

La fémina Disney: análisis y evolución del personaje femenino en cuatro películas de la factoría Disney

Disney Females: Analysis and Evolution of the Feminine Characters in Four Disney Films

As fêmeas da Disney: análise e evolução das personagens femininas em quatro filmes da Disney

Matías López Iglesias

Docente de la Universidad Europea Miguel de Cervantes, Valladolid-España
uemc@uemc.es

Marta de Miguel Zamora

Doctoranda de la Universidad Complutense de Madrid, Madrid-España
martamz@gmail.com

Recibido: 04.12.12
Aprobado: 07.05.13

Resumen

A lo largo de la historia del cine, el personaje femenino ha sido encasillado en diferentes roles que lo califican o estigmatizan. Con este artículo, se pretende estudiar cómo los Walt Disney Animation Studios¹ han generado una determinada imagen de la mujer a través de sus largometrajes de animación y cómo esta representación ha evolucionado a lo largo de la historia del cine.

Palabras clave: Disney, Mujer, Personaje Femenino, Animación, Evolución.

Abstract

Throughout film history, the female character has been typecast in different roles that either qualify it or stigmatize it. In this paper, we analyze how Disney Studios have created a certain image of women through their animated feature films and how this representation has evolved over the history of cinema.

Key Words: Disney, Woman, Female Character, Animation, Evolution.

Resumo

Ao longo da história do cinema, a personagem feminina tem sido estigmatizada em papéis diferentes que a qualificam ou estigmatizam. Neste artigo, analisamos como Disney Studios criaram certa imagem da mulher através de seus filmes de animação e como esta representação tem evoluído ao longo da história do cinema.

Palavras-chave: Disney, Mulher, Personagem Feminina, Animação, Evolução.

1 Los *Walt Disney Studios* con sede en Burbank, California (EE.UU.) son los estudios de animación más antiguos que existen en el mundo. Creados originalmente para la producción de “Blancanieves y los siete enanitos” en 1934.

Introducción

En los últimos años, los estudios de género en la cinematografía han sido recurrentes. La mujer del Western, la *femme-fatale* o la heroína son objeto de examen en una gran variedad de investigaciones. El objetivo de este trabajo es profundizar en el análisis del personaje femenino animado de los Estudios Disney, en cómo se ha ido forjando a lo largo de la historia del cine y cuál ha sido su evolución.

Disney fue pionero en los largometrajes de animación y máximo referente en la industria de la animación. Creó una serie de relatos, gran parte adaptados de cuentos clásicos. Sus personajes, altamente convincentes por su fuerza moral, propagan ideales y valores a la audiencia. Al mismo tiempo que la sociedad avanza, sus valores tradicionales se distorsionan y la industria cinematográfica se hace eco de ello. Así, han surgido diferentes modelos de representación en la historia del cine que vinculan cada filme con un momento histórico y social determinado. Estos cambios sociales también han repercutido en el personaje femenino en general y, por inclusión, en el de Disney. Es así como este artículo pretende comprobar el desarrollo que ha sufrido la *fém*ina en los largometrajes de animación desde los albores de la compañía, con la primaria estereotipia clásica entre buenos y malos, como son Blancanieves y su madrastra, hasta uno de los más recientes arquetipos de representación personificado en el robot Eva², cuyo género está delimitado únicamente por su nombre, el cual, simbólicamente, alude a la tradición judeocristiana y relaciona a este personaje hembra con la madre o dadora de vida.

1. Objetivos

El principal objetivo de este trabajo es extraer evidencias acerca de cómo los Estudios Disney han representado a la mujer en los largometrajes de animación. Asimismo, el análisis persigue conocer si ha habido algún tipo de evolución en el modo de representación del personaje femenino a lo largo de los años y, de haberlo, cómo ha sido tal cambio.

2. Metodología

Desde el punto de vista de la estética cinematográfica, el dibujo animado supone un referente en sí mismo. En las diversas producciones de Disney se observan variaciones en el grafismo de una película a otra, lo cual nos permite catalogar los largometrajes en diferentes etapas estéticas. No obstante, el presupuesto del que parte esta investigación mana de una perspectiva sociológica del cine, por lo que para abordar este estudio tomaremos como referencia otros aspectos.

Bajo el amparo, pues, de la Sociología –disciplina que depende intrínsecamente de los acontecimientos históricos–, el cine ha encontrado una rama de estudio que puede bifurcarse en dos vertientes. Por una parte, los sociólogos “subrayan la capacidad del medio para reflejar los comportamientos y orientaciones de una sociedad” y, por otra, destacan la capacidad del cine “para intervenir

2 En inglés EVE (Extraterrestrial Vegetation Evaluator: Evaluador de Vegetación Extraterrestre).

en los procesos sociales, reforzando o quebrando convicciones muy extendidas, reuniendo individuos que comparten gustos y opiniones, alimentando modas, proporcionando ocasiones de trabajo, creando grupos profesionales compactos; en definitiva, lo que se descubre es su función de agente social” (Casetti 2000, 327). Así pues, bajo el prisma del cine como agente socializador deriva el análisis de los personajes femeninos creados por los Estudios Disney para sus largometrajes de animación. El proceso de análisis requerirá, por tanto, tomar la Semiótica como herramienta, ya que esta disciplina nace como un sistema de interpretación del que carece la Sociología. La Semiótica exige una aproximación al objeto de estudio “capaz de distinguir entre mensaje, texto, discurso y código, y –en definitiva– que sea capaz de una justa interpretación de las relaciones entre el texto y la sociedad. La semiótica viene en auxilio de la sociología cuando ésta se encuentra ante su «caja negra», la significación” (Moragas Spá 1993, 185).

Debido, por tanto, a la perspectiva de análisis elegida, parece congruente recurrir a los hechos históricos que han condicionado el rumbo de la producción cinematográfica de Walt Disney para establecer una serie de etapas que delimite temporalmente el objeto de estudio. La trayectoria de la compañía Disney puede dividirse así en cuatro fases marcadas por importantes hitos. Éstas son:

- De 1923 a 1941: fecha de creación de la compañía y fecha de la huelga de animadores que supuso la primera gran crisis de los estudios, respectivamente.
- De finales de 1941 hasta finales de 1966, año en el que fallece Walt Disney, dejando la compañía en manos de su hermano y socio Roy.
- De finales de 1966 a 1995, periodo en el que inicia el legado. En esta etapa la presidencia de la compañía pasa por Roy Disney quien, tras unos años, la deja en manos de personal ajeno pero de confianza.
- De 1995 hasta la actualidad. En los años noventa, Disney estrena junto con los Estudios de Animación Pixar la primera película de animación en tres dimensiones, *Toy Story*, la cual fue realizada totalmente por ordenador. Actualmente, Pixar pertenece a Disney.

En cada una de estas etapas se produjeron diversos largometraje y, dado que los hitos mencionados condicionaron el sistema de producción de los estudios, podemos decir que tanto la estética como el contenido de los filmes de cada etapa se vieron alterados por las nuevas exigencias del mercado cinematográfico y por las contingencias sociales del momento. Así pues, entendemos que el análisis de una película correspondiente a cada etapa histórica dará unos resultados apreciables para lo que pretendemos llevar a cabo. Con el fin de obtener un criterio objetivo y significativo de selección de esta muestra, se preguntó aleatoriamente a 50 estudiantes de la Universidad Europea Miguel de Cervantes³ por sus cuatro largometrajes animados de Disney predilectos, cada cual correspondiente a una de las etapas históricas delimitadas⁴. Aquellas que mayor puntuación

3 Institución en la que se llevó a cabo esta investigación. La encuesta se realizó durante el mes de marzo de 2009.

4 Los alumnos tomaron un papel activo en dicha investigación con el fin de poder objetivar el criterio de selección. Asimismo, de sus respuestas se extrajeron una serie de conclusiones muy significativas que indujeron nuevas líneas de investigación en torno al personaje animado y al

obtuvieron fueron las películas que finalmente se analizaron: *Blancanieves y los siete enanitos*, *Peter Pan*, *La bella y la bestia*, y *Buscando a Nemo*.

Una vez obtenida la muestra de películas, se seleccionaron los personajes pertinentes para el análisis. Esta selección se llevó a cabo mediante un criterio de preponderancia. Begoña Gutiérrez San Miguel (2006, 33) categoriza a los personajes, según la jerarquía del relato, en: personajes principales, secundarios, figuración especial y extras. Siguiendo esta clasificación, escogimos analizar los personajes principales y secundarios debido a la mayoritaria presencia, importancia funcional, arraigo y peso en el desarrollo del relato. Por tanto, la muestra definitiva quedó delimitada por los personajes de *Blancanieves y la madrastra*, *Wendy y Campanilla*, *Bella y*, finalmente, *Dory*.

Para aportar una amplia especificación de todos los aspectos que afectan a la conformación de un personaje, hemos recurrido a “tres perspectivas posibles, tres ejes categoriales diferentes” (Casetti y Di Chio 1991, 177):

- Personaje como persona: tomarlo como un individuo dotado de un perfil intelectual, con emociones, deseos e intenciones.
- Personaje como rol: se centra en los aspectos sociológicos y culturales y hay que abordarlo por el tipo de persona que encarna, según el papel que asume, la clase de acciones que lleva a cabo, el entorno en el que se mueve y las relaciones con los demás.
- Personaje como actante: debe considerarse al personaje como un elemento válido para la narración para que ésta avance, es decir, hay que tener en cuenta la posición del personaje en el relato y su funcionalidad en el mismo.

Estos rasgos definirán al personaje y nos ayudarán a entenderlo en su totalidad. Asimismo, los datos que extraigamos del análisis nos servirán para cotejarlos entre sí y conocer de qué manera ha evolucionado el personaje a lo largo de la historia del cine de animación de los Estudios Disney.

3. La trayectoria de Walt Disney

Su aventura comienza en Kansas City cuando Walt Disney fundó *Laugh-O-Gram Films*. Bajo este nombre, Walt hacía cortometrajes animados como *Little Red Riding Hood* o *Cinderella* (1922) que se exhibían en teatros de la ciudad con cierto éxito. Destaca el cortometraje *Alice's Wonderland* (1923) que llevó el estudio a la bancarrota. Se trasladó a Hollywood y, junto a su hermano Roy, fundó los Walt Disney Studios en 1923. Sus primeros logros vinieron de los cortometrajes animados, entre los que destacan los protagonizados por el mítico personaje Mickey Mouse como su primer corto *Plane Crazy* (1928). Desde muy pronto experimentó con el sonido y el color. Este carácter innovador dio lugar a que en 1937 estrenara su primer largometraje de animación: *Blancanieves y los siete enanitos* (*Snow White and the Seven Dwarfs*). Apostó toda su fortuna personal para llevar a cabo

cine de animación como agente socializador de niños y jóvenes. En esta ocasión obviamos estos datos para focalizar la atención en los resultados cualitativos surgidos del análisis filmico.

este proyecto del que salió glorioso y con un Oscar Honorífico. A *Blancanieves* le siguieron los largometrajes de *Pinocho* y *Fantasia*, ambos estrenados en 1940; esta última obra “fue un fracaso artístico” (Gubern 1997, 252). Fue a partir de este momento cuando empezaron los primeros problemas para la compañía. El fiasco de *Fantasia*, el cierre del mercado europeo por la II Guerra Mundial y la huelga de animadores de 1941 fueron los hechos causantes de la primera crisis. Los piquetes eran una contradicción “a la idea de felicidad que Walt Disney pretendía ofrecer con cada una de sus producciones” (Vidal González 2006, 101). Pero, a pesar de los paros y de los despidos, *Dumbo* se estrenó en el mes de octubre.

La participación de los Estados Unidos en la II Guerra Mundial marcó un nuevo rumbo en la compañía, ya que los hermanos Disney decidieron reducir la producción de largometrajes durante estos años para dedicarse, al mismo tiempo, a la divulgación de posturas afines al *modo de vida americano*⁵ con películas destinadas al entrenamiento de soldados y a concienciar a la población civil y militar. Tras varios años elaborando producciones propagandísticas, como el corto *Hitler's Children, Education for Death* (1943), la compañía estaba desvinculada de los gustos reales del público e, intentando salir de esta espiral, la actividad empresarial de Disney se diversificó. La producción animada de cortometrajes y la serie documental *True-Life Adventures* le devolvieron la solvencia que necesitaba para invertir capital en los largometrajes de animación. Así, el año 1950 abre una época de resurgimiento con la exitosa reedición en largometraje de *La cenicienta (Cinderella)*, seguida de *Alicia en el país de las maravillas (Alice in Wonderland)* en 1951 y, por último, su gran éxito de 1953, *Peter Pan*.

La aparición de la televisión y la sentencia antimonopolio de 1948⁶ que eximía a los exhibidores de proyectar cortometrajes antes de cada película, obligaron a la compañía a introducirse en nuevas áreas de negocio para subsistir. Así, los estudios realizaron el primer filme con actores reales, *Treasure Island* (1950), incursionaron en la producción televisiva y construyeron su primer parque temático de atracciones en California, *Disneylandia*.

El largometraje de animación *Merlín el encantador (Sword in the Stone)*, 1963 no obtuvo el respaldo esperado por el público por tratarse de “personajes que carecen de la suficiente fuerza como para llegar a los espectadores” (Fonte y Mataix 2001, 216). Esta sería la última producción animada que Walt vería salir de sus estudios, puesto que hasta 1967, un año después de su muerte, no se volvió a estrenar un largometraje totalmente realizado en dibujos animados. En 1964, tras conseguir los derechos, Disney estrena la primera película de acción real combinada con animación, *Mary Poppins*, con la que consiguió la nominación al Oscar como mejor película. Pero el verdadero interés de Walt Disney durante los últimos años de su vida fue la puesta en marcha de un nuevo parque temático en Orlando (Florida) *Disneyworld*, que finalmente sería inaugurado en 1971. Roy Disney se hizo cargo de la compañía después del fallecimiento de Walt; pero Roy

5 Sentido de las expresiones inglesas *lifestyle, way of life* y sobre todo el concepto *American way of life* equivalente, a grandes rasgos, a la forma de entender en los Estados Unidos el sistema democrático, la sociedad de consumo y la economía de mercado.

6 Sentencia del Supremo Estadounidense conocida como Hollywood Caso Antimonopolio de 1948, por la cual los estudios se vieron obligados a vender sus teatros y que prohibía expresamente la venta en bloque, es decir, vender como un único producto los largometrajes junto a sus cortometrajes.

se jubila en 1968 nombrando a Donn Tatum presidente de *Walt Disney Productions*, siendo el primero de una larga lista de gestores.

Fueron a os muy prolificos para el cortometraje de animaci on. Los Estudios Disney no cesaron en la producci on de filmes, a pesar de que su  xito durante los setenta y los ochenta no fue grande. Disney resurgi  de forma espectacular con el estreno de *La sirenita* (*The Little Mermaid*, 1989), *La bella y la bestia* (*Beauty and the Beast*, 1991), *Aladd n* (*Aladdin*, 1992), *El rey le on* (*The Lion King*, 1994), filmes en los que combinaba la t cnica tradicional de animaci on con las nuevas formas de animaci on por ordenador. El desarrollo de la inform tica condicion  en gran medida la producci on de cine animado. Los Estudios Pixar (*Pixar Animation Studios*) –especializados en la animaci on por ordenador en tres dimensiones–, tutelados por su *alma mater*, John Lasseter, comienzan su andadura en 1984 al producir con Lucasfilm su cortometraje *Las aventuras de Andr e y Wally B.* (*The Adventures of Andr e & Wally B.*, 1984), consolid ndose en la realizaci on de relatos cortos. Lasseter hab a trabajado anteriormente para Disney en *Mickey’s Christmas Carol* (1983) y se escinde de George Lucas para firmar de nuevo un acuerdo con Disney en 1991 para la producci on de un largometraje estrenado en 1995: *Toy Story*. El objetivo no fue s lo adaptarse a innovadoras formas de producci on, sino abaratar los costes de personal que supon a la animaci on tradicional. La pel icula fue galardonada con un Oscar Honorifico por el uso de innovadoras t cnicas para su producci on. El  xito de *Toy Story* encumbr  a Pixar que consigui  renovar el contrato con Disney, pero esta vez para la producci on de cinco largometrajes. A partir de ese momento Disney diversific  su producci on: por un lado, continuaba realizando pel iculas cl sicas en dos dimensiones y, por otro, apostaba por nuevas t cnicas con la producci on animada en tres dimensiones asistida por ordenador.

Tras la producci on de esos cinco largometrajes con Pixar, los v nculos entre ambas empresas se suspenden, ya que Pixar no consegu a los derechos de propiedad sobre las obras que realizaba y se propuso finalizar su relaci on con Disney. Esta situaci on, no conveniente para Disney por la gran competencia que supondr an los Estudios Pixar y la gran fuente de ingresos que reportaban sus pel iculas, supuso la expuls on de Michael Eisner de la compa a y la adquisici on de los Estudios de Animaci on Pixar por parte de la compa a Disney en 2006.

4. Blancanieves y los siete enanitos

4.1 Blancanieves

4.1.1 El personaje como persona

“ rase una vez una encantadora princesita llamada Blancanieves...” comienza diciendo el narrador, caracterizando y enjuiciando al personaje con el uso de preciados adjetivos. Esta presentaci on gu a al espectador a sentir cierta empat a por el personaje haciendo que se identifique con  l y/o se posicione a su favor. Asimismo, el narrador contin a diciendo que la madrastra de Blancanieves, por envidia, la oblig  a vestirse con harapos y limpiar el palacio, describiendo rasgos de ambos personajes y que determinan a Blancanieves con un car cter d bil y sumiso.

Obediente, Blancanieves, acata las órdenes de su tutora sin perder la alegría ni la esperanza en que un día le llegue el amor, como dice la canción que ella misma entona: “deseo, por favor, amor que vengas tú hoy...”. Esta petición que le implora al *pozo de los deseos* califica a la joven como persona soñadora y pasiva ante la vida, dejando en manos de *otros* su destino y el cumplimiento, o no, de sus anhelos.

Su incursión en el bosque la conduce a un paraje desconocido para ella y, por tanto, aterrador. El pavor viene connotado por el oscurecimiento del entorno que simula la nocturnidad. Esta aversión ante una nueva situación denota su inseguridad y debilidad psíquica. Cuando consigue salir de su obnubilación y de la frondosidad, hace alarde de sus verdaderas habilidades limpiando a fondo la casa en la que irrumpe, dando un buen susto a los ocupantes de la misma, que no esperaban albergar a un nuevo huésped: los enanitos. Éstos, trabajadores de las minas, ven en la joven la figura materna que les es necesaria para ordenar sus vidas y su casa.

Su inesperado encuentro con la bruja, o su madrastra disfrazada, la define como persona inocente, confiada e incauta al no sospechar de su oponente. Pero, a su vez, el sentimiento de lástima que le produce la anciana hace de ella una persona bondadosa, cariñosa y sensible al ofrecerle auxilio. La credulidad de Blancanieves la hace caer en la trampa que le había preparado su madrastra: morder la manzana envenenada que la sumirá en un sueño profundo, haciéndole creer que es la manzana con la que conseguirá el amor de su príncipe.

4.1.2 El personaje como rol

A pesar del rango de princesa que posee Blancanieves, su estadio de sumisión frente a la reina no le permite ostentar el mismo, siendo encomendada a realizar labores de limpieza propias de la servidumbre. Un símbolo de su evadida potestad es la falta de la corona dorada –que alude a fuerza y poder– característica de la realeza en los cuentos, ausencia que suple con el lazo en su pelo. Por tanto, es una mujer oprimida por las normas de la microsociedad en la que vive.

El hecho de situarse como espectadora de la vida, adoptando posturas pasivas y dejando en manos ajenas, o ulteriores, el rumbo de sus acciones, es símbolo de la religiosidad de la que está imbuido el personaje. Blancanieves se limita a soñar sin mostrar un ápice de ambición por conseguir unas metas y teniendo fe en que la deidad a la que ella reza le concederá sus más anhelados deseos. El hecho de ser *creyente* confirma de nuevo su opresión, ya que debe cumplir con la carga y las obligaciones que le dicta la tradición.

Las alusiones religiosas abundan en el filme tanto de forma denotada, cuando reza pidiendo al *señor* que sus sueños se hagan realidad, y como connotada, por ejemplo, en su entrada al bosque; el bosque cumple un paralelismo con la Biblia haciendo referencia al acceso al *paraíso*. Esta intromisión se puede analizar desde la visión del Viejo y el Nuevo Testamento. En el Viejo testamento (Génesis 2) Eva llega al paraíso una vez que Adán ya posee su lugar en él, al igual que Blancanieves entra en el bosque en el que habitan los enanitos. Continuando bajo esta perspectiva del libro del Génesis, se extrae del filme la connotación que implica la *manzana* en el relato. La manzana es la fruta del árbol prohibido y quien la coma, morirá (Génesis 2: 16–17). Lejos de conducir a Eva a una muerte súbita al caer en la tentación y comer la fruta, la maldición cae sobre ella; al igual que le ocurre a Blancanieves: castigada por su imprudencia, la salvación

s olo se la puede dar el hombre amado. Este paralelismo con el relato b iblico, conduce a Blancanieves a ostentar el rol de *madre*, asumido as ı por los enanitos, que requieren sus cuidados tras una jornada de trabajo fuera del hogar, y que ella acepta con gran orgullo. Este papel, adem as de suponer la atenci on y cuidado de los enanos, implica el mantenimiento del hogar, labores tradicionalmente reservadas a la mujer. Volviendo de nuevo al concepto de para iso, en el Nuevo Testamento (Lucas 23) es entendido como el lugar de felicidad donde moran los justos y esperan a su resurrecci on, lo que anuncia la muerte de Blancanieves y su posterior regreso a la vida para compartirla con su amado. De hecho, en el momento en el que el pr ncipe la besa devolvi ndola a la vida, su cuerpo yace sobre un f eretro acristalado e iluminado por una intensa luz proveniente del cielo, s mbolo de ascensi on a los cielos o resurrecci on. Es as ı, por tanto, que su permanencia en el para iso vierte sobre el personaje un juicio de valor debido a que s olo algunos tienen el privilegio de permanecer en  el. Blancanieves, al cometer su pecado, cae en el sue o profundo (muerte) del que despierta (resurrecci on), abandonando el bosque en compa n a de su compa nero, lo que simbolizar a su expulsi on del para iso y su posterior vida en el *castillo*, donde juntos “constituyen la s ntesis de la voluntad de la salvaci on” (Cirlot 2004, 129).

El entorno en el que se la encuadra est a constituido mayoritariamente por parajes naturales abiertos, con colores vivos y alegres y en compa n a de animales que gozan de una imagen social c alida, cercana y tierna. Los colores de sus prendas tienden a los tonos pastel acercando su imagen a la candidez y dulzura.

4.1.3 El personaje como actante

La funci on en el relato de este personaje viene impl ıcita en su estamento personal y social. Su pasividad, solamente olvidada para huir de una muerte cruel, le convierte en un ser sin una funci on imperante y abocado a los designios de las causalidades de su entorno. A pesar de tomar el papel protagonista del relato, su funcionalidad se ci e a ser objeto de la recepci on de la acci on o de sus consecuencias, pero nunca a tomar la iniciativa, es decir, es un simple destinatario.

4.2 Madrastra

4.2.1 El personaje como persona

“... su madrastra, la reina, que era *vanidosa* y *malvada*, tem a que alg un d a Blancanieves la superara en belleza (...) y la oblig o a trabajar limpiando el palacio” cuenta el narrador. Esta inicial presentaci on de la madrastra difunde una opini on sobre ella, enmarc ndola, desde el inicio del filme, como el personaje tipificado como *malo* y principal oponente de Blancanieves. El hecho de que sea la madrastra la persona que oprime a la joven, le otorga un car cter fuerte y dominante, obviando a la figura masculina que, en este caso, ve restringida su autoridad al no aparecer en el relato como referente para Blancanieves.

Este personaje guarda una estrecha relaci on con su espejo, al que recurre constantemente en busca del conocimiento de la realidad. Una vez informada de que Blancanieves es m as hermosa que ella, el sentimiento de envidia que la invade la conduce a actuar para recuperar su trono. Descubriendo as ı, en el personaje, una

ambición que le arrastra a actuar para satisfacer sus deseos y llevar a cabo sus intenciones; es ella misma quien toma las decisiones de su propia existencia y se ve con capacidad para cambiar el estado natural de las cosas. Su ambición no tiene límites, es incluso capaz de encargar la muerte de la joven por recuperar lo que considera debe ser suyo, lo que la caracteriza como cruel y malvada, tal y como anunciaba el narrador al inicio de la obra. Al descubrir el engaño del cazador, que no fue capaz de matar a Blancanieves, decide actuar por sí misma trazando un meticuloso plan para envenenarla, confirma así su papel activo dentro de la narración: obstinada, versátil y desalmada. Además, su actuación la describe como desinhibida y desobediente ante los paradigmas del *bien* y del *mal* y, por tanto, como amoral.

Su proximidad y recurrencia a los libros y a la experimentación para conseguir su transformación hacen de ella una persona inquieta, culta y abierta al conocimiento. Asimismo, la búsqueda de un posible antídoto al encantamiento que vierte sobre Blancanieves la califica de previsor, organizada y meticulosa. No deja nada en manos del azar, intenta controlar cada situación, es confiada y segura de sí misma. Esta seguridad unida a su insistencia y teatralidad, hacen que Blancanieves caiga en su trampa.

4.2.2 El personaje como rol

Este personaje contiene elementos simbólicos pertenecientes a la mitología griega y, al igual que Blancanieves, guarda relación con el libro del Génesis. Estos símbolos justifican el por qué de sus acciones en relación con lo que le rodea y, por tanto, la caracterizan y ayudan a comprender el rol que se le otorga.

La vinculación de la madrastra con su espejo ofrece varias interpretaciones. En primer lugar, evoca al mito de Narciso: ambos caracteres están obsesionados con su belleza, que es lo que finalmente les conduce a la muerte. Por otra parte, es símbolo de los gemelos por reflejar una imagen exacta a la que se proyecta, lo que ofrece dos caras del personaje, una tesis y una antítesis: la madrastra (bella) y la bruja (fea). Esta dualidad manifiesta que a pesar de la belleza física del personaje, en su fuero interno no es más que una persona malvada y mezquina.

El cofre en el que cree guardar el corazón de Blancanieves posee también rasgos culturales característicos, ya que es un objeto que hace referencia a la caja donde guarda sus secretos, también conocida como *Caja de Pandora*⁷, la madrastra se asemeja así a esta figura de la mitología griega que es “símbolo de la tentación perversa a la que son expuestos los humanos” (Cirlot 2004, 359). Este significado avala lo detallado anteriormente sobre su personalidad y la aproxima al relato bíblico representando, en su rol de bruja, a la serpiente que engaña a Eva (Blancanieves) para que coma la manzana. El hecho de ostentar el papel de *serpiente* la convierte en adversaria directa de Blancanieves por la propia simbología semántica de este animal.

Continuando con su representación formal como bruja, anciana o serpiente se pueden observar más rasgos socioculturales que la caracterizan, describen y enjuician. Por ejemplo, se la puede relacionar de nuevo con la mitología griega, esta vez con Caronte, barquero encargado de transportar a los difuntos al lugar

7 Pandora es considerada por la mitología griega como la primera mujer. Al abrir su caja, ésta liberó todas las desgracias humanas.

de descanso. El viaje en barca que emprende la anciana en plena noche entre la niebla anuncia que va en busca de una víctima, Blancanieves.

Su huída de los enanitos, que la persiguen en busca de venganza, la conduce hacia un barranco en la oscuridad de la noche por el que, finalmente, cae. En este caso “las técnicas ascensionales” –que se han visto implícitas en el personaje de Blancanieves– son sustituidas por “las técnicas de excavación (...) que dejan presentir las imágenes angustiantes del abismo, desfiladero y el precipicio” (Durand 2005, 207), lo que significaría su descenso al infierno según la tradición cristiana, un nuevo símbolo de la maldad del personaje.

En cuanto a la relación con el entorno, siempre se la posiciona en lugares cerrados, lúgubres y oscuros, y rodeada de animales como las ratas, asociadas a la suciedad y maldad. Su acercamiento a los libros y a la alquimia le aportan matices andróginos, ya que culturalmente eran temas reservados al hombre. Su expedición en busca de Blancanieves es el único momento en que se la expone a la luz del día, pero continúa embriagada de la oscuridad de su ser, lo que se expresa al asociarla con los buitres que la acompañan. Esta relación connota que es una persona que se ensaña con las desgracias ajenas.

4.2.3 El personaje como actante

La madrastra es el sujeto de la narración, es decir, debido a sus motivaciones, odios y envidias se genera el relato. La acción que lleva a cabo para deshacerse de su hijastra es el desencadenante que induce al desarrollo de la historia. Se le presenta al inicio con un rol que no varía según avanza el relato. Su función principal es la de motivar una acción que comporte unas consecuencias y así haya historia que contar, por tanto, se configura como sujeto de la narración y oponente de Blancanieves.

5. Peter Pan

5.1 Wendy

5.1.1 El personaje como persona

Wendy es la hija mayor del matrimonio Darling. Siempre está pendiente de sus hermanos menores, Juan y Miguel, a los que les narra historias sobre Peter Pan, personaje de cuento a quien admira y cuya existencia cree real. El hecho de ser la hija mayor preocupada por sus hermanos carga al personaje con una responsabilidad, a la vez que el hecho de que crea fehacientemente en seres maravillosos, le otorga un carácter fantasioso e infantil. A pesar de sentirse temerosa por hacerse mayor, tras sus aventuras en el *país de nunca jamás*, afronta la realidad tal y como es, aceptando que la vida implica crecimiento y que el paso del tiempo no significa olvidar el pasado ni la infancia.

Es una persona protectora, siempre preocupada por todos y dispuesta a ayudar a los demás, lo que se demuestra al elogiar a su madre, procurar lo mejor para su padre, el cuidado de los pequeños, la delicadeza con la que trata a *Nana* –su perra, que hace funciones de canguro– y la servidumbre que demuestra con su inesperado huésped, Peter Pan, cuando éste irrumpe en su habitación en busca de su sombra.

Desde el inicio se observan matices opuestos en la personalidad de Wendy, lo que se refleja en el momento que Peter Pan le propone viajar a *nunca jamás*. En un principio Wendy reacciona de manera cautelosa, pensando en cómo debe organizar esa aventura o qué equipaje debe llevarse; pero al instante, un alarde de pasión la envuelve y se deja llevar por el impulsivo e infantil Peter. Sus deseos por conocerle y su confusión en cuanto a sus responsabilidades la conducen a un emocionante viaje que la hará madurar.

Durante su estancia en el *país de nunca jamás* es guiada por Peter, con quien se sumerge en diversas aventuras pero sin un papel activo en las mismas, permaneciendo en segundo plano como observadora y vigilante ante los posibles peligros que se le presenten a su alrededor. Su estado de ánimo varía en función de la situación en la que se encuentra y siempre deja constancia de sus pareceres, lo que indica que es una persona sensible a lo que ocurre en su entorno y firme en sus opiniones. Esta firmeza, su falta de adecuación al nuevo medio por diferencias culturales con los indios y las sirenas, sus celos al ver a Peter besar a Tigrilla y su hartazgo ante una vida libertina y sin orden provocan que Wendy abandone *nunca jamás* para volver al ambiente en el que se siente plenamente feliz, acompañada y protegida por su familia, es decir, prefiere llevar una vida reglada. En su andadura se pueden reflejar sus miedos, su intento de huir de la realidad que la apremia y, finalmente, la aceptación de sí misma como mujer convencional.

5.1.2 El personaje como rol

Wendy presenta una inicial dualidad en torno a su persona y sus relaciones con los demás. El hecho de ser caracterizada como la hija mayor que cuida de sus hermanos, la enrola en el papel de responsable; pero a su vez, cree en cuentos de hadas, lo que la identifica aún como infante. Este desdoblamiento simboliza la confusión de Wendy ante su paso a una etapa de madurez, que finalmente ella acepta según lo esperado.

Su conducta es siempre obediente respecto a sus padres y responsable ante sus hermanos. Por tanto su educación, en el seno de una familia acomodada, se ha orientado hacia el respeto y el cariño, bajo unas normas y valores que ha de asumir y transmitir a los que tutela. El cuidado de sus hermanos la hace ejercer, en algunos momentos, el papel de *madre*, siendo éste el motivo por el que Peter Pan la lleva con él a *nunca jamás*; así cuidaría los *niños perdidos*. De esta manera, desde niña se la está encaminando a que ser madre y cuidar de su familia es la meta que debe alcanzar en la vida.

Pero por otra parte, Wendy aún está embriagada de la fantasía típica de una niña inmadura, lo que se refleja no sólo por creer en los cuentos, sino por embarcarse en una aventura de manera arrebatadora sin pensar en las consecuencias. El momento en el que duda acerca de si emprender o no el viaje es decisivo en el filme, ya que denota la inseguridad de la niña ante un momento crucial de su vida en el que ve, cada vez más próxima, su entrada en la madurez. Su elección confirma que aún no está preparada para pasar a ser adulta, hecho que cambiará tras su aventura.

Su llegada al *país de nunca jamás* le supone adentrarse en un mundo nuevo donde los indios, hadas y sirenas conviven y en el que *todo es posible*. Es el lugar donde prima la imaginación, el juego, la creatividad y la diversión, siendo estos aspectos básicos en la convivencia social. No existen normas estrictas a seguir,

salvo en el caso de la comunidad india, ni la distinc on entre lo *bueno* y lo *malo*; es un lugar an rquico. El  nico intruso all ı es Garfio, adulto que intenta penetrar en el territorio y derrocar a Peter Pan sin  xito. Es un *pa s* reservado para los ni os y quien los comprende, donde no pasa el tiempo y el esp ritu permanece libre y joven. Wendy no acaba de entender la esencia y el modo de vida de aquel lugar. No es capaz de desinhibirse de aspectos que le unen a su cultura, como son el deber y la responsabilidad, adem s de no encajar entre los indios por diferencias culturales, al negarle la libertad de la que ella goza en su entorno habitual. Su inadaptaci n e inconformismo demuestran su convencimiento de lo que socialmente reconoce como v lido y el paso que Wendy ha dado hacia la madurez tras las aventuras vividas, motivo por el que abandona *nunca jams*. De hecho, cuando regresa a casa les dice a sus padres que ya est  lista para ser mayor.

En este relato tienen cabida los postulados de Nietzsche (2003, 23–25), ya que en sus escritos, la transformaci n en Ni o simboliza el poder de crear. Siendo *nunca jams* un pa s habitado por ni os en el que no existen normas, es entendible que Wendy no encuentre all ı su lugar, ya que est  a punto de alcanzar la etapa adulta y vive alienada bajo unas normas que le han sido inculcadas, que la conducen a llevar a cabo la labor de *madre* vi ndose, pues, caracterizada por el estado del Camello.

5.1.3 El personaje como actante

La dualidad del personaje de Wendy se manifiesta tambi n en su aspecto narratol gico ya que se conforma al mismo tiempo como objeto y como sujeto de la narraci n. En un principio, cuando a n es una ni a, se configura como objeto de la narraci n en cuanto a que es impelida a realizar una acci n: emprender un viaje. Y es sujeto de la narraci n porque ella misma es la que toma la decisi n de regresar a casa y de llevar consigo a sus hermanos una vez que no encuentra su lugar en *nunca jams*. En un principio es guiada, mientras que al final hace de gu a. Esta situaci n caracteriza tambi n al personaje, seg n el momento, como pasivo y como activo.

5.2 Campanilla

5.2.1 El personaje como persona

Es la fiel compa era de Peter Pan, quien le acompa a en todo momento, siempre ha estado a su cuidado y es quien m s le quiere. Es un hada de gran belleza, embadurnada de polvo de oro y que desprende encanto.

Se detiene en cada espejo a admirar su rostro y aspecto; esta preocupaci n por la belleza la convierte en un ser engre do y altivo. Se aleja de toda  tica y rige sus acciones  nicamente por arrebatos e impulsividad, siendo en ocasiones amable y en otras vengativa. Cuando se entera de que otra mujer, Wendy, va a acompa ar a Peter Pan al *pa s de nunca jams*, se alarma y pone en marcha un plan para deshacerse de ella, ya que percibe la admiraci n de Wendy hacia Peter. Esta acci n la define como una persona celosa y posesiva, a la vez que activa y reaccionaria ante lo que ocurre a su alrededor. No se conforma con observar la realidad, sino que es luchadora y pone todo su empe o en conseguir lo que se propone, aunque m s tarde se arrepienta de ello.

La volatilidad en el carácter es un aspecto característico de las hadas según la mitología celta (Zola y Kronzek 2003, 157) y, según el cuento original de J.M. Barrie, este aspecto se debe a su pequeño tamaño, que sólo le permite albergar un sentimiento a la vez. Es, pues, un personaje de grandes contrastes y como consecuencia, se aleja de todo criterio para diferenciar entre lo correcto e incorrecto. Lo único que le importa es estar con Peter Pan y, cuando éste la desatiende por intentar matar a Wendy, su enfado es expreso aunque sobrellevado con gran arrogancia. No aceptará cualquier disculpa ni dará su brazo a torcer. Debido a su gran rencor cae inocentemente en el engaño de Garfio, quien pretende descubrir el escondite de Peter para destruirle. Campanilla únicamente olvidará su enfado cuando se da cuenta del error que ha cometido y vea que Peter está en peligro. Llegado a este punto, con gran valentía, no duda un instante en dar su vida por la de Peter, como si de una madre se tratara.

5.2.2 El personaje como rol

Su vinculación con Peter viene dada por una reciprocidad: Campanilla es su guardiana a la vez que le necesita para su existencia. Según la tradición celta (Zola y Kronzek 2003, 157) las hadas necesitan de alguien que crea en ellas para vivir. Esta relación mutua se refleja en el clímax de la obra, cuando el hada da su vida por Peter y éste la resucita cuando le muestra su gran afecto y confianza; juntos son uno.

Su principal característica es la posesión y desprendimiento de polvo dorado (polvo de hada o duende). Cuando impregna con él a los niños, éstos pueden volar, por tanto, se trata de un personaje modificador al ostentar poderes supernormales con los que puede cambiar la realidad de las cosas.

5.2.3 El personaje como actante

“Las hadas participan activamente en la vida de los mortales, ayudándoles cuando les apetece, pero también enviándoles grandes dosis de dolor y desgracias” (Zola y Kronzek 2003, 157), lo que explica que con sus repentinos cambios de talante se constituya como sujeto de la narración al desatar las acciones de los que la rodean. Asimismo, la valentía que demuestra al dar su vida por salvar a Peter de la muerte, la convierte en la heroína del relato.

6. La bella y la bestia

6.1 Bella

6.1.1 El personaje como persona

“Una muchacha de lo más extraño, siempre en las nubes suele estar, nunca está con los demás, no se sabe adónde va, nuestra Bella es una chica peculiar (...) Ahí va esa joven tan extravagante que nunca deja de leer, con un libro puede estar siete horas sin parar, cuando lee no se acuerda de comer...” dice la canción con la que comienza el filme. De esta manera se introduce al personaje de Bella, una joven a la que se califica de *rara y distinta a los demás* por poseer hábitos de lectura y gustos

alternativos. Lejos de los calificativos a los que se la somete en la canci on, su afici on a leer denota la cultura del personaje y su inquietud intelectual, lo que se pone tambi en de manifiesto al declarar que quiere conocer el mundo entero. Estos intereses, adem as de su desprecio por Gast on, la alejan de los gustos de la mayor ia de gente de su entorno, raz on por la que le hacen creer que no es una chica *normal*. Pero a pesar de lo que digan en el pueblo, no desespera y defiende su visi on ante los comentarios de Gast on: “No est a bien que una mujer lea, enseguida empieza a tener ideas y a pensar...”, a quien le responde “eres un hombre muy primitivo”. Adem as, le planta cara ante su petici on de matrimonio posicion andose como una mujer  ntegra.

Las lecturas a las que se enfrenta versan sobre fantas ias, por lo que su personalidad toma tintes so adores. Debido a la influencia que estos relatos ejercen sobre ella, sus deseos van en consonancia con los mismos y aspira a encontrar alg un d a el amor, como las protagonistas de sus cuentos de hadas. Aun as i no se conforma con cualquier candidato ya que, como ella misma dice, “nadie tiene buena conversaci on”. As i pues, sus prop ositos son encontrar a alguien cuyos intereses sean pr oximos a los suyos, pero no lo busca, por lo que no lo ambiciona. Se caracteriza entonces al personaje, con cierta actitud pasiva en cuanto a sus deseos, dejando en manos de su situaci on familiar el rumbo de su vida.

Encargada de ayudar a su padre, a quien adora y en quien conf a plenamente, cuida de  el en todo momento, preocup andose por su empleo y su estado de salud hasta el punto de ofrecerse como reh en de la Bestia a cambio de la libertad de su padre. Este desaf o hace de Bella una persona valiente a la vez que servicial, protectora y bondadosa. El incumplimiento de las normas que le ordena la Bestia la dota de rebeld a; se enfrenta verbalmente contra ella de forma testaruda, poniendo de manifiesto sus opiniones sin miedo a ning un tipo de represalias y siempre se hace escuchar demostrando cierta autoridad. Pero su talante respecto a la Bestia cambia a partir del momento en que  sta la salva de los lobos, edulcorando su comportamiento. Al mismo tiempo, la Bestia cambia tambi en su actitud. Las muestras de cari o entre ambos revelan su enamoramiento. De esta manera, sin haberlo buscado, los deseos de ambos personajes se hacen realidad.

6.1.2 El personaje como rol

La relaci on de Bella con su padre es muy estrecha y debido a que  sta no tiene madre, ella misma suple el rol de *esposa*. Bajo una mirada psicoanal tica, se podr a afirmar que Bella sufre el complejo de Electra. Esto connota la ni ez del personaje que, a lo largo del relato, ir a adquiriendo madurez desprendi endose de la necesidad de permanecer junto a su padre, quien quedar a sustituido por otro hombre: la bestia o pr ncipe. En su car cter so ador y fantasioso tambi en se aprecian visos de infancia, que desaparecer an seg un vaya desarroll andose como persona, siendo la protagonista real de su propio cuento de hadas.

Su inter es por los libros y el conocimiento le fue inculcado por su padre, inventor que experimenta constantemente con la ciencia y a quien tachan de chiflado. Como ya se ha mencionado, opiniones similares tienen los habitantes del pueblo sobre Bella, ya que sus gustos difieren de los de la mayor ia, lo que le dificulta mantener relaciones sociales estables. Su distanciamiento de las masas hace de ella una persona aut onoma que vive a contracorriente sin sufrir una alienaci on m as all a de las que le proponen las historias de sus libros.

Este personaje evoluciona, por lo que nos encontramos ante una figura redonda. En el relato existe un aspecto que marca la evolución del personaje: el vestuario. A diferencia de los otros filmes analizados, esta protagonista cambia en cuatro ocasiones de vestido, de tal manera que si se somete a análisis el simbolismo del color de cada traje se pueden extraer conclusiones acerca de su estado anímico y de cómo es su interacción con los demás. Así pues, el primer vestido que luce es azul, en conjunto con una blusa blanca. El azul, catalogado como un estándar frío, simboliza la inmovilidad, pasividad, estatismo; mientras que el blanco posee significado de pureza (Cirlot 2004, 113,139). Bella utiliza esta vestimenta en los fragmentos de filme en los que vive en el pueblo con su padre, de lo que se puede concluir que permanecer en ese entorno la conduce a una vida estancada sin posibilidad de cambio ni de crecimiento personal. Asimismo el color blanco de la blusa indica su ingenuidad en cuanto a las relaciones. Su experiencia en el castillo resulta, en un principio, desagradable para Bella por los constantes enfrentamientos con la bestia, pero esta tensión se va atenuando y su vestimenta cambia a tonalidades verdes, “matiz de transición” (Cirlot 2004, 139) que señala el cambio de actitud en ella y su iniciación hacia un periodo de madurez. El vestido rosa lo usa en la etapa de mayor acercamiento a la bestia, cuando ambos comparten momentos de intimidad. El rosa, proveniente de la mezcla del rojo y el blanco, vira hacia las tonalidades cálidas, dejando patente la ternura de Bella para con la bestia y el cambio respecto a cuando lucía el vestido azul. Por último, el vestido amarillo que lleva al final del filme, cuando baila con el príncipe que encarnaba la bestia, pone fin al repertorio de trajes. El amarillo, también tonalidad cálida, simboliza el éxito y la madurez (Cirlot 2004, 149), una madurez que Bella alcanza tanto a nivel personal como a nivel social, consolidando su relación con el príncipe.

6.1.3 El personaje como actante

A pesar de la independencia que caracteriza a Bella respecto a los habitantes del pueblo en donde reside, la unión y dependencia de su padre hacen de ella un ser pasivo, soñador y, por tanto, objeto de la narración. Sueña con conocer, viajar y encontrar el amor, pero no actúa para conseguir un fin concreto, sino que es conducida por las contingencias que le rodean: primero las acciones de su padre, y más tarde, siendo víctima de la trampa de la bestia, que ve en ella la manera de deshacerse del hechizo que lo mantiene encantado. En los arrebatos de rebeldía muestra visos de acción, pero ésta siempre se ve condicionada por la necesidad de ayuda de otros y no por sus propios deseos o motivaciones.

7. Buscando a Nemo

7.1 Dory

7.1.1 El personaje como persona

El personaje de Dory es un pez cirujano al que se ha humanizado; se le han proporcionado cualidades y características propias de las personas, lo que posibilita extrapolar los resultados del análisis hacia el ámbito humano. Por tanto, se hablará de ella como mujer y no como pez.

Dory sufre p erdida de memoria a corto plazo, por tanto, es una mujer olvidadiza. Su encontronazo con Marlin surge de manera fortuita y le presta ayuda desde el primer momento de manera gratuita. Esto indica su bondad, empat a, amigabilidad, efusividad y car acter aventurero. Siempre est a contenta y mira las cosas por un lado positivo, alberga gran optimismo. Su ingenuidad le conduce a no prever el peligro, tom ndose la vida como una aventura llena de diversiones. Esta mentalidad la mete en muchos problemas, pero siempre sale airoso por su valent a y buen talante. En compa n a de Marlin es capaz de recordar peque nas cosas y gana en autoconfianza convirti ndose as i en una fiel compa n era y amiga para el pez. Su primera intenci on es ayudar a un ser en apuros, pero seg un vayan relacion ndose, sus aspiraciones para con  el cambiar an.

Ambos, tras creer que han fracasado en su cometido, se separan. La despedida es dolorosa para ella, ya que en compa n a de Marlin se siente plena, pero su declaraci on de amor no surte efecto. Tras la separaci on Dory, de nuevo olvidadiza, encuentra a Nemo al que tambi en presta una incondicional ayuda para llevarle con su padre y reencontrarse con el hombre cuya compa n a le es indispensable.

7.1.2 El personaje como rol

En principio Dory vaga sola por el oc eano siguiendo la corriente que todos los peces llevan; es una persona conducida por la sociedad. Su casual encuentro con Marlin le hace tomar un nuevo rumbo en su vida. Con  el se embarca en una aventura hacia no sabe d onde, dej ndose llevar de nuevo por su acompa nante. Se le caracteriza as i por ser una persona f acilmente influenciable e imprevisible.

Se inmiscuye en asuntos ajenos con gran facilidad, rasgo caracter stico de sus habilidades sociales, y se habit a r apidamente al entorno como se aprecia cuando entabla relaci on con tiburones, tortugas, ballenas, besugos y m ultiples peces de otras especies. Esto indica que no es reticente al acercamiento interracial, como se ve al finalizar la obra cuando establece una relaci on formal con Marlin (pez payaso) constituyendo una familia. Esta nueva familia, en la que Dory ejerce de madrastra sin ning un tipo de recelo por parte de Nemo, es ajena al concepto cl asico del t ermino.

Los motivos por los que se adecua con tanta facilidad a cualquier entorno son su curiosidad y esp iritu aventurero, que se pone de manifiesto cuando se embarca con Marlin hacia un viaje sin rumbo y sin apenas pensarlo. Sus habilidades lectoras y su facilidad para los idiomas imbuyen al personaje de cultura y conocimiento, lo que le facilita salir de varios apuros en los que se encuentra, como una hero ina.

La evoluci on del personaje se hace patente a lo largo de la obra. En un principio Dory act ua seg un *la corriente*. A medida que coge confianza y apego a Marlin, va tomando sus propias decisiones, actuando por s i misma y nandando *en direcci on contraria*, seg un le reprochan el resto de peces. Dory pasa de seguir a Marlin a guiarle por el oc eano, es decir, se convierte en l ider. El desarrollo que sufre la extrae de la enajenaci on en la que viv a, conform ndose como una persona aut onoma que toma las riendas de su propia vida. Esta evoluci on se nala la salida de su enajenaci on que la conduc a a llevar un modo de vida basado en la individualidad y a un ritmo trepidante en consonancia con el de la gran masa.

7.1.3 El personaje como actante

La función de Dory en el relato es esencial, ya que Marlin necesita de ella para adentrarse en las profundidades del océano. Dory le aporta, además de compañía, optimismo y seguridad.

Tomando como referencia los aspectos ya comentados sobre el personaje, se puede considerar que Dory posee una doble función respecto al relato: al principio es objeto de la narración por ser conducida por la corriente y, seguidamente, es sujeto de la misma por servir de guía a Marlin y ser guía de sus propias acciones. Así pues, su relevancia en el relato aumenta según avanza convirtiéndose, a la vez, en el nexo de unión entre Nemo y su padre.

8. Conclusiones

La historia de *Blancanieves y los siete enanitos* confronta a los dos personajes femeninos de manera directa. Obvia la representación masculina, la figura del rey, concediendo todo el poder y autoridad en la toma de decisiones a una mujer que es caracterizada como *mala*. El relato se enmarcaría dentro del modelo del cine clásico, que oponía dos representaciones diferentes de mujer: la *mujer fatal* y la *sumisa*. Blancanieves ocuparía el lugar de la mujer sumisa y su madrastra el de mujer fatal. Siguiendo esta línea, Blancanieves representa a Eva (tradición judeocristiana) y la madrastra a Pandora (tradición griega). Los elementos persuasivos y los juicios de valor que ensalzan a Blancanieves, hacen campaña a favor de su forma de entender la cultura y a favor de los valores tradicionales que promulga la doctrina cristiana basados, sobre todo, en la familia. Por otra parte, el hecho de que la madrastra sea encasillada como mala, produce que se adopten posturas reticentes hacia esta figura –fuera de la ficción del dibujo–, ya que rompe con el concepto de familia unida y tradicional.

En *Peter Pan* también se podría categorizar a los personajes femeninos como *sumisos* o *fatales*, de tal manera que Wendy sería la mujer sumisa y Campanilla ocuparía el lugar de mujer fatal por la ambigüedad y falta de criterio ético que presenta. Ambos personajes divergen completamente, de forma que Campanilla configura el principal oponente de Wendy en el relato. Lo único que las une es su admiración por Peter Pan. Los rasgos con los que es caracterizada Wendy actúan también como elementos de persuasión, ya que ella misma descubre cuál es su función. A través de estos elementos, el público femenino empatiza con ella y asume su misma función en la vida: ser madre y/o sustento de una familia. Por otra parte, Campanilla, a pesar de no contar con muchos argumentos a su favor en relación con su conducta, gracias a su actuación final se convierte en heroína, lo que a su vez la aproxima al rol de madre como ser protector. De manera que la representación femenina en el filme es conducida hacia un único camino.

El filme *La bella y la bestia*, enmarcado en los años noventa, olvida ya la oposición clásica del personaje femenino y presenta a una única mujer como protagonista, sin personaje secundario u oponente. Una protagonista que no se deja llevar por las apariencias, a pesar de su belleza, y que pretende tener un lugar activo en el mundo, cosa que no consigue como ya se ha argumentado. Lejos de reflejar este filme la libertad de la que iba gozando la mujer en la sociedad, Bella queda encerrada en su propio cuento de hadas al casarse con el príncipe.

Así pues, Disney, de nuevo vuelve a apostar por valores familiares y a dirigir la conducta de las féminas consumidoras de cine.

Encontramos en *Buscando a Nemo* un personaje completamente diferente a los vistos hasta ahora. Es alegre, encantador, alocado, disperso y a la vez cariñoso. Eclipsa al resto de personajes de la película y, sutilmente, también proyecta modelos de conducta, aunque más difíciles de detectar. Se representa al personaje como una mujer *posmoderna*, urbana e independiente a la vez que complaciente, similar a la mujer real actual. Esta similitud y su simpatía producen que el espectador empatice rápidamente con ella consiguiendo, de nuevo, dirigir la conducta del público, ya que Dory no se siente plena hasta que no conoce a Marlin, con quien establece una relación más que de amistad. Por tanto, reaparece en este filme la importancia de la institución familiar y del papel de la *madre*, en este caso, *madrastra*.

El análisis efectuado muestra diferencias notables entre los personajes examinados de manera que puede percibirse, a simple vista, en qué aspectos ha madurado la fémina representada en los filmes. Principalmente, los cambios han surgido a nivel psicológico a causa de las habilidades que ha ido adquiriendo. Pero no ha sido así a nivel social, ya que la mujer, en todos los casos estudiados, ha sido representada con el mismo rol: el de madre y/o cuidadora de la familia y el hogar.

En el aspecto narrativo también han surgido cambios generales. En este aspecto, el rasgo más significativo que se ha observado ha sido la desaparición del personaje secundario femenino en los dos últimos filmes analizados, que son los más recientes en el tiempo, en contraposición a los filmes antiguos, que presentan una confrontación directa entre mujeres en el relato. Este enfrentamiento entre féminas tiene influencias del cine clásico de Hollywood, en el que se podían distinguir, claramente, dos tipos de mujeres. El hecho de que en las dos últimas películas analizadas la protagonista no tenga un oponente directo, es indicio de que el modelo de representación en los largometrajes de Disney ha cambiado, ya que ha aunado en un único personaje rasgos que caracterizaban a los dos modelos de representación clásicos.

En cuanto a la evolución del personaje como persona observamos que el protagonista principal, de una película a otra, va adquiriendo mayores destrezas. Por ejemplo, Blancanieves se dedica únicamente al cuidado del hogar, mientras que Wendy, a pesar de velar por sus hermanos, posee inquietudes hacia la lectura, al igual que el personaje de Bella, que también siente interés por la ciencia y los inventos de su padre. Por último, Dory, no sólo sabe leer, sino que además conoce y practica idiomas. Por tanto, el personaje principal sufre un desarrollo evolutivo y adquiere con el tiempo mayores habilidades. Respecto a la figura secundaria, la madrastra de Blancanieves maneja la magia con soltura, al igual que Campanilla, por lo que no se estima un gran salto evolutivo.

Las motivaciones y deseos del personaje coinciden, en cierta manera, en un punto: encontrar el amor. Y, aunque se muestran variaciones en cuanto al grado de deseo de consecución del mismo, no se aprecia una línea regular que indique el aumento de motivaciones entre una mujer y otra. Blancanieves tiene como único fin encontrarse con su príncipe, sin importarle nada más. Debido a la caracterización de Wendy como personaje redondo, ésta sufre un cambio en su personalidad

a lo largo del relato y también un cambio en sus motivaciones: primero, conocer a Peter Pan, por quien siente fascinación, y luego, regresar con su familia. El gran anhelo de Bella, a pesar de tener aspiraciones de conocer y viajar, es que su cuento de hadas se haga realidad, es decir, encontrar el amor. Y Dory no revela síntomas de sentir ningún interés por algo en especial, vive el momento sin recaer en responsabilidades, hasta que al final del filme muestra deseos de compartir su vida con su compañero de viaje al que ha conocido fortuitamente. En el caso del personaje secundario, la madrastra y Campanilla, tampoco se aprecian cambios importantes en cuanto a sus pretensiones. Ambas desean deshacerse de su oponente para seguir ostentando su respectiva posición de primer rango.

Blancanieves, por ser una mujer adoctrinada bajo unas normas opresoras, no manifiesta iniciativa propia de acción ni de decisión, es un ser completamente pasivo y receptor de la acción. Wendy decide, en ocasiones, lo que quiere hacer, aunque se mantenga en segundo plano de acción cuando sus vivencias suponen un riesgo o requieren gran valentía. Bella posee un gran poder de decisión: muestra sus pareceres, rechaza a Gastón y, en un acto de valentía, acepta el castigo de la bestia para salvar a su padre, aunque su capacidad de acción es restringida al ser un personaje que permanece oprimido por el hombre pues depende en todo momento de él. Dory representa el protagonista con mayor iniciativa de acción y decisión ya que es, casi desde su aparición, quien conduce el relato. Los dos personajes secundarios estudiados manifiestan una iniciativa de acción y decisión equitativa, puesto que son movidos por los mismos sentimientos de envidia y celos. Así pues, no se aprecia evolución en el personaje secundario en este aspecto.

En cuanto al proceso evolutivo del personaje como rol todos coinciden, tanto los principales como los secundarios. Han quedado caracterizados con el papel de madre o cuidadora de la familia. Blancanieves cuida de los enanitos como si fueran sus hijos y su madrastra ejerce, asimismo, esta función aunque de manera dudosa. Wendy sirve de custodia de sus hermanos y de los niños perdidos, mientras que Peter Pan siempre ha permanecido protegido por Campanilla. Bella atiende a su padre y luego a su amado, circunscribiéndose su labor al núcleo familiar. Finalmente Dory ejerce también de madre al convertirse en madrastra de Nemo.

En cuanto al estatus social del personaje principal es preciso mencionar que éste va adquiriendo, en su propio relato, un rango mayor; por ejemplo Blancanieves, quien finalmente junto a su amado podrá exteriorizar su rango de princesa. Wendy pasa de ser despreciada por los indios a ser reconocida en su entorno nativo. Bella pasa de plebeya a princesa y Dory pasa de vagar por el océano a vivir en un arrecife. Pero esta tendencia no se hace evidente a lo largo de todos los filmes, ya que el estatus de todas ellas es diferente y no se observa una línea continua con una tendencia ascendente a lo largo de las cuatro producciones. Respecto al personaje secundario tampoco se aprecia que adquiera un mayor rango en una escala social, ya que de reina (madrastra) pasa a hada (Campanilla), siendo estas categorías no equiparables.

En cuanto a la evolución del personaje como actante, el personaje principal femenino tiene siempre una importancia sustancial, ya que en todos ellos se configura como protagonista o coprotagonista. Pero existen tendencias diferenciadas dependiendo de la tipología del personaje que se estudie. De manera que el personaje principal mantiene una línea constante en cuanto a su

protagonismo en los cuatro filmes. Por otra parte, el personaje secundario pierde importancia y desaparece del relato en los dos últimos largometrajes analizados. La función que el personaje femenino posee en el relato es vital para que éste avance. Blancanieves se configura como un ser pasivo receptor de la acción (objeto de la narración). Wendy a lo largo del relato pasa por dos fases: como objeto y sujeto de la narración. Bella, a pesar de su autonomía en la toma de decisiones, es receptora de la acción tanto de su padre como de la bestia. Y Dory se conforma, al igual que Wendy, como receptora o generadora de la acción dependiendo del momento. La función de cada mujer está definida en cada relato, pero ésta no va ganando peso a lo largo de los cuatro filmes; por tanto, la funcionalidad del personaje principal fluctúa. En el caso del personaje secundario tanto la madrastra como Campanilla se configuran como acicate de la acción y oponentes directas del personaje principal. Por lo que su funcionalidad no va en aumento, sigue una línea constante hasta que desaparece por completo.

El hecho de que a todos los personajes estudiados se les haya otorgado el rol de madre y que ninguno de ellos haya parido, hace alarde de la tendencia por la que Disney aboga. A la mujer, por el simple hecho de serlo, se le reserva un papel en la sociedad que nada tiene que ver con sus posibilidades naturales.

Las clasificaciones estereotípicas de la mujer *buena* y *mala* han desaparecido de los filmes producidos en los últimos veinte años. El personaje femenino actual ha ido adquiriendo características de ambos estereotipos. Por ejemplo, Dory asume aspectos que la asemejan tanto a Blancanieves (dulzura y bondad) como a su madrastra (cultura, valentía y el hecho de acabar siendo madrastra). Este aspecto muestra también cómo los valores en la sociedad han cambiado respecto a la familia tradicional. A principios del siglo XX aparece en los filmes una madrastra malvada, mientras que casi un siglo más tarde ocurre todo lo contrario.

Estas nuevas tendencias, además de ser un reflejo de la sociedad contemporánea, proyectan modelos de conducta en los espectadores promoviendo, así, el cambio social y el sustento de la igualdad; por lo que el visionado de películas antiguas, cuyo tratamiento del personaje femenino no va en consonancia con el momento social y cultural actual, debe hacerse desde un punto de vista crítico y distanciado. Esto puede ser fácil para un público adulto, pero no para un infante carente de conocimientos suficientes como para discernir los elementos persuasivos y desechar lo *maligno* de los mensajes que recibe. Por tanto, es preciso que la educación audiovisual de los menores se haga de manera responsable para no retroceder en el terreno de la igualdad y hacer que la sociedad progrese de manera conjunta.

Referencias bibliográficas

- Casetti, Francesco. *Teorías del cine*. Madrid: Paidós, 2000.
- _____, y Federico Di Chio. *Cómo analizar un film*. Barcelona: Paidós, 1991.
- Cirlot, Juan Eduardo. *Diccionario de símbolos*. Madrid: Siruela, 2004.
- Durand, Gilbert. *Las estructuras antropológicas del imaginario*. Madrid: Fondo de Cultura Económica, 2005.
- Fonte, Jorge, y Olga Mataix. *Walt Disney. El hombre, el mito*. Madrid: T&B Editores, 2001.
- Gubern, Román. *Historia del cine*. Barcelona: Lumen, 1997.

- Gutiérrez San Miguel, Begoña. *Teoría de la narración audiovisual*. Madrid: Cátedra, 2006.
- Moragas Spá, Miquel. *Teorías de la comunicación. Investigaciones sobre medios en América y Europa*. Barcelona: Ediciones Gustavo Gili, 1993.
- Nietzsche, Friedrich. *Así hablaba Zaratustra*. Buenos Aires: Longseller, 2003.
- Vidal González, Rodolfo. *La actividad propagandística de Walt Disney durante la Segunda Guerra Mundial*. Salamanca: Publicaciones Universidad Pontificia, 2006.
- Zola, Allan, y Elisabeth Kronzek. *El diccionario del mago*. Barcelona: Ediciones B, 2003.