



UNIVERSITAT
POLITÈCNICA
DE VALÈNCIA



FACULTAT DE BELLES
ARTS DE SANT CARLES

UNIVERSITAT POLITÈCNICA DE VALÈNCIA

Facultad de Bellas Artes

Análisis comparativo del retrato de la mujer en los clásicos
de animación de Disney y en sus remakes live-action

Trabajo Fin de Grado

Grado en Diseño y Tecnologías Creativas

AUTOR/A: Ferrando Sánchez, Helena

Tutor/a: Orduña Malea, Enrique

CURSO ACADÉMICO: 2022/2023

RESUMEN

Las corrientes de pensamiento como el feminismo de cuarta ola o el feminismo interseccional han tenido un fuerte impacto y calado en la sociedad y cultura estadounidenses. Este hecho, se ha visto reflejado en su industria cinematográfica, con especial incidencia en los roles atribuidos a la mujer. El objetivo de este trabajo es descubrir si ha cambiado (y de qué manera lo ha hecho) la forma de retratar a los personajes femeninos en los *remakes live-action* respecto de los clásicos de Disney. A través del análisis comparativo de los filmes de animación *Blancanieves* (1937), *Pinocho* (1940), *La Cenicienta* (1950), *La Bella Durmiente* (1959) y *Mulán* (1998) y sus homónimos *live-action*, los resultados muestran una notable evolución en el retrato de la mujer.

PALABRAS CLAVE: Disney, estudios de género, remake *live-action*, evolución del retrato femenino, feminismo interseccional, industria cinematográfica.

ABSTRACT

Schools of thought such as fourth-wave feminism or intersectional feminism have had a strong impact on American society and culture. This fact has been reflected in its film industry, with special incidence in the roles attributed to women. The aim of this paper is to find out if (and how) the portrayal of female characters in live-action remakes has changed with respect to Disney classics. Through a comparative analysis of the animated films *Snow White* (1937), *Pinocchio* (1940), *Cinderella* (1950), *Sleeping Beauty* (1959) and *Mulan* (1998) and their live-action counterparts, the results show a remarkable evolution in the portrayal of women.

KEY WORDS: Disney, gender studies, remake live-action, evolution of female portrait, intersectional feminism, film industry.

CONTRATO DE ORIGINALIDAD

Este Trabajo de Fin de Grado ha sido realizado íntegramente por la alumna Helena Ferrando Sánchez. Éste es el último trámite para la obtención del título de la promoción 2022/2023 del Grado de Diseño y Tecnologías Creativas de la Universidad Politécnica de Valencia.

El presente documento es original y no ha sido entregado como otro trabajo académico previo, y todo el material tomado de otras fuentes ha sido citado correctamente.

Firma:

Fecha: 23/06/2023

A handwritten signature in black ink, consisting of several vertical strokes followed by a circular flourish and a horizontal line extending to the right.

ÍNDICE

ÍNDICE DE FIGURAS	6
ÍNDICE DE TABLAS	7
1. INTRODUCCIÓN	10
1.1. JUSTIFICACIÓN DEL TEMA Y OBJETO DE ESTUDIO	10
1.2. ESTADO DE LA CUESTIÓN	10
1.3. HIPÓTESIS Y OBJETIVOS	15
2. MARCO TEÓRICO	17
2.1. MODO DE REPRESENTACIÓN INSTITUCIONAL	17
2.2. PROTAGONISTAS FEMENINAS DISNEY: EL RETRATO DE LA MUJER EN DISNEY	18
2.3. LOS REMAKES <i>LIVE-ACTION</i>	20
3. MATERIAL Y MÉTODO	22
4. RESULTADOS	24
4.1. <i>BLANCANIEVES</i> (DISNEY, 1937) Y <i>BLANCANIEVES Y LA LEYENDA DEL CAZADOR</i> (ROTH FILMS, 2012)	24
4.1.1. <i>Fichas técnicas</i>	24
4.1.2. <i>Análisis comparativo de personajes</i>	25
4.1.3. <i>Análisis comparativo de planos</i>	28
4.1.4. <i>Análisis comparativo del retrato sociocultural</i>	32
4.2. <i>PINOCHO</i> (DISNEY, 1940) Y <i>PINOCHO</i> (DISNEY, 2022)	35
4.2.1. <i>Fichas técnicas</i>	35
4.2.2. <i>Análisis comparativo de personajes</i>	35
4.2.3. <i>Análisis comparativo de planos</i>	38
4.2.4. <i>Análisis comparativo del retrato sociocultural</i>	41
4.3. <i>LA CENICIENTA</i> (DISNEY, 1950), <i>CENICIENTA</i> (DISNEY, 2015) Y <i>CENICIENTA</i> (COLUMBIA PICTURES, 2021)	42
4.3.1. <i>Fichas técnicas</i>	42
4.3.2. <i>Análisis comparativo de personajes</i>	43
4.3.3. <i>Análisis comparativo de planos</i>	48
4.3.4. <i>Análisis comparativo del retrato sociocultural</i>	53

4.4. LA BELLA DURMIENTE (DISNEY, 1959) Y MALÉFICA (DISNEY, 2014)	55
4.4.1. <i>Fichas técnicas</i>	55
4.4.2. <i>Análisis comparativo de personajes</i>	55
4.4.3. <i>Análisis comparativo de planos</i>	59
4.4.4. <i>Análisis comparativo del retrato sociocultural</i>	64
4.5. MULÁN (DISNEY, 1998) Y MULÁN (DISNEY, 2020)	66
4.5.1. <i>Fichas técnicas</i>	66
4.5.2. <i>Análisis comparativo de personajes</i>	67
4.5.3. <i>Análisis comparativo de planos</i>	71
4.5.4. <i>Análisis comparativo del retrato sociocultural</i>	77
4.6. LIMITACIONES DE LA INVESTIGACIÓN	78
5. DISCUSIÓN	80
5.1. <i>BLANCANIEVES</i>	80
5.2. <i>PINOCHO</i>	80
5.3. <i>LA CENICIENTA</i>	81
5.4. <i>LA BELLA DURMIENTE</i>	82
5.5. <i>MULÁN</i>	82
6. CONCLUSIONES	84
7. BIBLIOGRAFIA	86
ANEXOS	90

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura.1. Carátula de <i>Blancanieves</i> (1937)	24
Figura.2. Carátula de <i>Blancanieves y la leyenda del cazador</i> (2012)	24
Figura.3. Carátula de <i>Pinocho</i> (1940)	35
Figura.4. Carátula de <i>Pinocho</i> (2022)	35
Figura.5. Carátula de <i>Cenicienta</i> (1950)	42
Figura.6. Carátula de <i>Cenicienta</i> (2015)	42
Figura.7. Carátula de <i>Cenicienta</i> (2021)	42
Figura.8. Carátula de <i>La bella durmiente</i> (1959)	55
Figura.9. Carátula de <i>Maléfica</i> (2014)	55
Figura.10. Carátula de <i>Mulán</i> (1998)	66
Figura.11. Carátula de <i>Mulán</i> (2020)	66

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1. Ficha de análisis de personajes (Blancanieves): Escena 1	25
Tabla 2. Ficha de análisis de personajes (Blancanieves): Escena 2	26
Tabla 3. Ficha de análisis de planos (Blancanieves): Escena 1	28
Tabla 4. Ficha de análisis de planos (Blancanieves): Escena 2	29
Tabla 5. Ficha de análisis de planos (Blancanieves): Escena 3	29
Tabla 6. Ficha de análisis de planos (Blancanieves): Escena 4	30
Tabla 7. Ficha de análisis de planos (Blancanieves): Escena 5	31
Tabla 8. Ficha de análisis de planos (Blancanieves): Escena 6	31
Tabla 9. Ficha de análisis de planos (Blancanieves): Escena 7	32
Tabla 10. Ficha de análisis de personajes (Pinocho): Escena 1	35
Tabla 11. Ficha de análisis de personajes (Pinocho): Escena 2	37
Tabla 12. Ficha de análisis de planos (Pinocho): Escena 1	38
Tabla 13. Ficha de análisis de planos (Pinocho): Escena 2	39
Tabla 14. Ficha de análisis de planos (Pinocho): Escena 3	39
Tabla 15. Ficha de análisis de planos (Pinocho): Escena 4	40
Tabla 16. Ficha de análisis de personajes (Cenicienta): Escena 1	43
Tabla 17. Ficha de análisis de personajes (Cenicienta): Escena 2	45
Tabla 18. Ficha de análisis de personajes (Cenicienta): Escena 3	47
Tabla 19. Ficha de análisis de planos (Cenicienta): Escena 1	48
Tabla 20. Ficha de análisis de planos (Cenicienta): Escena 2	49
Tabla 21. Ficha de análisis de planos (Cenicienta): Escena 3	50
Tabla 22. Ficha de análisis de planos (Cenicienta): Escena 4	51
Tabla 23. Ficha de análisis de planos (Cenicienta): Escena 5	52
Tabla 24. Ficha de análisis de personajes (La bella durmiente y Maléfica): Escena 1	56
Tabla 25. Ficha de análisis de personajes (La bella durmiente y Maléfica): Escena 2	58
Tabla 26. Ficha de análisis de planos (La bella durmiente y Maléfica): Escena 1	59
Tabla 27. Ficha de análisis de planos (La bella durmiente y Maléfica): Escena 2	60
Tabla 28. Ficha de análisis de planos (La bella durmiente y Maléfica): Escena 3	61
Tabla 29. Ficha de análisis de planos (La bella durmiente y Maléfica): Escena 4	61
Tabla 30. Ficha de análisis de planos (La bella durmiente y Maléfica): Escena 5	62
Tabla 31. Ficha de análisis de planos (La bella durmiente y Maléfica): Escena 6	63
Tabla 32. Ficha de análisis de planos (La bella durmiente y Maléfica): Escena 7	64
Tabla 33. Ficha de análisis de personajes (Mulán): Escena 1	67

Tabla 34. Ficha de análisis de personajes (Mulán): Escena 2	70
Tabla 35. Ficha de análisis de planos (Mulán): Escena 1	71
Tabla 36. Ficha de análisis de planos (Mulán): Escena 2	72
Tabla 37. Ficha de análisis de planos (Mulán): Escena 3	73
Tabla 38. Ficha de análisis de planos (Mulán): Escena 4	73
Tabla 39. Ficha de análisis de planos (Mulán): Escena 5	74
Tabla 40. Ficha de análisis de planos (Mulán): Escena 6	75
Tabla 41. Ficha de análisis de planos (Mulán): Escena 7	75
Tabla 42. Ficha de análisis de planos (Mulán): Escena 8	76

1. INTRODUCCIÓN

1.1. JUSTIFICACIÓN DEL TEMA Y OBJETO DE ESTUDIO

La evolución del retrato femenino en las películas de animación de *Disney* y sus adaptaciones a *remakes live-action* es una cuestión actual para la sociedad y la cultura popular debido a, entre otras cosas, el impacto cinematográfico del auge de movimientos sociales como el feminismo: “long-term repositioning of Disney as a purveyor of progressive values” (Craven, 2017 p. 9).

Desde los inicios de la animación de *Disney*, el papel de la mujer en las películas ha sido objeto de críticas por la imagen estereotipada y limitada que se les presentaba: “Disney has attracted criticism over the years for portrayals of heroines and villainesses alike” (Craven, 2017, p. 9). Sin embargo, en las últimas décadas, ha habido un esfuerzo por parte de *Disney* y otras productoras para reinterpretar las historias y presentar personajes femeninos más complejos y diversos, reflejando así la creciente conciencia social sobre la representación de la mujer en los medios de comunicación.

De esta manera, el surgimiento de los *remakes live-action* ha generado un nuevo enfoque en la representación femenina en el cine, así como nuevas vías para la inclusión racial, ofreciendo una versión de los personajes más moderna y empoderada, adaptada a la actualidad.

Así mismo, la bibliografía sobre este tema es extensa, ya que se encuentran estudios sobre técnica cinematográfica, como *Culture in Disney Films: A Comparative Analysis of Color, Composition and Rhythm* (Paul, 2022), así como estudios que profundizan en el retrato sociocultural, como “Evolución de la figura femenina en las producciones Disney De Blancanieves a Mulán y Elsa” (Palop Soriano, 2016). No obstante, no se han encontrado estudios que discutan los personajes femeninos de forma comparativa e integral, analizando tanto las vertientes de la técnica cinematográfica como las del retrato estético y sociocultural.

Este trabajo pretende precisamente realizar un análisis comparativo de una selección de películas con la finalidad de observar los cambios y/o evolución entre los retratos femeninos que ofrecen las diferentes versiones. En concreto, se analizan las siguientes películas: *Blancanieves* (1937) y *Blancanieves y la leyenda del cazador* (2012), *Pinocho* (1940) y *Pinocho* (2022), *La Cenicienta* (1950), *La Cenicienta* (2015) y *Cenicienta* (2021), *La Bella Durmiente* (1959) y *Maléfica* (2014) y *Mulán* (1998) y *Mulán* (2020).

1.2. ESTADO DE LA CUESTIÓN

Los diversos aspectos sobre los que profundiza y realiza el análisis comparativo este trabajo han sido ampliamente estudiados separadamente, tanto en las

vertientes técnicas y cinematográficas (análisis del color, disposición, forma, planos, estructura, etc.), como en aquellas que analizan el retrato psicológico, social de los protagonistas, así como sus implicaciones socioculturales. Por este motivo, se ha realizado un filtrado de la bibliografía disponible y se han escogido aquellos trabajos que se han considerado más relevantes para el objeto de estudio.

En primer lugar, encontramos el estudio *Culture in Disney Films: A Comparative Analysis of Color, Composition and Rhythm* (Paul, 2022), en el que se discute y analiza el uso del color, la disposición, composición y ritmo de diversos fotogramas de las películas *Mulán* (2020), *Black Panther* (2018) y *Aladdín* (2019), así como la forma de retratar de la industria cinematográfica estadounidense las diferentes culturas. Para esto, se seleccionaron fotogramas en puntos similares de las tramas y se analizaron aislando los diferentes elementos del diseño. En el caso del estudio del color, se aislaron los seis colores predominantes, representándolos por bloques según los porcentajes, con el fin de comprender el equilibrio del color, matiz, croma, tono y saturación. Por otra parte, para estudiar la composición se utilizaron estos seis colores principales, reduciendo los fotogramas a color y forma (figuras reducidas a formas rectangulares), con el objetivo de entender cómo estos dos elementos interactúan entre sí, dando lugar a diferentes tipos de planos. Finalmente, el estudio de la composición se ha revisitado en blanco y negro para estudiar el encuadre. Tras realizar este análisis y comparar el uso de los elementos con relación a la temática de las escenas, se concluyó que la trama influye en el uso de estas herramientas de diseño, pues los creadores utilizan estas técnicas según las emociones, relaciones, conexiones con el entorno, etc. Que quieran representar.

Por otra parte, encontramos el estudio *“A Comparative Analysis of the Women Characters’ Characteristics of “Aladdin” of Disney’s Animation and Live Action Film”* (Song, 2021), que versa sobre la transformación de los personajes femeninos de la película de animación *Aladdín* (1992) en sus equivalentes en *remake live-action*, con el propósito de analizar cómo cambia la identidad de la mujer y la forma en que ésta es visualmente representada. Con este fin, en el estudio se extraen y comparan las escenas del *remake* que coinciden o son muy similares a las de animación original, y se analizan los cambios en maquillaje, peinado, vestuario y colores de la princesa Jasmine, la protagonista femenina. Los resultados muestran que la versión *live-action* representa a Jasmine como una líder inteligente y en evolución, en contraposición a la imagen de mujer pasiva y dependiente que brindaba la película de animación. Además, estos cambios de personalidad se reflejan en cambios en el maquillaje, peinado, vestuario y colores, plasmados en su nueva imagen.

Además, el estudio concluye que el público respondió positivamente a la nueva forma de retratar a los personajes femeninos indicando, por parte de la audiencia, cambios en la percepción de los roles de género y estereotipos

sexistas. Finalmente, este estudio incide en la importancia de examinar el perfil y el retrato de los personajes de los filmes de animación para poder desarrollar nuevas películas más creativas, originales y diversas, ofreciendo una versión más modernizada de los protagonistas.

Asimismo, continuando con el análisis formal y comparativo, el estudio “La relación entre los cambios de personalidad y los colores de vestuario de los personajes de Disney. Animaciones y películas de acción en vivo” (apellido, año) analiza el cambio en las personalidades de los personajes entre los filmes de animación y las películas *live-action*, y examina cómo estas variaciones de carácter se ven reflejadas en los nuevos *remakes*. Para ello, se compara el tipo de personalidad de los personajes y se estudian las asociaciones abstractas de colores de vestuario con el fin de verificar cómo cambian los colores de vestuario para adaptarse a los cambios de personalidad y presentar los cambios que Disney está experimentando.

En este estudio se seleccionaron cuatro películas de animación y sus homónimos *remakes*, y se seleccionaron cinco personajes principales de cada una. El estudio de la personalidad y comportamiento de los personajes se realizó a través del test de personalidad MBTI (Myers-Briggs Type Indicator) y el método de patrones de conducta DISC (Dominance, Influence, Steadiness and Conscientiousness). En cuanto al análisis de la imagen, éste incluyó la comparación de la indumentaria mediante la captura de imagen y la corrección de sombras y luz, y posteriormente asimilando los colores al sistema de color de Munsell: “el color debe suministrarse con un sistema apropiado, basado en el matiz, el valor y el croma [...]. representa las tres dimensiones del color y mide cada una con una escala apropiada.” (Munsell, 1905). De esta manera, se organizaron los elementos de cambio de los tipos de personalidad y las asociaciones abstractas de los colores de los disfraces, confirmándose si los cambios de personalidad de los personajes se aplicaron a los colores de los disfraces.

Los resultados de la investigación indicaron que hubo un cambio en los roles de género de los protagonistas y las princesas en las películas de *Disney*. También se observaron cambios en los villanos, anteriormente egocéntricos y ahora con características más humanas, y en los padres de las princesas, ahora más conservadores con tendencia a entrar en conflicto con las princesas. Finalmente, el análisis del color del vestuario reveló que se usaron colores que se ajustan a los rasgos de carácter de los personajes, concluyendo que *Disney* está tratando de adaptar sus personajes clásicos para reflejar una imagen humana más actualizada.

En cuanto a las investigaciones que abordan los aspectos psicosociales, se destaca el estudio “Evolución de la figura femenina en las producciones Disney De Blancanieves a Mulán y Elsa” (Palop Soriano, 2016). Este trabajo profundiza en la evolución de la mujer desde tres ópticas distintas y según la perspectiva feminista: protagonista frente al amor y el miedo, la toma de decisiones y las

aspiraciones, sueños e inquietudes. Basándose en los estándares del Modo de Representación Institucional, se analizan los filmes *Blancanieves* (1937), *Mulán* (1998) y *Elsa* (2013), pertenecientes a la primera (princesas tradicionales), segunda (princesas rebeldes) y tercera (princesas independientes) etapa de princesas, respectivamente.

El análisis de estas películas demuestra la evolución de las mujeres en las obras de *Disney*, desde las perfectas amas de casa hasta llegar a un nuevo modelo femenino autónomo e independiente que no centra su vida en la búsqueda de un hombre que las complemente, adquiriendo poder en el ámbito público y jugando un papel decisivo en el transcurso de su destino. Además, no sólo se observan cambios a nivel feminista, sino a nivel racial, pues empiezan a verse representadas otras razas y culturas. Finalmente, a nivel formal, los resultados del estudio muestran que, aunque la estructura de la narrativa en las películas de *Disney* sigue siendo la misma, con una introducción, un nudo y un desenlace con final feliz, el contenido de las historias ha ido evolucionando para reflejar los cambios histórico-sociales y adaptarse a las demandas del público. A pesar de que la forma en la que se cuentan las historias sigue siendo la misma, el contenido se ha ido actualizando para reflejar los avances y cambios de la sociedad, acogiendo las demandas feministas, antirracistas y de diversidad de la cultura moderna actual.

Continuando con los aspectos psicosociales de las producciones *Disney*, se encuentra la investigación “El giro discursivo de Disney hacia el postfeminismo en el *remake* de *La Bella y La Bestia*” (Zapata Cantón, 2017). El objetivo general de la investigación es examinar las variaciones que se han producido en los personajes y la trama en la película de *La Bella y la Bestia* de 1991 y su versión de 2017. Para ello, se emplean el análisis según la Morfología del Cuento de Vladimir J. Propp (1985, *Morfología de un cuento*) para identificar similitudes y diferencias en la estructura de la trama de ambas películas, y se aplican los conocimientos del narratólogo Genette (1972) para estudiar el narrador y la narración, con la finalidad de complementar el análisis de Propp. Además, se profundiza en la construcción de los personajes a través del enfoque de los personajes de la guionista L. Seger (2000) y se indaga en la construcción de las relaciones amorosas según los estudios de R. Barthes (1982). En cuanto a la teoría feminista, se examina si existe un cambio hacia el postfeminismo en la trama de *La Bella y la Bestia* (2017) en comparación con la película de animación de 1991.

Los resultados de este estudio muestran que *Disney* presenta cambios en los personajes principales en *La Bella y la Bestia* (2017) con el fin de encajar mejor con el discurso postfeminista: en comparación con la película original, el *remake* profundiza en la personalidad de la protagonista, Bella, quien se presenta como una heroína, y del protagonista masculino, Bestia, quien se muestra más humanizado, buscando así crear personajes más actuales. Además, para lograr una narración más profunda, la nueva versión incluye

personajes secundarios que agregan complejidad a los personajes principales e incorpora correcciones en situaciones del argumento original.

Finalmente, el estudio también recalca la singularidad e importancia de las mujeres en la producción del *remake* del 2017, pues formaron parte, dirigiendo en muchos casos, los procesos de producción, maquillaje, vestuario, decorados, postproducción y publicidad. Asimismo, el libreto de la película de animación de 1991 fue escrito por una mujer. De esta manera, *La Bella y la Bestia* es una película que ha tenido una fuerte representación y participación femenina, que ha ido aumentando exponencialmente en cantidad y grado de importancia, hecho que ha traído como consecuencia un filme producto de la época y el contexto social en el que ha sido creado.

En cuanto a estudios que aborden el tema racial, se destaca "*Race-ing Disney: Race and Culture in the Disney universe*" (Kin Gagnon, 1998). Esta disertación se centra en considerar las múltiples maneras en que los significados raciales y culturales circulan en el universo de *Disney*, más allá del problema de los estereotipos racialmente degradantes. Para ello, se localizan los estereotipos problemáticos en los filmes, se analizan las lecturas coloniales de la historia, se profundiza en la recepción de las películas por parte de la audiencia y en cómo el retrato de los personajes racializados pueden influir en la construcción de identidad de la audiencia racializada.

Los resultados de este estudio muestran que pese a la creciente multiculturalidad y diversidad de las películas *Disney*, en muchas ocasiones la representación racial sugiere un turismo cultural simbólico en el que las tradiciones no occidentales son objeto de consumo, pues estas culturas se interpretan y representan según el ideal americano o el ideal *Disney*.

Otro estudio que aborda la temática racial es "*From the Advent of Multiculturalism to the Erasure of Race: The Representation of Race Relations in Disney Animated Features (1995-2009)*" (Benhamou, 2014). En este estudio, mediante el análisis de *Pocahontas* (1995), *Atlantis* (2001), y *Tiana y el Sapo* (2009), se profundiza en la evolución de la representación racial, centrándose en el contexto histórico y cultural, la historia de producción de la película y la recepción de ésta por parte de la crítica. El estudio concluye que desde los años 1990 hasta los 2000, el tratamiento de la raza y la multiculturalidad era superficial e insuficiente, pues se simplificaban y borraban conflictos históricos y raciales. A partir de los 2000, se argumenta que *Disney* reconstruyó un mundo sin raza en el que la raza no sólo ya no importaba, sino que parecía invisible, viviendo a partir del 2009 un nuevo auge de los personajes y la totalidad del elenco caucásicos. No obstante, y para finalizar, la investigación ya auguraba una nueva ola de producciones *Disney* con mayor inclusión en términos de multiculturalidad y diversidad.

Finalmente, en cuanto a estudios que traten la cuestión del éxito o fracaso de los *remakes*, se encuentra el trabajo "Qué define el éxito o el fracaso de los *remakes* de *Disney*" (Floro Sendiña, 2021), cuyo objetivo fue determinar qué

factores influyen en el triunfo o revés de los *remakes* producidos por *Disney* desde 2014. Para lograrlo, se seleccionaron seis *remakes* junto con sus películas originales correspondientes y se clasificaron según la recepción de la crítica y del público en bases de datos y webs de reseñas *online*. Posteriormente se analizaron y compararon las variables narrativas, estéticas, técnicas y los valores en las doce películas para entender cómo han afectado la opinión del espectador, considerándose elementos como el uso de nuevas tecnologías, la fidelidad a la historia original y la modificación del mensaje transmitido. De esta manera, el estudio concluyó que el éxito o fracaso de cada adaptación depende de las expectativas del espectador.

1.3. HIPÓTESIS Y OBJETIVOS

La hipótesis planteada en este trabajo es la siguiente:

Existe una evolución en la forma de retratar a los personajes femeninos en los *remakes live-action* respecto de sus homónimos de animación, que se refleja tanto a nivel psicosocial y estético como a nivel técnico y cinematográfico.

Así pues, el objetivo principal de este trabajo es descubrir si ha cambiado y de qué manera la forma de retratar a los personajes femeninos en los *remakes live-action* respecto a los clásicos de animación *Disney*. Se pretende determinar de qué modo, los elementos técnicos (color, encuadre, iluminación, etc.), fotográficos, audiovisuales, comunicativos (lenguaje verbal y corporal, estandarizado en personajes femeninos, estética etc.) y sociológicos (feminismo, antirracismo, inclusión, diversidad) impactan en la obra cinematográfica actual, en comparación con su predecesor en la animación *Disney*.

Para lograr este objetivo, se plantean los siguientes objetivos específicos:

- Identificar, analizar y comparar los cambios técnicos y sociológicos en el retrato de la mujer entre las películas de animación y su *remake live-action*.
- Analizar el rol de la mujer desde las perspectivas de: feminización del villano, villana como protagonista, Princesa, Guerrera, Villana y Personaje de impacto.
- Determinar si se ha producido una evolución en la forma de retratar a los personajes femeninos.
- Establecer si estas transformaciones dan respuesta a las demandas sociales.
- Comparar las aproximaciones al papel de la mujer entre *Disney* y otras productoras.
- Examinar el retrato femenino y ciertos aspectos de la masculinidad.

- Analizar los cambios raciales y de género en los personajes femeninos.

2. MARCO TEÓRICO

2.1. MODO DE REPRESENTACIÓN INSTITUCIONAL

Las películas analizadas en este trabajo se enmarcan dentro del modo de representación institucional: “Históricamente, sin embargo, en el cine ha tendido a dominar un único modo de forma narrativa. [...] nos referiremos a este modo dominante como el «cine clásico de Hollywood»: «clásico», debido a su amplia y larga historia; «Hollywood», porque este modo asumió su configuración definitiva en las películas de estudio americanas.” (Bordwell, Thompson, 2008, p. 82).

El modo de representación institucional (MRI) se constituyó y consolidó entre los años 1910 y 1930 “como un corpus más o menos estable de reglas” (Elies, Lluís, Guarné, Propios, Selva, Solá, 2014, p. 188). Este concepto se empleó para describir el estilo dominante de la narrativa cinematográfica clásica de *Hollywood*. De esta manera, se estandarizaron los procesos cinematográficos, respondiendo a las necesidades industriales, comerciales y culturales de la época, y ofreciendo un producto estandarizado, rentable y fácilmente comprensible para un público masivo y heterogéneo:

“En el cine de ficción ha conseguido predominar un modo de narración. Tanto si le llamamos cine corriente, como dominante o clásico [...]. Tanto si le llamamos cine corriente, como dominante o clásico, intuitivamente reconocemos en ello una película ordinaria, de visionado fácilmente comprensible. [...] Podemos definir la narración clásica como una configuración específica de opciones normalizadas para representar la historia y para manipular las posibilidades de argumento y estilo. Este estudio nos permitirá también sugerir una consideración más dinámica del papel del espectador” (Bordwell, 1996, p. 156).

Este modo de representación se caracteriza, entre otras cosas, por la supresión de la frontalidad (aparición de escorzos, uso de planos cercanos y de detalle (escalaridad), avances técnicos (luz y objetivos), continuidad, proximidad, imagen centrípeta, y clausura de la historia. Profundizando en estas características, en primer lugar se encuentra la continuidad narrativa; ésta es una de las principales propiedades del MRI, pues se evidencia una coherente cohesión narrativa que se extiende a lo largo de todo el filme, estableciendo una estructura lineal en la disposición visual de los elementos significativos, con el objetivo de captar la atención del espectador; se disponen los personajes para que la audiencia vea en primer lugar a aquellos que empiezan la acción, y luego a quienes la continúan (Burch, 1999).

En segundo lugar, estas películas solían tener como elemento detonador de acción un deseo del personaje, de forma que gracias a éste la acción se desarrolla y se establecen los puntos de inflexión clave de la historia: “El deseo establece una meta, y el desarrollo de la narración probablemente tendrá que ver con el proceso de conseguir esa meta.” (Bordwell, Thompson, 2008, p. 82).

Además, el MRI se inclina a ubicar la narración en el extremo de la escala del conocimiento ilimitado, haciendo partícipe al espectador de sucesos que el personaje desconoce: “hay fragmentos de la película que nos permiten el acceso a cosas que el personaje no ve, oye o sabe.” (Bordwell, Thompson, 2008, p. 83).

Finalmente, el MRI se caracteriza por dotar de una importante sensación de resolución al final de los filmes:

“ [...] la mayoría de las películas narrativas clásicas tienen un fuerte grado de clausura al final. Al resolver los finales, estas películas intentan concluir sus cadenas causales con un resultado concreto. Normalmente, nos enteramos del destino de cada personaje, la respuesta a cada misterio y el resultado de cada conflicto.” (Bordwell, Thompson, 2008, p. 83).

2.2. PROTAGONISTAS FEMENINAS DISNEY: EVOLUCIÓN DEL RETRATO DE LAS PRINCESAS

El retrato de la mujer ha sido sujeto de cambios dependiendo de la época de producción de los filmes *Disney*. En primer lugar se encuentra la era clásica, el período de tiempo comprendido entre 1937 y 1967. Los personajes femeninos más relevantes de esta etapa son las princesas de *Blancanieves y los siete enanitos* (1937), *Cenicienta* (1950) y *La bella durmiente* (1959) (Davis, 2001). Estas princesas se caracterizan por ser pasivas, sumisas, dependientes, obedientes y bellas: “All are very kind, graceful, good-natured, beautiful, musical, innocent young girls.” (Davis, 2001, p.114).

Además, su objetivo principal es encontrar el amor verdadero de un príncipe que las rescate y las haga felices, este suele ser su única aspiración en la vida. Asimismo, su papel social generalmente se limita al ámbito privado, doméstico y familiar (Davis, 2001).

También cabe destacar que es común que las princesas de esta época carezcan de madre, y que además tengan por antagonista a una bruja o madrastra que se interponga en el destino amoroso de la princesa (Davis, 2001).

Finalmente, el valor de las princesas de esta época se mide generalmente por su capacidad de sacrificio, ya que se ven obligadas a afrontar situaciones que las colocan fuera de su zona de confort (Davis, 2001).

En cuanto al retrato de las villanas de esta época, se destaca la gran capacidad de agencia que poseen respecto a las princesas protagonistas. Las villanas son retratadas como independientes, ambiciosas, poderosas y, a menudo, motivadas por la venganza personal, ofreciendo de este modo una imagen completamente opuesta a la de las princesas:

“They actively seek to control not only their lives but also their circumstances. They are strong, fearless, and often very creative. They are mature, powerful, and independent. In short, they are everything that their female victims are not.” (Davis, 2001, p. 120).

En segundo lugar, se encuentra la “*Middle*” *Era*, el período de tiempo comprendido entre 1967 y 1988. En ésta no surgió nuevas princesas protagonistas. Sin embargo, se observó una tímida evolución feminista en ciertos aspectos del retrato femenino, aunque en la mayoría de las ocasiones, fueron cambios sutiles y envueltos de modestia, todavía con un carácter conservador. También cabe destacar que durante esta época sólo aparecen retratadas dos mujeres adultas, más bien de mediana o avanzada edad, que se muestran más bien pasivas y sin agenda, omitiendo la representación de mujeres jóvenes y activas (Davis, 2001).

A continuación, se encuentra la “era Eisner”, comprendida entre 1989 y 1999. Las principales princesas de esta época, entre otras, son *La sirenita* (1989), *La bella y la bestia* (1991), *Aladdín* (1992), *Pocahontas* (1995) o *Mulán* (1998). Si bien en esta época quedaban reminiscencias del retrato femenino de la era clásica, que dibujaba a las mujeres como inocentes y objetos pasivos cuya única aspiración era encontrar el amor, empezaban a vislumbrarse representaciones de nuevas formas válidas y respetables de ser mujer. Estos nuevos retratos empezaron a combinar la visión de mujer buena, familiar, etc. con la visión de mujer con agenda y con aspiraciones personales más allá del amor, caracterizadas por ser más activas, rebeldes, independientes y valientes. De esta forma, el nuevo retrato ofrecía una versión de la feminidad basada en cumplir las aspiraciones propias a la vez que encontrar el amor de un hombre, esta vez no como su objetivo principal sino como un complemento que completa su vida:

“instead of being on the hunt for a husband, were on the hunt for everything else, and when she fell in love, finding a husband and starting a family were often portrayed as being not her goal, but rather the last pieces of her life falling into place.” (Davis, 2001, p. 198).

Igualmente, el papel social de estas princesas se amplía al ámbito público y profesional, y valor empieza a medirse por su inteligencia y su capacidad de superación:

“Unlike the earlier films, in which the heroines' honour was depicted and proven simply through her goodness and acquiescence, the heroines of Disney's most recent animated films show their integrity through their actions, rather than through their inaction.” (Davis, 2001, p. 199).

Además, durante esta era se realizaron los primeros filmes de animación Disney que tomaban como protagonistas a personajes de otras culturas, profundizando en cuestiones como la igualdad. (Davis, 2001).

Finalmente, cabe destacar que en este período empezó a vislumbrarse la equidad en los puestos de producción detrás de la pantalla entre hombres y mujeres. (Davis, 2001).

En último lugar se encuentra la etapa en la que nos encontramos ahora, el período comprendido entre 2009 y la actualidad (Palop Soriano, 2016). Existe un salto temporal ya que entre 1998 y 2009 no se estrenaron filmes cuyas protagonistas fueran princesas. Las principales princesas de esta etapa son las protagonistas de *Tiana y el Sapo* (2009), *Enredados* (2010), *Brave* (2012), *Frozen* (2013) y *Moana* (2016). Estas princesas se caracterizan por ser más autónomas, empoderadas y libres. De esta manera, su objetivo principal es definir su propia identidad y destino, sin depender del amor de un príncipe ni de las expectativas sociales. Además, su papel social abarca el ámbito político y comunitario y su valía para desenvolverse reside en su liderazgo y su capacidad de cambio: “Las características principales de las princesas [...] se ajustan más a aspectos relacionados con la rebeldía, a la consecución de sueños, la adquisición de poder personal en los diferentes ámbitos de la sociedad y la valía individual para corregir los problemas que van surgiendo.” (Palop Soriano, 2016, p. 25).

En estos nuevos retratos se dejan de lado los estereotipos y la idealización de la mujer en pro de la emancipación completa de las protagonistas, pues en

las historias que se presentan, las protagonistas son las causantes de sus problemas y también quienes los resuelven (Palop Soriano, 2016).

2.3. LOS REMAKES LIVE-ACTION

Según la *Real Academia Española* un *remake* es una “nueva versión de una película, tema musical o de una obra teatral o literaria”. Profundizando en la conceptualización de este término, se encuentran otras definiciones, como la de Adam W. Kepler (2015) en *The New York Times* y la de Joël Magny (2005) en su libro *Vocabularios del cine*. El primero establece que un *remake* es “contar exactamente la misma historia que la original, con dispositivos modernos” y, por otro lado, Magny concluye que un *remake* es un filme realizado a partir de la misma trama que el anterior, sin vocación de reproducirlo exactamente, incluyendo de esta manera avances técnicos y modificaciones en el guión o la puesta en escena. (Magny, 2005). Esta segunda definición ofrece una visión más completa y amplia del concepto de *remake*, puesto que incide un poco más en el impacto que puede tener la evolución de la técnica en el resultado final.

En cuanto a la clasificación de los diferentes tipos de *remakes*, este trabajo tomará como referencia la distribución que realiza Bettetini (1986) quien, a pesar de centrar su análisis en el paso de la literatura al cine, es extrapolable a los *remakes* en general (Floro Sendiña, 2021). En primer lugar, se identifican aquellas adaptaciones que son transcripciones fidedignas y respetuosas con el material de partida, dando lugar a filmes prácticamente idénticos en cuanto a contenido narrativo, pero con innovaciones técnicas. En segundo lugar, se identifican aquellas adaptaciones en las que se conserva fielmente la caracterización de los espacios del filme, pero se toman licencias a la hora de incluir pequeñas variaciones en la trama. Continuando, se encuentra el caso opuesto al anterior, aquellas adaptaciones que reproducen respetuosamente la ideología y la personalidad emocional del filme, pero se dispone de cierta libertad creativa a la hora de traducir la estética, introduciendo notables cambios; uno de los exponentes de esta tipología de *remakes* sería *La Cenicienta* (2015). En tercer lugar, otro tipo de *remakes* son aquellos en los que se produce un contraste entre los géneros de ambas películas, es decir, la historia original se reinterpreta según el género en el que se desee realizar la nueva película; como ejemplo de esta tipología, se identifica la película *Mulán* (2020). Finalmente, existen el material narrativo inicial se reestructura y se transforma de manera que el resultado final es un filme independiente con relación al original; ejemplo de esta tipología es *Maléfica* (2014), el *remake live-action* de *La bella durmiente* (1959), filme en el que se opta por contar la historia desde el punto de vista de la villana, pero conservando la esencia (Floro Sendiña, 2021).

En otro orden de ideas, la adaptación ha sido una práctica habitual en el cine norteamericano desde sus inicios, con el objetivo de reaprovechar y reciclar materiales narrativos (Cascajosa, 2005). A pesar de su larga trayectoria, en la última década este fenómeno ha experimentado un gran auge. Esto puede deberse a diversos factores que se pueden agrupar principalmente en tres causas: razones comerciales, razones estéticas y razones sociales. A menudo estas tres causas se encuentran entrelazadas entre sí en la motivación de realizar este tipo de producciones (Floro Sendiña, 2021). En lo referente a la

razón comercial, este tipo de producciones han experimentado un auge en periodos en los que la audiencia ha sido baja, aprovechando la capacidad de los *remakes* para crear ingresos estables y asegurar espectadores (Forrest & Koos, 2002).

Además, los *remakes* son considerados productos fiables por las productoras debido al amplio público al que están dirigidas (desde adultos que crecieron con las películas hasta niños que las reciben como un producto nuevo) y por su rentabilidad, pues también actúan como salvaguardia financiera para mitigar cualquier variación imprevista en los ingresos generados por otras producciones: “Reconstruir los clásicos de Disney es una forma fácil para la compañía de conseguir dinero en taquilla” (Acuna, 2020).

En cuanto a la razón estética, uno de los motivos principales es la voluntad de recrear la historia disponiendo de los nuevos avances técnicos que han tenido lugar (Forrest & Koos, 2002). No obstante, también pueden ser motivos de *remake* la intención de un director de visitar su obra, dando la oportunidad de corregir posibles errores cometidos en la primera versión, así como el hecho de que la película vaya a ser reinterpretada por otro director (Floro Sendiña, 2021).

Finalmente, respecto a la razón social, la motivación detrás de estos *remakes* suele ser dar una nueva perspectiva ideológica más modernizada y adaptada a los tiempos: “La razón social define la película como contenedora de ideas y tiene que ver directamente con el refuerzo o la modificación de los mensajes sociales que transmite la obra.” (Floro Sendiña, 2021, p. 16).

3. MATERIAL Y MÉTODOS

La metodología de este estudio se compone de distintos abordajes, que se describen seguidamente.

En primer lugar, se ha realizado un estudio bibliográfico en materia de la evolución del papel de la mujer y su retrato técnico y psicológico en producciones *Disney* y teoría cinematográfica. Esta bibliografía ha sido obtenida a través del buscador académico *Google Scholar* y posteriormente a partir de diversos repositorios académicos. La recopilación de esta bibliografía se realizó en noviembre y diciembre del año 2022.

Posteriormente, se llevó a cabo un estudio de caso. Para ello se seleccionaron cinco películas objeto de estudio y, para cada una de ellas, se aplicó un análisis basado en tres perspectivas: análisis de personaje, análisis de planos y análisis comparativo del relato sociocultural, siendo el primero y el último de tipo cualitativo, y el restante, de tipo cuantitativo.

Para el análisis de personaje, se han valorado los siguientes factores: vestimenta, maquillaje, peinado, personalidad y acciones destacables. Se han escogido estos aspectos basándose en el análisis del estudio *A Comparative Analysis of the Women Characters Characteristics of Aladdin of Disney's Animation and Live Action Film* (Song, 2021).

En cuanto al análisis de planos, se han escogido planos similares de escenas significativas de los filmes homónimos a comparar y se han analizado en base a: tipo de plano, angulación, movimiento de cámara, composición, iluminación y color.

Finalmente, en cuanto al análisis del retrato sociocultural, se ha realizado un recorrido por las películas estableciendo en planos generales cuáles han sido los cambios más notables a nivel de trama e impacto de los movimientos sociales en los filmes.

Las cinco películas seleccionadas para realizar el análisis han sido las siguientes:

1. *Blancanieves* (Disney, 1937) y *Blancanieves y la leyenda del cazador* (Roth films, 2012)
2. *Pinocho* (Disney, 1940) y *Pinocho* (Disney, 2022)
3. *La cenicienta* (Disney, 1950), *Cenicienta* (Disney, 2015) y *Cenicienta* (Columbia Pictures, 2021)
4. *La bella durmiente* (Disney, 1959) y *Maléfica* (Disney, 2014)
5. *Mulán* (Disney, 1998) y *Mulán* (Disney, 2020)

En primer lugar, se realizó un visionado general de películas de animación clásicas de Disney y sus *remakes live-action* para seleccionar sólo aquellas que pudieran aportar un análisis relevante. De esta manera, se seleccionaron 5 filmes de animación que se contrastaron con sus *remakes live-action* correspondientes. En el caso de *Cenicienta* (1950) se realizó el análisis comparativo con sus otros dos *remakes* homónimos, siendo por lo tanto 11 el número de películas analizadas exhaustivamente para este trabajo.

Cada una de estas películas se visualizó 4 veces. El primer visionado consistió en la fase de selección de la película como candidata de análisis y a su vez sirvió como una visualización de enfoque general para comprender la personalidad de los personajes y la trama. La segunda visualización se centró en examinar los elementos visuales, la composición de los planos, la cinematografía y el uso del color. Una vez realizada y determinadas las variables del análisis, se procedió al tercer visionado, en la que se hicieron capturas de pantalla de aquellos planos más relevantes para su contraste y análisis; cabe destacar que, en las tablas del apartado de resultados del análisis de planos y personajes, sólo se exponen las más relevantes, adjuntando el resto en anexos. Finalmente, el cuarto visionado se centró en identificar y contrastar los cambios socioculturales en la trama en cuanto a perspectiva feminista, roles de género y retrato de la mujer.

Teniendo en cuenta que los clásicos de animación tienen una duración de 1 hora y media aproximadamente y los *remakes live-action* de 2 horas aproximadamente, y dejando de lado el tiempo de visualización que se utilizó visionando películas que fueron descartadas para el trabajo, se ha empleado un total de 15 horas y 30 minutos por visionado, es decir, 62 horas en total aproximadamente, sin contar las pausas realizadas para la realización de anotaciones, reflexiones, capturas de pantalla, etc. En cuanto a la parte de resultados del análisis comparativo, se calcula que se emplearon aproximadamente 20 horas por película para determinar los cambios y reflejarlo en las tablas, se han dedicado en total 220 horas.

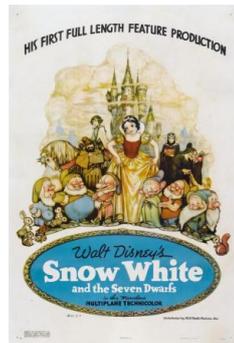
En lo referente al estudio bibliográfico, se emplearon aproximadamente 10 horas en la búsqueda y criba de materiales bibliográficos, y posteriormente, se emplearon aproximadamente 60 horas en la selección de textos relevantes, citas y redacción del marco teórico.

4. RESULTADOS

En este capítulo se analizan cada una de las películas seleccionadas junto a sus correspondientes adaptaciones cinematográficas. Para cada película, se ofrece una ficha técnica, el análisis comparativo de personajes, análisis comparativo de planos, y el análisis comparativo del retrato sociocultural.

4.1. *BLANCANIEVES (DISNEY, 1937)* Y *BLANCANIEVES Y LA LEYENDA DEL CAZADOR (ROTH FILMS, 2012)*

4.1.1. *Fichas técnicas*



Título: *Blancanieves y los siete enanitos*

Año: 1937

Duración: 83 min.

País: Estado Unidos

Dirección: David Hand

Productor: Walt Disney Productions

Género: Animación, fantástico, musical, cuento.

Fig.1. Carátula de *Blancanieves* (Disney, 1937)

Fuente: Filmaffinity.



Título: *Blancanieves y la leyenda del cazador*

Año: 2012

Duración: 127 min.

País: Estado Unidos

Dirección: Rupert Sanders

Productor: Roth Films, Universal Pictures

Género: *Live-action*, fantasía medieval, aventura, acción, cuento.

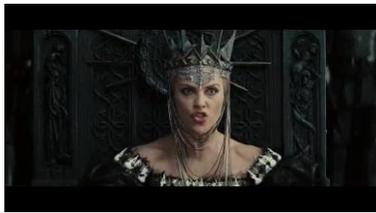
Fig.2. Carátula de *Blancanieves y la leyenda del cazador* (Roth Films, Universal Pictures, 2012)

Fuente: Filmaffinity.

4.1.2. Análisis comparativo de personajes

El análisis comparativo de personajes correspondiente a Blancanieves se encuentra en las Tablas 1 y 2 pertenecientes a los personajes de Blancanieves y la Madrastra, respectivamente. En cada ficha, se ofrece en la primera columna la variable analizada (vestimenta, maquillaje, peinado, personalidad y acciones destacables.), mientras que el resto de las columnas se incluye el resultado del análisis de cada variable.

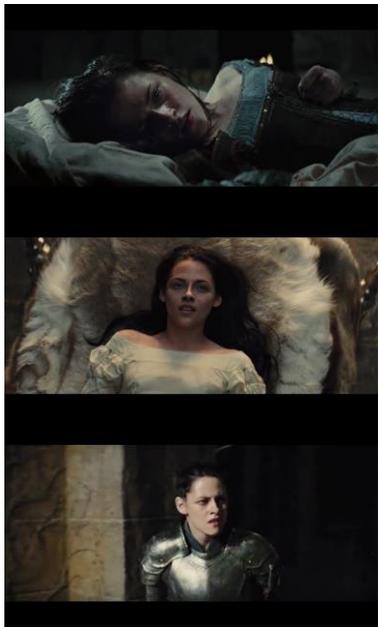
Tabla 1. Ficha de análisis de personajes (Blancanieves): Escena 1

Variable	VERSIÓN ANIMACIÓN	VERSIÓN <i>LIVE-ACTION</i>
		
Vestimenta	Largo vestido morado, una capa negra, pasamontañas y un cuello alto y blanco que asoma tras su cabeza y con una corona grande y dorada.	Largo vestido negro con un cuello abierto que deja ver parte de sus hombros. Tiene toques dorados y plateados. Lleva una corona de acero con pinchos puntiagudos y de la que cuelgan unas cadenas.
Maquillaje	Pómulos rosados, labios rojos, colorete azul en los párpados.	Colorete y sombra de ojos. Bastante discreto.
Peinado	Pelo supuestamente recogido, tapado por el pasamontaña.	En ocasiones suelto, tiene una gran melena rubia ondulada. Otras veces recogido.
Personalidad	Astuta, hechicera, manipuladora, cruel, fría, despiadada, arrogante, sarcástica, extremadamente vanidosa.	Inteligente, imperante, cruel, fría, superficial, despiadada.
Acciones destacables	Ordena el asesinato de Blancanieves.	Mató a su esposo la noche de bodas para hacerse con el reino.

	<p>Da órdenes claras y tajantes.</p> <p>Realiza posiciones y hace uso de su magia</p> <p>Manipula a Blancanieves para que muerda la manzana.</p>	<p>Captura a todas las mujeres que cree que su belleza puede superar la de ella y les absorbe su juventud.</p> <p>Ordena el asesinato de Blancanieves.</p> <p>Hace uso de su poder y se transforma en un hombre para engañar a Blancanieves.</p> <p>Tiene gran autoridad en su sequitos.</p>
--	--	--

Nota: las imágenes se han tomado haciendo captura de pantalla.

Tabla 2. Ficha de análisis de personajes (Blancanieves): Escena 2

	VERSIÓN ANIMACIÓN	VERSIÓN <i>LIVE-ACTION</i>
Variable		
Vestimenta	<p>Como criada, usa un corpiño corto de cuello y manga blancos y lleva una falda larga, más clara y marrón con varios parches con sandalias de color marrón claro.</p> <p>Como princesa viste un</p>	<p>Principalmente lleva un vestido marrón con un poco de escote y mallas marrones.</p> <p>Cuando muere aparece con una larga bata blanca en el velatorio.</p> <p>En la batalla lleva una</p>

	corpiño azul oscuro, mangas abultadas de azul más claro, una falda amarilla y una capa marrón de interior rojo.	armadura.
Maquillaje	Pómulos rosados, labios rojos, piel blanca.	Nulo.
Peinado	Pelo negro y corto recogido con una diadema roja.	Cabello largo de castaño oscuro. Cuando lucha lo lleva recogido.
Personalidad	Inocente, tímida, buena, sumisa, pura, risueña.	Luchadora, cabezota, valiente, imperante. Es más desconfiada y sumisa que en animación. Ríe poco.
Acciones destacables	Asume sin cuestionar el rol de dedicarse a las tareas del hogar, limpia, cocina, lava. Canta dulcemente y es ayudada por los animales. Se asusta con facilidad.	Se escapa por sus propios medios de la mazmorra. Salta al vacío en el acantilado, demuestra su valentía. Lucha con el cazador. Se deja embaucar por un hombre que resulta ser un hechizo. Mata a Rávena.

Nota: las imágenes se han tomado haciendo captura de pantalla.

4.1.3. Análisis comparativo de planos

A continuación, se ofrece el análisis de planos (Tabla 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9). Se ofrece el tipo de plano, angulación, movimiento de cámara, composición, iluminación y color, junto al tiempo.

Tabla 3. Ficha de análisis de planos (Blancanieves): Escena 1

	VERSIÓN ANIMACIÓN	VERSIÓN <i>LIVE-ACTION</i>
Variable		
Tiempo	07:00	34:14
Tipo de plano	Plano medio.	Plano medio.
Angulación	Ligeramente contrapicado.	Ligeramente contrapicado.
Movimiento de cámara	Estático.	Estático.
Composición	Sujeto en el lateral derecho, aire lateral izquierdo.	Sujeto en el lateral derecho, aire lateral izquierdo.
Iluminación	Frontal envolvente, sin claroscuros.	Lateral izquierda, claroscuro.
Color	Colores saturados, el sujeto compite con los elementos del fondo. 	Tonos oscuros en contraste con el rostro pálido y algún tono dorado. 

Nota: las imágenes se han tomado haciendo captura de pantalla.

Tabla 4. Ficha de análisis de planos (Blancanieves): Escena 2

	VERSIÓN ANIMACIÓN	VERSIÓN <i>LIVE-ACTION</i>
Variable		
Tiempo	02:00	23:00
Tipo de plano	Plano general.	Plano general.
Angulación	Ligeramente picado	Normal.
Movimiento de cámara	Estático.	Estático.
Composición	Sujeto en el centro.	Sujeto en el centro ligeramente a la izquierda.
Iluminación	Contraluz.	Lateral izquierda
Color	Colores poco saturados. 	Tonos oscuros. 

Nota: las imágenes se han tomado haciendo captura de pantalla.

Tabla 5. Ficha de análisis de planos (Blancanieves): Escena 3

	VERSIÓN ANIMACIÓN	VERSIÓN <i>LIVE-ACTION</i>
Variable		
Tiempo	52:00	48:00
Tipo de plano	Plano medio corto.	Primer plano.
Angulación	Normal.	Normal.
Movimiento de cámara	Estático.	Estático.

Composición	Sujeto en el centro.	Sujeto en el centro.
Iluminación	Frontal envolvente.	Lateral izquierda, claroscuro.
Color	Colores poco saturados. 	Tonos oscuros. 

Nota: las imágenes se han tomado haciendo captura de pantalla.

Tabla 6. Ficha de análisis de planos (Blancanieves): Escena 4

	VERSIÓN ANIMACIÓN	VERSIÓN <i>LIVE-ACTION</i>
Variable		
Tiempo	10:29	32:00
Tipo de plano	Plano medio corto.	Primerísimo primer plano.
Angulación	Picado.	Normal, ligeramente picado.
Movimiento de cámara	Sigue al sujeto, barrido hacia abajo.	Sigue al sujeto.
Composición	Sujeto en el centro.	Sujeto en el centro ligeramente a la derecha.
Iluminación	Frontal sin contrastes.	Muy tenue, casi nula.
Color	Colores poco saturados. 	Tonos oscuros. 

Nota: las imágenes se han tomado haciendo captura de pantalla.

Tabla 7. Ficha de análisis de planos (Blancanieves): Escena 5

	VERSIÓN ANIMACIÓN	VERSIÓN <i>LIVE-ACTION</i>
Variable		
Tiempo	12:27	1:11:00
Tipo de plano	Plano medio.	Primer plano.
Angulación	Normal.	Normal, ligeramente picado.
Movimiento de cámara	Estático.	Estático.
Composición	Sujeto en el centro.	Sujeto en el centro.
Iluminación	Frontal envolvente.	Lateral derecha.
Color:	Colores saturados. 	Colores vivos. 

Nota: las imágenes se han tomado haciendo captura de pantalla.

Tabla 8. Ficha de análisis de planos (Blancanieves): Escena 6

	VERSIÓN ANIMACIÓN	VERSIÓN <i>LIVE-ACTION</i>
Variable		
Tiempo	1:17:00	1:37:46
Tipo de plano	Plano general corto.	Plano figura.
Angulación	Normal.	Normal, ligeramente picado.
Movimiento de cámara	<i>Zoom out.</i>	Estático.

Composición	Sujeto en el centro.	Sujeto en el centro.
Iluminación	Envolvente, lateral derecha.	Lateral izquierda, claroscuro.
Color	Colores tenues. 	Colores apagados, oscuros. 

Nota: las imágenes se han tomado haciendo captura de pantalla.

Tabla 9. Ficha de análisis de planos (Blancanieves): Escena 7

	VERSIÓN ANIMACIÓN	VERSIÓN LIVE-ACTION
Variable		
Tiempo	1:20:00	1:38:00
Tipo de plano	Plano medio.	Primer plano.
Angulación	Normal.	Ligeramente contrapicado.
Movimiento de cámara	Estático.	Estático.
Composición	Sujeto en el centro.	Sujeto en el centro.
Iluminación	Envolvente, lateral derecha.	Contraluz, casi nula.
Color	Colores tenues. 	Colores apagados, oscuros. 

Nota: las imágenes se han tomado haciendo captura de pantalla.

4.1.4. Análisis comparativo del retrato sociocultural

Existen numerosas diferencias psicosociales entre los personajes de *Blancanieves* y la bruja de ambas películas. En cuanto al retrato de la protagonista, el ofrecido por el nuevo filme es radicalmente distinto. Las primeras escenas que se observan de ella muestran a una princesa sucia y desarreglada, en contraposición a la película de animación. Además, desde el primer momento se resalta su inteligencia y valentía, como por ejemplo cuando

escapa de la celda o cuando empuña un cuchillo amenazando al cazador; un retrato muy diferente al de la animación, donde la protagonista es inocente e incapaz de hacer daño a nadie. Hay que destacar que a lo largo del filme *Blancanieves* está muy seria, no rebosa felicidad y despreocupación como en animación. En la nueva versión ella es consciente del problema real y debe tener valor para enfrentarse a la madrastra y acabar con ella, además tiene sed de venganza por su padre y por devolver al reino la luz; ella es la elegida. Uno de los pocos momentos en donde la protagonista se ríe es cuando un enanito la saca a bailar, pero sus movimientos son confusos, no tan fluidos como en animación, parece que no ha bailado nunca y que es algo nuevo para ella, la canción no es tan animada.

El diálogo más largo de la película es el discurso de *Blancanieves* para afrontar la guerra, en el que motiva y encoraza a los soldados para luchar. Grita con rabia. Escena de una mujer empoderada, luchadora y guerrera, líder del ejército, todos se arrodillan ante ella. De esta manera, la guerra se convierte en una lucha entre dos mujeres líderes. *Blancanieves* aparece luchando cuerpo a cuerpo con espada y escudo, se muestra muy ágil y se establece un duelo muy equiparado con *Ravenna*, empleando la fuerza física la una contra la otra. Destaca la secuencia en la que *Blancanieves* tiene la boca sangrando, imagen muy contrastante a la que muestra de ella la película de animación. Finalmente, *Blancanieves* mata a *Rávena* y es proclamada reina, en una ceremonia en la que se exalta su gran belleza.

En lo referente a la masculinidad, existen personajes masculinos alrededor de la figura de *Blancanieves* con los que tiene diferentes interacciones y dinámicas, en ocasiones machistas o que evidencian comportamientos poco feministas, como por ejemplo cuando el cazador le quita el cuchillo a *Blancanieves* para que no se haga daño, siendo también notable que, desde que aparece el cazador, la protagonista se muestra más indefensa, circunstancias revertidas momentos después cuando es *Blancanieves* la que salva al cazador de un troll. Otra interacción masculina es cuando un enanito abraza a *Blancanieves* de forma morbosa y provechosa, a lo que ella reacciona sonriendo expresando confusión. Otra novedad es que el primer beso de *Blancanieves* lo inicia ella, ella misma toma la iniciativa para besar a *William*. Y, en esta película, hay dos besos finales con la protagonista, ambos sin consentimiento, pues ella está inconsciente, siendo el cazador, que se muestra triste y vulnerable, el que consigue despertarla.

En cuanto al retrato de la villana, en la nueva versión se la dota de más profundidad, entre otras cosas, pues se ahonda en su historia anterior y se expone por qué ha llegado a convertirse en antagonista. Además, se muestra que la villana no es perversa *per se*, sino que es víctima de una maldición: cuanto más use su magia, más envejecerá, lo que puede interpretarse como un castigo aparentemente superficial (la belleza) al ser independiente y defender los intereses de una misma pero que, en realidad, incide en un aspecto muy importante para los personajes femeninos. No obstante, también la propia villana es consciente de eso y así lo critica: “los hombres utilizan a las mujeres, cuando una mujer se mantiene joven y hermosa para siempre el mundo es suyo”. Por otra parte, la villana del nuevo filme es muy violenta, llegando a emplear la fuerza física contra su hermano o contra la protagonista.

En la película de animación, *Blancanieves* es retratada como una joven

inocente, indefensa y amable de voz dulce y corazón puro, capaz de encontrar la belleza en todo lo que la rodea, muy trabajadora y servicial. La primera escena en la que se observa a Blancanieves aparece limpiando el suelo mientras canta una canción cuya letra dice que sueña en conocer a un hombre que le entregue su amor, el que parece ser el único objetivo de la protagonista. Segundos después aparece el príncipe montando a caballo, que sin querer asusta a la protagonista y ésta huye. En ese momento, el príncipe le canta desde debajo del balcón y se enamora de la hermosura de Blancanieves, lo que pone en evidencia la superficialidad que se espera de la protagonista en la relación.

Más adelante, tras el intento de asesinato por parte del cazador, Blancanieves huye corriendo por el bosque, escena en la que se muestra la ansiedad y el miedo que siente Blancanieves ante lo desconocido, pues presentan al bosque como una metáfora. Es una escena de mucho agobio, corre enloquecidamente y hay primeros planos de su rostro tremendamente asustado. Posteriormente, al llegar a la morada de los enanitos, Blancanieves inspecciona toda la cabaña, lugar desordenado, sucio y lleno de polvo, y supone que tal vez los niños que vivan allí no tengan madre, pues presupone que la mujer debe encargarse de las tareas del hogar, y que su ausencia provoca que este todo desordenado y sucio. Así, Blancanieves y los animales limpian la casa, una escena larga en la que se recrea la labor de la limpieza, que aparece retratada como algo maravilloso e idealizado, que no conlleva ningún esfuerzo.

Otra escena significativa es aquella en la que los enanitos se marchan a trabajar y la protagonista se queda en casa, confinando una vez más a las mujeres al ámbito privado y a los hombres al ámbito público. Existen comentarios machistas por parte de algunos enanitos, por ejemplo, por parte de Gruñón: “las mujeres son todas veneno, están llenas de remigios femeninos”. Más adelante en el filme, la madrastra entra en contacto con Blancanieves, ésta se siente indefensa y desconfiada ante su presencia. La madrastra finge un infarto y le dice que los mejores pasteles para los hombres son los de manzana. Aquí se demuestra la inocencia y la hospitalidad de Blancanieves, pues la ayuda y se asume que el pastel lo está cocinando para un hombre. Finalmente, tras el sueño por envenenamiento de la protagonista, el príncipe la besa sin su consentimiento y ésta despierta.

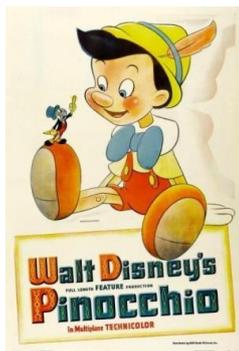
En cuanto al retrato de la madrastra, ésta es retratada como una mujer vanidosa y malvada, obsesionada con su propia belleza y celosa de la juventud y la belleza de Blancanieves.

Es fría y manipuladora, capaz de hacer cualquier cosa para mantener su posición de poder y belleza. En la primera escena en la que aparece, le pregunta al espejo quién es la más hermosa, lo que demuestra una visión superficial y cosificada de la feminidad, motor de las motivaciones de la villana. Con el aspecto físico que tiene al inicio del filme, tiene gran autoridad, lleva una corona y ordena que lleven a Blancanieves lejos para matarla.

A lo largo de la película se demuestra su agencia, cuando crea una poción para transformarse en pordiosera y ocultar su belleza e ir en busca de Blancanieves para matarla ella misma (pues el cazador le ha fallado), y su astucia, cuando planifica y ejecuta el envenenamiento a la protagonista.

4.2. PINOCHO (DISNEY, 1940) Y PINOCHO (DISNEY, 2022)

4.2.1. Fichas técnicas



Título: *Pinocho*
Año: 1940
Duración: 87 min.
País: Estado Unidos
Dirección: Ben Sharpsteen, Hamilton Luske
Productor: Walt Disney Productions
Género: Animación, fantástico, musical, drama, cuento.

Fig.3. Carátula de *Pinocho* (Disney, 1940)

Fuente: Filmaffinity.



Título: *Pinocho*
Año: 2022
Duración: 111 min.
País: Estado Unidos
Dirección: Robert Zemeckis
Productor: Walt Disney Pictures, ImageMovers, Depth of Field
Género: *Live-action*, fantasía, musical, drama, cuento.

Fig.4. Carátula de *Pinocho* (Disney, 2022)

Fuente: Filmaffinity.

4.2.2. Análisis comparativo de personajes

El análisis comparativo de personajes correspondiente a Pinocho se ofrece en las Tablas 10 y 11, pertenecientes a los personajes del hada azul y un nuevo personaje femenino, respectivamente. En cada ficha, se ofrece en la primera columna la variable analizada (vestimenta, maquillaje, peinado, personalidad y acciones destacables.), mientras que en el resto de las columnas se incluye el resultado del análisis de cada variable.

Tabla 10. Ficha de análisis de personajes (Pinocho): Escena 1

	VERSIÓN ANIMADA	VERSIÓN <i>LIVE-ACTION</i>
Variables		
Vestimenta	Lleva un vestido largo, azul cielo brillante, con dos alas transparentes a su espalda.	Vestido azul intenso que se difumina en el aire casi como una nebulosa.
Maquillaje	Piel clara, ojos azules, labios rojos.	Piel oscura.
Peinado	Cabello rubio y corto.	Cabello rapado.
Personalidad	Dulce, amable, bondadosa, risueña, sin maldad.	Decidida, poderosa, divina, fuerte.
Acciones destacables	<p>Le concede deseos a la gente que se lo merece como Geppetto y da vida a Pinocho.</p> <p>Reacata a Pinocho de ser prisionero de Strómboli.</p> <p>Como recompensa a su valentía y bondad, resucita a Pinocho y lo convierte en un niño de verdad.</p> <p>Y, por último, le obsequia a Pepito una placa de oro que</p>	<p>Le concede deseos a la gente que se lo merece como Geppetto y da vida a Pinocho.</p>

	tiene la inscripción "Conciencia oficial".	
--	--	--

Nota: las imágenes se han tomado haciendo captura de pantalla.

Tabla 11. Ficha de análisis de personajes (Pinocho): Escena 2

		VERSIÓN <i>LIVE-ACTION</i>
Variable		
Vestimenta		<p>Camisón blanco largo con mangas cortas. Encima lleva una falda morada y un medio chaleco marrón.</p> <p>Lleva un artilugio de metal en la pierna derecha que le ayuda a andar.</p>
Maquillaje		Piel morena, pómulos rosados, labios ligeramente rojizos.
Peinado		Cabello oscuro, rizado, largo, recogido y con flequillo.
Personalidad		Amable, cariñosa, simpática, talentosa, soñadora, luchadora.
Acciones destacables		<p>Maneja muy bien la marioneta.</p> <p>Le propone a Pinocho trabajar con ella en su nuevo espectáculo de marionetas.</p>

		No consigue rescatar a Pinocho de la jaula.
--	--	---

Nota: las imágenes se han tomado haciendo captura de pantalla.

4.2.3. Análisis comparativo de planos

A continuación, se ofrece el análisis de planos (Tabla 12, 13, 14, 15). Se ofrece el tipo de plano, angulación, movimiento de cámara, composición, iluminación y color, junto al tiempo.

Tabla 12. Ficha de análisis de planos (Pinocho): Escena 1

	VERSIÓN ANIMACIÓN	VERSIÓN <i>LIVE-ACTION</i>
Variable		
Tiempo	15:00	17:15
Tipo de plano	Plano general corto.	Plano medio largo.
Angulación	Ligeramente contrapicado.	Ligeramente contrapicado.
Movimiento de cámara	Estático.	Estático.
Composición	Sujeto en el centro.	Sujeto ligeramente a la izquierda.
Iluminación	Envolvente focalizada y desprendida por sujeto.	Desprendida por sujeto.
Color	Colores poco saturados predominio del gris. 	Tonos apagados en contraste con la figura paleta de tonos azules fluorescentes. 

Nota: las imágenes se han tomado haciendo captura de pantalla.

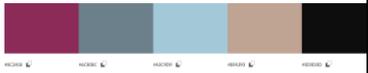
Tabla 13. Ficha de análisis de planos (Pinocho): Escena 2

	VERSIÓN ANIMACIÓN	VERSIÓN <i>LIVE-ACTION</i>
Variable		
Tiempo	15:30	17:17
Tipo de plano	Plano medio.	Plano medio.
Angulación	Normal.	Normal.
Movimiento de cámara	Estático.	Estático.
Composición	Un sujeto en cada lado, compensación visual.	Un sujeto en cada lado, compensación visual.
Iluminación	Envolvente focalizada y desprendida por sujeto y por la varita.	Tenue, desprendida por sujeto y varita.
Color	Colores apagados predominio del gris, contraste con detalles rojos vestimenta de pinocho. 	Tonos apagados en contraste con la figura paleta de tonos azules. 

Nota: las imágenes se han tomado haciendo captura de pantalla.

Tabla 14. Ficha de análisis de planos (Pinocho): Escena 3

	VERSIÓN ANIMACIÓN	VERSIÓN <i>LIVE-ACTION</i>
Variable		
Tiempo	15:34	17:52

Tipo de plano	Primer plano.	Primer plano.
Angulación	Normal.	Ligeramente picado.
Movimiento de cámara	Estático.	Estático.
Composición	Sujeto ligeramente a la derecha.	Sujeto en el centro.
Iluminación	Blanca-azul, focalizada en la varita, amplio rango.	Rango más focalizado, desprendida por varita.
Color	Colores apagados predominio del gris, contraste con detalles rojos vestimenta de pinocho y los azules blanquecinos luminosos de la varita. 	Tonos apagados en contraste con la luz de la varita, gama azulada. 

Nota: las imágenes se han tomado haciendo captura de pantalla.

Tabla 15. Ficha de análisis de planos (Pinocho): Escena 4

	VERSIÓN ANIMACIÓN	VERSIÓN <i>LIVE-ACTION</i>
Variable		
Tiempo	36:25	45:28
Tipo de plano	Plano conjunto.	Plano general corto.
Angulación	Normal.	Normal.

Movimiento de cámara	Estático.	Estático.
Composición	Sujeto a cada lado, compensación de pesos visuales.	Sujeto a cada lado, compensación de pesos visuales.
Iluminación	Luz blanca de foco frontal intenso, focalizada en el escenario.	Foco frontal tenue, focalizada en el escenario.
Color	Colores saturados y dispares. 	Tonos apagados y dispares. 

Nota: las imágenes se han tomado haciendo captura de pantalla.

4.2.4. Análisis comparativo del retrato sociocultural

En el *remake* de *Pinocho* existen cambios sobre todo a nivel de representación racial y de diversidad.

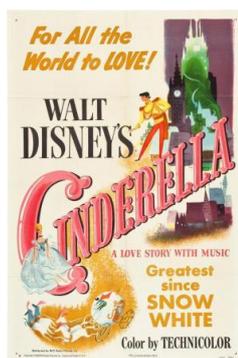
El personaje femenino de más relevancia de la película es el hada azul. En la película de animación aparece de repente, y cuando se acerca a Pepito Grillo, éste se sonroja.

El hada azul es de piel blanca, muy femenina, delicada y dulce, lleva un vestido azul con puntos blancos que simulan un cielo estrellado. Sus ademanes son delicados y su voz también. Su presencia es angelical, sus cejas perfiladas y sus labios pintados de rojo vivo enmarcan su cara. A diferencia de la animación, en el *remake* el hada azul hace su aparición de una forma sutil. En comparación con animación, el hada tiene mucho más diálogo y protagonismo, se muestra segura y convincente con sus argumentos. No es tan delicada como en animación. Materializando las reivindicaciones en materia racial, se optó por una actriz negra para representar a este personaje.

Finalmente, se incorpora en el *remake* un personaje femenino inexistente en la animación. Se trata de Fabiana, una mujer discapacitada que maneja una marioneta llamada Sabina en el espectáculo. Sus aspiraciones son ser libre y famosa y emprender su propio espectáculo de marionetas.

4.3. LA CENICIENTA (DISNEY, 1950), CENICIENTA (DISNEY, 2015) Y CENICIENTA (COLUMBIA PICTURES, 2021)

4.3.1. Fichas técnicas



Título: *La cenicienta*

Año: 1950

Duración: 74 min.

País: Estado Unidos

Dirección: Clyde Geronimi, Hamilton Luske, Wilfred Jackson

Productor: Walt Disney Productions

Género: Animación, fantástico, musical, cuento.

Fig.5. Carátula de *Cenicienta* (Disney, 1950)

Fuente: Filmaffinity.



Título: *Cenicienta*

Año: 2015

Duración: 112 min.

País: Estado Unidos

Dirección: Kenneth Branagh

Productor: Walt Disney Pictures

Género: *Live-action*, fantasía, romance, cuento.

Fig.6. Carátula de *Cenicienta* (Disney, 2015)

Fuente: Filmaffinity.



Título: *Cenicienta*

Año: 2021

Duración: 112 min.

País: Estado Unidos

Dirección: Kay Cannon

Productor: Columbia Pictures, Fulwell 73, Sony Pictures Entertainment (SPE), DMG Entertainment, Sony Pictures Animation.

Género: *Live-action*, fantasía, romance, comedia, cuento.

Fig.7. Carátula de *Cenicienta* (Columbia Pictures, Fulwell 73, Sony Pictures Entertainment (SPE), DMG Entertainment, Sony Pictures Animation, 2021)

Fuente: Filmaffinity.

4.3.2. Análisis comparativo de personajes

El análisis comparativo de personajes correspondiente a la Cenicienta se ofrece en las Tablas 16, 17 y 18, pertenecientes a los personajes de Cenicienta, la madrastra y el hada madrina, respectivamente. En cada ficha, se ofrece en la primera columna la variable analizada (vestimenta, maquillaje, peinado, personalidad y acciones destacables.), mientras que en el resto de las columnas se incluye el resultado del análisis de cada variable.

Tabla 16. Ficha de análisis de personajes (*Cenicienta*): Escena 1

	VERSIÓN ANIMADA	VERSIÓN LIVE-ACTION (2015)	VERSIÓN LIVE-ACTION (2015)
Variables			
Vestimenta	En su día a día viste un vestido sencillo de mangas azules, con un corsé y falda marrones junto con un delantal blanco, ya que es la criada de la casa.	Normalmente viste con un vestido sencillo azul cielo muy intenso y llamativo con un delantal rosa claro.	Viste con una blusa blanca con una falda oscura y un delantal azul clarito. El vestido para ir a la corte es de

	<p>Para visitar el palacio, los ratones ayudan a Cenicienta a realizar un vestido rosa largo, con un lazo en el pecho. Este será destruido por su madrastra.</p> <p>El hada madrina le hace un vestido azul cielo muy clarito casi blanco, muy elegante con hombreras y escote.</p> <p>El día del casamiento lleva un vestido blanco con un velo que le cubre parte del pelo.</p>	<p>El vestido que se hace para visitar al príncipe es de un rosa muy intenso.</p> <p>La madrina le hace un vestido azul brillante con hombreras.</p> <p>A Cenicienta la visten con tonos pastel para mostrar su carácter dulce.</p> <p>En el día de la boda lleva un largo vestido de novia blanco.</p>	<p>palabra de honor, con la parte de arriba de un rosa claro y la de abajo de un rosa más intenso y saturado.</p> <p>El primer traje que le hace la madrina es uno azul turquesa saturado de chaqueta y pantalón.</p> <p>Luego le hace un vestido de uno de los diseños de Ella. Un vestido blanco con un toque de rosa muy pálido con palabra de honor.</p>
Maquillaje	Piel muy blanca y labios rosados.	Piel blanca, mejillas sonrojadas, labios rojos	Piel morena, sombra de ojos, mejillas rosadas, labios rosados.
Peinado	<p>Casi siempre lo lleva suelto, lleva una melena de castaño muy claro casi rubia.</p> <p>En el baile lo lleva recogido con una diadema.</p>	Melena rubia ondulada, a veces semirecogida con un lazo.	Tiene un pelo oscuro largo, normalmente lo lleva recogido con una trenza.
Personalidad	Amable, generosa, sin maldad, simpática, inocente, servicial.	Amable, respetuosa, cariñosa, servicial.	Emprendedora, luchadora, con expectativas de futuro.
Acciones destacables			Quiere montar su propia tienda de

			vestidos que ella misma diseña y cose. Lucha por conseguir su sueño.
--	--	--	---

Nota: las imágenes se han tomado haciendo captura de pantalla.

Tabla 17. Ficha de análisis de personajes (Cenicienta): Escena 2

	VERSIÓN ANIMACIÓN	VERSIÓN LIVE-ACTION (2015)	VERSIÓN LIVE-ACTION (2021)
Variables			
Vestimenta	Normalmente viste un vestido rojo que alterna con un	En el <i>remake</i> , viste con tonos vivos y fuertes, marcando	Lleva diferentes vestidos a lo largo del filme, sobre

	vestido de color purpura.	así el carácter del personaje y creando a su vez un contrapunto con la otra protagonista. Sus vestidos son impactantes, entre ellos destaca unos de tafetán en color verde y con un cuello exagerado que combina con guantes largos y un tocado de plumas. verde con pliegues y En ocasiones también lleva vestido largo con una falda con tejido brocado en negro y dorado.	todo se caracteriza por el uso de estampaciones florales en sus vestidos y colores chillones que acentúan su personalidad en contraste con Ella.
Maquillaje	Piel blanca, sobras en los párpados, labios rojos.	Piel blanca, sombras en los párpados, colorete en las mejillas, labios rojos.	Piel blanca, sombras en los párpados, colorete en las mejillas, labios rojos.
Peinado	Pelo corto de color gris canoso.	Peinado corto recogido pelirrojo.	Pelo largo, castaño y ondulado recogido.
Personalidad	Elegante, seria, cruel, fría, calculadora, malvada.	Imperante, mandona, perfeccionista, malvada, cruel, interesada, inteligente.	Fría, distante, exigente, interesada.
Acciones destacables	Humilla a cenicienta y la maltrata. Le rompe el vestido a Cenicienta. Rompe el zapato de cristal a propósito.	Humilla a cenicienta y la maltrata. En una escena le da un abrazo a Cenicienta, trata de que Cenicienta	Humilla a cenicienta y la maltrata. Le mancha el vestido a Cenicienta y la coge de la oreja.

		<p>se encariñe con ella para luego dominarla.</p> <p>Le rompe el vestido a Cenicienta.</p> <p>Trata de llegar a un acuerdo con un vasallo del rey para salirse con la suya y no perderlo todo.</p>	<p>Quiere que sus hijas o Ella intenten ser la esposa del Príncipe.</p>
--	--	--	---

Nota: las imágenes se han tomado haciendo captura de pantalla.

Tabla 18. Ficha de análisis de personajes (Cenicienta): Escena 3

	VERSIÓN ANIMACIÓN	VERSIÓN LIVE-ACTION (2015)	VERSIÓN LIVE-ACTION (2021)
Variables		 	 
Vestimenta	Mujer bastante mayor, regordeta que viste un vestido azul con gorro y un lazo rosa en el cuello.	<p>Como mendiga lleva una capa oscura y un bastón.</p> <p>Cuando se transforma en hada viste un vestido blanco radiante muy voluminoso.</p>	Apariencia de hombre. Viste un vestido naranja radiante de mangas y cola largas.
Maquillaje		<p>Como mendiga su apariencia es de un desgaste físico considerable, con muchas arrugas y ojeras.</p> <p>Cuando se transforma en hada</p>	Piel oscura, con barba y sombra en los párpados.

		madrina tiene una piel blanca, tersa, perfecta, con colorete en las mejillas, sombras en los párpados y labios rojos.	
Peinado	Pelo blanco canoso, recogido y oculto por un gorro a conjunto con el vestido.	Melena rubia ondulada.	Pelo corto oscuro.
Personalidad	Bondadosa, simpática, despistada.	Alegre, inteligente, indecisa, generosa.	Histriónica, indecisa, teatral.
Acciones destacables	Ayuda a Cenicienta.	Ayuda a Cenicienta.	Se transforma en hada a partir de una mariposa. Ayuda a Cenicienta.

Nota: las imágenes se han tomado haciendo captura de pantalla.

4.3.3. Análisis comparativo de planos

A continuación, se ofrece el análisis de planos (Tabla 19, 20, 21, 22, 23). Se ofrece, el tipo de plano, angulación, movimiento de cámara, composición, iluminación y color, junto al tiempo.

Tabla 19. Ficha de análisis de planos (Cenicienta): Escena 1

	VERSIÓN ANIMACIÓN	VERSIÓN LIVE-ACTION (2015)	VERSIÓN LIVE-ACTION (2021)
Variable			
Tiempo:	29:30	37:00	17:00
Tipo de plano:	Plano medio corto.	Primer plano.	Plano medio largo.

Angulación:	Ligeramente contrapicado.	Normal.	Normal.
Movimiento de cámara:	Estático.	Estático.	Sutil panorámica.
Composición:	Sujetos en el centro.	Sujeto a la izquierda.	Sujeto en el centro.
Iluminación:	Interior, contraluz sin contraste de luces y sombras, iluminación envolvente.	Tenue, interior, lateral izquierdo.	Focalizada en lateral derecha.
Color:	Colores saturados y armoniosos entre sí, colores complementario naranja y azul. 	Contraste de figura y fondo, tonos oscuros del fondo en contraposición de los blancos y azules del sujeto donde se dirige la mirada. Predominio de tonos marrones. 	Colores suaves, poco saturados. 

Nota: las imágenes se han tomado haciendo captura de pantalla.

Tabla 20. Ficha de análisis de planos (Cenicienta): Escena 2

	VERSIÓN ANIMACIÓN	VERSIÓN LIVE-ACTION (2015)	VERSIÓN LIVE-ACTION (2021)
Variable			
Tiempo:	40:44	41:34	42:00
Tipo de plano:	Plano medio largo.	Plano medio.	Primer plano.
Angulación:	Normal.	Normal.	Normal.

Movimiento de cámara:	Estático.	Estático.	Estático.
Composición:	Sujetos en el centro y en el lateral, compensación de pesos visuales.	Sujetos en el centro y en el lateral, compensación de pesos visuales.	Sujetos en el centro y en el lateral, compensación de pesos visuales.
Iluminación:	Interior, frontal, intensa, blanca.	Interior, tenue, cálida, envolvente.	Contraluz interior intenso.
Color:	Colores, fluorescentes, saturados con contraste y dispares entre sí, gama muy variada. 	Paleta con colores muy variados pero armoniosos entre sí. 	Colores cálidos e intensos, predominio del rosa. 

Nota: las imágenes se han tomado haciendo captura de pantalla.

Tabla 21. Ficha de análisis de planos (Cenicienta): Escena 3

	VERSIÓN ANIMACIÓN	VERSIÓN LIVE-ACTION (2015)	VERSIÓN LIVE-ACTION (2021)
Variable			
Tiempo:	47:00	50:30	49:00
Tipo de plano:	Plano figura.	Plano figura.	Plano conjunto.
Angulación:	Normal.	Ligeramente picado.	Normal.
Movimiento de cámara:	Estático.	Panorámica in (acercamiento de cámara al sujeto)	Sigue al sujeto.
Composición:	Sujeto en el centro.	Sujeto en el centro.	Compensación de pesos, sujeto en el centro y al

			lado derecho.
Iluminación	Exterior, prácticamente nula, de noche, destaca el sujeto sobre el fondo.	Exterior, prácticamente nula, de noche, destaca el sujeto sobre el fondo.	Exterior, tenue.
Color:	Colores oscuros y fríos, gama azulada bastante oscura, uso de colores primarios como el magenta y el cian. Destaca el sujeto ante el fondo con un azul casi blanco y luminoso. 	Paleta de colores fríos, predominio de una gama azulada bastante oscura, destaca el sujeto ante el fondo con un azul oscuro brillante muy potente. 	Destaca el sujeto protagonista con un tono blanco muy iluminado y el sujeto en primer plano con un naranja fluorescente en contraste con la oscuridad del fondo. 

Nota: las imágenes se han tomado haciendo captura de pantalla.

Tabla 22. Ficha de análisis de planos (Cenicienta): Escena 4

	VERSIÓN ANIMACIÓN	VERSIÓN LIVE-ACTION (2015)	VERSIÓN LIVE-ACTION (2021)
Variable			
Tiempo:	51:38	1:01:33	1:04:00
Tipo de plano:	Plano general corto.	Plano medio largo.	Plano medio.
Angulación:	Picado.	Normal.	Normal.
Movimiento de cámara:	Estático.	Seguimiento del sujeto.	Seguimiento del sujeto.
Composición:	Sujeto en el centro.	Sujeto en el centro.	Sujeto en el centro.
Iluminación	Interior tenue,	Interior,	Interior

	envolvente.	envolvente.	envolvente.
Color:	<p>Predominio de colores fríos de una gama azulada y magenta.</p> 	<p>Paleta muy variada, tonos con contraste e intensos.</p> 	<p>Tonos apagados y oscuros del fondo en contraste con los cálidos de la luces y escena, destaca el vestido blanco de la protagonista.</p> 

Nota: las imágenes se han tomado haciendo captura de pantalla.

Tabla 23. Ficha de análisis de planos (Cenicienta): Escena 5

	VERSIÓN ANIMACIÓN	VERSIÓN LIVE-ACTION (2015)	VERSIÓN LIVE-ACTION (2021)
Variable			
Tiempo:	1:13:00	1:38:00	1:35:00
Tipo de plano:	Plano medio.	Plano medio.	Primer plano.
Angulación:	Normal.	Normal.	Normal.
Movimiento de cámara:	Cámara estática, el sujeto se aleja.	<i>Zoom out.</i>	Seguimiento del sujeto.
Composición:	Sujetos en el centro.	Sujetos en el centro.	Sujeto en el centro.
Iluminación	Exterior, tenue, envolvente.	Exterior, intensa, envolvente.	Exterior envolvente.
Color:	Colores saturados, gama pastel contraste entre el azul del fondo y el magenta de la carroza.	Colores poco saturados predominio gama blanquecina (plano con la paleta de color	Contraste de colores oscuros de los sujetos con los tonos agrestes verdosos del fondo.



Nota: las imágenes se han tomado haciendo captura de pantalla.

4.3.4. Análisis comparativo del retrato sociocultural

En *La Cenicienta*, existen tres roles femeninos: la princesa, la madrastra y sus hijas (antagonistas), y el hada madrina.

En el filme de animación, Cenicienta es retratada como una chica dócil, amable y gentil con todos, incluso con la madrastra y sus hijas, que están celosas de su encanto y belleza natural. Se muestra perfecta nada más despertar, como es habitual en las princesas *Disney*. La ayudan a vestirse y asearse ratas con los roles de género muy marcados, muy feminizadas. Además, sus dos mejores amigos son dos ratones varones. En cuanto a sus desempeños diarios, Cenicienta está confinada a las tareas del hogar, bajo las órdenes de la madrastra, quien la priva de su libertad. En esta película, el encontrar un hombre al que amar no parece ser la aspiración principal de la princesa, sino que es algo que a lo largo de la trama se le presenta y lo toma.

En cuanto a la madrastra, es retratada como una mujer empoderada y ambiciosa que defiende sus intereses a toda costa. Esto se ve reflejado en cómo trata a Cenicienta y en las aspiraciones que tiene para sus hijas. Las hermanastras de Cenicienta son plasmadas como egoístas y desagradecidas. Además, son ridiculizadas constantemente, con sus andares exagerados y su físico poco agraciado.

En lo referente al hada madrina, es un personaje de gran importancia, pero con poca profundidad, que permite que la trama se continúe desarrollando.

En el *remake live-action* de 2015 producido por *Disney*, se dota de más profundidad a la historia de la protagonista, Cenicienta, de quien se revela su verdadero nombre. Se exponen planos de diferentes épocas de su vida y se relata la enfermedad de su madre. Ya desde el principio de la película se muestra cómo Cenicienta interpone la felicidad de un hombre, su padre, ante la suya, al aceptar que éste se case con la madrastra. Además, en el *remake* se puede observar a la protagonista montando a caballo, cosa que en la animación no se da, aunque posteriormente pierde el control y es rescatada por el príncipe, quien a diferencia de en la animación, tiene mucho más protagonismo, metraje y diálogo. La madrastra es retratada con los mismos atributos de personalidad que en el filme de animación. En cuanto a las hermanastras, aparecen ridiculizadas pero no por su aspecto físico, sino por sus pocas habilidades para las tareas del hogar o para las actividades artísticas.

En cuanto al hada madrina, se introduce un pequeño cambio respecto al filme de animación, pues en primer lugar aparece con un aspecto muy

descuidado, como una abuela campesina, y momentos después se transforma en hada. En este caso, no canta ninguna canción.

Cabe destacar que en ambas películas existe una lucha entre mujeres por conseguir la mano del príncipe. En el caso de la película del 2015, se introduce un nuevo personaje femenino, la princesa Shelina, pretendiente/prometida del príncipe, que resulta rechazada por éste, pues él solo tiene ojos para Cenicienta.

Para concluir la narradora resulta ser el hada madrina.

El *remake live-action* del 2021 es un musical producido por *Columbia Pictures*. Los roles principales se mantienen, con algunos cambios que no afectan significativamente a la trama. Cenicienta es muy diferente a las otras dos películas, pues tiene piel morena y cabello oscuro. Es una mujer atrevida, fuerte y firme, con una actitud más enérgica y efusiva, no tan delicada como en la animación. Además, su aspiración es tener su propia tienda de vestidos que ella misma cose y diseña. Esta es una novedad, pues se muestra como una mujer emprendedora y trabajadora que quiere valerse por sí misma. Así mismo, la protagonista realiza reivindicaciones y reflexiones feministas, como cuando está en el mercado para vender su vestido y se da cuenta de que en las tiendas pone "...e hijos", "...y hermanos", o cuando le responde al príncipe vestido de lacayo que son las mujeres quienes traen a los hombres al mundo.

En cuanto a la madrastra, se profundiza un poco más en este personaje. En líneas generales es muy similar pero, a diferencia de en la animación, sabe tocar muy bien el piano y siente rabia por no haber perseguido su sueño de ser músico, pues posteriormente le confesará a la protagonista que su marido la dejó por ello. Anima a sus hijas y a la protagonista a que se casen, asegurando que de esta manera todos sus problemas se resolverán. En cuanto a las hermanastras, no tienen casi diálogos ni protagonismo en este *remake*.

Otra gran novedad en esta adaptación es que el hada madrina pasa a ser un personaje no binario interpretado por un hombre negro, con el fin de representar las reivindicaciones sociales actuales en cuanto a diversidad e inclusión. A pesar de esto, este cambio no tiene un impacto significativo en la trama de la película.

Además, esta película muestra un enfoque novedoso y original, pues hay una gran recreación en la escena en la que el príncipe se viste y se prepara para conocer a una mujer; en lugar de mostrar la preparación de las mujeres se plasma la ilusión y las ganas del príncipe por conocer a alguien que de verdad le enamore.

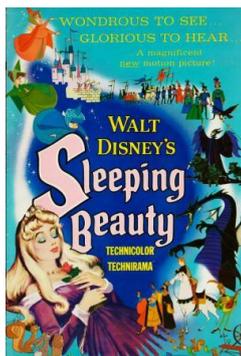
También es original el desenlace, pues el príncipe elige a la protagonista para ser su prometida, pero ésta quiere montar su propio negocio, a pesar de que estuviera mal visto en la corte. De esta manera, lo rechaza, anteponiéndose a sí misma y a su independencia.

Finalmente, aparece un nuevo personaje femenino, la reina Tatiana, que se interesa por el vestido fabricado por la protagonista y le propone trabajar para ella.

Para concluir, el narrador es el hada madrina.

4.4. LA BELLA DURMIENTE (DISNEY, 1959) Y MALÉFICA (DISNEY, 2014)

4.4.1. Fichas técnicas



Título: *La bella durmiente*

Año: 1959

Duración: 75 min.

País: Estado Unidos

Dirección: Clyde Geronimi

Productor: Walt Disney Productions

Género: Animación, fantástico, romance, musical, cuento.

Fig.8. Carátula de *La bella durmiente* (Disney, 1959)

Fuente: Filmaffinity.



Título: *Maléfica*

Año: 2014

Duración: 97 min.

País: Estado Unidos

Dirección: Robert Stromberg

Productor: Walt Disney Pictures, Roth Films

Género: *Live-action*, fantasía, aventura, cuento.

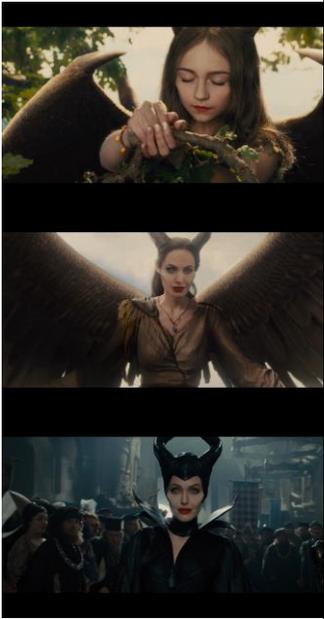
Fig.9. Carátula de *Maléfica* (Disney, Roth Films, 2014)

Fuente: Filmaffinity.

4.4.2. Análisis comparativo de personajes

El análisis comparativo de personajes correspondiente a *La bella durmiente* y *Maléfica* se ofrece en las Tablas 24 y 25, pertenecientes a los personajes de Maléfica y Aurora, respectivamente. En cada ficha, se ofrece en la primera columna la variable analizada (vestimenta, maquillaje, peinado, personalidad y acciones destacables.), mientras que en el resto de las columnas se incluye el resultado del análisis de cada variable.

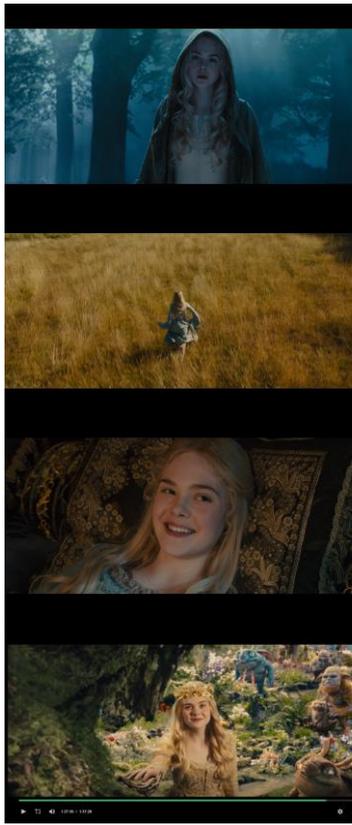
Tabla 24. Ficha de análisis de personajes (La bella durmiente y Maléfica): Escena 1

	VERSIÓN ANIMACIÓN	VERSIÓN <i>LIVE-ACTION</i>
Variable		
Vestimenta	Viste una capa negra y púrpura y un vestido que recoge la cabeza con unos cuernos muy acentuados.	Viste un traje con enormes alas de águila que le permiten volar. Al principio lleva un vestido sencillo de color tierra. Al perder sus alas más tarde, cambia de aspecto. Lleva un vestido negro con una capa larga y usara un bastón como apoyo al andar, además se convierte en una hechicera y bruja malvada a los ojos del rey.
Maquillaje	Piel verdosa, labios rojos y uñas, ojos amarillos, sombra morada en los párpados.	Piel muy pálida, labios rojos, sombra negra oscura en los párpados y lleva unos pómulos prostéticos.
Peinado	Recogido debajo de una pieza de cuero que le envuelve toda la zona del cabello y sus cuernos.	Al principio de la película lleva el pelo suelto con sus respectivos cuernos. Después lo lleva recogido debajo de una pieza de

		cuero que le envuelve toda la zona del cabello y sus cuernos.
Personalidad	Fuerte, imponente, vengativa, elegante, estricta y malvada.	Bruja y hada malvada, despiadada, perversa, fría y cruel, y hará lo que sea necesario para lograr sus objetivos malignos. Además, es siniestra, y se tiene a sí misma por encima de todos. Después sufrirá un cambio y se encariñará con Aurora la protege y se convierte en una especie de hada madrina para ella, muestra arrepentimiento y rabia por no poder deshacer la maldición.
Acciones destacables	<p>Siembra el miedo en el reino del Rey Estéfano.</p> <p>Su presencia siempre va acompañada de un verde fluorescente, símbolo del mal.</p> <p>Hechiza a Aurora.</p> <p>Tiende una emboscada al príncipe.</p> <p>Se convierte en dragón.</p>	<p>Se venga del Rey Estéfano por haberla engañado y quitado las alas, hechizando así a Aurora.</p> <p>Se encariña con Aurora y la trata como a una hija.</p> <p>Tiene poderes.</p> <p>Intenta deshacer el hechizo.</p> <p>Su beso con Aurora será de amor verdadero y romperá la maldición.</p>

Nota: las imágenes se han tomado haciendo captura de pantalla.

Tabla 25. Ficha de análisis de personajes (La bella durmiente y Maléfica): Escena 2

	VERSIÓN ANIMACIÓN	VERSIÓN <i>LIVE-ACTION</i>
Variable		
Vestimenta	<p>Como campesina, lleva un corpiño negro sobre un vestido gris de manga larga de ternero con una enagua blanca y va descalzo. Lleva una diadema negra, lleva un mantón púrpura.</p> <p>Como princesa, lleva un traje color rosa o azul.</p>	<p>Cuando se adentra en el bosque lleva un largo vestido blanco con una capa verde oscura.</p> <p>Como princesa viste un traje de color azul.</p> <p>Escena final, vestido dorado con corona.</p>
Maquillaje	Piel verdosa, labios rojos y uñas, ojos amarillos, sombra morada en los parpados.	
Peinado	Cabello dorado ondulado.	Cabello dorado ondulado.

Personalidad	Amable, elegante, sofisticada, apacible, ingenua y despreocupada como resultado de estar protegida durante la mayor parte de su vida. Aurora es muy leal a sus tías.	Amable, ingenua, inocente, bondadosa, confiada, despreocupada, valiente.
Acciones destacables		<p>Aprécia a Maléfica, no sabe que realmente ella le provocó la maldición. Después lo descubre y la perdona.</p> <p>Gracias a ella Maléfica vuelve a tener sus alas.</p>

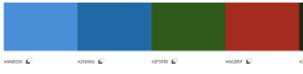
Nota: las imágenes se han tomado haciendo captura de pantalla.

4.4.3. Análisis comparativo de planos

A continuación, se ofrece el análisis de planos (Tabla 26, 27, 28, 29, 30, 31, 32). Se ofrece, el tipo de plano, angulación, movimiento de cámara, composición, iluminación y color, junto al tiempo.

Tabla 26. Ficha de análisis de planos (La bella durmiente y Maléfica): Escena 1

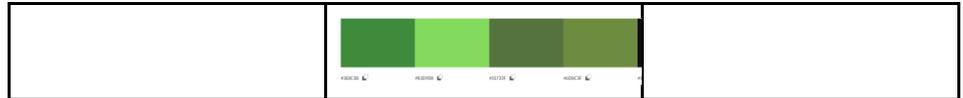
	VERSIÓN ANIMACIÓN	VERSIÓN LIVE-ACTION
Variable		
Tiempo:	05:00	27:00
Tipo de plano:	Plano figura.	Plano figura.
Angulación:	Ligeramente picada.	Normal, altura de la

		cámara en sujeto.
Movimiento de cámara:	Estático.	Estático.
Composición:	Composición diagonal, sujeto en el centro.	Sujetos en el centro paralelos a la cámara.
Iluminación	Tenue envolvente.	Contraluz tenue.
Color:	Colores vivos, saturados con alto contraste. 	Tonos apagados paleta de color poco saturada. 

Nota: las imágenes se han tomado haciendo captura de pantalla.

Tabla 27. Ficha de análisis de planos (La bella durmiente y Maléfica): Escena 2

	VERSIÓN ANIMACIÓN	VERSIÓN LIVE-ACTION
Variable		
Tiempo:	09:16	32:49
Tipo de plano:	Plano figura.	Plano general corto.
Angulación:	Ligeramente contrapicado.	Ligeramente contrapicado.
Movimiento de cámara:	Estático.	Estático.
Composición:	Sujeto en el centro.	Sujetos en el centro.
Iluminación	Verde fluorescente tenue envolvente.	Verde fluorescente tenue envolvente.
Color:	Colores de alto contraste, destaca la figura ante el fondo, verde fluorescente símbolo del mal.	Tonos apagados paleta de color oscura predominio de verdes símbolo del mal . 



Nota: las imágenes se han tomado haciendo captura de pantalla.

Tabla 28. Ficha de análisis de planos (La bella durmiente y Maléfica): Escena 3

	VERSIÓN ANIMACIÓN	VERSIÓN <i>LIVE-ACTION</i>
Variable		
Tiempo:	30:00	59:27
Tipo de plano:	Plano medio.	Primer plano.
Angulación:	Normal.	Normal.
Movimiento de cámara:	Estático.	Estático.
Composición:	Sujeto en el centro.	Sujetos en el centro.
Iluminación	Lado derecho.	Contraluz.
Color:	Colores poco saturados y oscuros. 	Tonos apagados paleta de color oscura predominio de verdes azulados. 

Nota: las imágenes se han tomado haciendo captura de pantalla.

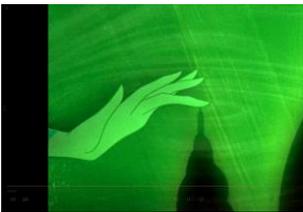
Tabla 29. Ficha de análisis de planos (La bella durmiente y Maléfica): Escena 4

	VERSIÓN ANIMACIÓN	VERSIÓN <i>LIVE-ACTION</i>
Variable		

Tiempo:	49:19	1:09:00
Tipo de plano:	Plano medio.	Plano medio.
Angulación:	Ligeramente contrapicado.	Ligeramente contrapicado.
Movimiento de cámara:	Estático.	Estático.
Composición:	Sujeto en lado izquierdo.	Sujetos en el centro.
Iluminación	Focalizada verde fluorescente lateral derecha.	Contraluz tenue, focalizada en lado derecho.
Color:	Colores saturados y con contraste colores fluorescentes y artificiales. 	Tonos cálidos y fríos, contrastes entre sujeto y fondo, predominio de marrones y azules. 

Nota: las imágenes se han tomado haciendo captura de pantalla.

Tabla 30. Ficha de análisis de planos (La bella durmiente y Maléfica): Escena 5

	VERSIÓN ANIMACIÓN	VERSIÓN <i>LIVE-ACTION</i>
Variable		
Tiempo:	49:20	1:09:05
Tipo de plano:	Plano detalle.	Plano detalle.
Angulación:	Ligeramente contrapicado.	Ligeramente contrapicado.
Movimiento de cámara:	Estático.	Estático.
Composición:	Sujeto en el centro.	Sujetos en el centro.

Iluminación	Focalizada; verde fluorescente que envuelve la escena.	Tenue y cálida focalizada.
Color:	Colores saturados y con contraste colores fluorescentes y artificiales predominio del verde 	Tonos cálidos y fríos, poco saturados, predominio de marrones y azules. 

Nota: las imágenes se han tomado haciendo captura de pantalla.

Tabla 31. Ficha de análisis de planos (La bella durmiente y Maléfica): Escena 6

	VERSIÓN ANIMACIÓN	VERSIÓN <i>LIVE-ACTION</i>
Variable		
Tiempo:	49:30	1:09:30
Tipo de plano:	Plano medio corto.	Primer plano.
Angulación:	Picado.	Normal.
Movimiento de cámara:	<i>Zoom in.</i>	Estático.
Composición:	Sujeto en el centro.	Sujetos en el centro.
Iluminación	Envuelve la escena, sin contrastes de luz y sombras.	Tenue y cálida contraluz lado derecho.
Color:	Tonos poco saturados y	Tonos apagados y

	grisáceos, predominio de azules. 	grisáceos predominio de marrones. 
--	--	--

Nota: las imágenes se han tomado haciendo captura de pantalla.

Tabla 32. Ficha de análisis de planos (La bella durmiente y Maléfica): Escena 7

	VERSIÓN ANIMACIÓN	VERSIÓN <i>LIVE-ACTION</i>
Variable		
Tiempo:	1:08:49	1:14:42
Tipo de plano:	Plano medio.	Primer plano.
Angulación:	Normal.	Normal.
Movimiento de cámara:	Estático.	Estático.
Composición:	Sujetos en el centro.	Sujetos en el centro.
Iluminación	Tenue casi nula.	Tenue contraluz.
Color:	Tonos oscuros y apagados. 	Tonos apagados, predominio de marrones en contraste con el azul del fondo. 

Nota: las imágenes se han tomado haciendo captura de pantalla.

4.4.4. Análisis comparativo del retrato sociocultural

El cambio más importante y significativo entre la película de animación y el remake *live-action*, es el enfoque y el papel que se le da a la aparentemente villana, Maléfica, que impacta en la esencia de la historia del cuento.

En la película de animación, Aurora es retratada como una joven hermosa y gentil, con una personalidad soñadora y amable, ingenua y confiada, que mantiene una actitud optimista y positiva a pesar de que su destino está

marcado por una maldición. Ya desde el principio queda en evidencia que la princesa protagonista no tiene potestad sobre su vida, pues en su nacimiento anuncian que queda prometida con el Rey Felipe, el cual tiene unos 8 años en ese momento. Esta falta de independencia también es acusada por la protagonista en diferentes momentos, como cuando las hadas le prohíben llevar a cabo sus voluntades para protegerla. A lo largo de la película, Aurora se muestra entusiasmada por haber soñado con un príncipe alto, guapo y romántico y espera que el sueño se haga realidad, siendo aparentemente su única aspiración en la vida. Posteriormente, cuando conoce a dicho príncipe, su mundo y su felicidad se reducen a él.

En lo referente al retrato de Maléfica, ésta es retratada como una poderosa hechicera malvada y vengativa, con una personalidad fría, manipuladora, egoísta y ambiciosa. Además, tiene un gran odio hacia los reyes y todo lo relacionado con la felicidad y el amor verdadero. También esconde su maldad detrás de una belleza sobrenatural y una personalidad encantadora, para engañar a sus víctimas. A pesar de cómo la muestran, no profundizan en su historia para saber por qué llegó a ser así.

Finalmente, en cuanto a las hadas, éstas se muestran muy delicadas al hablar y en sus ademanes. Son las cuidadoras de Aurora y en ocasiones aparecen retratadas como incompetentes o infantiles.

En cambio, el remake *live-action*, narra cómo Maléfica llega a ser como es (de niña a adulta). De esta manera la protagonista pasa a ser la villana, en lugar de la princesa. En su infancia, Maléfica aparece retratada como un hada de gran belleza, niña con grandes alas y cuernos que no le teme a nada. Cuando crece es la más fuerte de las hadas y se convierte en protectora del reino de las ciénagas, mostrándose muy empoderada y demostrando su valentía desafiante ante los atacantes, pues es una guerrera y demuestra gran dominio en el campo de batalla. Otra gran diferencia con el filme de animación es que Maléfica sabe dónde está Aurora y la cuida desde lejos, ejerciendo de hada protectora en lugar de villana. En cuanto al retrato de Aurora, a diferencia de la versión animada, donde sólo se la muestra ya con 16 años, el *live-action* la muestra en diferentes etapas donde se la ve crecer, siempre retratada con gran belleza y en armonía con la fauna del reino, también aparece jugando en el barro y ensuciándose, comportamiento poco visto en las princesas.

En cuanto a la relación de Aurora con Maléfica, Aurora está muy contenta de tenerla y quiere vivir con ella. Aquí parece que hayan sustituido la felicidad de la animación por conocer al príncipe por la felicidad de haber conocido a Maléfica, que tiene casi un papel de madre protectora.

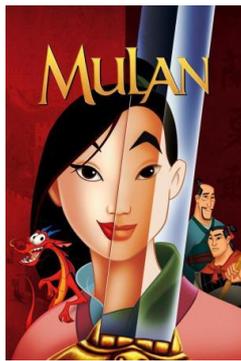
Respecto al beso final, se muestra a Maléfica muy afligida por el estado de Aurora, después le da un beso y ésta despierta, pues resulta ser un beso de amor verdadero. Han sustituido el beso de un príncipe por el de una protagonista mujer. También se muestra la debilidad de Maléfica que llora por haberse sentido culpable. Tras despertar, Aurora manifiesta su valentía intentando

salvar a Maléfica de caer atrapada en una red. Tiene un papel importante pues es Aurora quien le devuelve las alas a Maléfica y la ayuda a ganar la batalla. Finalmente, Maléfica corona a Aurora y ambas unen sus reinos. Final feminista en el que las mujeres unen sus fuerzas. Los hombres quedan en segundo plano. La narradora de la película resulta ser Aurora.

En cuanto al papel de las hadas, éstas son igualmente ridiculizadas, aparecen retratadas como muy despistadas, y poco aptas para cuidar a una niña, parecen excesivamente simples y un desastre al cuidado. Esto puede dar a entender que no por ser mujeres deben saber cuidar.

4.5. *MULÁN* (DISNEY, 1998) Y *MULÁN* (DISNEY, 2020)

4.5.1. *Fichas técnicas*



Título: *Mulán*

Año: 1998

Duración: 88min.

País: Estado Unidos

Dirección: Barry Cook, Tony Bancroft

Productor: Walt Disney Pictures

Género: Animación, aventura, musical, acción.

Fig.10. Carátula de *Mulán* (Disney, 1998)

Fuente: Filmaffinity.



Título: *Mulán*

Año: 2020

Duración: 115 min.

País: Estado Unidos

Dirección: Niki Caro

Productor: Walt Disney Pictures, Jason T. Reed Productions, Good Fear Content.

Género: *Live-action*, acción, aventura, bélico, drama.

Fig.10. Carátula de *Mulán* (Disney, Jason T. Reed Productions, Good Fear Content, 2020)

Fuente: Filmaffinity.

4.5.2. Análisis comparativo de personajes

El análisis comparativo de personajes correspondiente a *Mulán* se ofrece en las Tablas 33 y 34, pertenecientes a los personajes de Mulán y el villano/a, respectivamente. En cada ficha, se ofrece en la primera columna la variable analizada (vestimenta, maquillaje, peinado, personalidad y acciones destacables.), mientras que en el resto de las columnas se incluye el resultado del análisis de cada variable.

Tabla 33. Ficha de análisis de personajes (Mulán): Escena 1

	VERSIÓN ANIMACIÓN	VERSIÓN <i>LIVE-ACTION</i>
Variable		
		
		
		
		

		
<p>Vestimenta</p>	<p>Mulan lleva una variedad de modelos, entre ellos destaca un Hanfu simple, verde-amarillo cremoso, con el azul sobre la camisa, mangas verdes y una banda roja alrededor de su cintura.</p> <p>Cuando duerme, lleva una camiseta sin mangas de color azul claro, pantalón azul corto, y está descalza.</p> <p>Para la reunión con la casamentera, lleva una banda carmesí estrecha y una falda china de color rosa pálido con una chaqueta de color rosa y una bufanda de color morado claro. Lo combina con un collar de cuentas de jade, aros colgantes de oro, y una especie de peineta con una flor de loto.</p> <p>Cuando se viste de "Ping" usa la armadura de soldado de su padre de color verde oscuro.</p> <p>En la secuencia de Karate, lleva un traje color crema de karate. En la batalla de Shan Yu, lleva un vestido verde azulado que consiste en una blusa de manga ancha, un chaleco largo oliva y con un collar de color carmesí. Además,</p>	<p>De niña usa un kimono rojo. Para su día a día un vestido verde, similar al de animación.</p> <p>Cuando se viste para la casamentera lleva un kimono violeta largo al estilo tradicional con una cinta de rosa intenso.</p> <p>Cuando se une al ejército se viste de guerrero, el traje es rojo con una armadura plateada.</p> <p>Cuando Mulán se muestra como realmente es lleva un kimono rojo que realza su figura, le permite hacer grandes movimientos a la hora de luchar.</p>

	Lleva un cinturón escarlata y banda de color rosa claro.	
Maquillaje	Mulán solo usa maquillaje cuando visita la casamentera, llevando la cara pintada de blanco y los labios rojos.	Normalmente no usa maquillaje. Solo lleva abundante maquillaje en la escena de preparación para visitar a la casamentera. Usa una base blanca de maquillaje blanco que ilumina su rostro y resalta sus facciones. También lleva un tono de oro amarillo en la frente un pigmento rojo en las mejillas, que simbolizan la buena fortuna y la buena suerte.
Peinado	Cuando se viste de "Ping" tiene el pelo negro recogido en un moño con una cinta para parecerse a un hombre. En la escena de la casamentera, lleva el pelo negro recogido en un moño con una cinta roja del pelo.	Cabello largo de castaño oscuro. En la escena de la casamentera lo lleva recogido al estilo tradicional. Cuando lucha lo lleva recogido y oculto por un casco. A diferencia de animación no se corta el pelo. En la batalla final lleva la melena suelta y su cabello fluye majestuosamente en el campo de batalla realzando la figura de una mujer empoderada.
Personalidad	Evolución a lo largo del filme. Al principio Mulán es una marginada de espíritu libre, torpe e incapaz de seguir las reglas y tradiciones. Cuando se encuentra en el ejército, la personalidad de	Indecisa, falta de confianza en sí misma y de lo que es capaz de ser. Miedo a mostrarse como realmente es, luchadora y valiente.

	Mulán realiza un cambio. Ella demuestra ser feroz, física y mentalmente, así como autosuficiente y persistente. Ante todo es de naturaleza humilde.	
Acciones destacables	Decide irse a luchar sin decírselo a su familia. Se entrena para mejorar sus habilidades en el campo de batalla y logra prosperar. Tensión amorosa entre Mulan y Li Shang.	Decide irse al ejército sin que su familia lo sepa. Demuestra sus habilidades en el campo de batalla, tiene un talento natural, al contrario que en animación donde debe esforzarse más para conseguir resultados. La perspectiva amorosa se deja más de lado.

Nota: las imágenes se han tomado haciendo captura de pantalla.

Tabla 34. Ficha de análisis de personajes (Mulán): Escena 2

	VERSIÓN ANIMACIÓN	VERSIÓN <i>LIVE-ACTION</i>
Variable		
Vestimenta		Vestido negro con detalles de plumas que imitan el pelaje de un halcón. Con un alto cuello

		de plumas y una corona dorada.
Maquillaje		Franja blanca de lado a lado de la cara en la zona de los ojos, sombra de ojos, colorete en los pómulos.
Peinado		Cabello negro largo, liso y suelto.
Personalidad	Halcón despiadado de aspecto hostil, es fiel a su amo.	Evoluciona a lo largo del filme. Primeramente, es fiel a su amo, es despiadada se enfrenta a Mulán, pero luego empatiza con ella y se vuelve de su lado. Es decisiva, valiente, luchadora.
Acciones destacables	Se encarga de avisar a China de que su amo va a invadirlos.	Ayuda a su amo a invadir el territorio. Es una bruja que puede convertirse en halcón y tiene poderes. Su ayuda a Mulán será clave para el desarrollo de la historia.

Nota: las imágenes se han tomado haciendo captura de pantalla.

4.5.3. Análisis comparativo de planos

A continuación, se ofrece el análisis de planos (Tabla 35, 36, 37, 38, 39, 40, 41 y 42). Se ofrece, el tipo de plano, angulación, movimiento de cámara, composición, iluminación y color, junto al tiempo.

Tabla 35. Ficha de análisis de planos (Mulán): Escena 1

	VERSIÓN ANIMACIÓN	VERSIÓN <i>LIVE-ACTION</i>
--	--------------------------	-----------------------------------

Variable		
Tiempo:	05:00	13:25
Tipo de plano:	Plano general.	Plano general.
Angulación:	Normal.	Normal.
Movimiento de cámara:	Sigue al sujeto.	Sigue al sujeto.
Composición:	Sujeto en el centro.	Sujeto en el centro.
Iluminación	Envolvente.	Envolvente.
Color:	Colores azulados y marrones. 	Tonos, cálidos y verdes. 

Nota: las imágenes se han tomado haciendo captura de pantalla.

Tabla 36. Ficha de análisis de planos (Mulan): Escena 2

	VERSIÓN ANIMACIÓN	VERSIÓN LIVE-ACTION
Variable		
Tiempo:	06:00	14:00
Tipo de plano:	Plano conjunto.	Primer plano.
Angulación:	Normal.	Normal.
Movimiento de cámara:	Sigue al sujeto.	Sigue al sujeto.
Composición:	Sujeto en el centro y	Sujeto en el centro.

	secundarios en laterales.	
Iluminación	Contraluz envolvente.	Lateral derecha.
Color:	Colores cálidos y rosáceos. 	Tonos, cálidos rojizos. 

Nota: las imágenes se han tomado haciendo captura de pantalla.

Tabla 37. Ficha de análisis de planos (Mulán): Escena 3

	VERSIÓN ANIMACIÓN	VERSIÓN LIVE-ACTION
Variable		
Tiempo:	07:20	15:51
Tipo de plano:	Plano conjunto.	Primer plano.
Angulación:	Normal.	Normal.
Movimiento de cámara:	<i>Zoom out.</i>	Sigue al sujeto.
Composición:	Sujeto en el centro y secundario en lateral.	Sujeto en el centro.
Iluminación	Envolvente.	Lateral izquierda.
Color:	Colores azulados. 	Colores rosados. 

Nota: las imágenes se han tomado haciendo captura de pantalla.

Tabla 38. Ficha de análisis de planos (Mulán): Escena 4

	VERSIÓN ANIMACIÓN	VERSIÓN LIVE-ACTION
--	--------------------------	----------------------------

Variable		
Tiempo:	18:00	25:36
Tipo de plano:	Plano medio corto.	Primer plano.
Angulación:	Normal.	Normal.
Movimiento de cámara:	Estático.	Estático.
Composición:	Sujeto en el centro.	Sujeto en el centro.
Iluminación	Envolvente, casi nula.	Lado izquierdo.
Color:	Colores apagados oscuros. 	Colores oscuros, el sujeto resalta en la escena. 

Nota: las imágenes se han tomado haciendo captura de pantalla.

Tabla 39. Ficha de análisis de planos (Mulan): Escena 5

	VERSIÓN ANIMACIÓN	VERSIÓN <i>LIVE-ACTION</i>
Variable		
Tiempo:	57:00	52:00
Tipo de plano:	Plano medio largo.	Plano medio largo.
Angulación:	Ligeramente picada.	Normal.
Movimiento de cámara:	Estático.	Estático.

Composición:	Sujeto en el centro.	Sujeto en el centro.
Iluminación	Tenue.	Tenue lado derecho.
Color:	Colores apagados oscuros, azulados, fríos. 	Colores apagados cálidos. 

Nota: las imágenes se han tomado haciendo captura de pantalla.

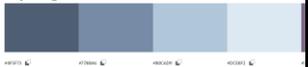
Tabla 40. Ficha de análisis de planos (Mulán): Escena 6

	VERSIÓN ANIMACIÓN	VERSIÓN LIVE-ACTION
Variable		
Tiempo:	37:00	48:00
Tipo de plano:	Plano medio.	Plano medio largo.
Angulación:	Ligeramente contrapicado.	Normal.
Movimiento de cámara:	Sigue al sujeto.	Sigue al sujeto.
Composición:	Sujeto en el centro.	Sujeto en el centro.
Iluminación	Envolvente tenue.	Envolvente tenue.
Color:	Colores poco saturados. 	Colores intensos. 

Nota: las imágenes se han tomado haciendo captura de pantalla.

Tabla 41. Ficha de análisis de planos (Mulán): Escena 7

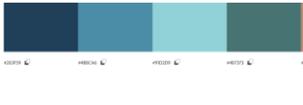
	VERSIÓN ANIMACIÓN	VERSIÓN LIVE-ACTION
--	--------------------------	----------------------------

Variable		
Tiempo:	54:00	54:15
Tipo de plano:	Plano conjunto.	Plano medio largo.
Angulación:	Normal.	Normal.
Movimiento de cámara:	Sigue al sujeto.	Sigue al sujeto.
Composición:	Sujeto en lado derecho no tiene todo el protagonismo.	Sujeto en el centro.
Iluminación	Envolvente tenue.	Envolvente tenue.
Color:	Colores saturados, de alto contraste. 	Colores poco saturados, apagados, fríos. 

Nota: las imágenes se han tomado haciendo captura de pantalla.

Tabla 42. Ficha de análisis de planos (Mulán): Escena 8

	VERSIÓN ANIMACIÓN	VERSIÓN <i>LIVE-ACTION</i>
Variable		
Tiempo:	1:16:30	1:41:50

Tipo de plano:	Primer plano.	Primer plano.
Angulación:	Normal.	Normal.
Movimiento de cámara:	Sigue al sujeto.	Sigue al sujeto.
Composición:	Sujeto en el centro.	Sujeto en el centro.
Iluminación	Envolvente.	Envolvente.
Color:	Colores azulados y fríos. 	Colores rojizos y cálidos. 

Nota: las imágenes se han tomado haciendo captura de pantalla.

4.5.4. Análisis comparativo del retrato sociocultural

En el *remake* de *Mulán* se han introducido algunos cambios que modernizan la trama y materializan reivindicaciones respecto a la película de animación. En el *remake*, se hace un recorrido por la vida de Mulán desde su infancia, época en la que ya demuestra su espíritu guerrero. En cambio, en la película de animación el espíritu guerrero no es tan evidente y es algo que se va desarrollando a lo largo del filme. Además Mulán es representada mucho más feminizada y mayor, haciendo labores del hogar como preparar el té a su padre, y aparece de adolescente/adulta con formas estilizadas y sus movimientos ante la cámara son delicados. A continuación, en el *remake* se introduce un nuevo personaje femenino, su hermana, para compararlas entre sí, pues una acepta los roles de género y la otra no.

Seguidamente, se produce la escena del ritual de belleza. En la película de animación está acompañada por una canción con letra machista, mientras que en el *remake* la música no tiene letra, pero relatan el ritual de belleza para presentar a Mulán ante la casamentera con una numerosa cantidad de planos y detalles que describen lo asfixiante y agobiante que es.

En la película de animación, tras el ritual de belleza, Mulán es presentada como una mujer normal que emprende el camino del guerrero y con esfuerzo logra convertirse en uno. La casamentera realiza comentarios despectivos hacia la protagonista y más tarde es humillada por parecer un hombre con barba. En cambio, en el *remake* se habla del concepto de “Chi”, la energía que la dota de esas habilidades especiales desde niña y que su familia insiste en que debe esconder. Esta vez, la casamentera es una mujer firme que impone su autoridad, no es humillada. A continuación, se relata como Mulán entra en el ejército; mientras que en la película de animación es ayudada por Mushu, un dragón protector, en el *remake* sus aptitudes son suficientes,

estando su nivel muy por encima de los demás guerreros. Una vez en el ejército, en el *remake* debe convivir con hombres, momento en el que se ponen en evidencia las diferencias entre sexos pues, por ejemplo, ella esconde sus pechos con una faja. Además, Mulán es muy activa en el entrenamiento, muestra sus destrezas siempre que tiene oportunidad. En contraposición, en la película de animación no hay convivencia entre hombres y mujeres y a Mulán le cuesta estar a la altura de las pruebas exigidas, que va mejorando poco a poco. Cabe destacar que, durante estos momentos en el campamento, se profundiza en los roles masculinos y en las expectativas de éstos sobre las mujeres. En la película de animación los soldados son mucho más bastos y brutos, y su motivación para finalizar la batalla es el conocer a una hermosa mujer. En cambio, en el *live-action* son retratados como temerosos y afligidos. Del mismo modo, comentan cómo les gustan las mujeres, desplegando un repertorio de tópicos sexistas. Mulán replica intentando poner en valor a las mujeres, aduciendo que su mujer debe ser inteligente y valiente, lo que trae como consecuencia la burla de sus compañeros.

Otro cambio importante entre estas dos versiones es la feminización del villano principal en el *remake*, pues en la película de animación el villano es un hombre y en la nueva entrega, el villano está encarnado por una mujer (que es la reencarnación de un hombre). En cuanto al *leitmotiv* principal de las películas de princesas, el amor, en este caso no tiene mucha relevancia, pero cabe destacar que, en el *remake*, Mulán es seleccionada por el capitán para ser pretendiente para su hija. En cuanto al filme de animación, la interacción amorosa tiene lugar al final, cuando le ofrecen el puesto de miembro del consejo del emperador, lo rechaza porque debe volver a casa y conoce a un muchacho. En el *remake*, al volver a casa se encuentra con que su hermana está emparejada con un hombre, y también tienen lugar unos emotivos momentos con su padre. Finalmente, no se la muestra con ningún hombre.

4.6. LIMITACIONES DE LA INVESTIGACIÓN

En primer lugar, uno de los factores que puede suponer una limitación es la selección de películas pues, aunque se hayan elegido aquellas que se consideran relevantes para el estudio, es posible que se hayan dejado fuera de la investigación otros filmes de interés.

En segundo lugar, otro de los factores principales, relacionado con el anterior, es la limitación de tiempo, ya que el período del que se dispone para realizar la investigación está acotado y en ocasiones puede resultar difícil analizar exhaustivamente todas las películas relevantes.

Así mismo, también es posible encontrar como factor limitante la dificultad para establecer los criterios de análisis adecuados, debido a que en ocasiones la evaluación de la representación de la mujer puede ser subjetiva; con el fin de resolver esta cuestión, se establecerán criterios de análisis claros y objetivos para abordar la materia con mayor rigor.

Adicionalmente, una de las limitaciones inherentes a la investigación reside en el análisis de planos cinematográficos, pues debido a que la percepción del color

puede verse influenciada por la configuración de la interfaz utilizada durante el proceso analítico, se genera un margen de error mínimo.

5. DISCUSIÓN

5.1. *BLANCANIEVES*

A nivel cinematográfico, hay un cambio en el modo de empleo de los encuadres, en animación utilizan más el plano medio corto, mientras que en el *remake live-action* se juega más con primeros planos, que dan mucha más presencia al personaje. En el caso del personaje de Blancanieves se nota mucho, el primer plano hace que el espectador capte la esencia del personaje y nos embauque su personalidad. En cuanto a composición de la escena y movimientos de cámara, el *remake live-action* es bastante fiel a la animación, hay gran cantidad de fotogramas similares.

En lo referente al aspecto comparativo entre personajes de ambas producciones hay una gran diferencia en el vestuario, peinado y maquillaje que se hace notar a simple vista. Sorprende el contraste de Blancanieves con un casi nulo uso maquillaje, incluyendo además escenas donde sale prácticamente cubierta de barro y manchada en el *remake live-action* en contraste con la animación. El uso de colores de la vestimenta es distinto, en animación es mucho más vivo y llamativo mientras que en el *remake live-action*, las tonalidades son mucho más oscuras y apagadas. Esto se relaciona a su vez con el psicoanálisis de los personajes, mostrando en el *remake live-action* mucha más personalidad imperativa, dominante y segura por parte de la madrastra y de Blancanieves, en contraposición con animación, en la que Blancanieves es totalmente sumisa. La madrastra sufre menos cambios de carácter, pero estilísticamente hablando sí, tanto ella como Blancanieves.

Respecto a la vertiente sociocultural y de los roles de género, hay un cambio muy notable en el *remake live-action* en el personaje de Blancanieves. Es una mujer fuerte, empoderada, segura de sí misma y sin temor. Ella lucha por el reino y empuña la espada con valentía. En animación esto no ocurre, se limita a mostrar las tareas del hogar, cocinar y servir a los enanitos teniendo una actitud totalmente sumisa. En cambio, el personaje de la madrastra tanto en animación como en la adaptación *live-action*, sus acciones y tareas son similares. En ambas se muestra una actitud dominante y certera haciendo uso de su poder cuando y como se le antoja.

5.2. *PINOCHO*

A nivel cinematográfico no se aprecian abundantes cambios en el tipo y utilización de encuadre y composición de la escena; la animación y *remake live-action* se asemejan en este aspecto. Donde sí se advierten diferencias es en la iluminación y en la paleta de colores general del filme. El *remake live-action* tiene colores mucho más vivos saturados y luminosos, mientras que la animación el color no tiene esa pureza, en líneas generales el filme tiene un tono desaturado. El color va de la mano con la iluminación, aquí destaca la escena donde el hada azul hechiza a Pinocho, aunque en ambas la atmósfera predominante es de color azul, en animación la iluminación es envolvente y sin dinamismo, mientras que en el *remake live-action* la iluminación es progresiva, entra en la escena de manera más sutil y delicada, además la iluminación va

dirigida a el hada azul que tiene todo el protagonismo, dejando el fondo en segundo plano.

En Pinocho se identifican las mayores diferencias en vestuario, peinado y maquillaje entre la versión animada y *live-action*. En la versión animada el hada azul es de piel clara, con largos cabellos dorados, vestida con un largo traje azul, mientras que en la adaptación *live-action* el hada azul es de piel oscura, con cabello rapado y viste un traje azul pero muy diferente al de animación.

Respecto a la vertiente sociocultural, no se aprecian grandes cambios, en ambas producciones el hada azul es un ente celestial de delicados movimientos. Sí cabe destacar que en el *remake live-action* tiene más diálogo, personalidad y protagonismo ya que canta una canción mientras que en animación esta canción la canta Pepito Grillo.

Por otro lado, en el *remake live-action* es importante destacar la incorporación de un nuevo personaje femenino inexistente en la animación. Este papel pretende dar cabida y visibilidad a las personas con discapacidad y también dar una visión de las mujeres fuertes, emprendedoras y que luchan por seguir adelante a pesar de las adversidades.

5.3. LA CENICIENTA

A nivel cinematográfico no se aprecian grandes diferencias. En el *remake live-action* del 2015 han mantenido muchas similitudes, siendo fieles al filme original. En ambos utilizan el mismo tipo de encuadre en casi todas las escenas. La iluminación y el uso del color es bastante similar, aunque con algunas diferencias. En la animación los colores son más vivos e intensos. Por otra parte, el *remake live-action* de 2021 no es tan fiel a la animación, utiliza encuadres diferentes, como los medios subjetivos, donde se muestra el punto de vista del personaje, hecho que nos acerca a la historia y nos hace empatizar con el personaje. El uso del color e iluminación también es diferente; en este filme existen más escenas exteriores y la trama presenta varios giros que difieren completamente del original.

En lo referente al aspecto comparativo entre personajes de las producciones cabe destacar que la adaptación *live-action* del 2015 no se aprecian apenas diferencias. La vestimenta, el peinado y maquillaje son muy parecidos; en *live-action* los personajes tienen mucho más vestuario, los elementos son más variados y tienen estampados y colores extravagantes. En cambio, en el filme de 2021 es donde más diferencias encontramos; Cenicienta es de piel morena, cabellos oscuros y viste varios vestidos de colores rosados y azulados. El hada madrina también tiene diferencias, a diferencia de animación, donde se representa una mujer entrada en años de piel clara y cabellos grises, en este filme, el hada madrina se ha encarnado en un personaje de género no binario, de piel oscura, cabellos castaños y su vestimenta, pasa a ser de color naranja radiante.

Respecto a la vertiente sociocultural no hay diferencias entre la animación y el *remake live-action* del 2015, el personaje de la madrastra sigue siendo dominante con un carácter fuerte y Cenicienta sigue siendo sumisa y su papel queda relegado a las tareas y servicios del hogar donde sólo cabe la esperanza de que un hombre la ame y cambie su vida. En el filme de 2021 sí se aprecian diferencias, aparecen más figuras femeninas, como por ejemplo la hermana del

príncipe o la mujer del Rey, quienes cuestionan continuamente los roles que les han sido impartidos y la forma en la que deben comportarse y obedecer.

Cenicienta, aunque al principio es sumisa, tiene un propósito de vida diferente, su objetivo no es conocer a un hombre sino ser una mujer emprendedora y montar su propio negocio. La figura del príncipe es mucho más cercana, tiene más protagonismo que en la versión de animación, y muestra que los hombres también tienen sentimientos. Para él lo más importante es encontrar a una mujer para compartir su vida con ella y, al encontrar a Cenicienta, deja de lado su condición real para seguir a su amada y apoyarla en el proyecto.

5.4. LA BELLA DURMIENTE

A nivel cinematográfico existen grandes diferencias en la trama y el hilo de la historia, pues en el *remake live-action* la historia cuenta el porqué de la maldad de Maléfica, y la historia de ella con Aurora no es igual que en animación. Los tipos de encuadre son similares, aunque hay más planos generales en el *remake* y movimientos de cámara más atrevidos, como *travellings* y secuencias de acción.

En lo referente al aspecto comparativo entre personajes de ambas producciones, cabe destacar que el personaje de Maléfica es muy fidedigno al de la versión original, su vestimenta, maquillaje y peinado son casi una copia. Eso sí, se aprecia un cambio a nivel personal y de carácter, al principio se muestra empoderada, imperativa y tajante como en animación, pero conforme se desarrolla su relación con Aurora, es más amigable y menos dura con ella. De hecho, muestra arrepentimiento ante el encantamiento que le propinó a Aurora. En el personaje de Aurora en el *remake live-action*, se enfatiza más con el personaje y se muestra su recorrido en diferentes épocas de su vida pasando de la niñez, a la adolescencia, mientras que en animación pasa de ser un bebé que apenas es mostrado a ser una adolescente. Hay diferencias en el vestuario de Aurora, pero el peinado, maquillaje y personalidad son muy fieles a la animación.

Respecto a la vertiente sociocultural el *remake live-action* da un giro a la historia, pues no es el príncipe quien despierta a Aurora mediante un beso de amor verdadero, sino es Maléfica quien realmente encarna un papel de madre. Por otra parte, las tres hadas encargadas del cuidado de Aurora demuestran que por ser mujeres no tienen por qué saber cuidar.

5.5. MULÁN

A nivel cinematográfico, los encuadres, composición, iluminación y color en la adaptación se unen en consonancia para buscar un resultado artístico. Los encuadres son más cerrados, nos acercan al personaje dejando ver su mundo interior, las composiciones son arriesgadas, marcan mucho las diagonales y existen ángulos de cámara picados destacando así la escena de preparación de Mulán para la presentación a la casamentera. En las escenas de lucha predomina el uso de efectos ralentizados de cámara que dotan al personaje de majestuosidad.

En lo referente al aspecto comparativo entre personajes, el maquillaje y peinado son similares en ambas versiones, pero la vestimenta presenta

diferencias. En el *remake* los vestidos tienen más detalles y los colores son más vivos e intensos, el hilo conductor entre escenas es el color rojo, Mulán siempre lleva una prenda de color rojizo, así identificamos y asociamos su espíritu y esencia con ese color, aunque no aparezca en pantalla, mientras que en la versión de animación este color aparece en contadas ocasiones, y se tiende a relacionar más con el personaje de Mushu.

Respecto a la vertiente sociocultural se hacen apreciaciones como el empoderamiento de la mujer que, aunque en la animación ya estaban presentes, aquí se lleva a la máxima representación, proyectando a Mulán como una mujer emprendedora, fuerte, luchadora, siendo fiel a sí misma y actuando en todo momento como lo siente, aceptándose y siendo quién debe ser. También se encuentran diferencias con la incorporación de un nuevo personaje femenino, como es la hermana de Mulán, que contrasta con ella ya que parecen ser el ying y el yang; su hermana sigue los patrones establecidos y hace lo que se supone que deben hacer las mujeres, mientras que Mulán es un alma libre y se revela ante los deberes relegados a las mujeres. Además, en el *remake* se sustituye al personaje del halcón mascota del villano, por el de una bruja llamada Gong-li, quien tiene bastante protagonismo y su historia se desarrolla en el filme con gran trascendencia, pues al final Mulán y Gong-li unen sus fuerzas y derrotan al enemigo, haciendo así referencia al empoderamiento y valentía del alzamiento femenino en contra del patriarcado. Por otra parte, sorprende la presencia de algunos diálogos machistas entre los soldados del campamento en el *remake live-action*.

Finalmente se aprecian diferencias en el desenlace del futuro del personaje, pues en animación Mulán regresa a casa y el general Li Shang va en su busca para concluir con lo que parece el típico final de cuento de hadas y establecer una relación amorosa, mientras que en el *remake live-action*, a Mulán se le ofrece el puesto de oficial de la guardia imperial, dignificando la figura de la mujer, reconociendo sus méritos y dejando de lado las diferencias entre roles de género, aquí se muestra a Mulán como una mujer libre.

6. CONCLUSIONES

Una vez realizados los análisis comparativos de las películas seleccionadas para el presente trabajo, se pueden extraer las siguientes conclusiones generales sobre las adaptaciones de clásicos animados a *remakes live-action*:

En términos cinematográficos, en los *remakes live-action* se presentan cambios a nivel de uso de los encuadres y la composición de escenas comparado con las películas animadas. En animación, se utilizan más y con mayor frecuencia los primeros planos y los encuadres medios cortos, en cambio, en los *remakes live-action* se observa el empleo de primeros planos que enfatizan la personalidad y la presencia de los personajes. Cabe destacar que, sin embargo, a nivel de composición general de las escenas y los movimientos de cámara, los *remakes live-action* son bastante fieles a la animación.

Por otro lado, también se observan notables diferencias en el vestuario, peinado y maquillaje de los personajes entre las películas de animación y los *remakes live-action*. Por ejemplo, los colores de la vestimenta suelen ser más llamativos y vivos en las producciones animadas que en los *remakes live-action*, pues éstos presentan el uso de vestimenta con tonalidades más oscuras y apagadas. Muchos de estos cambios se pueden relacionar con el psicoanálisis de los personajes, imprimiendo su reflejo interior, mostrando una mayor personalidad dominante, imperativa y segura en los *remakes live-action*.

Desde el punto de vista sociocultural y de roles de género, los *remakes* presentan grandes cambios y bastante significativos, sobre todo en la representación de los personajes comparándolos con las películas animadas. En los *remakes live-action* se destaca el empoderamiento de personajes femeninos como Blancanieves, Rávena, Cenicienta, su madrastra y Mulán. Éstas son presentadas como mujeres fuertes, luchadoras y seguras de sí mismas. Además, se incorporan nuevos personajes femeninos que dan visibilidad a diferentes realidades y desafían a su vez los roles de género tradicionales.

En comparación con las películas animadas, los *remakes live-action*, presentan a menudo cambios en la trama de la historia y en el desarrollo de los personajes. En los *remakes* se indaga más en el trasfondo de los personajes, exploran sus antecedentes y motivaciones personales lo que proporciona una perspectiva mucho más completa de su historia y personalidad. Junto con esto, en algunos *remakes* se introducen nuevos personajes o se modifica la relación entre estos agregando así más complejidad a la historia del filme.

Por lo que se refiere a los desenlaces de las películas, los *remakes live-action* pueden diferir respecto a las animaciones clásicas. En la mayoría de ocasiones los *remakes* otorgan un enfoque más empoderado y realista a los personajes femeninos, ofreciéndoles independencia y autonomía dejando de lado el centrarse únicamente en las relaciones románticas.

En conclusión, los *remakes live-action*, muestran respecto de los clásicos animados una notable evolución en términos cinematográficos, estéticos y de representación de género. Es evidente que estas adaptaciones buscan abordar temas contemporáneos actualizando las historias clásicas, al mismo tiempo que mantienen la esencia de los personajes y las tramas originales.

Para finalizar indicar que con la realización del TFG se ha logrado adquirir una serie de competencias.

Transversales:

- Comprensión e integración.
- Aplicación y pensamiento práctico.
- Innovación, creatividad y emprendimiento.
- Diseño y proyecto.
- Pensamiento crítico.
- Conocimiento de problemas contemporáneos.
- Aprendizaje permanente.

Generales:

- Poseer y comprender conocimientos en el campo de estudio.
- Aplicar los conocimientos de manera profesional en el análisis y comparación de películas.
- Reunir e interpretar datos relevantes para emitir juicios reflexivos.
- Utilizar el pensamiento crítico en la gestión y producción artística y profesional relacionada con el diseño y las tecnologías creativas.

Específicas:

- Utilizar recursos gráficos y plásticos.
- Interpretar críticamente la historia y las tendencias actuales en el arte y el diseño.
- Elaborar, gestionar e implementar un proyecto asociado a las industrias culturales y creativas.

7. BIBLIOGRAFÍA

Acuna, K. (2020, May 24). Por qué Disney sigue haciendo tantos “remakes” de sus películas animadas. BusinessInsider.Es. <https://www.businessinsider.es/disney-sigue-haciendo-tantos-remakes-peliculas-animadas-642229>

Barthes, R. (1982). *Fragmentos de un discurso amoroso*. Siglo XXI España Ediciones.

Benhamou, E. (2014). *From the Advent of Multiculturalism to the Erasure of Race: The Representation of Race Relations in Disney Animated Features (1995-2009)*. Exchanges: the Warwick research journal, Volume 2 (1), 153 - 167. <https://doi.org/10.31273/eirj.v2i1.106>

Bettetini, G. (1986). *La conversación audiovisual*. Cátedra.

Blancanieves y la leyenda del cazador. (2012). Filmaffinity. <https://www.filmaffinity.com/es/film859684.html>

Blancanieves y los siete enanitos. (1937). Filmaffinity. <https://www.filmaffinity.com/es/film991538.html/>

Bordwell, D. (1996). *La narración en el cine de ficción*. Barcelona: Paidós. Recuperado de <https://mediostamayo.files.wordpress.com/2013/12/la-narracion-en-el-cine-de-ficcion.pdf>

Bordwell, D., & Thompson, K. (2008). *El arte cinematográfico: una introducción*. Barcelona: Paidós. https://www.academia.edu/8653496/El_arte_cinematografico_Bordwell_y_Thompson

Branagh, K. (Director). (2015). *Cenicienta* [Film]. Walt Disney Pictures.

Cannon, K. (Director). (2021). *Cenicienta* [Film]. Columbia Pictures, Fulwell 73, Sony Pictures Entertainment (SPE), DMG Entertainment, Sony Pictures Animation.

Caro, N. (Director). (2020). *Mulan* [Film]. Walt Disney Pictures, Jason T. Reed Productions, Good Fear Content.

Cascajosa, C. (2005). El Remake Cinematográfico y la Comunicación Intercultural. Razón y Palabra, núm. 44. <http://www.razonypalabra.org.mx/anteriores/n44/ccascajosa.html>

Cenicienta. (1950). Filmaffinity. <https://www.filmaffinity.com/es/film807711.html>

Cenicienta. (2015). Filmaffinity.

<https://www.filmaffinity.com/es/film613169.html>

Cenicienta. (2021). Filmaffinity.

<https://www.filmaffinity.com/es/film689028.html>

Cook, B., Bancroft, T. (Directores). (1998). *Mulan* [Film]. Walt Disney Pictures.

Craven, A. (2017). *Fairy Tale Interrupted. Feminism, Masculinity, Wonder Cinema*. Peter Lang.

Davis, A. M. (2001). *Disney's women: changes in depictions of femininity in Walt Disney's animated feature films, 1937-1999*. [Tesis doctoral, University College London]. Repositorio:

<https://discovery.ucl.ac.uk/1382007/1/391559.pdf>

Eliés, J., Lluís, J., Guarné, B., Propios, C., Selva, M., & Ferrá, A. (2014).

Representación y cultura audiovisual en la sociedad contemporánea.

Barcelona: Editorial Uoc. <https://www.uoc.edu/dt/esp/ardevol1004.pdf>

Floro Sendiña, I. (2021). *Qué define el éxito o el fracaso de los remakes de Disney*. [Trabajo Fin de Grado, Universitat de Barcelona]. Repositorio de la Universidad de Barcelona:

https://diposit.ub.edu/dspace/bitstream/2445/180132/1/TFG_IreneFloro.pdf

Forrest, J., & Koos, L. R. (2002). Reviewing Remakes: An Introduction. In J.

Forrest & L. R. Koos (Eds.), *Dead Ringers: The Remake in Theory and Practice* (pp. 1–36). State University of New York Press, Albany.

https://sunypress.edu/content/download/450902/5482163/version/1/file/9780791451694_imported2_excerpt.pdf

Genette, G. (1972). *Figures III*. Seuil.

Geronimi, C. (Director). (1959). *La bella durmiente* [Film]. Walt Disney Productions.

Geronimi, C., Luske, H., Jackson, W. (Directores). (1950). *La Cenicienta* [Film]. Walt Disney Productions.

Hand, D. (Director). (1937). *Blancanieves y los siete enanitos* [Film]. Walt Disney Productions.

Hong, M., & Yi, E. (2020). The Relationship between the Personality Changes and Costume Colors of Characters in Disney Animations and Live Action Films. *Archives of Design Research*, 33(4), 191-219.

<http://dx.doi.org/10.15187/adr.2020.11.33.4.191>

Kepler, A. W. (2015, July 22). In Hollywood, it's a reboot by any other name. The New York Times.
<https://www.nytimes.com/2015/07/26/movies/in-hollywood-its-a-reboot-by-any-other-name.html>

Kin Gagnon, M. (1998). *Race-ing Disney: Race and Culture in the Disney universe*. [Tesis Doctoral, Simon Fraser University]. Repositorio:
<https://www.collectionscanada.gc.ca/obj/s4/f2/dsk2/ftp03/NQ37702.pdf>

La bella durmiente. (1959). Filmaffinity.
<https://www.filmaffinity.com/es/film788022.html>

Maléfica. (2014). Filmaffinity.
<https://www.filmaffinity.com/es/film986989.html>

Magny, J. (2005). *Vocabularios del cine. Palabras para leer cine. Palabras para hacer cine. Palabras para amar el cine*. Paidós.

Mulán. (1998). Filmaffinity.
<https://www.filmaffinity.com/es/film890974.html>

Mulán. (2020). Filmaffinity.
<https://www.filmaffinity.com/es/film362569.html>

Munsell A. H. (1905). *A color notation*. G.H. Ellis.

Palop Soriano, C. (2016). *Evolución de la figura femenina en las producciones Disney. De Blancanieves a Mulán y Elsa*. [Trabajo Fin de Grado, Universitat Jaume I]. Repositorio de la Universitat Jaume I:
https://repositori.uji.es/xmlui/bitstream/handle/10234/163753/TFG_2015_palopC.pdf?sequence=1

Paul, M. (2022). *Culture in Disney Films: A Comparative Analysis of Color, Composition and Rhythm*. [Trabajo de Fin de Grado, Universidad de Arkansas]. Repositorio: <https://scholarworks.uark.edu/idesuht/1>

Propp, V. (1985). *Morfología de un cuento*. Ediciones Akal.

Pinocho. (1940). Filmaffinity.
<https://www.filmaffinity.com/es/film878559.html>

Pinocho. (2022). Filmaffinity.
<https://www.filmaffinity.com/es/film173607.html>

Ros, L. (2020, January 13). "Mujercitas" y sus diferentes versiones: comparamos la novela de

Louisas May Alcott con las películas que la han adaptado. Espinof.Com.
<https://www.espinof.com/listas/mujercitas-sus-diferentes-versiones-comparamos-novela-louisa-may-alcott-peliculas-que-han-adaptado>

Sanders, R. (Director). (2012). *Blancanieves y la leyenda del cazador* [Film]. Roth Films, Universal Pictures.

Seger, L. (2000). *Cómo crear personajes inolvidables. Guía práctica para el desarrollo de personajes en el cine, televisión, publicidad, novelas y narraciones cortas*. Ediciones Akal.

Sharpsteen, B., Luske, H. (Directores). (1940). *Pinocho* [Film]. Walt Disney Productions.

Song, S. (2021). A Comparative Analysis of the Women Characters Characteristics of Aladdin of Disney's Animation and Live Action Film. *Public Value*, 6(3), 49-60. <https://dx.doi.org/10.22471/value.2021.6.3.49>

Stromberg, R. (Director). (2014). *Maléfica* [Film]. Walt Disney Pictures, Roth Films.

Zapata Cantón, P. (2017). *El giro discursivo de Disney hacia el postfeminismo en el remake de La Bella y La Bestia*. [Trabajo Fin de Máster, Universidad de Sevilla]. Repositorio de la Universidad de Sevilla: <https://idus.us.es/handle/11441/69652>

Zemeckis, R. (Director). (2022). *Pinocho* [Film]. Walt Disney Pictures, ImageMovers, Depth of Field.

ANEXOS

- Anexo I. Análisis general Blancanieves**
- Anexo II. Análisis personajes Blancanieves**
- Anexo III. Análisis planos similares Blancanieves**
- Anexo IV. Secuencias destacables Blancanieves**
- Anexo V. Análisis general Pinocho**
- Anexo VI. Análisis personajes Pinocho**
- Anexo VII. Análisis planos similares Pinocho**
- Anexo VIII. Secuencias destacables Pinocho**
- Anexo IX. Análisis general Cenicienta**
- Anexo X. Análisis personajes Cenicienta**
- Anexo XI. Análisis planos similares Cenicienta**
- Anexo XII. Secuencias destacables Cenicienta**
- Anexo XIII. Análisis general La bella durmiente/ Maléfica**
- Anexo XIV. Análisis personajes La bella durmiente/ Maléfica**
- Anexo XV. Análisis planos similares La bella durmiente/ Maléfica**
- Anexo XVI. Secuencias destacables La bella durmiente/ Maléfica**
- Anexo XVII. Análisis general Mulán**
- Anexo XVIII. Análisis personajes Mulán**
- Anexo XIX. Análisis planos similares Mulán**
- Anexo XX. Secuencias destacables Mulán**
- Anexo XXI. ODS**

Debido al tamaño del material, los anexos se encuentran en el siguiente enlace:

<https://drive.google.com/drive/folders/1475WkK53cW6c08aUzzyJOISIJuIHncNu?usp=sharing>