de los grandes estudios, en el caso de las y los docentes sí es posible crear espacios educativos libres de dibujos animados estereotipados. Esto pasa por asumir conscientemente algunas medidas como eliminar de las aulas los elementos gráficos relativos a los filmes.

2. Asimismo, por tratarse de espacios educativos, deberían buscarse películas más adecuadas con algún contenido pedagógicos y refuerzos positivos para las niñas y los niños. Una vez más se trata de rastrear propuestas alternativas a las que copan los grandes circuitos de distribución.

3. Por otro lado, es necesario construir guías de trabajo que permitan analizar los contenidos de los filmes con las niñas y los niños. De esta forma debe apuntarse por ejemplo a identificar y problematizar los mensajes que plantea la películas o identificar sus raíces en fuentes del folclore y la literatura.

A las instituciones gubernamentales que trabajan en defensa y por el avance de los derechos de las mujeres, la instituciones que trabajan en defensa de los derechos de las niñas y los niños y las instituciones educativas.

1. Las instituciones gubernamentales dedicadas a la defensa y el avance de los derechos de las mujeres deberían evaluar de manera permanente los principales productos fílmicos dirigidos a público infantil con el fin de divulgar los resultados de dichas evaluaciones. De esta manera, la sociedad en general contaría con mayores herramientas para identificar los sesgos en dichos filmes. Asimismo, facilitaría información relevante para personas adultas que acompañan a niños y niñas en diferentes ámbitos.

Asimismo, las instituciones podrían realizar esfuerzos para identificar propuestas alternativas y contribuir a su difusión.

A las niñas y a los niños

1. Ningún cuento, ninguna película animada tiene más fantasía o requiere de más imaginación de la que tienen las niñas y los niños. Más allá del entretenimiento de los filmes, la posibilidad de explorar nuevos mundos, vivir aventuras o de cambiar el orden de las cosas está cada una de ellas y cada uno ellos. No es necesario esperar a que les cuenten nuevas historias, pueden ser en este mismo momento directores y directoras de su propia película imaginaria.

Bibliografía

Antón Fernández, Eva. (2001). *La socialización de género a través de la programación infantil de género*. [Archivo pdf]. Recuperado de www.fyl.uva.es/~wceg/articulos/TelevisionPatriarcal.pdf.

Aumont, Jacques. (1992). *La imagen*. Barcelona: Ediciones Paidós.

Barrier, Michael. (2007). *The Animated Man*. University of California Press: California.

Bell, Elizabeth, Haas, Lynda y Sells, Laura. (1995). *From Mouse to Mermaid. The Politics of Film, Gender and Culture*. Indiana: Indiana University Press.

Bolaños Vega, Rolando. (2013). Acceso y uso de las TIC en la administración pública, empresas y hogares. *Hacia la sociedad de la información y el conocimiento 2013*. San José: PROSIC-UCR.

Bourdieu, Pierre. (1998). *La dominación masculina*. Barcelona: Editorial Anagrama.

Carrasco Bengoa, Cristina. (2006). *La Economía Feminista: una apuesta por otra economía*. Estudios sobre género y economía, María Jesús Vara (coord.) Madrid: Ed. Akal.

Cavallaro, Dani. (2006). *The Animé Art of Hayao Miyazaki*. Carolina: McFarland and CompanyNorth Inc., Publishers,.

Cavallero, Fernán. (1998). *Cuentos de encantamiento*. Barcelona: Bibliotex.

Chmielewski, Dawn C. y Eller, Claudia. (2010, 9 de marzo). Disney restyles 'Rapunzel' to appeal to boys. *Los Angeles Times*. Recuperado de <http://articles.latimes.com/2010/mar/09/business/la-fi-ct-disney9-2010mar09>.

Chmielewski, Dawn C. y Eller, Claudia. (2010, 21 de noviembre). Disney Animation is closing the book on fairy tales. *Los Angeles Times*. Recuperado de <http://articles.latimes.com/2010/nov/21/entertainment/la-et-1121-tangled-20101121>

CTN. (2010). Untangling the look of Tangled. *CTN Animation Expo*. Podcast recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=W3hZLnA4NLY>

Davis, Ami M. (2007). *Good girls and wicked witches. Women in Disney's Feature Animation*. Bloomington: Indiana University Press.

De Beauvoir, Simone. (1949) *El Segundo sexo* [Archivo pdf]. Recuperado de <http://users.dsic.upv.es/~pperis/El%20segundo%20sexo.pdf>

Desowitz, Bill. (2010, 28 de octubre) Glen Keane Talks 'Tangled'. *Animation World Network*. Recuperado de <http://www.awn.com/animationworld/glen-keane-talks-tangled>

Desowitz, Bill. (2010, 19 de noviembre). Nathan Greno & Byron Howard Talk 'Tangled'. *Animation World Network*. Recuperado de <http://www.awn.com/animationworld/nathan-greno-byron-howard-talk-tangled>

Desowitz, Bill. (2010, 24 de noviembre). Rapunzel Lets Her Hair Down in 'Tangled'. *Animation World Network*. Recuperado de <http://www.awn.com/animationworld/rapunzel-lets-her-hair-down-tangled>

Díaz López, Pilar. (2005). *Representación, Estereotipos y roles de género en la programación infantil* [Archivo pdf]. <http://www.pilarlopezdiez.eu/pdf/RepreEstereoRoles.pdf>



Disney Parks. (2011). Interview with the Directors of 'Tangled'. Podcast recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=l-ONU1PkLbo>

Dorfman, Ariel y Mattelart, Armand. (1976). *Para leer al Pato Donald* (cuarta edición). Bogotá: Siglo Veintiuno Editores.

Dreamworks. (2011). *Company overview*. Recuperado de <http://www.dreamworksanimation.com/>

Empire Magazine. (2011). Tangled: The Directors And Producers Explain Disney's latest. *Empire Magazine Youtube channel*. Podcast recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=xI73aAkYCzQ>

Ferrés, Joan. (1996). *Televisión subliminal. Socialización mediante comunicaciones inadvertidas*. Barcelona: Paidós Papeles de Pedagogía.

Forrester, Sibelan. (2013). Baba Yaga. *The Wild Witch of the East in Russian Fairy Tales*. Missisipi: Missisipi University Press.

Gabler, Neal. (2006). *Walt Disney: The Triumph of the American Imagination*. New York: Vintage.

Giroux, Henry A. (2001). *El ratoncito feroz. Disney o el final de la inocencia*. Madrid: Fundación Sánchez y Ruipérez.

González Galvadón, Blanca. (1999). Los estereotipos como factor de socialización en el género. *Comunicar*, núm. 12. Recuperado de <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=15801212>

Gardner, Martin. (2000). *The Annotated Alice*. New York: Norton.

Graham, Bill. (2010, 28 de Julio). SDCC 2010: Exclusive Interview with TANGLED Directors Byron Howard and Nathan Greno. *Collider* Recuperado de <http://collider.com/comic-con-tangled-interview-byron-howard-nathan-greno-directors-walt-disney/>

Haase, Donald. (1993). *The reception of Grimms' fairy tales. Responses, reactions, revisions*. Detroit: Wayne State University Press, Detroit.

Haase, Donald. (2004). *Fairy tales and feminism, new approaches*. Detroit: Wayne State University Press.

Hayaomiyazaki.es. (2010). El viaje de Chihiro. *HayaoMiyazaki.es*. Recuperado de <http://www.hayaomiyazaki.es/2010/08/el-viaje-de-chihiro-2001.html>

Heiner, Anne Heidi. (2010). *Rapunzel and Other Maiden in the Tower Tales From Around the World*. Lexington: SurLaLune Press.

Hidalgo Rodríguez, M^a Carmen. (2001). *Mensajes y contenidos en las imágenes para niños*. [Archivo pdf]. Recuperado de [www.ugr.es/~sevimeco/biblioteca/etica/Etica%20e%20Im%20genes%20para%20ni%20F1os%20\(Etica\).doc](http://www.ugr.es/~sevimeco/biblioteca/etica/Etica%20e%20Im%20genes%20para%20ni%20F1os%20(Etica).doc)

INAMU. (2007). *Política Nacional para la Igualdad y Equidad de Género*. San José: INAMU.

Kant, I. (2001). *Lo bello y lo sublime*. Madrid: Espasa, Calpé.

Kinko Ito. (2005). A History of Manga in the Context of Japanese Culture and Society. *The Journal of Popular Culture*, Vol. 38, No. 3, 456–475.

Kirkwood, Julieta. (1986). *Ser política en Chile: las feministas y los partidos*. Santiago de Chile: FLACSO.

Lippman Walter. (1922). Public opinión. *The Project Gutenberg*. Recuperado de <http://www.gutenberg.org/dirs/etext04/pbpnn10.txt>

Lotman Iuri. (2003). *La semiótica de la cultura y el concepto de texto*. *Entretextos*, N. 2. Recuperado de <http://www.ugr.es/~mcaceres/Entretextos/entre2/escritos2.htm>

Lotman M Iuri y Boris A Uspensky. (2007). *Investigaciones semióticas*. *Entretextos*. Revista electrónica semestral de estudios semióticos de la cultura N 10. [Archivo pdf]. Recuperado de <http://www.ugr.es/~caceres/entretextos/entre10/investigaciones.pdf>

Lyra, Carmen. (2005). *Cuentos de mi tía Panchita*. San José: Legado.

Marks Greenfield, Patricia. (1985). *El niño y los medios de comunicación*. Madrid: Ediciones Morata.

Mattelart, Armand y Mattelart, Michèle. (1988). *Pensar sobre los medios. Comunicación y crítica social*. San José: DEI.

McCarthy, Helen. (1999). *Hayao Miyazaki: Master of Japanese Animation*. Berkeley: Stone Bridge Press.

McCarthy, Helen, (2011, 7 de abril). *From Nausicaa to Ashitaka: The development of the heroic ideal in the 20th century works of Hayao Miyazaki*. Podcast recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=rv8fll-LvnY>.

McCarthy, Helen. (2011). Arrietty, Ponyo and Mai Mai Miracle. *Helen Mccarthy: a Face Made for Radio*. Recuperado de <http://helenmccarthy.wordpress.com/2011/09/02/arrietty-ponyo-and-mai-mai-miracle/>

Miyazaky, Hayao. (1996). *Starting Point 1979-1996*. San Francisco: VIZ- MEDIA.

Miyazaky, Hayao. (2014). *Turning Point 1996 – 2008*. San Francisco: VIZ- MEDIA.

Morton, Coen. (1995). *Lewis Carroll: A Biography*. London: MacMillan.

Moszczyńska, Katarzina. (2004). *Lotman y el feminismo ¿Una alianza posible?*. *Entretextos*, N.5. Recuperado de <http://www.ugr.es/~mcaceres/Entretextos/entre5/kasia.htm>

- Naciones Unidas. (1995). *Informe de la Cuarta Conferencia Mundial sobre la Mujer*. [Archivo pdf]. Recuperado de <http://www.eclac.cl/mujer/publicaciones/sinsigla/xml/3/6193/Plataforma.pdf>
- Odell, Collin y Leblanc, Michelle. (2009). *Studio Ghibli. The Films of Hayao Miyazaki and Isao Takahata*. Herts: Kamera Books.
- Orenstein, Peggy. (2011). *Cinderella Ate My Daughter*. New York: HarperCollins Publisher.
- Pateman, Carole. (1996). *Críticas feministas a la dicotomía público/privado*. Barcelona: Paidós.
- Pearson, Judy C, Turner, Lynn H. y Todd, Mancillas, W. (1991). *Comunicación y género*. Barcelona: Paidós Comunicación.
- Pérez Tornero, José Manuel. (2003). *Libre Blanc: L'educació en l'entorn audiovisual*, en Quaderns del CAC. [Archivo pdf]. Recuperado de http://www.cac.cat/pfw_files/cma/recerca/quaderns_cac/LBE_ES.pdf
- Pinkola Estés, Clarissa. (2005). *Mujeres que corren con los lobos*. Barcelona: Zeta.
- Propp, Vladimir. (1981). *Morfología del cuento*. Madrid: Editorial fundamentos.
- Puleo, Alicia H. (1995). Patriarcado, En Amorós, Celia (dir.) 1995. *Diez palabras clave sobre Mujer*. Estella: Verbo Divino.
- Ramos Jiménez, Ismael. (2009). *Desmontando a Disney. Hacia el cuento coeducativo*. Andalucía: Consejería de Educación, Junta de Andalucía.
- Rubin, Gayle. (1986). *El tráfico de mujeres: notas sobre la antropología política del sexo* [Archivo pdf]. Recuperado de http://www.pueg.unam.mx/images/seminarios2015_2/nociones_teoricas/complementaria/gayle_rubin_el_trafico_de_mujeres.pdf
- Sh. Steinberg, J.L. Kincheloe. (1997). *Cultura infantil y multinacionales*. Madrid: Ediciones Morata.
- Stone, Kay. (1975). Things Walt Disney Never Told us. *The Journal of American Folklore*, Vol. 88, No. 347, 42-50.
- Studio Ghibli. (2001). *The Art of Miyazaki's Spirited Away*. San Francisco: Viz Media.

- The Academy of Motion Picture Arts and Sciences. (2014). *Resources and databases*. Recuperado de http://awardsdatabase.oscars.org/ampas_awards/DisplayMain.jsp?curTime=1425633634122
- The Walt Disney Company. (2011). *Company overview*. Recuperado de <http://thewaltdisneycompany.com/about-disney/company-overview>
- Tatar, María. (1987). *The Hard Facts of The Grimms' Fairy Tales*. New Jersey: Princeton University Press.
- Tatar, María. (2002). *The annotated Classic Fairy Tales*. New York: Norton.
- Tribute Movies. (2010). Byron Howard and Nathan Greno - Tangled Interview. *Tribute Movies*. Podcast recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=7GhDxrMJrQ4>
- Tucker, Holly. (2003). *Pregnant Fictions: Childbirth and the Fairy Tale in Early Modern France*. Detroit: Wayne State University Press.
- Turín, Adela. (2004). *Qué modelos para las niñas, una investigación sobre los libros ilustrados*. [Archivo pdf]. Recuperado de <http://www.fundaciongsr.es/pdfs/1cifras.pdf>
- Viz Media. (2002). *The Art of Spirited Away*. San Francisco: Viz Media.
- Walt Disney Animation Studios (2010). A Tangled World: Creating the Look. *Walt Disney Animation Studios Youtube Channel*. Recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=awlBswjJC-g>
- Warner, Marin. (1994). *From the beast to the blonde: on fairy tales and their tales*. London: Vintage.
- Warner, Marina. (2010). After Rapunzel. *Marvels and Tales*, Vol 24, N. 2, 329–335.
- Warner, Marina. (2011). *Meet prince, get married, live happily ever after*. *The Telegraph*. Recuperado de <http://www.telegraph.co.uk/culture/8260848/Meet-prince-get-married-live-happily-ever-after.html>
- Windling, Terri. (2007). Rapunzel, Rapunzel, Let Down Your Hair. *The Journal of Mythic Arts*. Recuperado de <http://www.endicott-studio.com/articleslist/rapunzel-rapunzel-let-down-your-hair-by-terri-windling.html>

Woolf, Jenny. (2010). *The Mystery of Lewis Carroll: Discovering the Whimsical, Thoughtful, and Sometimes Lonely Man Who Created "Alice in Wonderland"*. New York: St. Martins Press.

Zipes, Jack. (2000). *The Oxford Companion to Fairy Tales*. Oxford: Oxford University Press.

Zipes, Jack. (1991). *Spells of Enchantment. The wondrous fairy tales of western culture*. New York: Vicking Penguin.

Zipes, Jack. (2001). *Romper el hechizo. Una visión política de los cuentos maravillosos*. Distrito Federal: Grupo editorial Lumen.

Zipes, Jack. (2006). *Fairy tales and the art of subversión*. New York: Routledge.

Zipes, Jack. (2011). *The enchanted screen. The unknown historu of fairy tales films*. New York: Routledge.

Zipes, Jack. (2012). *The irresistible fairy tale. The cultural and social history of a genre*. New Jersey: Princeton University Press.

Zapelli Cerri, Gabrio. (2003). *Guion: escritura activa*. San José: Editorial de la Universidad de Costa Rica.



SIDUNA



F121994