

UNIVERSIDAD POLITÉCNICA DE VALENCIA  
ESCUELA POLITÉCNICA SUPERIOR DE GANDÍA  
Grado en Comunicación Audiovisual



UNIVERSITAT  
POLITÈCNICA  
DE VALÈNCIA



# “Análisis de los estereotipos ocultos tras las películas Disney: origen y evolución”

**TRABAJO FINAL DE GRADO**

Autor/a:  
**Laura Juan Álvarez**

Tutor/a:  
**José Pavía Cogollos**

**GANDIA, 2020**

## **RESUMEN.**

**Título:** “Análisis de los estereotipos ocultos tras las películas Disney”

El objetivo del presente trabajo de fin de grado consiste, principalmente, en el análisis de la narrativa del cine de Disney. Concretamente, los estereotipos ocultos en sus películas.

Se trata de un trabajo teórico en el que se analizarán los filmes más relevantes, clasificándolos por orden diacrónico, para facilitar su comprensión de acuerdo con los ideales socioculturales de la fecha en la que se han producido.

Se observará, también, los orígenes de estas historias y el público objetivo al que van dirigidas.

Como conclusión, estudiaremos la evolución de las películas Disney con el paso del tiempo.

**Palabras clave:** Disney, Hermanos Grimm, público, películas, historias, cuentos, estereotipos, evolución.

## **ABSTRACT.**

The objective of this final degree project is, principally, analyzing the Disney film's narrative. Specifically, the stereotypes behind Disney films.

This is a theoretical work in which we'll analyze the most relevant films, classifying them in periods to make the films's stereotypes understandable, being conscious of the age they were created.

It will also be observed the origin of this stories and his target.

Finally, we'll study the evolution of Disney films over the years.

**Keywords:** Disney, Brothers Grimm, target, films, stories, tales, stereotypes, evolution.

## ÍNDICE

INTRODUCCIÓN	5
PROCEDENCIA DE LAS HISTORIAS DE DISNEY, DESTINADAS AL PÚBLICO INFANTIL	6
LOS ESTEREOTIPOS Y LOS IDEALES CONSERVADORES	8
PELÍCULAS DISNEY, PROCEDENCIA Y ANÁLISIS	9
DISNEY EN LOS AÑOS 40	9
BLANCANIEVES Y LOS SIETE ENANITOS	9
PINOCHO	15
DISNEY EN LOS AÑOS 50	19
ALICIA EN EL PAÍS DE LAS MARAVILLAS	19
PETER PAN	22
DISNEY EN LOS AÑOS 90	28
EL JOROBADO DE NOTRE DAME	28
MULAN	31
DISNEY EN EL 2000	35
TIANA Y EL SAPO	35
VAIANA	40
CONCLUSIONES	44
BIBLIOGRAFÍA	47

## ÍNDICE DE IMÁGENES

FIGURA 1.....	10
FIGURA 2.....	11
FIGURA 3.....	12
FIGURA 4.....	16
FIGURA 5.....	16
FIGURA 6.....	17
FIGURA 7.....	20
FIGURA 8.....	23
FIGURA 9.....	24
FIGURA 10.....	24
FIGURA 11.....	25
FIGURA 12.....	28
FIGURA 13.....	29
FIGURA 14.....	32
FIGURA 15.....	36
FIGURA 16.....	37
FIGURA 17.....	41
FIGURA 18.....	41

## **1. INTRODUCCIÓN**

El universo Disney ha formado parte de la vida de diversas generaciones. Algunas personas incluso han madurado y crecido a la par que el propio Estudio. Las figuras paternas han proyectado estas películas desde el periodo de infancia a sus hijos, siendo posible que estos mismos lo hagan con sus descendientes. Por ello es importante que se sea consciente de las tramas y los estereotipos que alberga Disney, y la procedencia de sus historias, la gran mayoría, adaptaciones de los cuentos de los hermanos Grimm, cuentos populares u otros autores, como Lewis Carroll.

El objetivo de este trabajo de fin de grado es analizar los diferentes estereotipos ocultos tras estas películas y su evolución con el paso del tiempo; si son suprimidos, transformados o sustituidos por otros nuevos. Para ello se debe ser consciente de la época en la que han sido creados estos filmes y el contexto sociocultural del que forman parte.

De esta manera se señalan brevemente los cambios ocasionados en la obra respecto su original, sin entrar en detalle, puesto que realmente lo que más interesa y lo que persigue este proyecto es una aproximación crítica al universo Disney.

Se mantendrá al margen aspectos formales como el doblaje o los subtítulos utilizados, la naturaleza de las bandas sonoras o el propio montaje de la producción. Tampoco se hará referencia a la calidad y la estructura narrativa.

### **1.1. OBJETIVOS**

El objetivo general se fundamenta en el análisis de las películas de Disney en orden cronológico para ser consecuentes con los estereotipos que poseen y que el público asimila de manera inconsciente.

Además, se persiguen otros objetivos específicos que serán mencionados en orden de relevancia.

En primer lugar, para llevar a cabo un análisis en profundidad, se ha de visionar la filmografía que, tras realizar un estudio sobre las obras que debía comprender este trabajo adaptándose a su extensión, han sido finalmente seleccionadas.

En segundo lugar, se procede a la investigación de los referentes que han tomado los directores a la hora de crear el contenido de las películas, y se examinan las diferencias con su original, tras su exhaustiva lectura.

Posteriormente, se comparan los estereotipos físicos en los que se han basado a la hora de la confección de los personajes por parte de los animadores, ya que forman parte de los estereotipos generales que Disney incorpora en sus obras.

Para finalizar, se observarán los cambios que se han producido en el Estudio a lo largo de los años y si se aprecia alguna mejoría teniendo en cuenta los cambios sociales que se han producido desde el inicio de su carrera.

## **1.2. METODOLOGÍA**

En el momento de realizar el proceso de investigación, se partió de la búsqueda de los cuentos en los que el Estudio se inspira frecuentemente para la creación de sus películas, y los autores de dichas narraciones, principalmente los hermanos Grimm.

Seguidamente, se estudió el target principal al que iban dirigidas los filmes, y el motivo de ello, ya que determinaría alguno de los estereotipos que se observarían posteriormente durante las proyecciones.

Como la extensión del trabajo no permitía el análisis de todo el recorrido cinematográfico, se realizó una selección de las películas, atendiendo a sus diferentes temáticas, de manera que se obtuviese tanto un rango más amplio de estereotipos, como la horquilla temporal en la que fueron producidas, para poder examinar los cambios obtenidos.

Finalmente, se realizó el visionado de las películas seleccionadas y su correspondiente análisis, junto al contexto social de su creación. Concluyendo con la distinción de los estereotipos que se observan en cada época y su evolución a través del tiempo.

## **2. CUERPO DE TRABAJO**

### **2.1. PROCEDENCIA DE LAS HISTORIAS DE DISNEY, DESTINADAS AL PÚBLICO INFANTIL**

La mayor parte de las películas de Disney proviene de literatura, fundamentalmente, de los hermanos Grimm y Perrault.

Inicialmente, la literatura infantil tenía por objeto educar a los niños. Es por ello que los cuentos de Grimm son tan crudos. Utilizan la idea de lo cruel, el miedo, el resultado de la desobediencia, la maldad y la ambición para enseñar a los niños a distinguir entre el bien y el mal a base de historias terribles. Un ejemplo de esto sería *Cenicienta*, cuyas hermanastras se cortan los pies para que les quepan en el zapato y así poder optar a la corona.

Disney, mayormente, busca poder vender sus películas según las demandas de la época, de tal forma que el público se sienta reflejado y las entienda. Por ello, se produce una homogeneización de las historias, eliminando tramas complejas y arduas. Esto lleva a los niños a identificar tramas y personajes a través de una serie de codificaciones de color, trazo y movimiento, sin cuestionarlos.

Disney no se centra en un único target específico. Sus películas, al ser mayormente animadas, están principalmente dirigidas a niños, pero sin delimitar su público, planteando tramas y discursos que los pequeños no perciben, enfocadas igualmente a los mayores.

Las personas adultas que han crecido visionando las películas Disney sienten cierta nostalgia al revivir su infancia a través de estas. Para ellas, el mundo Disney es aquel en el que toda fantasía se puede convertir en realidad, pueden viajar a través de los sueños frustrados. Es el reflejo de una sociedad y su entorno cultural, sin olvidarnos del cinismo que contiene de forma soterrada.

De acuerdo con Giroux (2001, p.19), para el público infantil, Disney es una oportunidad de explotar su imaginación y formar parte de un universo colorido y divertido. Convirtiéndose en una potencial fuente de ingresos para el Estudio.

Sin embargo, las películas de Disney no tenían únicamente como objetivo la explotación comercial y el entretenimiento, sino, también, la educación. Contienen unos roles, valores e ideales que se van transformando según la sociedad del momento. De esta manera, igual que las personas, su comunidad y cultura van cambiando, lo hace Disney, adaptándose y evolucionando. Esto queda reflejado tanto en la narrativa como en los personajes, desvirtuándolos, para dar lugar a otros más actuales que puedan evidenciar los valores de dicha sociedad.

En este sentido, Disney se diferencia de los hermanos Grimm en:

- Una narración en la que priman escenas o personajes secundarios cómicos para rebajar la tensión de la trama principal, como los siete enanitos en *Blancanieves* o el colibrí y el mapache de *Pocahontas*.
- La dulcificación de las imágenes a través de la animación, mediante la confección de personajes y sus movimientos, o la codificación de color.
- La sustitución de algunas escenas. Disney elimina las tramas más duras o las sustituye por otras más suaves. Esto le permite vender sus películas con mayor facilidad, ya que, al edulcorar el contenido, incrementa el público potencial, el infantil.
- La utilización de personajes secundarios, normalmente animales. Estos también sirven para escenificar las características anteriores, sobre todo como medio para aportar cierto tono de comedia o para la sustitución de escenas.

## 2.2. LOS ESTEREOTIPOS Y LOS IDEALES CONSERVADORES

Disney quiso transmitir, principalmente, en sus películas los conceptos de infancia, diversión e inocencia.

Inicialmente, dirige sus películas a un público bastante amplio, tanto adulto como infantil, buscando hacer reír, y ocultando en ellas una crítica social. Durante la II Guerra Mundial, el Estudio se sumerge en un periodo de poca aceptación social, por ello, además de la necesidad de vender, centra su producción en un público más infantil dulcificando los personajes y reflejando ideales más conservadores. Así pues, dota sus obras de inocencia y diversión, que, posteriormente, definirán sus productos cinematográficos.

Aunque, principalmente, el objetivo de Disney es entretener, también trata, indirectamente, varios temas trascendentales, mediante metáforas, a través de los personajes o sus acciones, con objeto de educar a los niños en valores característicos de la época, tales como: el respeto a la autoridad, la jerarquización social, la familia tradicional, la ideología patriarcal, diferencias raciales y la desigualdad de clase.

En este sentido, alguno de los estereotipos esenciales que podremos apreciar en gran parte de las producciones de Disney, como bien nos explica Giroux (2001, p. 22):

El estereotipo más evidente será el rol de la mujer, que es dibujada como una persona sumisa y obediente. Su principal función es cuidar de la casa y la familia. Pese a, en ciertas ocasiones, tener aspiraciones, estas quedan reducidas al amor de un hombre. Las mujeres sólo se preocupan por ser guapas antes que inteligentes, ya que esto último no gusta. De esta manera, el papel de la mujer queda dividido en dos: mujer malvada o mujer inocente.

La figura del hombre está enfocada a encarnar al héroe masculino, cuya labor fundamental es la resolución de conflictos mediante la fuerza y la violencia.

Por otro lado, se realizan distinciones de raza y clase social, siendo aquellos personajes de una etnia diferente a la blanca, malvados o ignorantes, tendiendo a la burla. Además, son automáticamente vinculados a una clase baja o caracterizados con un acento distintivo.

No sólo se establece una jerarquización en personajes humanos, sino también en animales, dotados de actitudes terrenales. En este caso, el orden de jerarquía se basa en la cadena alimenticia, estando en la parte superior de la pirámide los carnívoros y en la inferior, los herbívoros.

Aunque, inicialmente, haya cierta libertad individual de decisión, esta siempre se ve condicionada o frustrada por alguno de los estereotipos mencionados anteriormente.

### 2.3. PELÍCULAS DISNEY, PROCEDENCIA Y ANÁLISIS

Resumidos los estereotipos más comunes en la filmografía de Disney, me dispongo a hacer un análisis de algunas de sus películas en las que podemos observar estos y otros aspectos importantes. De las sesenta películas que ha realizado el Estudio, he seleccionado aquellas en las que su argumento y personajes son relevantes, ya sea por el papel que representan, los valores que transmiten, cómo son interpretados a través de la narrativa y los códigos visuales.

Para observar los estereotipos y el mensaje de cada una de ellas eficazmente atendiendo a la época en la que han sido creadas, procederé a realizar un análisis diacrónico y sincrónico agrupando las películas en décadas:

1. **Años 40:** *Blancanieves y los siete enanitos*, y *Pinocho*.
2. **Años 50:** *Alicia en el país de las Maravillas* y *Peter Pan*.
3. **Años 60:** *101 Dámatas*.
4. **Años 70:** *Robin Hood*.
5. **Años 90:** *El jorobado de Notre Dame* y *Mulan*.
6. **Año 2000:** *Tiana y el sapo* y *Vaiana*.

De esta manera, podremos observar objetivamente los estereotipos que contienen sus películas de acuerdo con la sociedad coetánea.

## DISNEY EN LOS AÑOS 40

### *BLANCANIEVES Y LOS SIETE ENANITOS*

*Blancanieves* no fue un cuento atribuido a los hermanos Grimm, se desconoce quién fue realmente su autor. Forma parte de una recopilación que estos hicieron de cuentos y leyendas que publicaron bajo el nombre de *Cuentos de niños y del hogar*. Este libro trataba de recoger fielmente las historias que habían sido relatadas de generación en generación oralmente.

En la investigación de Fonte y Mataix (2000) se afirma que la historia de Blancanieves, se cree, proviene de una historia real de la condesa Margarethe von Waldek, que fue envenenada, ya que su séquito no aceptaba el que quisiera casarse con un rey de la corte europea.

Los enanitos de esta historia, en realidad, son niños que trabajaban explotados en las minas y cuyo rostro envejecía de manera temprana debido al sobreesfuerzo.

Hay otros cambios en la película de Disney con respecto al original de los hermanos Grimm, que, en cierta manera, resta crueldad a la historia: Blancanieves tiene más edad, la bruja

sugiere tres maneras de matar a Blancanieves: estrangularla con una cinta, un peine envenenado y finalmente, la manzana. Exige cocinar los pulmones de la princesa.

Con esta película, Disney buscaba realizar un producto elegante donde poder combinar personajes reales con otros seres fantásticos, como las hadas.

A la hora de la creación de los personajes, los dibujantes utilizaron de referencia celebridades del mundo cinematográfico, transfiriendo los estereotipos físicos de personas reales consideradas “bellas” a los personajes animados.

Para el personaje de Blancanieves se utilizó como referencia a Janet Gaynor (véase Figura 1), actriz estadounidense. Para su doblaje, inicialmente pensaron en Deanna Durbin pero, finalmente, escogieron a la soprano Adriana Caselotti, ya que la voz de la anterior sonaba demasiado adulta. Blancanieves necesitaba una voz infantil, pues el personaje había sido concebido como una joven de catorce años.

### **Figura 1**

Janet Gaynor (izq.) y Blancanieves (drcha.)



*Nota.* Imagen de la actriz estadounidense Janet Gaynor (izq.) y Blancanieves (drch). *Blancanieves y los siete enanitos* (1940). Walt Disney Studios. Recuperado de: [https://www.diariodesevilla.es/ocio/Blancanieves-patriarcado\\_0\\_1262574243.html](https://www.diariodesevilla.es/ocio/Blancanieves-patriarcado_0_1262574243.html) y Janet Gaynor (s.f.) Recuperado de: [https://an.wikipedia.org/wiki/Janet\\_Gaynor](https://an.wikipedia.org/wiki/Janet_Gaynor)

El príncipe, por su parte, estaba inspirado en Douglas Fairbanks (véase Figura 2), de dieciocho años de edad.

Esta diferencia de edad entre los personajes es característica también de la sociedad de los cuarenta, donde las mujeres debían ser más jóvenes que los hombres en las relaciones conyugales y estas se daban a una temprana edad, siendo irrelevante los años que hubiese de diferencia entre ambos.

**Figura 2**

*Douglas Fairbanks (izq.) y Príncipe (drch.)*



*Nota.* Imagen del actor estadounidense Douglas Fairbanks (izq.) y Príncipe (drch). *Blancanieves y los siete enanitos* (1940). Walt Disney Studios. Recuperado de: <https://www.espinof.com/en-rodaje/el-principe-azul-de-disney-tambien-tendra-pelicula-propia-en-imagen-real> y Douglas Fairbanks (s.f.). Recuperado de: <https://www.alohacriticon.com/cine/actores-y-directores/douglas-fairbanks-jr/>

El personaje de la reina fue confeccionado a partir de la silueta de Greta Garbo (véase Figura 3). Tiene cuarenta años de edad, y se caracterizó como una mezcla de Lobo feroz y Lady Macbeth, personaje de una obra de William Shakespeare. Es una figura siniestra, de una madurez que otorga belleza a sus rasgos, transformándose en un ser aterrador que endurece sus facciones cuando trama algo. Cuando se transforma en una anciana, se toma como referencia la estatua medieval de Lady Uta (Fonte y Mataix, 2000). Su aspecto se lleva al extremo: huesudas manos, espalda encorvada, pelo canoso, grandes ojos hundidos y boca desdentada. Todo esto hace que el personaje sea aterrador.

**Figura 3**

Greta Garbo (izq.) y Madrastra (drch.)



*Nota.* Imagen de la actriz sueca Greta Garbo (izq.) y Madrastra (drch). *Blancanieves y los siete enanitos* (1940). Walt Disney Studios. Recuperado de: <https://ohmy.disney.com/insider/2016/02/02/going-through-every-feature-on-the-new-snow-white-blu-ray/> y Greta Garbo (s.f.). Recuperado de: <https://purakastiga.blogspot.com/2017/02/greta-garbo-el-rostro-perfecto.html>

Los personajes de los enanitos debían ser simpáticos y graciosos, y es por eso que decidieron hacerlos barrigudos y tomar de referencia a personas enanas de carne y hueso, a pesar de que, en realidad, estos personajes no eran enanos reales, como he mencionado anteriormente.

### ESTEREOTIPOS

La película *Blancanieves y los siete enanitos* comienza con una escena intensa en la que observamos a la reina formular, al espejo mágico, la pregunta que dará pie al resto del argumento fílmico: “¿Quién es en este reino la más hermosa?”.

Percibimos, a priori, que el personaje femenino de la reina posee un marcado componente narcisista, pues su mayor aspiración es ser la mujer más bella del reino.

Tras averiguar, mediante el espejo, que la más hermosa no es ella sino su hijastra, manda al cazador a asesinarla para ocupar dicho papel.

Aquí contemplamos el estereotipo de la mujer; cuya única preocupación es alcanzar la belleza, como era común en la sociedad del momento. Se muestra a las mujeres como firmes competidoras por alcanzarla y obtener el favor de los hombres. Esto último se ve reflejado a través del papel del espejo; personaje masculino que tiene la verdad absoluta.

La madrastra nunca conseguirá ser la más bella, ya que, irónicamente, para intentar acabar con Blancanieves se transforma en una “vieja pordiosera”. Los sentimientos de envidia y

codicia la llevan a comprometer su propio aspecto físico con tal de que su hijastra no sea la más bella.

Por otro lado, la única aspiración del personaje femenino restante, Blancanieves, es el amor: “*sueño con oír tu voz, que me hables de amor*”. Conoce a un príncipe apuesto y encantador y tiene por esperanza que la salve y la lleve a su castillo. Esta es una ejemplificación de la búsqueda de ascenso social por parte del personaje femenino, que pretende casarse con un hombre, del que en dicha época depende, como bien nos explica Díez (1996).

Blancanieves, cuando llega a la casa del bosque y observa las condiciones en las que se encuentra, comienza a limpiar antes de la llegada de los dueños. Representa el papel de la mujer que realiza las labores del hogar; limpiar y cocinar, mientras el hombre está ausente.

Inicialmente, el personaje de Blancanieves aparece vestido con harapos, y tras su encuentro con el príncipe, se cambia a una ropa más llamativa y elegante. Durante muchos años, la mujer tenía que estar siempre guapa, en primer lugar, para encontrar marido, y, cuando ya lo tenía, para contentarlo. Podemos encontrar una síntesis de la actuación de la mujer en esta época en “La Guía de la buena esposa: 11 reglas para mantener a tu marido feliz”, una colección de láminas que supuestamente eran distribuidas en 1953 por la Sección Femenina y de cuya veracidad todavía se duda (*Así habló Cicerón*, 2014). Cabe destacar también los usos amorosos que se daban en la época de la postguerra española, muy similares a lo que se representa en la película (Gaité, 2015).

Esta es una de las formas en las que Disney nos muestra también el estándar de clases sociales. Blancanieves, a pesar de ser hijastra de la reina, cuenta con pocos recursos; vive sola en una torre, es un personaje abandonado. Por otra parte, también se percibe dicha jerarquización social en el comentario de la reina, al transformarse, auto denominándose “*vieja pordiosera inofensiva*”. Presenta un uso despectivo de estas palabras y deja entrever entre ellas un tono de lástima y burla hacia las personas sin recursos, siendo ella de una jerarquía social superior.

El personaje femenino, como bien hemos mencionado antes, sólo tiene dos opciones: ser inocente o villana. En la película encontramos los dos. Blancanieves, personaje cándido, ha de ser salvada por un hombre, el príncipe. En esta ocasión, con un beso de amor. Mientras que el papel de villana lo representa la reina.

Los animales aparecen en esta película como amigos de Blancanieves, que están con ella en los momentos más difíciles, como la escena en la que huye a través del bosque, pero también en los más felices. Son personajes humanizados, entienden lo que expresan las personas, interactúan con ellas e incluso realizan acciones humanas, como limpiar.

En el filme, todo conflicto se intenta resolver mediante la violencia del hombre, el cazador, pretendiendo matar a Blancanieves clavándole un cuchillo en el corazón. Y, más tarde, la propia reina, con una manzana envenenada: *“Los ojos de la víctima se cerrarán para siempre en el sueño eterno de la muerte”*. Se hace alusión a la muerte en numerosas ocasiones, no sólo mencionando la palabra literalmente, sino con símbolos, como calaveras (aparición de un dibujo en la manzana mientras la reina la envenena, o el esqueleto en los calabozos) y cuervos.

Los hombres de clase media-baja se dedican mayormente a labores de fuerza, los que cumplen edad suficiente son reclutados durante la Segunda Guerra Mundial. En este caso, los enanos, que en la historia original son niños, trabajan en las minas, como se expone en *La verdadera historia de Blancanieves y los siete enanos* (Ruiz, 2017).

En la película, su físico es el de personas adultas, pero, en numerosas ocasiones, se comportan como niños: utilizan palabras cuyo significado desconocen, no quieren lavarse las manos y se pelean por la mejor almohada. Actitudes con las que se puede identificar el público infantil.

Cumplen con el estereotipo de hombre que no se dedican a las tareas del hogar, ya que tienen su casa sucia y desordenada e incluso se ofenden cuando la ven limpia.

Siempre se vence a los malos mediante la fuerza, y son los hombres los que tratan de hacerlo. Los enanos, cuando piensan que hay un monstruo en su casa articulan frases como: *“matémoslo mientras duerme”*.

Se aprecia cierto atisbo de misoginia a través de uno de los personajes, Gruñón, que formula tales expresiones: *“un ángel. ¡Ah! Es una mujer y todas son como el veneno, tiene muchos remilgos”, “¡Mujeres! ¡Son peor que un dolor de muelas!”*, *“Os pondrá lacitos y os echará ese mejunje llamado perfume”* o *“Les das la mano y te cogen el brazo”*. También hay algunas actitudes machistas, que ahora vemos como tal, pero que entonces estaban normalizadas. Como la escena en la que le ponen a gruñón lazos y flores en la cabeza y la barba, y se ríen de él.

Nos presentan el estereotipo de hombre en la escena en la que le preguntan los enanos a Blancanieves cómo es el príncipe: *“¿Hombre fuerte y apuesto? ¿Alto?”*.

Finalmente, se intuye cierta actitud religiosa, ya que el personaje de Blancanieves reza por la noche, antes de dormir, arrodillada frente a la cama. Se refiere a un “señor” a la hora de dirigir sus oraciones. Y también supersticiosa: *“lleva todo el día doliéndome el callo. Algo malo va a pasar, lo presiento”*.

Para que el público reciba los sentimientos y sensaciones que quieren transmitir en cada escena, utilizan algunos recursos. En numerosas situaciones se realiza un juego de sombras

para aportar suspense y terror, como en las escenas en la que el cazador va a asesinarla, o la escena en la que Blancanieves huye a través del bosque. En esta última, hay ramas que parecen manos, árboles con cara, troncos que parecen cocodrilos, que simulan la malas pasadas que nos juega la imaginación cuando tenemos miedo, sentimiento con el que nos podemos sentir identificados tanto los adultos como los niños.

La música predomina en escenas en las que se reflejan los sentimientos del personaje. Esto, junto con las escenas con un toque de comedia, hace restar un poco de tensión a la trama y al espectador. En las escenas más divertidas se utilizan personajes secundarios, como los animales o los enanitos, para hacer reír al espectador ya sea mediante la torpeza o el absurdo: el enanito Estornudo, cada vez que lo hace, manda todo lo que tenga cerca volando.

### *PINOCHO*

La película *Pinocho* está inspirada, en esta ocasión, en la novela *Las aventuras de Pinocho*, de Carlo Collodi.

Sotodosos (2017) nos cuenta la verdadera aventura de Pinocho: Pepito Grillo apenas aparece en escena. Tan solo en un capítulo en el que nos muestra lo poco que les gusta a los niños que les lleven la contraria, intenta aconsejar a Pinocho y este lo aplasta con un martillo de madera contra la pared. «Con un último débil “cri-cri-cri” el pobre grillo cayó de la pared, ¡muerto!». Lejos de sentir remordimientos por la muerte del grillo, anunciará a Geppetto: «Fue culpa suya, porque yo no quería matarlo». Más tarde, vuelve a aparecer en forma de fantasma, pero Pinocho seguirá sin hacerle caso.

A Pinocho se le queman los pies tras quedarse dormido al lado de una chimenea y Geppetto le tendrá que hacer otros. Posteriormente, lo ahorcan. «Y corrieron tras de mí y corrí y corrí, hasta que al fin me atraparon y me ataron el cuello con una cuerda y me colgaron de un árbol, diciendo: ‘Mañana volveremos por ti y estarás muerto y tu boca estará abierta, y luego tomaremos las piezas de oro que has escondido bajo la lengua’». En el momento en el que se convierte en burro, un músico quiere arrancarle la piel para hacer con ella un tambor. Finalmente, Pinocho decide pasar su tiempo cuidando a su padre.

Los personajes de la película están inspirados tanto en la novela como en personas de la vida real.

Geppetto iba a imitar, inicialmente, a Mudito, de *Blancanieves y los siete enanitos*, en cuanto a estética se refiere. Finalmente, se tomó de referencia a la persona que realizaría su doblaje: Christian Rub (véase Figura 4).

**Figura 4**

Christian Rub (izq.) y Geppetto (drch.)

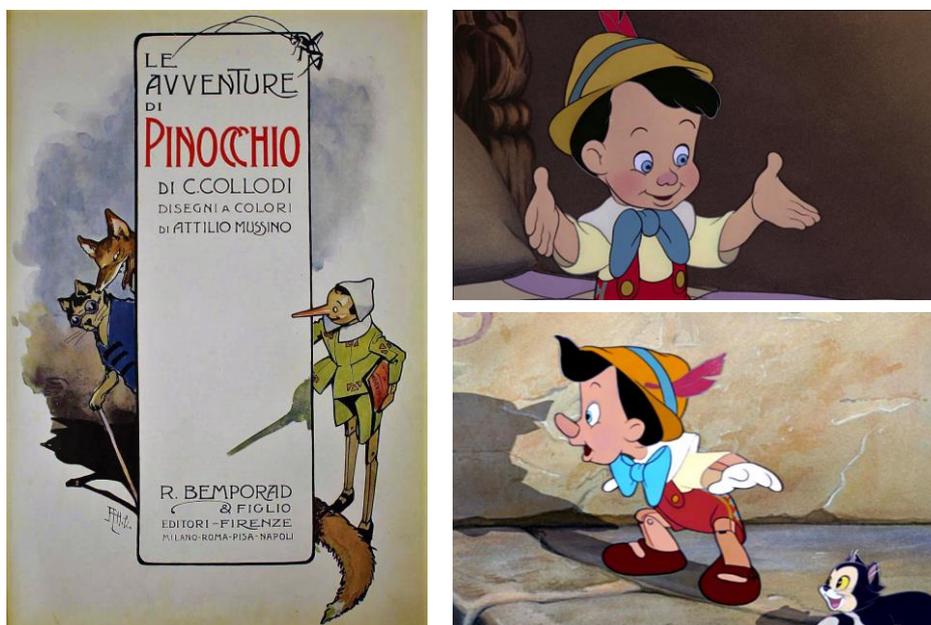


Nota. Imagen del actor austriaco Christian Rub en *A Dog of Flanders* (izq.) y Geppetto (drch.). *Pinocho* (1940). Walt Disney Studios. Recuperado de: <http://www.coloori.com/coloriage-gepetto-et-pinocchio/> y Christian Rub (s.f.). Recuperado de: <https://www.imdb.com/name/nm0747759/mediaviewer/rm2267545856>

El personaje de Pinocho se perfiló, en un comienzo, a partir del original esbozado por Attilio Mussino para la novela de Collodi (Véase en la Figura 5), pero Disney lo rechazó. En última instancia, terminaron diseñando un niño y sustituyendo sus articulaciones por madera.

**Figura 5**

*Pinocho* de Attilio Mussino (izq.) y *Pinocho* de Disney (drch.)



*Nota.* Imagen de *Le avventure di Pinocchio* di C.Collodi (izq.) y Geppetto (drch). *Pinocho* (1940). Walt Disney Studios. Recuperado de: <http://www.coloori.com/coloriage-gepetto-et-pinocchio/> y *Le avventure di Pinocchio* di C.Collodi (1882). Extraído de *Piñoncito, aventuras de un títere* (1911), Cinefília Sant Miquel. Recuperado de: <http://cinefiliasantmiquel.blogspot.com/2018/05/pinoncito-aventuras-de-un-titere-1911.html>

Pepito Grillo está basado en el saltamontes del corto *The Grasshopper and the Ants* (Wilfred Jackson, 1934). Mantuvo la gran expresión de los ojos y su sombrero, pero lo hizo más pequeño. Sustituyó el violín por el paraguas.

### Figura 6

*The Grasshopper and the Ants* (izq.) y *Pepito Grillo* (drch.).



*Nota.* Imagen de *The Grasshopper and the Ants* (izq.) y *Pepito Grillo* (drch). *Pinocho* (1940). Walt Disney Studios. Recuperado de: <https://rinconpsicologia.com/pepito-grillo-existe-y-habita-en/> y *The Grasshopper and the Ants*. (1934), Wilfred Jackson. Recuperado de: <https://www.patheos.com/blogs/oikonomia/2014/11/8-lessons-on-work-and-stewardship-from-disneys-silly-symphonies/>

## ESTEREOTIPOS

La película *Pinocho* trata la historia de un hombre de clase media que se dedica a hacer figuras y relojes de madera.

Tiene como mascotas a un gato y un pez, los cuales están humanizados. Los trata como si fueran su familia, ya que carece de esta. Fígaro, el gato, tiene su propia cama, aunque siempre termina durmiendo con Geppetto. Con la llegada de Pinocho, siente celos de él, temiendo ser sustituido en el corazón de Geppetto. Sentimiento muy común en los niños con respecto a sus hermanos pequeños, como nos cuentan Fonte y Mataix (2000). También aparece la figura de Pepito Grillo, que será el que más humanizado esté, puesto que realiza la labor de “conciencia” de Pinocho, de tal manera que puede comunicarse verbalmente con él.

Es la mencionada carencia de familiares de Geppetto lo que lo lleva a tallar una marioneta de madera con la forma de un niño, admirándola como el hijo que nunca tuvo: “Parece un niño de verdad. Sería hermoso si viviera”.

Encontramos, de nuevo, un personaje creyente que reza antes de dormir, anhelando transformar a Pinocho en un niño de verdad, que al día siguiente se habrá hecho realidad.

La estrella fugaz a la que Geppetto implora se transforma en un hada, figura femenina, que da vida a Pinocho, al cual promete transformar en persona si se porta bien: “Prueba que eres bueno, sincero, generoso, y llegarás a ser un niño de verdad. Tendrás que distinguir entre el bien y el mal”. Esto lleva implícito una enseñanza para los niños; si son buenos y se portan bien, obtendrán lo que buscan. A estas enseñanzas se suma Pepito Grillo, la conciencia de Pinocho, que, a pesar de que siempre trata de ayudarlo, incluso él cae en la confusión de qué es bueno y malo para Pinocho: “El mundo está lleno de tentaciones, y a veces las cosas buenas parecen malas...”. Cometer errores, dudar y aprender es lo que lleva a Pinocho a convertirse en un ser humano, incluso cuando todavía tiene aspecto de marioneta. Ser una marioneta que se mueve por medio de unos hilos es una metáfora de lo que significa ser un niño; la inocencia y la influencia de otras personas, que te llevan a actuar de distintas maneras. Pinocho tiene esa ingenuidad de un niño, es sincero y necesita aprender, poco a poco, sobre cosas que desconoce. Como, por ejemplo, silbar. Sabe que no debe mentir, y cuando lo hace, le crece la nariz, descubriéndole. El hada nos enseña que los engaños siempre terminan por desenmascararse, por lo tanto, hay que evitarlos: “Las mentiras crecen y crecen hasta verse como la nariz en tu cara”.

Podemos observar, nuevamente, el uso de armas para la propia seguridad del personaje. Geppetto cuenta con una pistola en la escena en la que cree que alguien ha entrado a su casa, más tarde encontraría a Pinocho convertido en niño. Strómboli también cuenta con una espada, que usa como recurso para asustar.

En EEUU, los ciudadanos tenían derecho a tener armas en sus casas para su propia defensa personal. Cedeño (2008) escribe que: “el desarrollo de las armas tiene un elemento de supervivencia; si no me hago de la mejor arma, es probable que mi enemigo acabe conmigo” (p. 1).

Este hecho, junto con la aparición del tabaco, representa a la sociedad estadounidense. En la película Geppetto fuma pipa antes de dormir, lo cual era bastante usual en el siglo XX. Así como fumar puros, reflejado en personajes como El honrado Juan, pues se inventó la máquina para hacerlos. Prácticamente, todo el mundo fumaba, menos las mujeres.

Disney lleva a cabo una clara jerarquización social, siendo más evidente en los personajes secundarios:

Pepito es un personaje de clase baja, lo cual podemos deducir por su ropa vieja y rasgada, además del hecho de ir buscando un lugar caliente para dormir. El hada, al nombrarlo “conciencia” de Pinocho, le transforma la ropa por una de mayor calidad. La familia de Pinocho es de una clase más elevada, por lo que su conciencia ha de estar a la altura.

El honrado Juan es un personaje de clase muy baja, que se dedica a estafar personas. Es embustero, y destaca su ignorancia al realizar acciones como poner el libro al revés, lo cual da a entender que no sabe leer. Tampoco sabe deletrear el nombre de Pinocho. Se presenta como una tentación para Pinocho, pues tiene la capacidad de manipularlo en varias ocasiones. En lo único que piensa es en la ascensión social gracias al dinero que gana estafando a los demás, aunque esto desencadene acciones como el tráfico de niños en la “Isla de los juegos”.

En Strómboli observamos también atisbos de racismo, pues en la mayor parte de escenas no es mencionado por su nombre propio, sin ser acompañado con el denominativo “gitano”. Es caracterizado por una larga barba negra, barrigudo y portador de una larga espada. Su única aspiración es ganar dinero, para ello utiliza a Pinocho, que se convierte en objeto de burla para los espectadores de su feria. Lo secuestra, encerrándolo en una jaula, para que no se escape y mantener, así, su fuente de ingresos: “ahora eres mío”.

Estos dos últimos personajes serían los villanos de la película.

Por último, en la película se trata el tema de tráfico de niños, como he mencionado anteriormente, de manera breve. Para ello, llevan a los niños a un sitio llamado “la isla de los juegos”, donde los encierran dejándoles que hagan actividades de “adultos”: fumar puros, destruir objetos y pegar palizas. Siendo esta la concepción que tienen los niños, y la que reciben, sobre crecer. Los niños son transformados en burros y vendidos.

Como nos explica Rohrer (2009), en esta época de guerra, pobreza y desgracias, los espectadores buscaban historias con finales felices para abstraerse de sus propios problemas, y vivir, momentáneamente, una narración divertida. Así lo aplica Disney con sus películas: Pinocho logra salvar de la ballena a su padre, arriesgando su vida por amor, y el hada lo convierte en un niño de verdad.

## DISNEY EN LOS AÑOS 50

### *ALICIA EN EL PAÍS DE LAS MARAVILLAS*

*Alicia en el país de las maravillas* está basado en el libro de Lewis Carroll, del que Disney quiso hacer una adaptación tras su éxito con *Blancanieves*. En principio, la idea era una

película con actores reales, cuyo papel principal lo interpretaría Luana Patten. Finalmente, Disney decidió que quería hacer un largometraje únicamente con animación.

John Tenniel, ilustrador y caricaturista inglés, se encargó, junto con los creadores del Estudio, del diseño de los personajes. Mientras que John Tenniel confeccionó un mundo principalmente animal, Disney lo humanizó, caracterizando a los personajes con actitudes humanas (Fonte y Mataix, 2000).

Carroll entregó al ilustrador una fotografía de Alicia Liddell, en la que él se inspiró, pero fue rechazada. Tenniel utilizó como referencia a la niña Mary Hilton Badcock y, finalmente, la actriz Kathryn Beaumont sirvió como modelo para completar el personaje (véase Figura 7).

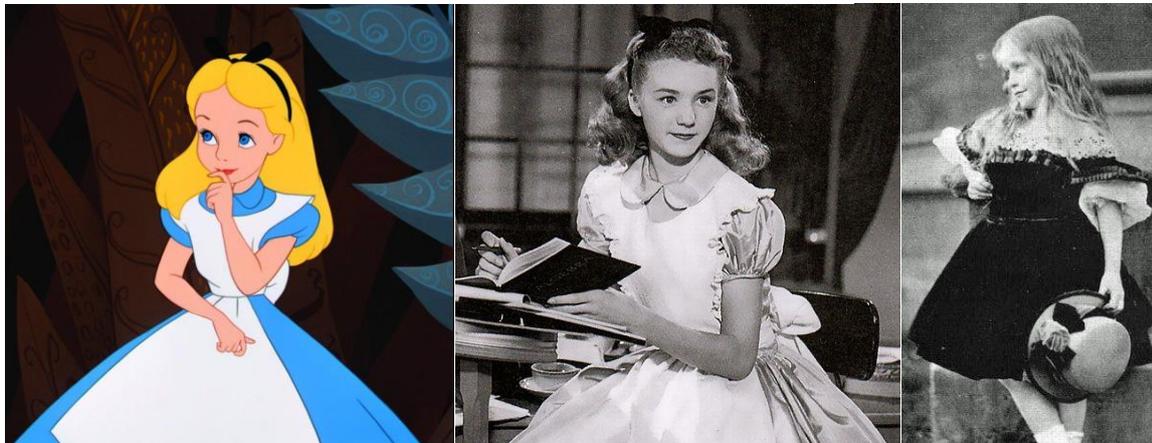
Fonte y Mataix (2000) afirman:

La Alicia de Carroll es una inteligentísima niña, intuitiva y mordaz que no para de hacerse preguntas constantemente sobre la naturaleza del mundo. (...) Pero la película anula la rica personalidad de la niña, despojándola de su insaciable curiosidad y constantes preguntas y convirtiéndola en un personaje plano y simple (p. 210).

El cuento de Carroll narra la historia de un niño cuando crece. Representa también la sociedad victoriana mediante una sátira, criticando actitudes como la xenofobia y la crueldad. La película de Disney fracasó, principalmente, porque no gustó a los niños ni a los adultos, ya que se salía de los patrones y cánones que definían sus películas, tales como las hadas, los príncipes y el romanticismo.

### Figura 7

*Alicia (izq.), Katherine Beaumont (cen.) y Mary Hilton Badcock (drch.).*



*Nota.* Imagen de Alicia (izq.), Katherine Beaumont (cen.) y Mary Hilton Badcock (drch.). Recuperado de: <https://www.pinterest.es/pin/491244271852369004/>. Katherine Beaumont (s.f.). Recuperado de: <https://www.pinterest.es/pin/40813940351921392/>. *Alicia en el país de las maravillas* (1951). Walt Disney Studios. Recuperado de: <https://www.ecartelera.com/noticias/38805/alicia-en-el-pais-de-las-maravillas-curiosidades-maldita/>

## ESTEREOTIPOS

La película comienza con la imagen de una niña, Alicia, la cual está tomando clases en el prado con su profesora. Alicia muestra un claro desinterés por los estudios, prefiriendo perderse en su imaginación; crear un mundo donde los gatos llevarán vestidos, las flores pintarán y cantarán canciones, los animales hablarán, como expresa en la canción *En mi país de ilusión*, que más tarde se hará realidad tras quedarse dormida.

A lo largo de la película, se introducen varias enseñanzas, tanto a nivel de vocabulario como referidas a los modales. En las primeras escenas, mientras entra al agujero de la madriguera, Alicia duda: “no sé si hacemos bien, porque a fin de cuentas nadie nos ha invitado”. Poco después, el picaporte de la puerta por la que Alicia quiere pasar le enseña una palabra nueva: “Impasable, no imposible. Nada es imposible”. También, Tweedledum y Tweedledee, los niños gemelos, le cantan: “un apretón de manos lo primero, un apretón de manos, después decir tu nombre”.

Se manifiestan actitudes infantiles reflejadas en los personajes, con las que los espectadores, tanto adultos como niños, se pueden sentir identificadas. En primer lugar, Alicia, tras tratar de pasar a través de la pequeña puerta para llegar hasta el conejo blanco y fracasar en el intento, rompe a llorar. Dicha actitud es común en los niños cuando no consiguen lo que quieren. Tweedledum y Tweedledee sólo quieren jugar, y cada vez que Alicia les dice algo preguntan “¿por qué?”, buscan entenderlo todo. También se advierten conductas de arrepentimiento y aprendizaje a través de la protagonista: “Mi hermana me ha aconsejado que cuando los niños se pierden mejor quedarse sentado a esperar que a uno lo encuentren” y, seguidamente, “no sé por qué me gusta más jugar. Siento haber desobedecido” cuando Alicia se ve desbordada por su propio mundo imaginario.

Y por último, referente a los pequeños, la incesante necesidad de crecer, oculta en la metáfora de las pastas que hacen aumentar o disminuir el tamaño de quien las come. Alicia expresa en dos ocasiones: “Me gustaría crecer más”, “Me he cansado ya de ser tan chiquita”. Sin embargo, cuando aumenta de tamaño tampoco está conforme, viéndola los personajes más pequeños como un monstruo.

Los animales, nuevamente, son humanizados, extremo apreciable en su vestimenta y sus actitudes, además de en su la capacidad de dialogar. Encontramos un dodo capitán de barco, un conejo que trabaja en la corte de la reina, una lagartija deshollinadora. Vemos hechas realidad las ilusiones de Alicia, donde, para su sorpresa, las flores hablan y cantan (“pero qué disparate, las flores no hablan”). Encontramos, también, caballitos mecedoras, mariposas con forma de pan, orugas y langostas con apariencia de perro y gato, que pelean constantemente.

El personaje de la oruga azul representa al hombre adulto, que posee experiencia y sabiduría debido a su edad, y trata de aconsejar al más joven. Le plantea una pregunta ciertamente filosófica a Alicia, que no sabe responder:

-¿Quién eres tú?

-No lo sé señor. He cambiado tantas veces que ya no sé quién soy.

La capacidad del ser humano de cambiar y evolucionar, en ocasiones, nos lleva al desconcierto y nos impide definirnos con precisión.

Los personajes femeninos representan papeles de mujeres crueles, como la reina y las flores. Estas últimas realizan una dura crítica al físico de Alicia, (“es una mala hierba. Impertinente. Presumida”, como bien es común entre las mujeres, que da lugar a cierta competitividad entre ellas por alcanzar el estereotipo de belleza y agrandar a los hombres (Dalla, 1972). Dicha característica la observamos anteriormente en otras películas, como *Blancanieves*.

Las flores, además, representan el racismo, rechazando a Alicia por no ser de su misma especie. Incluso, Alicia, termina juzgando a la reina, llamándola gorda, presumida y maleducada, por lo que será perseguida para que le corten la cabeza.

La reina de corazones personifica el despotismo, pues todos han de hacer lo que ella mande o les corta la cabeza sin someterlos siquiera a un juicio (sus súbditos, las cartas, pintan las rosas de color rojo porque se equivocan al plantarlas y no quieren enfadar a la reina). Implícitamente el rey no tiene voz a su lado. Es ridiculizado por su pequeño tamaño, que simboliza cómo se debe sentir, siguiendo igualmente las órdenes de la reina por miedo a ser condenado, careciendo su figura de poder.

La película nos da a entender que todo es una pesadilla, transmitiendo estrés y desesperación a través de los personajes, que terminan irritando a Alicia (“yo con locos no quiero tener trato”). Además de la confusión de ciertas situaciones, y la rapidez con la que cambian los escenarios, características comunes de los sueños: “Aquí señala tantos caminos, ¿por cuál de todos me iré?”. Finalmente, la escena de Alicia despertando nos lo esclarece.

### *PETER PAN*

Esta película es una adaptación de la novela *El pajarito blanco* de James Barrie. Como es usual, el Estudio efectuó algunos cambios con respecto a la obra original:

En primer lugar, se le atribuye una figura humana a Campanilla, a diferencia del texto, en el cual es descrita como una bola de luz.

Además, se eliminan dos de los capítulos más crueles del libro. Para la madre de los niños, Mary Darling, la desaparición de estos es considerada un secuestro, ya que tardan mucho

tiempo en regresar a casa. Cuando sucede, intenta adoptar a Peter, ante su negativa realiza un trato con él: sólo se puede llevar a Wendy una vez al año.

En el segundo capítulo, Peter advierte que Wendy ha crecido, se ha casado y tiene una hija. El libro concluye argumentando que las hijas que vaya teniendo la familia, pasarán a ser las madres de Peter. Mientras que, en la película, el padre de Wendy recuerda haber visto de niño un barco como el del capitán Garfio, tal y como nos ilustran Fonte y Mataix (2000).

Por otro lado, Disney realiza otro cambio respecto a sus anteriores obras: es la primera película en la que el protagonista es de género masculino en lugar de ser una niña.

Respecto al diseño de los personajes, Peter Pan posee un físico similar al de Bobby Driscoll, doblador de la voz de dicha figura (véase Figura 8).

### Figura 8

*Peter Pan* (izq.) y *Bobby Driscoll* (drch.)



*Nota.* Imagen de Peter Pan (izq.), y del actor infantil estadounidense Bobby Driscoll (drch.). Recuperado de: <https://journeysinclassicfilm.com/2018/03/30/boulevard-of-broken-stars-an-ode-to-bobby-driscoll/>. *Peter Pan* (1953). Walt Disney Studios. Recuperado de: <https://sv.emedemujer.com/actualidad/lifestyle/cinco-famosos-que-inspiraron-a-icenos-de-disney/>

Para el personaje de Wendy se tomó como referencia, de la misma manera, a la actriz que la doblaba: Kathryn Beaumont (véase Figura 9), quien había interpretado anteriormente a la protagonista de *Alicia en el país de las maravilla*.

**Figura 9**

Wendy (izq.) y Kathryn Beaumont (izq.)



Nota. Imagen de Wendy (izq.), y la actriz británica Kathryn Beaumont (drch). Recuperado de: <https://www.fsm-media.com/peter-pan-walt-disney-signature-collection-now-on-digital/> . Wendy (izq.). *Peter Pan* (1953). Walt Disney Studios. Recuperado de: <https://www.fanpop.com/clubs/disneys-peter-pan/images/36193499/title/wendy-darling-screencap-photo>.

Frank Thomas argumentó: “El capitán Garfio era un nuevo tipo de villano para nosotros. Nunca hasta entonces habíamos caricaturizado tanto a un villano. Podía ser despiadado, pero también era posible reírse de él” (Frank Thomas, 1998, p. 222 citado por Fonte y Mataix, 2000).

A este personaje lo visualizaban con una figura similar a la de Ernest Torrence (véase Figura 10).

**Figura 10**

Ernest Torrence (izq.) y Capitán Garfio (drch.)



Nota. Imagen del actor escocés Ernest Torrence (izq.), y el Capitán Garfio (drch). *Peter Pan* (1953). Walt Disney Studios. Recuperado de: <https://www.pinterest.ca/pin/795870565379321687/>. Ernest Torrence (s.f.) Recuperado

de:<https://www.msn.com/en-us/movies/gallery/peter-pan-never-growing-up-on-screen/ss-AAfaqcX?fullscreen=true#image=2>

Hay gran incertidumbre en torno a las referencias del personaje de Campanilla. En el primer boceto que se elaboró de ella, se mostraba con el pelo rubio y rizado y un tutú largo que le confería cierta apariencia infantil. Disney declaró que la imagen final del personaje fue como la conocemos hoy en día debido al éxito que tuvo en esa época la actriz Marilyn Monroe. Sin embargo, uno de los animadores desmintió y afirmó que el único referente fue Margaret Kerry, actriz y bailarina (véase Figura 11).

### Figura 11

*Margaret Kerry (izq.) y Campanilla (drch.)*



*Nota.* Imagen de la actriz estadounidense Margaret Kerry (izq.), y Campanilla (drch.). *Peter Pan* (1953). Walt Disney Studios. Recuperado de: <https://www.elnortedecastilla.es/sociedad/verano-deje-cenar-20190816175941-nt.html?ref=https%3A%2F%2Fwww.google.com%2F>. Margaret Kerry (s.f.) Recuperado de: <https://www.wdwinform.com/news-stories/margaret-kerry-model-for-tinker-bell-to-marry-lost-love-at-age-90/>.

## ESTEREOTIPOS

La película nos muestra el temor a crecer y convertirse en un adulto, especialmente, encarnado en los personajes de los niños perdidos y Peter Pan. Pero también, en menor magnitud, a través de los Darling.

Esta familia es de clase media-alta, compuesta por un matrimonio, sus tres hijos y un perro, el único animal que distinguiremos en la película.

Nana actúa como la niñera, realizando tareas propias de este trabajo, pese a ser una mascota: cuida a los niños cuando los padres no están, les sirve el jarabe y recoge su habitación. Este personaje está, nuevamente, humanizado, y muestra el lazo afectivo que lo une a los niños. Como observamos en una escena, le tienen más cariño, incluso, que a su propio padre.

Alejandro Montiel (2002) expresa:

El cine de Disney explota sobre todo el recurso teórico de la *personificación*. El ejemplo más obvio son sus animales. En este sentido, el último medio siglo de producciones Disney han fomentado un curioso amor a los bichos (...). El cine Disney demuestra que el espectador puede identificarse con personalidades que la mayoría de los espectadores no han adoptado nunca (p.108).

Los tres niños, Wendy, Juan y Miguel, tienen predilección por los cuentos de hadas, en concreto, el de Peter Pan. Sueñan que, por las noches, viene a visitarlos, hablando de ello como si de una realidad se tratase. La señora Darling es escéptica, admira a Peter Pan como signo de la niñez, mientras que, su marido, no cree en las historias que cuentan sus hijos, y los castiga por hacerlo: “¿no te he prohibido que le cuentes a los niños esas tonterías?”, refiriéndose a Wendy, a la que trata como adulta. Consiguiendo que, incluso ella, dentro de su inocencia, se lo crea y, en ocasiones, actúe como tal.

“Mamá, yo no quiero crecer nunca” son las palabras que pronuncia Wendy cuando su padre le manda dormir separada de sus hermanos. Ante esto, todos reaccionan con sorpresa y tristeza, pues supone un cambio que inicia, en cierta manera, el proceso de madurez.

Este personaje se encuentra en una edad en la que los niños dejan de serlo para convertirse en adultos, sin percatarse de ello. Podemos apreciarlo en ciertas acciones que lleva a cabo Wendy, como coser la sombra a Peter, contarle cuentos a los niños y cuidar de ellos, mientras se ve inmersa en el juego de ser “madre” y viajar a un mundo de fantasía, lo que nos indica que todavía no ha crecido. Wendy expresa: “qué suerte que has venido hoy, porque mañana voy a crecer”.

Al final de la película, somos conscientes de cuánto ha madurado este personaje, en el tiempo que ha pasado fuera de casa, gracias a la escena en la que advierte a sus hermanos que deben volver con su familia, ayudando a que lo comprendan. A su regreso, agotada de los juegos de la niñez, Wendy afirma que está lista para ser mayor.

En el *País de Nunca Jamás*, pese a ser un mundo de ensueño y fantasía, prevalecen sentimientos como la venganza, el miedo y los celos en los personajes principales:

El capitán Garfio sólo tiene como motivación vengarse de Peter Pan y acabar con él por haberle cortado una mano, alejándose del estereotipo de pirata que gira en torno a su tripulación: “vivimos borrachos y somos muy machos, y no nos preocupa la vida”. De esta manera, contemplamos dos colectivos prejuzgados: los piratas y los indios.

Los piratas representan se ciñen al cliché tanto física como moralmente. Visten cinturones y pañuelos en el cuello, lucen pendientes, parches en los ojos y utilizan armas. Únicamente buscan pelear y saquear barcos, pero, a falta de ello, debido al objetivo de su capitán, beben alcohol y se divierten. A sus enemigos los hacen saltar por la borda.

Los indios, por otro lado, son considerados salvajes y sanguinarios. Portan grandes plumas alrededor de la cabeza, pintura en el rostro y poseen largos cabellos. Dialogan mediante monosílabos, especialmente “au”, y entonan canciones mientras bailan alrededor de las llamas. A sus enemigos, en este caso, los atan a una estaca para prenderles fuego.

Aparece, nuevamente, el tabaco, esta vez mediante la pipa de la paz, elemento característico de la cultura india para trazar acuerdos positivos entre tribus, en este caso, con Peter Pan. Y observamos el efecto que surte en Juan, cuya cara se torna de color verde.

El miedo es personificado, sobre todo, en el capitán Garfio. Pese a ser un adulto, manifiesta actitudes infantiles, como sentirse ofendido al llamarle, Peter, “bacalao”. O el terror al cocodrilo, que deriva de un trauma. Cada vez que el cocodrilo se acerca, Garfio echa a temblar. Esta trama aporta cierto humor a la película.

Por otro lado, Peter teme crecer y asumir las consecuencias de ser un adulto: “váyanse. Váyase y crezcan. Pero se lo advierto: una vez que crezcan, ya no podrán volver”. Además, le preocupa quedarse solo, el abandono y la pérdida de sus seres queridos: “¿es que no lo sabes, Campanilla? Yo te quiero a ti más que a nadie”. Aunque este personaje aparente ser adulto, no lo es, por el simple hecho de negarse a ello. Muestra ciertas actitudes que podemos reconocer en el público infantil, como la ignorancia del significado de algunas palabras, como “beso”, o la percepción del tiempo, siendo para él lo mismo una semana que para siempre.

El último sentimiento del que hablábamos eran los celos, apreciados en los personajes femeninos. Sobre todo, Campanilla y Wendy, quienes buscan la atención del hombre, Peter. El hada es el único personaje cercano al joven, se siente reemplazada con la llegada de Wendy, haciendo lo posible por alejarla; engaña a los niños perdidos para que la ataquen, y posteriormente, colabora con Garfio para matarla con un explosivo, que, finalmente, iría dirigido al protagonista. Wendy siente lo mismo cuando observa a Pan con Tigrilla, hija del jefe indio. A diferencia de Campanilla, se resigna. La función de estas figuras queda sintetizada en la siguiente frase expuesta por Garfio: “Ay, Smith, lo que sufren las mujeres por los hombres”. Una vez más, los personajes femeninos quedan supeditados al papel del masculino.

¿Cuál es el papel del hombre? La lucha, entre ellos, con armas. Todos los varones del filme lo representan en alguna escena. Frases como esta, “No te atreves a pelear conmigo de hombre a hombre”, dan a entender la necesidad de demostrar su virilidad.

## DISNEY EN LOS AÑOS 90

### *EL JOROBADO DE NOTRE DAME*

Esta película está inspirada en la novela de Víctor Hugo, *Nuestra señora de París*, que fue llevada a la pantalla en numerosas ocasiones, entre ellas por Disney. Como es recurrente, se suavizó la historia, transformándola en una tragedia amorosa.

Como bien se argumenta en *La terrible (y verdadera) historia del jorobado de Notre Dame que Disney no te contó* (Maldonado, 2019), en el relato, Esmeralda está enamorada del capitán Febo. Frollo para castigarla, lo asesina y la culpa a ella del crimen. Es llevada a la horca, de la que, inicialmente, se salva. Finalmente, sucumbe ante ella, cuando Frollo la amenaza exigiendo ser su concubina y ella lo rechaza. Preso de la rabia, Quasimodo empuja a Frollo desde lo alto de la catedral, causando así su muerte. Y para concluir la tragedia, observamos los huesos de Esmeralda junto a los de Quasimodo.

A la hora de crear los personajes para la película, tal y como se afirma en cierta web (El País, 2001), Quasimodo posee unos rasgos que recuerdan al actor británico Charles Laughton (véase Figura 12), mientras que el personaje de Esmeralda fue inspirado en la actriz Demi Moore (véase Figura 13).

#### **Figura 12**

*Charles Laughton* (izq.) y *Quasimodo* (drch.)



*Nota.* Imagen del actor británico Charles Laughton (izq.), y Quasimodo (drch.). *El jorobado de Notre Dame* (1996). Walt Disney Studios. Recuperado de: <https://disney.fandom.com/fr/wiki/Quasimodo>. Charles Laughton (s.f.) Recuperado de: <http://gayinfluence.blogspot.com/2011/09/charles-laughton.html>.

### Figura 13

Demi Moore (izq.) y Esmeralda (drch.)



*Nota.* Imagen de la actriz estadounidense Demi Moore (izq.), y Esmeralda (drch.). *El jorobado de Notre Dame* (1996). Walt Disney Studios. Recuperado de: <https://dominios-encantados.fandom.com/es/wiki/Esmeralda>. Demi Moore (s.f.) Recuperado de: <https://www.nuevamujeer.com/espectaculos/2019/02/04/los-secretos-de-belleza-de-la-actriz-demi-moore.html>.

## ESTEREOTIPOS

Al inicio de la película, Disney nos introduce un contexto social en el que los gitanos son perseguidos y observados como una etnia inferior al resto del pueblo, criminales: “ladrones y rateros, la escoria de la sociedad”. Este es el estereotipo más notorio en la película, mediante el cual se aprecian las diferencias sociales y estamentales.

El personaje de clase alta, Frollo, es un archidíacono de Notre Dame, gozando el poder de ejercer jurisdicción en París. Dicho poder, procedente de la Iglesia, lo emplea en la exterminación del pueblo gitano, convocando al soldado Febo para ello. Esto lo observamos, explícitamente, mediante la referencia visual en la que Frollo levanta un ladrillo, debajo del cual aparecen hormigas que son aplastadas a posteriori.

Quasimodo, también llamado “Jorobado” debido a su malformación, es hijo de una gitana a la que Frollo mata mientras intenta huir. Frollo, tras descubrir al bebé deforme, trata de lanzarlo a un pozo condenándolo como un monstruo que no merece vivir. El cura de la parroquia lo interrumpe y mediante un sermón, hace que se retracte.

Con los años, mantendrá a Quasimodo encerrado en el campanario de la Iglesia, tratándolo de esclavo y manipulándolo. Podemos confirmarlo mediante frases articuladas por este personaje, como: “soy un monstruo”, “tú eres distinta. Los otros gitanos son malos” o su incesante manera de llamar a Frollo “amo”.

Quasimodo es un personaje encerrado, que busca la libertad de la que ha sido privado por su condición física y sus orígenes: “venga, nadie quiere quedarse aquí para siempre”, dice a un pájaro mientras lo ayuda a volar, otorgándole el privilegio del que él carece. Este tópico

vuelve a aparecer, más tarde, en forma de metáfora, cuando Quasimodo rompe las cadenas con las que está atado para salvar a Esmeralda. Estas cadenas representan aquello que lo unía a Frollo y que le impedía desobedecerlo.

El pueblo lo observa con burla y desprecio, tratándolo como a un monstruo y no como un ser humano: “¿Queríais la cara más fea del año? Pues aquí está” o “No lo toquéis, es horrible”. Esto confirma, una vez más, la importancia de la condición física para hacerse valer.

Incluso, Esmeralda, siendo un personaje igualmente esclavo de su sociedad, lo denomina “criatura”, quitándole la condición de humano.

Esmeralda es un personaje sexualizado, sobre todo a la vista de Frollo, quien articula las siguientes palabras: “es esa bruja, me hace desear. (...) Destruye a Esmeralda si nunca va a ser mi posesión. Gitana es tu elección: ser mía ahora, o tu condenación”. Se gana la vida bailando, atrayendo, también así, la mirada de los hombres, como Febo.

Ocupa el papel de amiga, defensora y representante del pueblo gitano, oculto en lo que llaman *La Corte de los Milagros*: “lo maltratáis, como maltratáis a mi pueblo”.

Hay una distinción en la sociedad como conjunto, entre los que son de etnia gitana y los que no lo son. Siendo estos últimos los que discriminan a los gitanos, tratándolos como delincuentes. Podemos apreciarlo en una escena en la que Esmeralda baila y pronuncia líneas de diálogo como: “¡Una gitana! ¡Nos lo robarán todo!” o “Los gitanos no ganan el dinero. Lo roban”. En una pirámide estamental, podríamos decir en su base estarían los gitanos, a continuación el resto del pueblo, los soldados y, en la cúspide, los clérigos y la iglesia.

Podemos distinguir la importancia de la religión y la fuerza que tiene en la sociedad. En varias ocasiones, según nos relata Guiance, A. (1999), los personajes perseguidos por el ejército, como Esmeralda o la madre de Quasimodo, acuden a la iglesia como refugio, acogiéndose a la protección de lo sagrado, ya que así no los podían arrestar ni matar.

“Que Dios ayude a los proscritos en su soledad. Que Dios los ayude o nadie lo hará”. El cristianismo se convierte en la fuente de esperanza para el pueblo, esperando que su Dios termine con las injusticias: “También mis gentes son hijos de Dios”.

El mundo de las apariencias cobra presencia en la película. Esto es más evidente en el personaje de Quasimodo; objeto de burla por su apariencia física, sobre todo por parte del pueblo de París (“no nos engañemos, soy el más feo de París, ¿recordáis?”), que lo coronan como el más feo. Pero también tiene lugar en la trama del amor, pues los personajes de Esmeralda y Febo, los más atractivos según los cánones y estereotipos marcados a través de los códigos de dibujo, terminan enamorándose. Estableciendo con el tercero, Quasimodo, únicamente una relación de amistad, pese a su heroicidad.

Se advierte el uso de armas y violencia como método para infundir miedo y ejercer el despotismo encarnado en personajes como Frollo. También como sistema para resolver conflictos entre hombres (Quasimodo y Febo). Además, ciertos comentarios como “peleas igual que un hombre” nos llevan a la idea de que la figura masculina es la única que se dedica a las armas.

Dicha tiranía nos hace pensar que, mediante el dinero y el poder, todo se puede lograr; Frollo trata de sobornar a algunos ciudadanos para que le digan dónde se esconde Esmeralda. También manda quemarla en la hoguera, dándole a elegir entre quedarse con él o morir. Aparecen, de nuevo, animales como amigos del hombre (el caballo y la cabra) e incluso objetos inanimados, como son las gárgolas, que serán humanizadas. Estas últimas se denominan a sí mismas “amigas y guardianes” de Quasimodo, las cuales ocupan el papel de conciencia, ayudándolo a resolver sus conflictos internos: “mejor es pedir perdón que pedir permiso”.

Siguen apareciendo algunos estereotipos como el hombre fumador, representado a través de las gárgolas, o el más común en Disney: la desintegración familiar debido a la muerte de algún familiar, comúnmente la madre del protagonista, como en este caso. Dicha pérdida actúa como desencadenante de la soledad del personaje y las penurias que habrá de sufrir, al no contar con su protección.

Continúan apareciendo fenómenos meteorológicos, como la lluvia, para colaborar con el contexto dramático.

De nuevo, el antagonista cree, irónicamente, que será vencedor, siendo su final la muerte: “Y él castigará al malvado y los enviará a las llamas del infierno”. Esto da lugar al “happy ending” que Disney confiere a toda su filmografía.

### *MULAN*

La película *Mulan* está basada en un poema chino que recita la historia de Hua Mu Lan. Si bien hay varias versiones, una de ellas, la más antigua, es muy similar a la adaptación que Disney hizo de ella. Trata el combate que intentaba frenar el avance de los hunos aproximadamente entre el 386-534 a. C. Mulan se alista en la guerra en lugar de su enfermo padre, vistiéndose como un hombre, salvo que, en el mencionado poema lo hace con ayuda de su familia. Apenas sabemos nada de cómo se desarrolla la guerra, pero sí los reconocimientos que le conceden al final, que ella rechaza para volver a su casa y continuar con lo que considera su deber al ser mujer.

Al final del poema encontramos estas estrofas:

Las patas del conejo saltan más,  
los ojos de la hembra son algo más pequeños,  
mas cuando ves un par corriendo por el campo,  
¿quién logra distinguir la liebre del conejo?

Esta estrofa hace referencia a la igualdad de género, queriendo reflejar esta pregunta si al observar correr a una liebre hembra y otra macho juntas se sabría distinguir el género de cada una. Transmitiéndonos la imagen de Fa Mulan corriendo con sus antiguos compañeros de guerra, como afirma Fernandes (2019).

La protagonista de la versión de Disney posee unos rasgos muy similares a los de la actriz de doblaje Ming Na Wen (véase Figura 14), sin poder asegurar, con absoluta certeza, que fuese la referencia en la que se basaron los animadores a la hora de diseñar el personaje.

#### Figura 14

*Mulan* (izq.) y *Ming Na Wen* (drch.)



*Nota.* Imagen de la *Mulan* (izq.), y la actriz portuguesa *Ming Na Wen* (drch). Recuperado de: <https://www.pinterest.es/pin/493214596689011546/>. *Mulan* (1994). Walt Disney Studios. Recuperado de: <https://www.emol.com/noticias/Espectaculos/2017/11/29/885394/Disney-encontro-la-version-de-carne-y-hueso-de-Mulan-Actriz-china-protagonizara-el-remake-de-la-cinta-animacion.html>.

## ESTEREOTIPOS

La película *Mulan* es la primera creada por Disney en la que vemos a un personaje, mujer, carente de los estereotipos de feminidad que el Estudio había otorgado a las protagonistas hasta ahora.

La figura principal se presenta como una chica torpe y olvidadiza, a la que su familia espera casar. La mujer ha de prepararse para impresionar a la casamentera y poder casarse con un buen hombre para, de esta manera, honrar a tu familia. Así lo verbaliza el padre de la protagonista: “Honorables ancestros, ayudad hoy a Mulan para que impresione a la

casamentera”. Para ello, tiene que cumplir una serie de requisitos: el primero es la belleza, arreglando a Mulan como una novia que va a casarse. El segundo es poseer una buena complexión para poder tener hijos. Y, por último, ser graciosa, reservada y callada. Este último adjetivo es el más importante. Todas las formalidades nos las detallan la abuela y la madre en su canción *Nombre y honra nos darás* (“cumplir las obligaciones con calma y respeto y también reflexionar antes de actuar. Eso te dará honor y gloria”).

Por primera vez, los personajes son de otra raza diferente a la blanca sin ninguna connotación negativa, únicamente como representación de una cultura. También nos muestra la guerra entre el Imperio chino y los Hunos. Debido al ataque de estos últimos, el emperador de China recluta a los hombres de cada familia que deben luchar por su país: “es un gran honor poder defender a mi país y a mi familia” afirma Fa Zhou, el padre de Mulan.

Si ningún hombre de la familia va a luchar, es una ofensa para el emperador. El deber del hombre es luchar, aunque eso implique la muerte.

Las mujeres, por el contrario, deben quedarse en casa cuidando a la familia, o en el caso de Mulan, preparándose para tenerla. Mulan trata de oponerse a que su padre marche a luchar, pero solo recibe estas palabras por parte del mensajero: “Harías bien en enseñar a tu hija a contener esa lengua en presencia de un hombre”. Lo que nos deja claro el rol pasivo que debe adoptar la mujer frente al hombre.

Para proteger a su padre, el cual sufre de cojera, Mulan decide ocupar su puesto como soldado en esa guerra. Para ello, corta su pelo, recogiéndolo en un moño, y simula poseer una voz más grave. Nos encontramos, así, una figura travestida cuya iniciativa busca la salvación de su familia, a riesgo de perder su propia vida, y el enorgullecimiento de sus padres, aunque no sea de la manera esperada; a través del matrimonio.

Gracias a este intento por simular ser un hombre, podemos apreciar los estereotipos que giran en torno a esta figura: los hombres realizan ciertas acciones grotescas y toscas, como escupir, hacer pelotas con las bolas de pelusas que encuentran en los pies. Son violentos y creen que las peleas les hacen parecer más masculinos. Mulan lleva a cabo alguna de estas acciones para pasar desapercibida entre los otros soldados.

La canción *Todo un hombre haré de ti* manifiesta la visión sobre la diferencia de géneros y el papel que ocupa cada uno en la sociedad, que actualmente podríamos tachar de machista, con estrofas como: “me enviaron nenas, tal vez a jugar”.

Por primera vez, el personaje femenino toma la iniciativa de luchar por aquello que se propone: Mulan, a punto de ser expulsada por “incapacidad” física, reúne la fuerza y el valor para recoger la flecha que el capitán Li Shang había lanzado como reto, logrando así la aprobación de sus compañeros y su admiración, poder así luchar para volver a casa.

En esta película, apreciamos otro cambio: la banda sonora presenta letras más elaboradas que nos transmiten, de manera más evidente, los mensajes que busca emitir paralelamente a la historia.

En la canción *Mi dulce y linda sol* los hombres enumeran las cualidades que quieren que tengan las mujeres con las que se casen tras la guerra: de piel blanca, que le guste su fuerza, que sepa cocinar, que sea artista, que tenga alma maternal...Mulan prefiere una mujer con cabeza aguda, inteligente y juiciosa para hablar, revelador para la sociedad que la rodea, que pretende que las muchachas sean calladas y veneren a sus maridos, pero que define su personaje.

Aunque Mulan sea caracterizada como una persona torpe, demuestra otras capacidades como la inteligencia y el dominio de la estrategia antes que la fuerza en la batalla. Gracias a ella, consiguen salvarse de los hunos creando una avalancha.

La mujer es considerada jerárquicamente inferior, esto es mostrado durante toda la película, pero es más evidente en el clímax, tras la articulación de diálogos como: “¡Una mujer! ¡Sucia traidora!”, “Es una mujer, nunca valdrá nada aquí” o “Si confiabas en Pin, ¿Por qué no confías en Mulan?”. Por no mencionar la escena en la que Mulan expresa: “Nadie me escucha” y Mushu, el dragón, le recuerda que el motivo es su género.

Mulan se convierte en el primer personaje heroína, que no necesita ser salvada por un hombre. Ella es la salvadora del general Li Shang, el emperador, y toda China. Finalmente, es reconocida y nombrada miembro del consejo del emperador, título que rechaza para volver con su familia, sin perder de vista su motivación de hacer que su familia se sienta orgullosa de ella. “El mayor de todos los honores es tenerte a ti por hija. Te he echado de menos” (Fa Zhou).

Otra manera de mostrarnos la cultura china es a través de los dioses y ancestros, que representados en el personaje de Mushu el dragón, protegerán a Fa Mulan y tratarán de ayudarla y guiarla. En una escena, Mushu lleva un delantal rosa y profiere la siguiente frase “Mi hombrecito se va a la guerra”, simulando una madre orgullosa de su hijo, y, por tanto, estableciendo una relación entre el papel de madre y el de los dioses.

El grillo es otro personaje humanizado que representa las supersticiones, siendo catalogado como “el grillo de la suerte” por la abuela de la protagonista. Posteriormente, se convertirá en ayudante de Mushu en su misión de proteger a Mulan. Estos dos personajes, Mushu y el grillo, aportan cierto tono cómico a la película a través de sus acciones humanizadas.

## DISNEY EN EL 2000

### *TIANA Y EL SAPO*

Esta película está, como en su gran mayoría, inspirada en los cuentos de los hermanos Grimm. Esta, concretamente, en *El príncipe rana*, que encontraremos en el Anexo I. La historia cuenta cómo la pequeña de las hijas del rey pierde una bola de oro en una fuente. Hace un trato con la rana, prometiéndole tenerla cerca a cambio de que recupere su bola, y así lo hace. La joven trata de incumplir su promesa lanzando la rana contra la pared de su habitación para que muera, convirtiéndose en ese momento la rana en un apuesto príncipe. Como podemos apreciar, la película de Disney, aparentemente, no se acerca demasiado al cuento, en cuanto a trama se refiere. En el filme también contamos con un príncipe convertido en rana debido a un encantamiento, y una chica que desea, a toda costa, conseguir algo: su restaurante. Aunque ella no es una princesa repleta de joyas, también realiza un trato con el sapo para poder alcanzar su sueño. En cuanto al final de la narración, Disney prefiere devolver a la rana a su estado habitual de manera más agradable que los hermanos Grimm; mediante un beso.

En cuanto a los estereotipos de género que el Estudio ha tomado como referencia a la hora de confeccionar los personajes, encontramos a Anika Noni Rose, actriz afroamericana, que sería asimismo la actriz de doblaje (véase Figura 15), como bien nos transmite *Los auténticos rostros de Disney* (García, 2014).

**Figura 15**

Anika Noni Rose (izq.) y Tiana (drch.)



*Nota.* Imagen de la actriz estadounidense Anika Noni Rose (izq.), y Tiana (drch). *Tiana y el sapo* (2009). Walt Disney Studios. Recuperado de: <https://www.pinterest.es/pin/603482418794568681/> . Anika Noni Rose (s.f.) Recuperado de: <https://www.zimbio.com/photos/Anika+Noni+Rose/Princess+Tiana+Official+Induction+Disney+Princess/vgguoroZ-5Q>.

Larrondo y Meso (2010) afirman:

El director creativo de los estudios Walt Disney, John Lasseter, afirmó al periódico The Washington Post, que trabajaron de cerca con muchos líderes de la comunidad afroamericana, de todo el país, para asegurarse de que estaban haciendo algo de lo que se sintieran orgullosas las familias afroamericanas. Lasseter explicó que fue idea de Clements y de Musker convertir a Tiana en una princesa negra y recalcó que esta sería una de las heroínas más “fuertes” hasta la fecha de Disney, a pesar de que la creación del personaje nació con polémica. Y es que en los primeros borradores del guion, la princesa se llamaba Maddy, abreviatura de Madeleine, y trabajaba como criada para una familia blanca, características que algunos relacionaron con el pasado y la esclavitud. Incluso el hecho de que su pareja en la cinta, el príncipe Naveen, no fuera negro, molestó en algunos círculos. (p. 38)

En cuanto a la referencia que tomaron inicialmente para confeccionar a la versión blanca de Naveen, encontramos a Bruno Campos (véase Figura 16), actor brasileño-estadounidense y actor de doblaje del mismo personaje, con el cual comparte cierto parecido físico en algunos rasgos faciales.

**Figura 16**

*Bruno Campos* (izq.) y *Naveen* (drch.)



*Nota.* Imagen del actor brasileño-estadounidense Bruno Campos (izq.) y Naveen (drch). *Tiana y el sapo* (2009). Walt Disney Studios. Recuperado de: [https://disney.fandom.com/wiki/Prince\\_Naveen](https://disney.fandom.com/wiki/Prince_Naveen). Anika Noni Rose (s.f.) Recuperado de: <https://www.celebritynetworth.com/richest-celebrities/actors/bruno-campos-net-worth/>

## ESTEREOTIPOS

La película comienza mostrándonos su claro referente del cuento *La princesa y el sapo*, en el que se verán inmersos los protagonistas.

Por primera vez en Disney, encontramos un personaje femenino que no aspira al matrimonio ni a la ascensión social a través de este, sino que su sueño en la vida es tener un restaurante. También es la primera chica en Disney que tiene un trabajo remunerado para poder vivir de manera independiente. Sin embargo, tanto su ocupación como camarera, como el proyecto de dirigir su propio negocio de cocina, son labores domésticas relacionadas, genéricamente, con la mujer, como hemos visto anteriormente en otras princesas como Cenicienta o Blancanieves.

Tanto Tiana como su madre, representan la comunidad afroamericana, caracterizadas por un tono de piel oscuro. Ambas son de clase baja, viven en los suburbios, y han de trabajar arduamente para poder mantenerse. Eudora es modista y se gana la vida confeccionando ropa para familias ricas de Nueva Orleans.

Como es recurrente en películas anteriores de Disney, se distingue la ausencia de un progenitor, la figura paterna, ausencia que marcará un punto de inflexión en la vida de la protagonista.

Naveen no es el prototipo de príncipe que conocíamos hasta ahora. Principalmente, porque conocemos su historia: está arruinado y hasta que no encuentre una mujer con la que casarse, su padre no le conferirá ninguna renta (“en este momento sólo tiene dos opciones: cortejar y casarse con una joven rica o ponerse a trabajar”). Su personaje sufre una transformación paralela a la del femenino, teniendo cada uno una trama independiente que, finalmente, guardará cohesión. Tiana únicamente vive para trabajar y obtener dinero dirigido al restaurante, no tiene amigos porque nunca tiene tiempo para divertirse, y Naveen es su antagonista: es muy sociable y mujeriego, únicamente quiere pasárselo bien, y disfrutar de la comodidad gracias a su alta clase social. Dos personajes, que son opuestos en todos los sentidos, terminan unidos por un vínculo: la amistad y el amor, gracias a la ayuda que se prestan mutuamente para conseguir sus sueños (“mi sueño no estará completo si tú no estás en él”). Aprenderán cada uno las virtudes del otro: Tiana se relajará y divertirá y Naveen aprenderá a ser responsable y mirar por los demás; prefiere conseguir varios trabajos para conseguir el restaurante de Tiana antes que casarse con otra persona que le asegure un futuro lleno de privilegios.

A pesar de reunir el dinero necesario para comprar el local y abrir su negocio, nadie cree en ella y en que pueda lograrlo; “una mujercita de tu clase social se vería desbordada si intentase manejar un negocio como ese”, de manera que no sólo es juzgada por su entorno económico, sino también por el hecho de ser mujer emprendedora. En pocas palabras, a pesar de casarse con un príncipe, no renunciará a sus principios y su esfuerzo, y pagará el local con los ahorros que consiguió trabajando, sin depender del personaje masculino.

Charlotte es una joven de clase alta, que se ha criado con Tiana a pesar de sus diferencias económicas. Es egocéntrica y caprichosa, no consciente de sus posesiones y privilegios, siempre quiere más. Representa la base de la sociedad patriarcal al ser su sueño casarse con un infante: “besaría a cien sapos si así pudiera casarme con un príncipe”, como expresa tras su investigación Sarrión (2016). Cree en el amor y en las historias románticas hasta el punto de renunciar a su sueño de ser princesa: “voy a besarlo, por ti, amiga. Sin tener que casarnos”.

No podía faltar, como en todas las películas de princesas, la magia. Incluso personajes escépticos a la existencia de esta, como Tiana, que en ocasiones recurre a la petición de deseos como último recurso para intentar cumplir su proyecto. En suma, termina sometida y envuelta en la hechicería.

Siendo común la disparidad entre personajes en este filme, encontramos, igualmente, dos personajes que bien podrían representar el bien y el mal: Dr. Facilier y Mamá Odie.

Por primera vez, el villano de la película es un hombre, siendo en la mayoría de las películas de género femenino. Facilier utiliza la magia de los espíritus del más allá, magia negra, para enriquecerse a costa de embaucar a personas con el juego del tarot. “No me echéis la culpa a mí, id a reclamar el más allá”. Por lo consiguiente, la belleza y la atracción a los varones han dejado de ser lo más importante, cobra mayor significado la economía y el estatus social. Mamá Odie es una anciana considerada, por los animales, como una hechicera muy poderosa. Cuando Tiana y Naveen van a implorar su ayuda, como última opción, ella les canta una canción en la que articula: “Queréis ser humanos pero no sabéis lo que necesitáis”. Metáfora de que, incluso ella, siendo ciega, advierte que lo único que precisan es tenerse el uno al otro, olvidarse de las apariencias y el estatus social (“si el oro no te hizo feliz, por qué crees que ahora sí”). Aun así, Mamá Odie les previene de que el hechizo se podrá romper antes de las doce, guardando cierta similitud con el hada madrina de *Cenicienta*. Con el tiempo Tiana entiende este mensaje: “mi padre nunca consiguió lo que quería, pero tenía lo que necesitaba: amor”. Destacando, así, la importancia de los sentimientos sobre lo material. La época en la que se sitúa esta historia es posterior a la Primera Guerra Mundial, momento en que América sufre una oleada de inmigrantes y se alza el jazz como la mayor fuente de entretenimiento y diversión (Rubio, 2010, p. 1). Dicha pasión por este estilo de música queda reflejada en personajes como Naveen y Louis, que sueña con tocar la trompeta en una banda de humanos.

De nuevo, los animales están humanizados. Tanto Ray, la luciérnaga como Louis, el cocodrilo, hablan y no sólo eso, sino que, además, tienen aspiraciones y sueños por cumplir. Ray desea poder pasar su vida junto a su amor imposible, Evangeline, una estrella fugaz. Mientras que Louis desea ser un humano para poder tocar en una orquesta.

En la película, todos los personajes consiguen su sueño, pero algunos tienen que renunciar para ello a algo. Ray, por ejemplo, ha de morir en manos del hombre de las sombras para poder estar con Evangeline. Naveen, deja de lado las comodidades de su alta clase social, para ayudar a Tiana a cumplir su sueño de sacar adelante el restaurante. Louis deja atrás su vida animal para tocar en el restorán.

## VAIANA

Vaiana es una de las primeras películas que no están basadas en cuentos anteriores, sino que parte de la cultura y leyendas de los pueblos polinesios.

Zaldivar (2019) declara, en un artículo sobre la producción de *Vaiana*, que los directores de la película se basaron en ellos a la hora de buscar inspiración para crear esta película. Les marcó la frase “Know your mountain”, lo que significa que has de conocer de dónde vienes para saber dónde estás. Este es uno de los pilares que utilizaron como fundamento para la construcción de la historia, junto con el origen de los pueblos polinesios, los cuales también eran navegantes, siendo el mar esencial para ellos. Pero hubo un periodo de mil años en los que dejaron de navegar, y Disney utiliza esta brecha para aportar una justificación a su película.

En la leyenda, Maui es un semidiós debido a que fue resultado de la unión entre un dios y una humana, tenía cuatro hermanos. Westervelt (1910) detalla la leyenda en torno a este ser: Maui fue el creador de las islas clavando su anzuelo en el suelo del mar, así fue como nacieron islas como Hawaii.

Sus hermanos y él se dedicaban a la pesca. Cansados de la facilidad con la que Maui los engañaba a menudo, decidieron que no querían llevarlo a pescar con ellos. Hasta que un día les aseguró que con su anzuelo mágico podrían pescar más peces. Sus hermanos cedieron y cuando el semidiós lanzó su anzuelo al agua, algo picó. Articuló unas palabras mágicas para tratar de atrapar la presa, estuvo dos días procurando sacarlo del agua, hasta que este cedió y descubrieron que no era un pez, sino un trozo de piedra. Pidió a sus hermanos que lo sujetaran, pero no lo hicieron. La tierra cayó frente a ellos, estallando y formando así las diferentes islas. Cierta página web (Fotogramas, 2016) afirma que la película, inicialmente, iba a estar protagonizada únicamente por el semidiós, pero tras visitar los directores las islas del Pacífico y observar la importancia de su cultura, ancestros y el mar, surgió el personaje de Vaiana.

**Figura 17**

*Dwayne Johnson* (izq.) y *Maui* (drch.)



*Nota.* Imagen del actor estadounidense Dwayne Johnson (izq.) y Maui (drch). *Vaiana* (2016). Walt Disney Studios. Recuperado de: <https://www.elperiodico.com/es/internacional/20160627/un-dios-polinesio-obeso-en-la-ultima-pelicula-de-disney-siembra-la-polemica-en-las-islas-del-pacifico-5231896>. Dwayne Johnson (s.f.). Recuperado de: <https://www.elperiodico.com/es/onbarcelona/mirar/20170613/peliculas-dwayne-johnson-6095771>

Como viene siendo común en la historia de Disney, tomaron como referencia a los dobladores de voz para inspirarse en la creación de los personajes. Así pues, Maui está basado en el actor y luchador profesional Dwayne Johnson (véase Figura 17), mientras que Vaiana tiene un aspecto muy similar al de Auli'i Cravalho (véase Figura 18).

**Figura 18**

*Auli'i Cravalho* (izq.) y *Vaiana* (drch.)



*Nota.* Imagen de la actriz y cantante estadounidense Auli'i Cravalho (izq.) y Vaiana (drch). *Vaiana* (2016). Walt Disney Studios. Recuperado de: <https://princess.disney.com/moana>. Auli'i Cravalho (s.f.). Recuperado de: <https://www.scoopnest.com/es/user/CAPRICH0/836042839263969280-auli39i-cravalho-foi-descoberta-no-hava-pelos-produtores-de-moana-e-deu-voz-a-princesa-seu-primeir>.

## ESTEREOTIPOS

Contamos, de nuevo, con un personaje femenino que no posee el título de princesa, como habíamos observado anteriormente en personajes como Mulan o Tiana. El personaje femenino de Vaiana es la hija del jefe de Moto Nui, isla del Pacífico Sur, donde vive su poblado. Esperan que se convierta en la siguiente jefa de la isla, siendo presionada por su padre (“eres la próxima gran jefa de nuestro pueblo”), mientras que ella se ve más atraída por el mar y los navegantes que por el liderazgo: “primero tienes que aprender cuál es tu lugar”. Es el mismo personaje del padre el que nos transmite la importancia de las tradiciones: “llegará un momento en el que pondrás tu piedra en la montaña, como hice yo, como hizo mi padre”. Esta, junto a la sobreprotección, son las causas principales por las que el jefe Tui intenta alejar a su hija de su pasión por el mar. Se antepone las responsabilidades antes que la diversión.

También cobra gran relevancia las leyendas, y como es común, la magia. Las primeras son narradas por el personaje de Granma Tala, la abuela, y la única que apoya a su nieta en su afán por adentrarse en el océano. Nos narra el mito de Te Fiti, la diosa que creó la vida: tras caer en un profundo sueño, su corazón se convirtió en una pequeña piedra, que, posteriormente, el semidiós Maui le robó. Debido a este suceso la muerte se extiende por las islas, hasta llegar finalmente a Motu Nui.

De nuevo, encontramos el antagonismo de dos sujetos: la abuela es creyente, envejece relatando historias de antepasados y héroes. Sostiene asimismo la existencia de la reencarnación tras la muerte: “cuando muera me reencarnaré en una de estas” (refiriéndose a una mantarraya). Mantendrá también el estereotipo de pérdida familiar, siendo ella quien muere al inicio de la película.

Por el contrario, Tui es escéptico, no cree en los relatos que refiere su madre. Él solo espera hacer de su hija una gran jefa y que pueda tomar decisiones en nombre del pueblo. Ambos representan así, a la sociedad actual en su totalidad.

El semidiós mencionado anteriormente, Maui, nos cuenta dicha leyenda a través de los diferentes tatuajes encriptados en su piel, los cuales tienen personalidad propia y actúan como voz de su consciencia, llegando a provocar conflictos internos en el personaje, confiriéndoles cierta humanidad.

Por primera vez, el personaje de género masculino no posee la función de salvar a la protagonista. Inicialmente, cuando ella le pide ayuda, se niega a ofrecérsela, teniendo que valerse por sí sola. Es más bien Vaiana quien apoya a Maui, que nos muestra, en numerosas escenas, su personalidad insegura, buscando la aprobación de los demás: “Tal vez los dioses

te eligieron, pero no te convirtieron en Maui, eso lo has hecho tú". Gracias a ella logra tener mayor confianza en sí mismo y valorarse: "Con anzuelo o sin él, soy Maui":

Estas cualidades, junto a su obstinación y, en ocasiones, grosería, hacen de este semidiós un personaje terrenal con el que podemos simpatizar.

El Estudio trata de dejar entrever ciertos atisbos de feminismo a través de frases inclusivas del semidiós, primer personaje masculino no sexista: "Maui, cambia formas, semidiós del viento y el mar, héroe de los hombres. Perdón, y las mujeres. Los hombres y las mujeres también. Todos. No va de chicos o chicas, Maui es héroe de todos". Y hace ciertos guiños a sus propios estereotipos evidentes a lo largo de su filmografía aportando ironía y comicidad: "si llevas vestido y te acompaña un animalito, eres princesa". O también "si empiezas a cantar echo la pota".

Conformará, también, una novedad para Disney la ausencia de trama amorosa, que será sustituida por la de amistad entre los personajes de distinto género, ya que tienen ambiciones más poderosas que esta: salvar al pueblo y devolver el corazón a la diosa Te Fiti. Este aprecio entre ambos es simbolizado mediante los tatuajes de Maui, a quien el personaje femenino impresiona de tal forma que surge uno nuevo, con su rostro, en la piel.

Así, Vaiana, a pesar de ser una adolescente, sabe cuál es su lugar y su papel, aunque en ocasiones dude entre lo que quiere y lo que debe hacer. Esta lucha interna la observaremos a lo largo de la película, hasta el punto de experimentar la frustración y la desesperación de la protagonista: "vas a decirme que no sé lo que hago, y eso ya lo sé. No sé por qué me eligió el océano. Mi pueblo se muere...".

Ya apreciamos, en otros personajes como Mulán o Tiana, este carácter independiente y perseverante que caracteriza igualmente a Vaiana. La lucha por su pueblo, su familia y sus sueños es más importante que su propia protección, cuyo éxito da lugar al cambio de las tradiciones así como de la sociedad en la que viven; su aldea se transforma, de recolectora y pesquera, a navegante.

La película está repleta de comicidad, a través tanto de los personajes principales como los animales: el cerdo y el gallo. Este último personaje tiene como única función provocar la risa en el espectador.

Para concluir, no encontramos un villano que participe, de principio a fin, en la película. Sino que hay ciertos personajes, como el cangrejo, al que tendrán que burlar para conseguir el corazón de Te Fiti y devolverlo. Se nos plantea, también, a Te Fiti como un posible villano de lava, pero, finalmente, descubrimos que esta faceta es temporal y debido a la ausencia de su corazón. Por primera vez, se protege a un villano en vez de combatir contra él. El *happy ending* no da lugar a la muerte o desaparición de este personaje, sino a su transformación y

pérdida de toda la maldad. Te Fiti muestra la capacidad de perdonar a través del resurgimiento de su flora.

Es muy importante, de esta manera, para el público infantil, el mensaje tanto de reconocimiento del error a través de Maui (“lo que hice estuvo mal. No tengo excusa”), como la capacidad de perdonar que la diosa de la vida nos enseña.

### 3. CONCLUSIONES

Tras la realización de este estudio se ha analizado la influencia que Disney puede poseer en la educación infantil y los valores que transmite mediante una filmografía basada, principalmente, en los cuentos populares clásicos, transcritos por los hermanos Grimm.

El Estudio ha pretendido incluir en sus películas ciertos comportamientos que buscan educar a los más jóvenes según la cultura dominante en el momento de la producción de cada filme y las historias de las que parte a la hora de realizarlos. Es por ello que incluye en sus películas una serie de estereotipos que promueven y favorecen un adoctrinamiento. Algunos de ellos persisten en el tiempo de manera reiterada, mientras que van surgiendo otros nuevos.

En los años cuarenta y cincuenta predominan estereotipos, principalmente de género; los personajes femeninos tienen como única motivación alcanzar la belleza. Son firmes competidoras entre ellas y encarnan dos personalidades antagónicas: mujer inocente y mujer villana. Las únicas acciones que realizan giran en torno al hogar y son puramente dependientes de los hombres. De esta manera, el personaje masculino representa un comportamiento misógino, realiza trabajos de fuerza y resuelve conflictos mediante la violencia.

Se incluyen también otros comportamientos como los celos, en personajes de ambos géneros, y racismo mediante denotativos y caracterizaciones de los personajes, así como una clara jerarquización social, en la que la clase alta son reyes y príncipes y la más baja, ladrones. Aparece por primera vez la magia, representada a través de personajes como hadas y brujas. La conciencia es uno de los conductos a través de los cuales se transmiten ciertas enseñanzas al público infantil con el fin de educarlo. La religión está presente como sinónimo de salvación y protección.

Se visualiza una de las principales características de Disney: el *happy ending*, a pesar de que los antagonistas siempre creen triunfar, terminan fracasando. Los “buenos” no pueden salvarse si el villano no muere.

Por último, la familia es lo más importante, hasta el nivel de arriesgar la vida para salvarla.

En los años noventa prevalecen la gran mayoría de los estereotipos que se acaban de mencionar, pero aparecen algunos nuevos, dando lugar a un cambio importante y una visible evolución en el Estudio.

De nuevo, se acentúa la importancia de la belleza física, solo que en esta época se aplica a la figura femenina pero también a la masculina. La figura femenina es sexualizada, no sólo mediante la caracterización del personaje, sino también a través de comportamientos y comentarios por parte de los hombres.

Se manifiesta una desintegración familiar, debido a la muerte de las figuras paternas al inicio de las películas, que justifican ciertas actitudes por parte de los protagonistas y conforman su personalidad.

El cambio más atractivo y transformador figura en el personaje femenino, que encarna a una mujer luchadora que no busca el amor, aunque lo termine encontrando igualmente. Rompe con la idea de mujer ama de casa y madre, para convertirse en aquella que trata de perseguir sus sueños. Aunque, finalmente, se ve arrastrada a la participación en una estructura familiar tradicional.

La fémina posee inteligencia e independencia, supone una revelación para su sociedad y cultura, ya que no necesita un varón que la salve o la venera. Y, por último, se dejan de lado las hadas madrinas para dar paso a los dioses, que salvaguardarán a los protagonistas.

Son las películas del dos mil las que reflejan nuestra sociedad actual con mayor fidelidad. Encontramos a unas mujeres, además de luchadoras, independientes. Por primera vez, observamos un personaje femenino en el mundo laboral y uno masculino que pese a ser un príncipe, es lo contrario a la perfección, rompiendo con cómo el Estudio los había caracterizado hasta ahora, y además conocemos su historia. No tiene el papel de salvador, sino que forma parte de las aventuras de la protagonista, de manera que ambos cobran la misma importancia.

Se decide visibilizar a comunidades como la afroamericana y hawaiana sin ningún tono xenóforo ni racista, así como fomentar la inclusión y la igualdad de género. En alguna ocasión, se burlan de los anteriores estereotipos presentes en la filmografía del Estudio. Aun así, prevalece la existencia de la conciencia, los dioses, que ahora están justificados a través de leyendas, la jerarquización social y la desintegración familiar.

Las películas producidas en los años noventa marcan un punto de inflexión en Disney y en los principios que hoy en día se consideran éticos y educativos para el público infantil. A partir de entonces, el Estudio comienza a producir películas con unos estereotipos con los que hoy en día los espectadores se pueden ver satisfechos y representados, pero que, conforme la sociedad y su cultura vaya avanzando, dejarán de sentirse identificados con ellos.

Se podría acusar a las películas producidas en el periodo de los años cuarenta a los noventa de racistas, sexistas, misóginas, violentas, discriminatorias, y un sinfín de calificativos despectivos. Pero se ha de tener en cuenta el contexto social en el que han sido creadas y la progresión que el ser humano ha experimentado socialmente.

Por lo tanto, se puede afirmar que Disney ha practicado una evolución respecto a sus estereotipos, generalmente positiva, aunque algunos de ellos hayan perdurado con el tiempo, los mismos que prevalecen en nuestra población.

### **3.1. PROBLEMAS**

A la hora de realizar el trabajo me he encontrado con algunos problemas:

El primero de ellos es referente al asunto, la amplitud del trabajo y la focalización en un tema concreto, ya que ofrecía infinidad de ámbitos de análisis. Se redujeron las posibilidades sujetando el estudio del tema al que se ha hecho poca alusión hasta ahora, que eran los estereotipos, no sólo de género, sino del conjunto que representa dicha palabra.

Tras llevar un tiempo trabajando en el proyecto, surgió el imprevisto del estado de alarma debido a la pandemia mundial, por lo que tuve que volver a casa, olvidando allí alguno de los recursos bibliográficos con los que había estado trabajando hasta ahora. Sin embargo, he podido sacarlo adelante mediante el uso de otros referentes online, tanto videos como artículos.

Otra de las dificultades que he encontrado, también relacionado con la bibliografía, ha sido hallar información fiable de las últimas dos películas. Al ser tan recientes había menor cantidad de artículos y trabajos académicos que hiciesen alusión a ellas, por lo que he necesitado hacer uso de las escasas fuentes localizadas para desarrollar el marco teórico de estas.

Pese a estos pequeños inconvenientes, el trabajo se ha conseguido sacar adelante y poderlo finalizar satisfactoriamente.

#### 4. BIBLIOGRAFÍA

ABC Internacional (2017). *Portar armas, un derecho «intocable» en Estados Unidos*. Recuperado de: <[https://www.abc.es/internacional/abci-derecho-portar-armas-intocable-201710021320\\_noticia.html](https://www.abc.es/internacional/abci-derecho-portar-armas-intocable-201710021320_noticia.html)>

Así habló Cicerón (2014, noviembre, 8). *El bulo de la "Guía de la buena esposa" [Entrada blog]* Recuperado de: <<http://asihablociceron.blogspot.com/2014/11/el-bulo-de-la-guia-de-la-buena-esposa.html>>

Bock, S. (1992). LOS HUNOS: TRADICIÓN E HISTORIA. *Antigüedad y cristianismo*, (9).

Borja, C. (2012). *De la variedad Grimm a la homogeneidad Disney*. IV Jornadas de Poéticas de la Literatura Argentina para Niños, 27 y 28 de septiembre de 2012, La Plata, Argentina. Recuperado de: <<http://www.memoria.fahce.unlp.edu.ar/library?a=d&c=eventos&d=Jev1594>>

Cedeño, L. (2008). *Las armas de fuego: Un factor de riesgo para la seguridad ciudadana. Inseguridad y violencia en Venezuela: Informe*, 352-360.

Dalla Costa, M. (1972). *Las mujeres y la subversión de la comunidad*. Dalla Costa, y James. *El poder de la mujer y la subversión de la comunidad*, Siglo XXI, México.

Delgado, Daniel (2020, febrero 13). *La historia de Hua Mulan, defensora legendaria de China*. Muy historia. Recuperado de: <<https://www.muyhistoria.es/edad-media/articulo/la-historia-de-hua-mulan-defensora-legendaria-de-china-221581603793#>>

Díez, C. S. (1996). *Novela rosa, novela blanca y escritura femenina en los años cuarenta: la evolución de Carmen de Icaza*. *Asparkía: investigació feminista*, (7), 91-102.

Digón, Patricia (2006). *El caduco mundo de Disney: propuesta de análisis crítico en la escuela*. Recuperado de: <<https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=15802625&idp=1&cid=595235>>

Fernandes, Diana (2019). *Hua Mulan: la historia de la valiente mujer detrás del clásico de Disney*. *Culturizando*. Recuperado de: <<https://culturizando.com/hua-mulan-la-historia-de-la-valiente-mujer-detras-del-clasico-de-disney/>>

Fonte, Jorge y Mataix, Olga, (2000). *Walt Disney: El universo Animado de los Largometrajes (1937-1967)*. Editorial: T&B Editores

Fotogramas. 2016, diciembre 05. *'Vaiana': en un principio la princesa no iba a ser la protagonista*. Recuperado de: <<https://www.fotogramas.es/noticias-cine/a17262268/vaiana-en-un-principio-la-princesa-no-iba-a-ser-la-protagonista/>>

Gaite, C. M. (2015). *Usos amorosos de la postguerra española* (Vol. 91). Anagrama.

García, Yago. (2014). *Los auténticos rostros de Disney*. *Cinemanía*. 20 Minutos. Recuperado de: <<https://cinemania.20minutos.es/noticias/los-autenticos-rostros-de-disney/>>

Grimm, Jakob Ludwig, 1785-1863 *Cuentos de los hermanos Grimm*. [recurso electrónico] – 1ª ed. – San José: Imprenta Nacional, 2013.

Guiance, A. (1999). Iglesia e ideología de la violencia en la Castilla medieval. Crímenes e infanticidios en la legislación canónica. *Mediaevistik*, 12(1), 209-227.

Henry A. Giroux, (2001). *El ratoncito feroz Disney o el fin de la inocencia*. Editorial: Fundación Germán Sánchez Ruipérez

IMDb. (2010). *Tiana y el sapo*. Recuperado de: <<https://www.imdb.com/title/tt0780521/>>

IMDb. (2016). *Vaiana*. Recuperado de: <<https://www.imdb.com/title/tt3521164/>>

Larrondo Ureta, A., & Meso Ayerdi, K. (2010). *II Jornadas sobre Mujeres y Medios de Comunicación*: [22 y 23 de abril de 2010. UPV/EHU. Campus de Leioa].

Li, J. (2014). *Mulan (1998) and Hua Mulan (2009): National myth and trans-cultural intertextuality. Heroism and Gender in War Films*, 187-205.

Montiel, A. (2002). *El desfile y la quietud: (análisis fílmico versus historia del cine)*. Generalitat Valenciana, Conselleria de Cultura i Educació, Subsecretaria de Promoció Cultural.

Rubio, A. D. J., & Daniel, A. (2010). *Ecos de la época del Jazz en los Estados Unidos*. *Tonos digital: Revista electrónica de estudios filológicos*, (20), 14.

Sarrión Pérez, J. M. (2016). *Analizando el nuevo Disney*.

Sotodosos, Alejandro, (2017, mayo 28). La violenta historia original de Pinocho no tiene nada que ver con la que todos conocemos. *Culturamas. La revista de información cultural de internet*. Recuperado de: <<https://www.culturamas.es/2017/05/28/la-violenta-historia-original-de-pinocho-no-tiene-nada-que-ver-con-la-que-todos-conocemos/>>

Maldonado, Lorena (2019, abril 15). La terrible (y verdadera) historia del jorobado de Notre Dame que Disney no te contó. *El Español*. Recuperado de: <[https://www.elespanol.com/cultura/20190417/terrible-verdadera-historia-notre-dame-disney-no/391461898\\_0.html](https://www.elespanol.com/cultura/20190417/terrible-verdadera-historia-notre-dame-disney-no/391461898_0.html)>

Méndez, Rafael (2003). *El siglo del humo*. Periódico El País. Recuperado de: <[https://elpais.com/diario/2003/01/27/sociedad/1043622001\\_850215.html](https://elpais.com/diario/2003/01/27/sociedad/1043622001_850215.html)>

Rohrer, Finlo. (2009, abril 9). La obsesión por los finales felices. *BBC: Mundo*. Recuperado de: <[https://www.bbc.com/mundo/cultura\\_sociedad/2009/04/090409\\_1631\\_finales\\_felices\\_cr](https://www.bbc.com/mundo/cultura_sociedad/2009/04/090409_1631_finales_felices_cr)>

Ruiz Julieta, (2017, diciembre 21). La verdadera historia de Blancanieves y los siete enanos. *El universal. De10*. Recuperado de: <<https://de10.com.mx/top-10/2017/12/21/la-verdadera-historia-de-blancanieves-y-los-siete-enanos>>

Obra colectiva *El país aguilar* (2001). *Walt Disney 100 años de magia*. Editorial: *El país aguilar*.

Vega, Cristina. (2017, octubre 03). 'Vaiana': El personaje de Dwayne Johnson, Maui, está basado en el abuelo del actor. *Sensacine*. Recuperado de: <<http://www.sensacine.com/noticias/cine/noticia-18560399/>>

Westervelt, W.D. (1910). The ancient legend of Maui, a Demi-God of Polynesia [Entrada Blog]. Recuperado de: <<https://themaumiracle.org/our-history/the-ancient-legend-of-maui/>>

Zaldivar, Nerea. (2019, mayo 28). *Detrás de las escenas de Vaiana (Moana), la princesa Disney Polinesia* [Entrada blog]. Recuperado de: <<https://elregidordecine.com/making-of-vaiana-moana/>>

## 5. FILMOGRAFÍA

Disney, Walt (Prod.) y Geronimi, Clyde (Dir.). (1951). *Alicia en el país de las maravillas* [Plataforma digital]. Lugar: Walt Disney Productions. Recuperado de: <<https://www.disneyplus.com/es-es/movies/alicia-en-el-pais-de-las-maravillas-1951/2I0X3WdCxQ4F>>

Disney, Walt (Prod.) y Morey, Larry (Dir.). (1937). *Blancanieves y los siete enanitos*. [Plataforma digital]. Lugar: Walt Disney Productions. Recuperado de: <<https://www.disneyplus.com/es-es/movies/blancanieves-y-los-7-enanitos/7X592hsrOB4X>>

Hahn, Don (Prod.) y Geronimi, Clyde y Reitherman, Wolfgang (Dir.). (1961). *101 Dálmatas*. [Plataforma digital]. Lugar: Walt Disney Productions. Recuperado de: <<https://www.disneyplus.com/es-es/movies/101-dalmatas/7NOwGGV7R7kE>>

Disney, Walt (Prod.) y Wise, Kirk y Trousdale, Gary (Dir.). (1996). *El jorobado de Notre Dame*. [Plataforma digital]. Lugar: Walt Disney Pictures. Recuperado de: <<https://www.disneyplus.com/es-es/movies/mulan/85wmj4hahA0B>>

Walt Disney Feature Animation (Prod.) y Bancroft, Tony y Cook, Barry (Dir.). (1998). *Mulan*. [Plataforma digital]. Lugar: Walt Disney Pictures. Recuperado de: <<https://www.disneyplus.com/es-es/movies/el-jorobado-de-notre-dame/796BIJb9AIES>>

Disney, Walt (Prod.) y Geronimi, Clyde (Dir.). (1953). *Peter Pan*. [Plataforma digital]. Lugar: Walt Disney Pictures. Recuperado de: <<https://www.disneyplus.com/es-es/movies/peter-pan/20a1PB36VPVF>>

Disney, Walt (Prod.) y Geronimi, Clyde (Dir.). (1940). *Peter Pan*. [Plataforma digital]. Lugar: Walt Disney Pictures. Recuperado de: <<https://www.disneyplus.com/es-es/movies/pinocho/3awzEJp1S6xg>>

Disney, Walt (Prod.) y Reitherman, Wolfgang (Dir.). (1973). *Robin Hood*. [Plataforma digital]. Lugar: Walt Disney Productions. Recuperado de: <<https://www.disneyplus.com/es-es/movies/robin-hood/5ACMz1bJJwwZ>>

Del Vecho, Peter (Prod.) y Clements, Ron y Musker, John (Dir.). (2009). *Tiana y el Sapo*. [Plataforma digital]. Lugar: Walt Disney Pictures y Walt Disney Animation Studios.

Recuperado de: <<https://www.disneyplus.com/es-es/movies/tiana-y-el-sapo/7TPAcC8QPGpm>>

Shurer, Osnat (Prod.) y Clements, Ron y Musker, John (Dir.). (2016). *Vaiana*. [Plataforma digital]. Lugar: Walt Disney Pictures y Walt Disney Animation Studios. Recuperado de: <<https://www.disneyplus.com/es-es/movies/vaiana/70GoJHflgHH9>>