

MUJERES QUE (SE) ANIMAN EN ESPAÑA: LA OBRA DE LAS DIRECTORAS DE LARGOMETRAJE DE ANIMACIÓN

WOMEN IN THE ANIMATION INDUSTRY IN SPAIN: THE OEUVRE OF FEMALE FILMMAKERS OF FEATURE FILMS

RESUMEN

En la industria del cine español, únicamente tres mujeres han dirigido largometrajes de animación. Su obra, condensada en las últimas tres décadas, representa un siete por ciento de la producción total de los más de cien años de historia del medio. En este trabajo analizamos el trabajo de Maite Ruiz de Austri —pionera en el sector—, Virginia Curiá y Agurtzane Intxaurreaga con el objetivo de identificar los elementos de confluencia en el total de ocho películas largas que forman parte del corpus. En primer lugar, se ha observado una tendencia a dirigirse a una audiencia infantil, con una clara vertiente educativa. Asimismo, se ha podido constatar cómo emergen rasgos comunes en torno a temáticas como la maternidad, la vida profesional, la corresponsabilidad o la condición de la mujer. Este artículo está encaminado a visibilizar el trabajo de las directoras españolas de largometraje y a explorar la influencia del género sobre el contenido.

ABSTRACT

In the Spanish film industry, only three women have directed animated feature films. Their work, concentrated in the last three decades, represents seven percent of the total production in over one hundred years of the medium's history. This article analyzes the oeuvre of Maite Ruiz de Austri —a pioneer in the area—, Virginia Curiá, and Agurtzane Intxaurreaga, in order to identify the points of convergence in the eight feature films which constitute the corpus. Firstly, there is a tendency towards a young audience, with a clear educational aspect. Likewise, it has been possible to observe the emergence of common characteristics around topics such as maternity, professional life, co-responsibility or the condition of women. This article aims to make the work of Spanish female filmmakers visible and to explore the influence of gender on content.

MERCEDES ÁLVAREZ SAN ROMÁN

GRUPO DE INVESTIGACIÓN TELEVISIÓN Y CINE:
MEMORIA, REPRESENTACIÓN E INDUSTRIA (TECMERIN)
UNIVERSIDAD CARLOS III DE MADRID



Mercedes Álvarez San Román es profesora de la Universidad Carlos III de Madrid y miembro del grupo de investigación Televisión y Cine: Memoria, Representación e Industria (TECMERIN). Tras cursar una Licenciatura en Comunicación Audiovisual y sendos Másteres en Género y Diversidad y en Periodismo de Agencia, se doctoró por la Université Paris-Sorbonne (Francia) y la Universidad de Oviedo con Premio Extraordinario de Doctorado. En su tesis doctoral analiza la producción de largometraje de animación en España (1985-2017). Para ella, la animación es un medio privilegiado para explorar las interacciones entre el cuerpo, el género y la tecnología. Ha realizado estancias de investigación en la Universidad de Columbia y en la Universidad de California Los Ángeles (UCLA). Ha compaginado su carrera académica con el periodismo en la Agencia EFE.

mercedes.alvarez@uc3m.es

PALABRAS CLAVE:

Animación, género, España, largometraje, directoras.

KEY WORDS:

Animation, gender, Spain, feature film, female filmmakers.

DOI:

<https://doi.org/10.4995/caa.2020.13979>

Introducción

España es el quinto productor mundial de animación, según el informe del Observatorio Europeo del Audiovisual (Jiménez Pumares *et al.*, 2015). El sector se ha desarrollado especialmente en las últimas tres décadas, debido al contexto político-económico y a la transición tecnológica. Este auge ha permitido que algunas mujeres hayan podido dirigir largometrajes de animación, un territorio al que no pudieron acceder hasta los años noventa del siglo XX. En este artículo analizamos desde un punto de vista cualitativo el corpus de ocho largometrajes estrenados entre 1993 y 2016, dirigidos por Maite Ruiz de Austri (Madrid, 1959), Virginia Curiá (Cádiz, 1967) y Agurtzane Intxaurreaga (Orozko, Vizcaya, 1966). No existe ningún estudio previo dedicado a su trabajo y, en el contexto español, solo se ha publicado un libro específico sobre mujeres y animación, en el que se abarca el fructífero campo del cortometraje, así como el de la producción para televisión. Se trata del recopilatorio de entrevistas realizado por Isabel Herguera y Begoña Vicario, *Mamá, quiero ser artista. Entrevistas a mujeres del cine de animación* (2004).

Resulta importante, no obstante, aplicar la perspectiva de género a los estudios sobre animación. Si bien la producción en cadena en esta rama del audiovisual ha implicado una atomización de la autoría, con este trabajo hemos podido identificar elementos comunes que relacionan el género de la persona que lidera el proyecto con el contenido. Desde el feminismo, Hélène Cixous ha advertido de la necesidad de que las mujeres produzcan sus propios textos, tal como expone en este extracto:

La mujer tiene que escribirse a sí misma: tiene que escribir sobre mujeres y llevar a mujeres a escribir (...) La mujer tiene que introducirse a sí misma en el texto —como en el mundo y en la historia— a través de su propio movimiento.¹ (Cixous, 1976 [1975]: 875)

Con este estudio, exploraremos cómo se “escriben” a sí mismas las directoras españolas de animación y cómo su género emerge en su obra.

01

Mujeres en la industria

Para poder situar mejor nuestro objeto de estudio, vamos a presentar algunos elementos del contexto de la industria de la animación. Con el fin de unir esfuerzos por incrementar la presencia en el sector, en 2018 se fundó MIA, una asociación pionera que reúne a las mujeres que trabajan en la industria de la animación en España. Este proyecto se enmarca en una tendencia internacional destinada a alcanzar la igualdad en la industria de la animación, como prueba la creación en 1995 en Estados Unidos de Women in Animation (WIA) y en 2015 en Francia de Les femmes s'animent (LFA). *El Libro blanco: La industria española de la animación y de los efectos visuales* señalaba en su edición de septiembre de 2018 que un 35 por ciento de los puestos en este sector en España estaban ocupados por mujeres (DIBOOS, 2018: 33). Sería necesario profundizar en una serie de aspectos para poder comprender mejor los retos a los que se enfrentan las profesionales.

Por una parte, cabría desglosar los datos de inserción laboral por especialidades. Tal como ha señalado Women in Animation (WIA), en lo que se refiere al ámbito estadounidense existe una gran desigualdad en cargos de carácter creativo en la industria, ya sea en dirección o producción, guion, arte o animación. Si nos remitimos al caso de España, observamos que, en los más de cien años de historia de la animación, únicamente tres mujeres han llevado a término la dirección de una película larga de animación. En estas tres últimas décadas, solo un siete por ciento de los largometrajes han sido dirigidos por

mujeres, lo que equivale a ocho películas del total de 110 producidas entre 1985 y 2018. En el área de guion, en esos mismos años el porcentaje se eleva al 18 por ciento, dado que 20 guiones han sido escritos o coescritos por mujeres. Para disponer de una radiografía completa y detallada, sería necesario por tanto realizar un estudio cuantitativo segmentado por perfiles profesionales y prestando especial atención a la componente creativa.

En segundo lugar, en lo relativo al aspecto económico es importante señalar que los largometrajes dirigidos por mujeres han contado con un presupuesto que se sitúa en la parte media-baja de la horquilla en el contexto industrial en España, por debajo de los dos millones de euros de inversión. Si bien no es habitual que la industria española supere esos presupuestos, en los últimos años la rama de cine transnacional de animación ha ido ampliando sus inversiones y han visto la luz proyectos que oscilan en un rango de entre ocho y cerca de cincuenta millones de euros, todos ellos liderados por varones.

Por último, cabe destacar que la mayor parte de estas producciones se han realizado en dibujo animado o en animación digital en 2D. Únicamente dos de ellas han sido producidas íntegramente en 3D y ninguna en stop-motion. El primer largometraje en 3D de España dirigido por una mujer, *Brujerías* (Meigallos, Curiá, 2015),² se finalizó casi veinte años después de que se estrenara el pionero *Megasónicos* (Megasonikoak, González de la Fuente y Martínez Moreno,

¹ "Woman must write her self: must write about women and bring women to writing (...) Woman must put herself into the text –as into the world and into history– by her own movement", (Trad. a.)

² Si bien el título original del filme es *Meigallos* (en gallego), en este artículo nos referiremos a este largometraje con el título en castellano, *Brujerías*, con el fin de mantener una coherencia lingüística con el resto del texto.

1997).³ El aspecto vinculado a la intersección entre tecnología y género sería otro punto en que sería necesario profundizar para comprender esta escasa presencia en el área de la imagen generada por ordenador.

Antes de pasar al análisis, vamos a presentar a las tres directoras (Maite Ruiz de Austri, Virginia Curiá y Agurtzane Intxaurreaga),

a quienes se ha entrevistado en el marco de esta investigación, y sus respectivas producciones creativas. Abordaremos igualmente las trayectorias de otras cineastas que trabajan actualmente en la dirección de largometrajes de animación en España y cuyos trabajos no se han incluido en el corpus por no haberse finalizado en el momento en que se ha escrito este artículo.⁴

02

Las directoras de largometraje en España

Maite Ruiz de Austri ha sido la única directora durante 25 años y es una de las personas que más largometrajes de animación ha dirigido en España, sin distinguir por género, con seis títulos en su trayectoria.⁵ Su trabajo ha sido recompensado por la industria cinematográfica con dos premios Goya, por *El regreso del viento del Norte* (1993) y *¡Qué vecinos tan animales!* (1998), habiendo sido nominadas todas sus películas. Desde el último que recibió, hace más de veinte años, ninguna mujer ha vuelto a alzarse con la estatuilla en la categoría de Mejor Película de Animación.⁶ En el ámbito cinematográfico, Ruiz de Austri también ha trabajado como guionista de algunas de sus películas y ha ejercido como productora de un largometraje de imagen real, *La bola dorada* (Aspe, 2017). Su próximo proyecto como directora será una serie de anime para Netflix, *Memorias de Idhún*, adaptación de la saga de Laura Gallego.

Maite Ruiz de Austri es licenciada en Magisterio. En los inicios de su carrera profesional trabajó como guionista de la serie documental para televisión *Cómic*

noveno arte (1987-1989). De ahí, dio el salto al dibujo animado de la mano del pionero de la animación en el País Vasco, Juanba Berasategi, con quien colaboró en el estudio Eskuz Animation y la productora Episa. Se trataba de un momento de efervescencia cultural en el País Vasco de la post-Transición, que potenció el desarrollo del dibujo animado al amparo de las instituciones y de la televisión autonómica. Posteriormente, Ruiz de Austri se trasladó a Extremadura, desde donde realizó gran parte de su obra a través de la productora que fundó con Íñigo Silva, Extra (Extremadura de Audiovisuales). En total, ha dirigido seis películas: *El regreso del viento del Norte* (1993), *¡Qué vecinos tan animales!* (1998), *La leyenda del unicornio* (2001), *Animal Channel* (2008), *El tesoro del rey Midas* (2010) y *El extraordinario viaje de Lucius Dumb (Los derechos humanos tu mejor instrumento)* (2013). Asimismo, ha sido guionista o coguionista de cuatro de ellas: *El regreso del viento del Norte*, *¡Qué vecinos tan animales!*, *La leyenda del unicornio* y *El extraordinario viaje de Lucius Dumb (Los derechos humanos tu mejor instrumento)*.

Virginia Curiá, directora gaditana afincada en La Coruña, creó con Tomás Conde la empresa de animación en stop-motion Algarabía Animación en 1995. Durante más de dos décadas su principal actividad ha estado encaminada al cortometraje y a la publicidad. La productora gallega Chelo Loureiro le propuso dirigir el largometraje en 3D *Brujerías*, un proyecto que se realizó en coproducción con Brasil. Se basaba en un guion escrito por Ánxela Loureiro. El filme está protagonizado por mujeres: una niña tiene que rescatar a su abuela que ha sido secuestrada por una empresaria. Esta quiere explotar los conocimientos de la mujer como curandera (*meiga*) para desarrollar cosméticos. Este proyecto, tal como se presentaba en la revista *Academia, Revista del Cine Español* en 2009 estaba destinado a ser el primero cuyas máximas responsables fueran todas mujeres (Loureiro, 2009: 44), aunque finalmente no fue así.

Por último, cabe destacar el trabajo de la realizadora vasca Agurtzane Intxaurreaga, quien asumió la dirección del largometraje *Teresa y Tim* (*Teresa eta Galtzagorri*, 2016)⁷ cuando se lo propusieron desde la productora guipuzcoana Dibulitoon. Se trataba de adaptar a la pantalla la serie de libros protagonizados por la niña Teresa y el duende Tim de los que ella era coautora. Intxaurreaga, quien además de escritora había desa-

rollado una carrera como actriz y directora de teatro, no contaba con experiencia previa en animación, pero, tal como explicó en una entrevista,⁸ ello no le supuso un impedimento para realizar la película.

En la actualidad, varias mujeres se encuentran dirigiendo películas de animación en España. Lourdes Zárata, nacida en Vitoria, está trabajando en el proyecto *El joven Cervantes*, producido por Monjuïc Entertainment. El largometraje, aún en producción, se basa en un guion de Pedro Delgado sobre la juventud del escritor de *Don Quijote de la Mancha*. La película está realizada mediante la técnica de captura de movimiento, según la cual la animación se integra con las posiciones de intérpretes de carne y hueso obtenidas con sensores. A diferencia de los anteriores largometrajes dirigidos por mujeres, este se dirige a una audiencia de un rango muy amplio de edad. Zárata comenzó su carrera como docente al licenciarse en Ciencias de la Educación y, tras más de una década trabajando en un centro educativo, decidió formarse en animación. Se instaló en Madrid desde donde colaboró en la película *¡Qué vecinos tan animales!*, de Maite Ruiz de Austri, y donde participó en la producción de *Puerta del tiempo* (Delgado, 2002), con dibujos de Antonio Mingote, y de *La carta del rajá* (Blasco, 2008), en stop-motion.

³ A nivel mundial son pocas las mujeres que han dirigido largometrajes en 3D. Entre ellas, destaca la codirectora de *Brave* (*Indomable*) (2012), Brenda Chapman, así como Jennifer Lee, codirectora con Chris Buck de *Frozen: el reino de hielo* (2013). Cabe señalar que, entre 2010 y 2018, Jennifer Yuh Nelson ha sido la única mujer que ha dirigido en solitario un largometraje de un gran estudio estadounidense, en su caso, *Kung Fu Panda 2* (2011) (Amidi, 2017).

⁴ En el caso de los proyectos en fases iniciales, no se trata de una recopilación exhaustiva debido a la falta de proyección pública en estas primeras etapas.

⁵ En número de películas de animación, solo Juanjo Elordi supera a Maite Ruiz de Austri, con siete títulos, y la iguala Juanba Berasategi, con seis.

⁶ En la categoría de Mejor Cortometraje de Animación se observa un fenómeno similar, dado que desde que Begoña Vicario ganó el Goya en 1997 por *Pregunta por mí*, dos años después de que lo hiciese Mercedes Gaspar con *El sueño de Adán*, ningún trabajo dirigido por una mujer ha vuelto a recibir este galardón.

⁷ Si bien el título original del filme es *Teresa eta Galtzagorri* (en euskera), en este artículo nos referiremos a este largometraje con el título en castellano, *Teresa y Tim*, con el fin de mantener una coherencia lingüística con el resto del texto.

⁸ La entrevista realizada con la autora de este artículo tuvo lugar el 23 de febrero de 2017.

Isabel Herguera, conocida por sus cortometrajes de animación, como *Spain Loves You* (1988) o *La gallina ciega* (2005) —nominado al Goya—, está preparando su primer largometraje, *El sueño de la sultana*. Esta cineasta donostiarra, que ha compaginado su carrera artística con la docencia, se licenció en Bellas Artes y posteriormente se formó en animación en el California Institute of the Arts (CalArts), en Estados Unidos. Contribuyó asimismo a la difusión de la animación en España como directora de la Muestra Internacional de Cine de Animación de Lleida, Animac, evento ahora también dirigido por una mujer, Carolina López. El próximo filme de Herguera, coproducción internacional de España, Portugal, Italia y Alemania, se basa en el cuento homónimo publicado en 1905 por la escritora bengalí Rokeya Hossain (1880-1932), cuya defensa de los derechos de la mujer ha quedado plasmada en su obra y en su actividad a favor de la educación de las niñas en la época colonial. Herguera se propone así llevar a la pantalla, mediante el dibujo animado tradicional sobre papel y entintado a mano, un relato que cuestiona los roles tradicionales de género a través de una utopía futurista y en el que integra elementos autobiográficos.

Lorena Ares codirigirá con Carlos Fernández de Vigo el largometraje *DinoGames*, del que también será coguionista. Se suma así al grupo de mujeres que han realizado películas en 3D en España. Licenciada en Bellas Artes, Ares comenzó a trabajar como animadora en la productora gallega Dygra, en proyectos como *El sueño de una noche de San Juan* (De la Cruz y Gómez, 2005) o *El espíritu del bosque* (Rubín y Pena, 2008). Ha realizado una parte de su carrera en el sector del videojuego y ha participado en producciones internacionales de animación como *Les hirondelles de Kaboul* (Breitman y Eléa Gobbé-Mévellec, 2019). Entre sus últimos trabajos en España sobresale la dirección de animación de *Brujerías* y de *Memorias de un hombre en*

pijama (Fernández de Vigo, 2018). *DinoGames* narra las aventuras de unos niños que se introducen en su videojuego favorito y tendrán que conseguir escapar de él.

Chelo Loureiro, productora de siete largometrajes de animación, entre ellos *Brujerías* y el proyecto *El sueño de la sultana*, se prepara para dirigir su primera película, *Valentina*, de la que es coguionista junto con Lúa Testa. En su carrera en la producción de animación se cuentan títulos para adultos como *De Profundis* (Prado, 2006) o *La crisis carnívora* (Rivero, 2008), así como para la audiencia más joven como *La tropa de trapo en el país donde siempre brilla el sol* (Colls, 2010) o *La tropa de trapo en la selva del arco iris* (Colls, 2014). En su primer proyecto como realizadora se propone llevar a un público infantil la historia de una niña con síndrome de Down que, impulsada por el recuerdo de su abuela, realizará un viaje que le permitirá comprender el mundo en que vivimos.⁹

A raíz de lo expuesto anteriormente, uno de los primeros aspectos que sobresalen de la trayectoria de algunas directoras es un interés específico por el medio como herramienta educativa. Maite Ruiz de Austri, licenciada en Magisterio, advierte que precisamente lo que le atrajo de la animación era que se trataba de “una fantástica herramienta para poder educar sin aburrir” (Monjas, 2016: 18). En efecto, la distribución de sus películas se asienta en muchos casos en acciones específicas en centros educativos que asocian el visionado del filme con talleres. A esto se suma la carrera como educadora en enseñanza reglada de Lourdes Zárate, ahora plenamente integrada en la industria de la animación, y de Isabel Herguera y de Lorena Ares, en el ámbito de la docencia en animación. Chelo Loureiro confirmaba esta intención con respecto a su labor como productora para una audiencia de corta edad: “al dirigirnos a este *target*, tratamos

de transmitir valores educativos, que a mí me parece fundamental” (Loureiro, entrevista, 2014).¹⁰

La animación se presenta, por tanto, como la técnica cinematográfica por excelencia para dirigirse a una audiencia infantil. En este sentido, se puede esta-

blecer una relación entre la dirección de largometrajes de animación y el objetivo pedagógico. De alguna manera, podemos afirmar que el hecho de dirigir o de producir películas de animación para niñas y niños puede ser una actualización de la función educativa tradicionalmente ejercida por mujeres.

03

Largometrajes dirigidos por mujeres

En base a estos datos, vamos a analizar las seis películas dirigidas por Maite Ruiz de Austri, así como *Brujerías* de Virginia Curiá, y *Teresa y Tim* (2016), de Agurtzane Intxaurrea. Si bien la obra de Ruiz de Austri está compuesta por un número mayor de películas, y podría dar lugar a un trabajo en exclusiva, nos resultaba importante

realizar un estudio comparado para disponer de una visión amplia del fenómeno. Tras el visionado del corpus, hemos identificado cuatro rasgos comunes de la obra objeto de análisis: maternidad, vida profesional, corresponsabilidad y condición de la mujer. A continuación, vamos a proceder a estudiarlos de forma individualizada.

3.1 La maternidad

En los largometrajes analizados, hemos podido comprobar que la maternidad, desde el propio proceso de concepción hasta el alumbramiento, es abordado de forma explícita. En este punto vamos a centrarnos en dos películas entre las cuales median casi dos décadas: *¡Qué vecinos tan animales!*, dirigida por Maite Ruiz de Austri, y *Teresa y Tim*, de Agurtzane Intxaurrea.

La primera de ellas, *¡Qué vecinos tan animales!*, está protagonizada por una cigüeña y un ratón que viven en Extremadura. Ella se ha quedado sin trabajo puesto que,

tal como expone, ya no es necesaria desde el momento en que son las mujeres quienes dan a luz. Así se lamenta:

La vida es triste, amigos. (...) Y, si no, miradme a mí, estoy hecha polvo. Es que las mamás ya no cuentan conmigo para traer sus bebés al mundo. Yo, que traía a los bebés de París, oh la la, desagradecidas. ¿Pero no os dais cuenta de que ese era mi trabajo? Resulta que ahora ya no sirvo para nada, para nada, para nada. (*¡Qué vecinos tan animales!*, 1988)

⁹ Actualizamos esta lista con dos proyectos que se presentaron en el foro de coproducción Cartoon Movie 2020, con fecha posterior al envío de este trabajo de investigación (julio de 2019). Por un lado, *Olivia and the invisible earthquake*, que Irene Iborra tiene previsto realizar en stop-motion. Por otro, una película de animación en 2D y 3D para adultos titulada *Rock Bottom*, que será dirigida por María Trénor y Joaquín Ojeda.

¹⁰ Declaraciones en una entrevista con la autora de este artículo el 28 de marzo de 2014.



Mientras la cigüeña describe su situación (Fig. 1), se alternan los planos de ella con los de una pareja heterosexual que entra en un hospital (Fig. 2). La mujer está embarazada. A la salida del centro, ella lleva dos bebés en brazos y la enfermera entrega un tercero al hombre que la acompaña. Esta escena representa la transición del relato infantil de la cigüeña que reparte los hijos entre quienes desean tenerlos, a la puesta en escena del proceso biológico. La animación, medio que permite una licencia con respecto a la verosimilitud, opta por acercarse a la realidad y presentar al público infantil la maternidad como proceso biológico. Maite Ruiz de Austri reivindica así una capacidad propia de las mujeres, la de dar a luz, y la sitúa como punto de partida de la narrativa. En efecto, la cigüeña deberá superar su depresión y buscar una nueva salida profesional.

Por su parte, Agurtzane Intxaurreaga amplía y actualiza la dimensión de la maternidad y de la familia al crear a un personaje de madre soltera que ha concebido a sus dos hijos mediante inseminación in vitro. Tal como explicó la directora en una entrevista,¹¹ cuando se incorporó al proyecto, la productora Dibulitoon ya había realizado un primer tratamiento de guion a partir de los cuentos que ella había escrito. Uno de los cambios que se habían realizado con respecto a sus libros, en los que la familia estaba compuesta por un progenitor de cada género, era que había desaparecido la figura del padre. Intxaurreaga optó en-

tonces por una madre soltera que lo hubiera decidido ella misma, de manera que se pudiera justificar su estrés por la responsabilidad en la educación de sus hijos. El objetivo que perseguía la directora era que ella fuera real mediante la definición de un conflicto interno. En la pantalla se justificó entonces con una escena en la que Teresa, protagonista de la película, se lamenta del trato que su madre tiene hacia ella. Su interlocutor, un vecino de la familia, le explica: “Tu madre os quiere con locura. Deseaba tanto quererte que decidí hacerlo aún sola y eso solo lo hacen las personas muy valientes” (*Teresa y Tim*, 2016).

Cuando se lo explica, la cámara se detiene en un plano de conjunto en que ambos personajes están sentados en la parte trasera de una camioneta abierta (Fig. 3). Mediante este mecanismo, se centra toda la atención del público en la conversación y no en las acciones de los personajes puesto que, de forma momentánea, han cesado en su empeño de cargar el vehículo con cajas de verdura. Al concluir las palabras del vecino, la actitud de la niña ha cambiado y reconoce la valentía de la madre al haber decidido fundar una familia en solitario. Valora así el esfuerzo y se presenta como un hecho encomiable que justifica, por un lado, el amor que profesa hacia los hijos y, por otro, la severidad ligada a la educación. Se rehúye así de lo que otrora podía haber tenido una connotación negativa, por ser madre sin tener pareja estable, o hubiera implicado una viudedad.

3.2 La vida profesional

Un elemento común a los filmes dirigidos por mujeres en animación es que los personajes femeninos tienen una ocupación profesional. Si nos remitimos a las dos películas analizadas en el apartado anterior, podemos incidir en el hecho de que la maternidad y la vida profesional no son incompatibles. Así, la madre de Teresa, en la película *Teresa y Tim*, expresa su alegría

cuando recibe una llamada de una revista que desea publicar una de sus fotos. “El *magazine* más importante del país quiere una foto mía” (*Teresa y Tim*, 2016), exclama mientras levanta los brazos de felicidad. Cuando va a contárselo a su hija mayor, el bebé reclama su atención. Ella le explica: “No llores, pequeñajo, que mamá está súper contenta” (*ídem*). El personaje de

¹¹ La entrevista realizada con la autora de este artículo tuvo lugar el 23 de febrero de 2017.

la madre se presenta como satisfecho en diferentes esferas de la vida y se elude la idea, muy presente en narrativas tradicionales, de que la maternidad es suficiente para llenar la vida de una mujer. Más adelante se la verá trabajando en su ordenador (Fig. 4). Los niños ya se han ido a dormir y ella aprovecha esas horas nocturnas para dedicarse a la fotografía. Puesto que se trata de una película dirigida a un público infantil, se consigue naturalizar de esta manera el hecho de que las mujeres —y madres— puedan tener una ocupación profesional que les satisfaga.

Este personaje no es el único que se dedica a una actividad relacionada con el mundo de la imagen. La cigüeña de *¡Qué vecinos tan animales!* se reconvierte finalmente en directora de cine. En efecto, cuando trabajaba como “repartidora” de bebés, solía grabar los lugares por los que iba. Por ello, cuenta con una gran colección de películas. Así lo dice: “Cada vez que llevaba un bebé, aprovechaba para hacer una película del viaje” (*¡Qué vecinos tan animales!*, 1998). Gracias a esta actividad puede encontrar una nueva manera de ganarse la vida y abrir una sala de cine, en colaboración con la familia del ratón Nico. No parece casual el hecho de que el personaje principal ejerza una profesión similar a la de la directora del filme. Se podría observar, por tanto, un transvase desde la figura de la realizadora hacia la de la cigüeña. Esta actividad evolucionará hacia el periodismo en las otras dos películas de la saga de Caty y Nico, *Animal Channel* (2008) y *El tesoro del rey Midas* (2010).

Por último, cabe destacar la actividad profesional de la abuela de la película *Brujerías*. Ella es una *meiga* que crea sus propias pociones y las vende en una botica a las personas que requieran remedios naturales (Fig. 5). Por tanto, es productora/creadora y comerciante. Sus conocimientos están tan valorados que una empresaria del sector de la cosmética desea que colabore con ella para comercializar a gran escala esos productos. Sin embargo, esta emprendedora solo desea obtener rendimiento económico de un saber popular. El conflicto de la película estriba en un interés por capitalizar

financieramente unos conocimientos. Esto choca con los valores de unas meigas que desean que esta información se mantenga al servicio de las personas necesitadas y no únicamente de quien disponga de medios económicos. En esta película se valora a las mujeres mayores, así como el conocimiento de la naturaleza y la preparación de productos naturales. Tiene el objetivo asimismo de desmitificar la figura de la bruja del cuento tradicional, para valorar su actividad y presentarla como beneficiosa para el conjunto de la sociedad. Rompe de igual forma con el rol de la abuela dedicada en exclusiva a las tareas domésticas y al cuidado de la familia. De alguna manera, se trata de una reescritura en clave socio-profesional.

Se podría, por tanto, concluir que la actividad profesional de los personajes femeninos resulta ser uno de los elementos que impulsan la narrativa de los filmes dirigidos por mujeres en animación. El hecho de poder tener una voz les da la oportunidad de reescribir las narrativas clásicas. Así, ellas proponen compaginar el enriquecimiento intelectual y la independencia económica con una vida familiar.



Fig. 4. Teresa y Tim (2016)



Fig. 5. Brujerías (2016)

3.3 La corresponsabilidad

En este interés por abarcar una vida profesional y familiar plena, las películas que estamos analizando también optan por naturalizar la corresponsabilidad, es decir, por mostrar en pantalla a varones realizando acciones generalmente asociadas con la esfera tradicional femenina de los cuidados. En la obra de las tres directoras que estamos estudiando se puede ver cómo aparecen varones adultos cuidando de bebés. Si en el caso pionero de Ruiz de Austri, con *¡Qué vecinos tan animales!* puede tener un punto cómico, no sucede así en los filmes de 2015 y 2016 de Curiá e Intxaurreaga. En *¡Qué vecinos tan animales!* una enfermera entrega al padre el tercer bebé al que acaba de dar la luz la mujer (Fig. 6). El hombre había observado con sorpresa —gráficamente, con los ojos fuera de las órbitas— cómo su pareja abandonaba el hospital con dos bebés; no se podía imaginar que hubieran nacido tres vástagos. A pesar de que

el filme explote la reacción de asombro como un elemento cómico, finalmente el varón abandona la escena con el niño en brazos. Se naturaliza así la corresponsabilidad parental en un filme de finales de los años 90.

Más de tres lustros después, la meiga de *Brujerías* atenderá en su negocio a un padre que acude con un bebé enfermo que necesita tratamiento (Fig. 7). En *Teresa y Tim*, el vecino de la familia se encarga de cuidar a los niños cuando su madre no puede estar con ellos y ello implica también hacerse cargo del bebé (Fig. 8). Se observa, así, cómo en estas películas dirigidas a un público infantil se puede ver a hombres cuidando de niños muy pequeños. Mediante la incorporación de estas escenas en la pantalla se contribuye a que, tanto niñas como niños, asuman como natural el hecho de que la crianza debe ser compartida.



Fig. 6. *¡Qué vecinos tan animales!* (1998)



Fig. 7. *Brujerías* (2015)



Fig. 8. *Teresa y Tim* (2016)

3.4 La condición de la mujer

Por último, y tras esta articulación de la vida personal y profesional de los personajes femeninos, podemos observar cómo la condición de las mujeres está presente de forma explícita. En *El extraordinario viaje de Lucius Dumb*, de Ruiz de Austri, se lleva a la pantalla una nueva versión del cuento de *La Cenicienta*. Se basa en un relato escrito por Miren Aramburu Irizar, insertado en la narrativa general en que el científico Lucius Dumb recorre la Tierra para descubrir la clave de la felicidad. En esta ocasión, la joven protagonista de la historia, cuyo origen podría situarse en algún lugar de África, desea por todos los medios estudiar para llegar, un día, a inventar el antibiótico. Ello le lleva a declinar la oferta de matrimonio del príncipe, sin por ello renunciar a mantener una relación de pareja. La conclusión de Lucius Dumb y de sus compañeros de viaje es: “aprender ayuda a ser un poco más feliz porque

cuando estudias eres más libre y te haces dueño de tu futuro” (*El extraordinario viaje de Lucius Dumb*, 2013). Este mensaje explícito se dirige de manera especial a las niñas espectadoras con la intención de que su autonomía pase por la formación.

En esta misma película también se abordan los feminicidios y, más concretamente, la selección por sexo a la hora de tener descendencia. Se enmarca en la adaptación a la pantalla del relato “La mensajera”, escrito por la propia Maite Ruiz de Austri. Se muestra cómo en una fábrica de bebés se “producen” unas bolas de cristal rosa y otras azules (Fig. 9). Representan al *nasciturus*. Al querer saber por qué solo nacen varones, se descubre que las bolitas rosas, que contienen a niñas en su interior, están siendo excluidas y, por tanto, no podrán llegar a ser entregadas a sus familias. De forma gráfica, y apoyándose en los

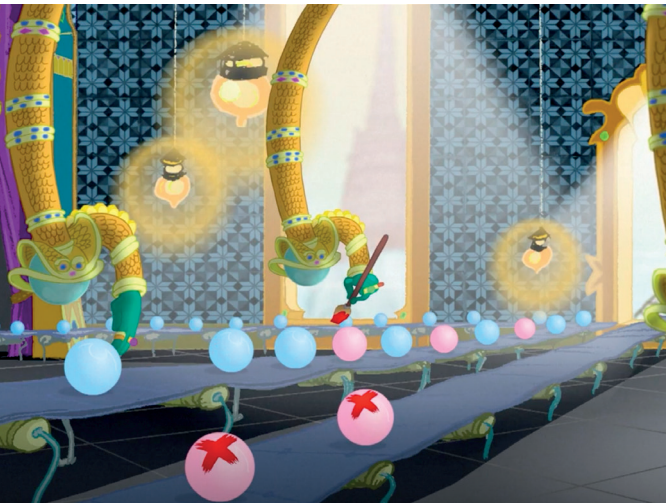


Fig. 9. *El extraordinario viaje de Lucius Dumb* (2013)



Fig. 10. *La leyenda del unicornio* (2001)

estereotipos vinculados a los colores, se denuncia una discriminación desde el propio nacimiento.

Maite Ruiz de Austri, aún sin abordarlo de forma directa, también llevó a la pantalla una escena en la película *La leyenda del unicornio* en que una niña defendía sus derechos como mujer (Fig. 10). Ella está sola en la plaza de su pueblo cuando aparecen unos monstruos. Se reproduce a continuación el diálogo entre la protagonista y los monstruos:

Frankenstein: '¿No te das cuenta, chiquilla, de que somos monstruos peludos, cuya dieta más sencilla es comerse niños crudos?'

Marina: 'Por eso, soy una niña, y no un niño, y menos crudo'

Drácula (a Frankenstein): 'Cómetela pronto a esta, porque se ha pasado de lista'

Frankenstein (a Drácula): 'No, que tal vez se me indigesta comerme a una agresiva feminista (...)' (*La leyenda del unicornio*, 2001)

El hecho de referirse a una niña como "agresiva feminista" no deja de ser irónico y más aún cuando es un monstruo el que lo dice. El feminismo parece pues un arma capaz de empoderar a Marina y que ella pueda hacer frente a sus atacantes. Es importante destacar el hecho de que la actitud desafiante, mediante la cual pone en cuestión el uso del masculino genérico, se asocie con el feminismo. Este movimiento obtiene así presencia en la gran pantalla y Ruiz de Austri contribuye de esta manera a que la audiencia infantil se familiarice con él, aunque pueda ser entendido también desde un punto de vista humorístico y/o irónico.

Conclusiones

Si en las primeras páginas presentábamos brevemente la inserción profesional de las mujeres en el sector de la animación, con nuestro estudio hemos identificado elementos comunes en la obra de las realizadoras. El corpus limitado de largometrajes dirigidos por mujeres permite analizar con mayor facilidad los puntos en los que coinciden las tres cineastas, con trayectorias vitales y profesionales muy diferentes, pero con el objetivo de educar a las nuevas generaciones. Se observa una conciencia de la condición de la mujer y ello se refleja en la pantalla. La maternidad y la vida familiar o en pareja no excluyen un desarrollo profesional satisfactorio. Los personajes femeninos a los que dan vida oscilan en un radio muy amplio de edad, desde la infancia hasta la senectud, y esta articulación de lo personal con lo profesional se observa en las diferentes etapas. A la vista de los proyectos en los que se está trabajando cuando se redactó este artículo se observa un cambio de tendencia, tanto en lo relativo a la técnica empleada como a la audiencia a la que se dirigen. Será necesario estudiar en un futuro los derroteros por los que circulen estas nuevas creaciones.

Referencias bibliográficas

- AMIDI, Amid, 2017. "For The Second Year In A Row, Women Will Not Direct Any Major Animation Releases in 2018", in *Cartoon Brew*, 22/12/2017 (<https://www.cartoonbrew.com/ideas-commentary/second-year-row-women-will-not-direct-major-animation-releases-2018-155501.html> [acceso: julio 2019]).
- CIXOUS, Hélène, 1976 [1975], "The Laugh of the Medusa", en *Journal of Women in Culture and Society*, trad. Inglés Keith Cohen y Paula Cohen, vol. 1, nº 4. 39-54, versión revisada (CIXOUS, Hélène, "Le Rire de la Meduse", L'Arc, 39-54).
- CURIÁ, Virginia (2015). *Brujerías*, España: Continental Producciones, Arrayás Producciones, Moonbite Games, Otto Desenhos Animados.
- DIBOOS (ed.), 2018. *Libro blanco: La industria española de la animación y de los efectos visuales*. DIBOOS, Federación de Animación, con la subvención del Actividad subvencionada por el Ministerio de Educación, Cultura y Deporte.
- HERGUERA, Isabel, VICARIO, Begoña, 2004. *Mamá, quiero ser artista*. Entrevistas a mujeres del cine de animación, Madrid: Ocho y medio Libros de cine.
- INTXAURRAGA, Agurtzane, 2016. *Teresa y Tim*, España: Dibulitoon Studio.
- JIMÉNEZ PUMARES, Marta, Patrizia SIMONE, Kevin DEIRDRE, Laura ENE y Julio TALAVERA MILLA, 2015. *Mapping the Animation Industry in Europe*, Estrasburgo: Estrasburgo European Audiovisual Observatory (Consejo Europeo).
- LOUREIRO, Chelo, 2009. "Brujerías", en *Academia. Revista del Cine Español*, junio, nº 157, Madrid: Academia de las Artes y las Ciencias Cinematográficas de España, p. 44.
- MONJAS, Chusa L., 2016. "Mujeres con mucho 'ánimo'", en *Academia. Revista del Cine Español*, junio, nº 219, Madrid: Academia de las Artes y las Ciencias Cinematográficas de España, p. 16-18.
- RUIZ DE AUSTRI, Maite, 1998. *¡Qué vecinos tan animales!*, España: Extra Producciones Audiovisuales. — 2013. *El extraordinario viaje de Lucius Dumb (Los derechos humanos tu mejor instrumento)*, España: Extra Producciones Audiovisuales. — 2010. *El tesoro del rey Midas*, España: Extra Producciones Audiovisuales. — 2008. *Animal Channel*, España: Extra Producciones Audiovisuales. — 2001. *La leyenda del unicornio*, España: Extra Producciones Audiovisuales. — 1998. *¡Qué vecinos tan animales!*, España: Extra Producciones Audiovisuales. — 1993. *El regreso del viento del Norte*, España: Episa Euskal Pictures International.

© Del texto: Mercedes Álvarez San Román.

© De las imágenes: Episa Euskal Pictures International, Extra (Extremadura de Audiovisuales); Dibulitoon Studio; Agallas Films.