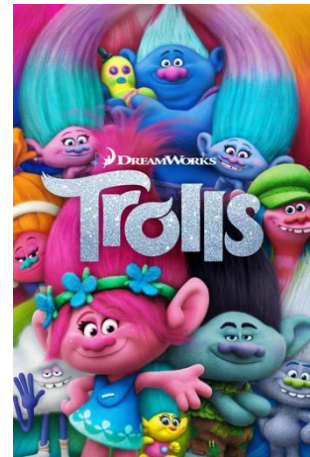


## ‘Siempre hay un lado positivo’: Poppy, un modelo a valorar en *Trolls*

Sara Martín Alegre  
Universitat Autònoma de Barcelona  
[Sara.Martin@uab.cat](mailto:Sara.Martin@uab.cat)<sup>1</sup>



**Resumen:** La película infantil animada de DreamWorks *Trolls* (Mike Mitchell y Walt Dohrn, 2016) es un cuento de hadas singular, inspirado en los Good Luck Trolls (trolls de la buena suerte) diseñados en la década de 1950 en Dinamarca por Thomas Dam. *Trolls* no solo inventa una trama de cuento de hadas (con canciones) para los populares muñecos, sino que también reconceptualiza a fondo su apariencia original. El personaje central, la adorable princesa Poppy es, de hecho, la ternura personificada. También es uno de los personajes femeninos más positivos y animosos del cine reciente de cualquier tipo. Su doble misión de ayudar a su deprimido amigo Branch a recuperar sus verdaderos colores y de enseñar a los monstruosos Bergens a disfrutar de la felicidad, y dejar de comerse a sus compañeros trolls, tiene éxito porque Poppy está sumamente segura de que puede triunfar. Su alegría y optimismo le dan a Poppy un alto valor como modelo a seguir, especialmente porque su objetivo es asegurar el bienestar de su comunidad en lugar de su realización personal, a diferencia de la mayoría de las princesas de cuento de hadas.

**Palabras clave:** cuento de hadas, películas infantiles animadas, lo adorable/cuteness, felicidad, *Trolls*, Poppy, Dreamworks

### 1. *Trolls*, un cuento de hadas feliz

«Este producto de DreamWorks», dice Giesen en referencia a *Trolls* (2016), «es una mezcolanza patética. Los personajes no son *dramatis personae* reales, no tienen una verdadera personalidad. Simplemente están diseñados para hacer dinero a manos llenas» (168). Puede ser imprudente, en vista de esta hostilidad, elogiar a los directores Mike Mitchell y Walt Dohrn por su destacada contribución al cine infantil animado, pero este es mi objetivo en este trabajo. La irritación de Giesen es útil, de hecho, para explicar por qué a pesar de su popularidad, confirmada por los omnipresentes productos de *merchandising*, *Trolls* no ha logrado obtener respetabilidad crítica. En primer lugar, DreamWorks carece del prestigio de Pixar y de alguna manera siempre ha sido

---

<sup>1</sup> Ofrezco aquí mi propia traducción de «‘There’s Always a Bright Side’: Poppy, a Positive Role Model in *Trolls*». *Contemporary Fairy-Tale Magic Subverting Gender and Genre*, Lydia Brugué y Auba Llompart (eds.). Brill-Rodopi, 2020. 116 y 126. Con permiso de la editorial.

considerado un estudio incapaz de competir con Disney.<sup>2</sup> En segundo lugar, las películas infantiles deben ser abordadas con un espíritu abierto por los espectadores adultos, algo que claramente falta en el juicio adverso de Giesen. Finalmente, las películas que tienen éxito en la taquilla, como lo obtuvo *Trolls*,<sup>3</sup> también merecen respeto crítico, ya que todas las películas, incluidas las modestas producciones independientes, aspiran al éxito financiero.

Estos tres factores—la comparación negativa con Pixar/Disney, el rechazo de la trama por ser demasiado melosa y el subrayado de su vocación comercial—están presentes en la mayoría de las críticas publicadas tras el estreno. Un poco más benévolo que Giesen, Chang protesta aduciendo que mientras *Inside Out* de Disney/Pixar es «una llamada conmovedora y sofisticada» a transmitir «tanto tristeza como alegría», el público encontrará *Trolls* «emocionalmente plana y conminatoria en comparación». Este crítico concede, no obstante, que es «difícil resistirse a su visión *boba* y *utópica* de un mundo donde reina la felicidad, el amor gana y el mero sonido de la voz de [Justin] Timberlake lleva la promesa de salvación» (Chang en línea, cursivas añadidas). *Trolls* es «una aventura cómica con música» (Dohrn en Thompson en línea) que utiliza canciones populares en escenas clave («True Colors» de Cindy Lauper juega un papel importante). Justin Timberlake fue el productor musical ejecutivo, además de dar voz al personaje masculino principal, Branch. Él mismo escribió para el segmento final la exitosa canción nominada al Oscar «Can't Stop the Feeling», que sin duda contribuyó a popularizar *Trolls*. Por qué esta invitación a disfrutar de la felicidad ha sido recibida con tanta descortesía es un tema que merece consideración, especialmente porque, como señala Jack Zipes, «los cuentos de hadas trazan posibles formas de alcanzar la felicidad, de exponer y resolver conflictos morales que tienen profundas raíces en nuestra especie»; ahí es donde reside «su atractivo utópico» (1).

*Trolls* ciertamente es un cuento de hadas destinado a funcionar como lo hacen los cuentos de hadas según la descripción de Zipes. El codirector Mitchell ha declarado que a él y a Dohrn «les gustan los cuentos de hadas» (en Mendelson en línea) y su película debe leerse como un relato de este tipo: de hecho, las primeras palabras que el público escucha son «Érase una vez...». *Trolls*, sin embargo, ha sido malinterpretada con

---

<sup>2</sup> Jeffrey Katzenberg, fundador y CEO de DreamWorks Animation, fue el presidente de Walt Disney Studios de 1984 a 1994.

<sup>3</sup> Lo suficiente para generar secuelas. *Trolls* también ha inspirado el cortometraje *Trolls holiday/Las vacaciones de los trolls* (2017) y la serie de televisión *Trolls: The Beat Goes On/Trolls: ¡El ritmo continúa!* (2018-19). La secuela *Trolls World Tour/Trolls: gira mundial* se estrenó en 2020, con moderado éxito.

respecto a su adscripción de género porque, a diferencia de la mayoría de las películas sobre cuentos de hadas, no es una adaptación. Además, aunque su personaje central Poppy (que cuenta con la voz de Anna Kendrick en la versión original) es una princesa, no es humana sino una pequeña troll de piel rosa y cabello fucsia. Chang posiblemente tenga razón al vincularla con la heroína de Mike Leigh Poppy (Sally Hawkins) en *Happy-Go-Lucky* (2008), una película con un mensaje similar, en lugar de con cualquier princesa de Disney. Poppy, sin embargo, no se puede leer usando los mismos parámetros críticos que usamos para las niñas y las mujeres, ya sea en películas animadas o en películas con acción en vivo, lo cual suma una dificultad adicional a la tarea de explorar (y encomiar) su caracterización.

Poppy es un ejemplo relevante, sobre todo, del gran potencial que tienen los personajes no humanos de la ficción infantil de todo tipo como modelos a seguir. Ella y otras como Judy Hopps en *Zootopia/Zootrópolis* (2016) o Anais Watterson en la serie *Gumball* (2011-)—por cierto, conejas ambas—pueden ser personajes femeninos mucho más atractivos que cualquier princesa; sin embargo, hasta ahora han sido pasadas por alto en la crítica académica que, por supuesto, no escriben las niñas (o los niños) que las valoran como personajes favoritos. Esta limitación no se puede corregir, pero al menos lanzo aquí una invitación para que nos acerquemos a *Trolls* con la mentalidad desembarazada y fresca de su público objetivo: las niñas y niños.

## **2. Transformando a los trolls originales en la película *Trolls***

*Trolls* no es la única película que se inspira en un juguete en lugar de en un texto: franquicias como *Toy Story*, *Transformers* y las películas de la serie *Lego* funcionan según el mismo principio. Los trolls de la buena suerte en los que se basa esta película conectan, por supuesto, con los trolls del folclore escandinavo (véase Lindow). El carpintero y pescador danés Thomas Dam (1915-1989) fabricó con sus manos la muñeca troll original en 1957 como el único regalo de cumpleaños que podía permitirse para su pequeña hija Lila. Los trolls generalmente se representan como monstruos escalofriantes, pero en el folclore local de la Dinamarca de Dam son criaturas que solo pueden ser vistas por los niños y que traen buena suerte si se abrazan, de ahí los brazos abiertos y la amplia sonrisa de sus muñecos.

Un vendedor de juguetes danés vio potencial comercial en las figuritas de Dam, y finalmente los muñecos cruzaron el Atlántico para desatar una locura consumista que barrió los Estados Unidos entre 1963 y 1964. Los muñecos, para entonces ya hechos con plástico en lugar de madera, fascinaban por igual a las chicas universitarias y a las

estudiantes de secundaria debido a su aspecto psicodélico, particularmente su cabello de colores brillantes. Las ventas aumentaron, siendo solo superadas por Barbie (Mansour 497). El atractivo de los trolls de Dam radica en que son «cómicamente feos y bobalicones en apariencia» (Mansour 498), en lugar de atractivos como la mayoría de las muñecas. Mitchell, entre muchos otros, los llama «feos-lindos» (en Alexander en línea) y con muy buena razón, ya que cruzan audazmente límites estéticos que pueden parecer divergentes. Los niños y las niñas más pequeños también empezaron a apreciar el gancho singular de los muñecos troll, lo que generó nuevas oleadas de interés en las décadas de 1980 y 1990. Algunos muñecos troll son incluso artículos de colección valiosos e incluso muy cotizados.

El propio Dam tenía planes para una película con sus trolls, usando técnicas de animación *stop-motion*. No obstante, su empresa familiar, Dam Things, no pudo poner en marcha este proyecto antes de su muerte (en 1989) porque estuvieron «ocupados con los esfuerzos para detener a sus imitadores» (Alexander en línea) hasta 2003, cuando finalmente pudieron reclamar sus derechos en los Estados Unidos. En 2008 contactaron con la productora ejecutiva de DreamWorks, Dannie Festa, y ella formó parte del acuerdo de 2013 por el cual la compañía de animación compró los derechos intelectuales de los trolls «con el ojo claramente puesto en una franquicia» (Alexander).

A diferencia de Pixar/Disney, DreamWorks delega la responsabilidad de cada proyecto a los directores, asumiendo el riesgo de tener un estilo de estudio menos homogéneo, pero también acogiendo de esta manera a creadores innovadores. En el caso de *Trolls*, los dos directores y su equipo se encontraron sin «historia de fondo» ni «mitología», una situación que asumieron como «un reto divertido [que] energizó a todo nuestro equipo» (Dohrn en Mendelson en línea). Esta emocionante «tábula rasa» (Dohrn en Mendelson) se rellenó con un guion escrito por Jon Aibel y Glenn Berger, basado en una trama propuesta por Erica Rivinoja. Aibel y Berger son los escritores tras la serie *Kung Fu Panda* y Rivinoja la guionista de *Cloudy with Meatballs 2/Lluvia de albóndigas 2*. No he encontrado comentarios en las entrevistas consultadas sobre el papel específico de Rivinoja y, dado que el guión es una colaboración, es prácticamente imposible determinar qué aspectos de la caracterización de Poppy provienen de ella y cuáles de Aibel y Berger, o de los directores (incluso de la productora Gina Shay).

Hay dos tipos de troll en la película: los trolls de quince centímetros como Poppy y sus amigos, con una extensa cabellera de aproximadamente la mitad de su tamaño, y los ogros Bergen de Bergentown, que tienen tamaño humano. Los malhumorados y monstruosos Bergens se han convencido a sí mismos de que solo pueden disfrutar de

la felicidad devorando a los siempre alegres trolls de la otra especie por lo que celebran una fiesta anual, conocida como el Trollsticio, donde consumen tantos como pueden. *Trolls* comienza con Poppy narrando a los niños de su comunidad eventos cruciales de su pasado, que presenta como un cuento de hadas (usando un álbum de recortes como accesorio). Veinte años antes, cuando era una niña pequeña (lo que da una pista sobre su edad), su padre el rey Peppy rescató heroicamente a todos los trolls atrapados en el árbol del Trollsticio reemplazándolos con figuras de madera (el juguete original de Dam). Los condujo entonces a un refugio seguro en el bosque, condenando así a los Bergen a largos años de infelicidad. Haciendo caso omiso de las advertencias del gruñón troll Branch (el único sin colores brillantes), Poppy organiza una gran fiesta para celebrar el vigésimo aniversario del afortunado rescate de su comunidad. Por desgracia, y tal como Branch había advertido, la fiesta atrae la atención de Chef, una Bergen obligada a exiliarse después del fiasco del último Trollsticio (se suponía que ella debía cocinar a las criaturas). Chef captura a algunos de los amigos de Poppy y ella decide rescatarlos, habiendo aprendido de su padre que ningún troll debe quedar abandonado. Branch se une a la búsqueda de Poppy solo porque quiere escapar de la compañía de los otros trolls, que, asustados, ocupan su búnker anti-Bergen.

Una vez en Bergentown, Poppy se da cuenta de que la clave para liberar a sus amigos y garantizar la seguridad de toda la comunidad pasa por enseñar a los Bergen a encontrar una fuente interior de felicidad, que no incluya devorar a sus congéneres troll. Poppy establece entonces una trama tipo Cenicienta para que el joven rey Gristle Jr. se interese por su criada Bridget, quien secretamente lo ama. Agradecida, Bridget ayuda a los pequeños trolls a socavar los planes de Chef para deponer a Gristle y coronarse reina. Poppy tiene éxito, ayudada por Branch y sus otros amigos trolls, y el viejo rey Peppy le ofrece su corona como recompensa. Hay, por lo tanto, algunos elementos de cuento de hadas en el romance entre el rey Gristle Jr. y Bridget, en el que la zapatilla de cristal es reemplazada cómicamente por un bonito patín (el diseño de producción tiene elementos de la década de 1970 y su primera cita incluye un baile en una discoteca con pista de patinaje). Sin embargo, se trata de una subtrama en lugar de la trama principal, que se puede subdividir en dos historias principales. Por un lado, Poppy debe resolver el problema que ella misma ha creado poniendo en peligro a la comunidad y poner fin al desagradable hábito de los Bergen de comer trolls; por otro lado, Branch necesita volver a ser feliz para recuperar sus verdaderos colores y esto solo puede suceder si acepta la filosofía de Poppy de que «siempre hay un lado positivo».

Los directores temían que los niños no estuvieran interesados en *Trolls*, porque a pesar de la intención original de trabajar sin un público específico en mente, su película parecía «orientada a las niñas» (Mitchell en Thompson en línea). Se sorprendieron al ver que, como señala el diseñador de producción Kendal Cronkhite-Shaindlin, los niños «se identificaron por completo con el personaje de Branch» (en Thompson). Su permanente mal humor equilibra la alegría alocada de Poppy de manera muy cómica en la primera mitad de la película. En la segunda mitad, la explicación de la pérdida de sus colores (su querida abuela Rosiepuff fue devorada por un Bergen al intentar protegerlo mientras él cantaba a pleno pulmón, ajeno al mundo) es un recordatorio de que lo que está en juego es sobrevivir a temibles depredadores, como sucede en muchos cuentos de hadas. Branch y Poppy se salvan mutuamente varias veces, pero la nota fundamental de su amistad suena cuando, al ver cómo Poppy comienza a perder sus colores desesperada por las acciones malvadas de Chef, Branch supera su trauma para comenzar a cantar de nuevo y así reanimarla. Los niños también pueden haberse sentido atraídos por el hecho de que el vínculo entre Poppy y Branch no se convierte en una historia de amor como en las películas de princesas convencionales. Su imagen final juntos es ciertamente romántica pero no es erótica: los dos se abrazan (a todos los trolls les encanta darse abrazos) pero no se besan. De hecho, la reina Poppy usa sus nuevos poderes para decretar que el tiempo dedicado a los abrazos no será ‘solo’ una vez cada hora, sino todo el tiempo.

Antes de pasar a un análisis más específico de Poppy, deseo destacar la importancia de un aspecto clave que a menudo se pasa por alto en la crítica cinematográfica, que tiende a centrarse estrechamente en la trama. Me refiero aquí al diseño de producción. La crítica, tanto de los medios de comunicación como académica, tiende a tratar de una manera arrogante y condescendiente las facetas más técnicas de la cinematografía, dando por sentado el esfuerzo realizado por cualquier otro miembro del equipo más allá del director y los actores, y si acaso el guionista. En el caso de *Trolls* hay muchas razones para elogiar el excelente trabajo de Kendal Cronkhite-Shaindlin como diseñador de producción, trabajo que subvierte a fondo lo que podría esperarse de una película de cuento de hadas supuestamente edulcorada. Siguiendo el ejemplo de los colores psicodélicos de los trolls originales, Cronkhite-Shaindlin convirtió la película en una apoteosis de los colores brillantes y, lo más interesante, de las texturas. A Poppy le encantan los álbumes de recortes, que utiliza para ilustrar su narración de eventos pasados, pero también para anticipar sus planes. El diseño de producción se asocia, por consiguiente, no tanto con el aspecto de otras películas de cuentos de hadas

(que más bien rechaza) sino con la ilustración para libros infantiles y, a través del álbum de recortes de Poppy, con las actividades artísticas de los niños. Los animadores hicieron todo lo posible para dar a las secuencias en que aparecen los álbumes de recortes una sensación casi material (que funcionó maravillosamente en 3-D), mientras que otros segmentos de *Trolls*, como la loca carrera de Poppy en el bosque mientras canta «I'll Get Back Again» (de Benj Pasek y Justin Paul) son un comentario elegante y emocionante sobre los libros ilustrados para niños, y también, sobre la ternura y la capacidad de resistencia de Poppy, características que son el foco de la siguiente sección.<sup>4</sup>

### 3. Poppy y la búsqueda de la felicidad interior

El diseñador de personajes Craig Kellerman enfatiza que «cuanto más observes la vida, más veraz y único será tu trabajo» (en Griswold en línea). Kellerman participó en *Trolls* con su trabajo conceptual para la mayoría de los personajes, más tarde desarrollado en su forma final por el director de arte Timothy Lamb (Schmitz 24). Este es un aspecto específico del diseño de producción poco conocido por los espectadores que es esencial en el cine de animación. Ni Poppy ni Branch, ni los otros trolls, tendrían una personalidad (aunque Giesen niegue que la posean) sin la entregada aportación de los animadores. Kellman define a estos profesionales como «actores con lápices» que basan su trabajo en la observación constante, como lo hace él mismo (en Griswold en línea). El éxito de la caracterización basada en la fina observación es, de hecho, muy visible en las escenas menores. Durante su viaje a Bergentown, Poppy insiste en cantar antes de dormir porque la relaja, pero Branch obstinadamente enfatiza, una vez más, que él no canta. Cuando le da la espalda, Poppy se burla de él imitando silenciosamente sus palabras. Este pequeño momento (sugerido por el animador Mark Donald) hace que Poppy sea auténtica y creíble en el sentido que Kellerman señala y revela el inmenso esfuerzo realizado por todo el equipo de producción para dar vida a su personalidad.

Poppy y los otros trolls son una bonita variación sobre las muñecas originales de Dam. Su cuerpo regordete, orejas grandes, nariz ancha y la característica melena de colores brillantes son similares, pero sus ojos son muy diferentes. Los muñecos de Dam tienen pupilas negras sin blanco de los ojos, pupilas que están rodeadas por los pliegues

---

<sup>4</sup> El equipo de Cronkhite-Shaindlín incluía a la artista de desarrollo visual Priscilla Wong (a cargo del álbum de recortes de Poppy), la artista especializada en el uso de la fibra Sayuri Sasaki Heman, y la ilustradora francesa de libros infantiles Amélie Fléchais. Heman y Fléchais desarrollaron el trabajo conceptual, posteriormente modificado por Wong y los otros artistas. Véase Schmitz.

que produce levantar las cejas; su expresión tiene la intención de hacerlos parecer amigables, pero su mirada también puede parecer desconcertante e incluso espeluznante. En contraste, Poppy y sus amigos tienen ojos más pequeños con iris y blanco. Su aspecto ligeramente miope les da una mirada divertida y curiosa. Su cabello, que puede crecer a voluntad en un instante para formar una maroma extremadamente fuerte que puede ser utilizada como un accesorio o un arma, les da una especie de «superpoder» (Mitchell en Desowitz en línea). Cabe señalar que los trolls son atractivos como dibujos animados, pero tienen menos encanto en su versión como muñecas de peluche o plástico (fabricadas como juguetes dentro del intenso *merchandising*) y que su imagen funciona mejor en la película que en la serie de televisión, donde su trazado es más básico. El menor encanto de estas variantes está claramente relacionado con el aplanamiento de los rasgos de la cabeza y la cara, que tienen más gracia como imágenes en 3D. Hay que tener en cuenta también el tamaño: curiosamente, las muñecas troll más grandes que su tamaño en la película (quince centímetros) o mucho más pequeñas (las hay de ocho centímetros) no se ven tan atractivas, siendo el tamaño ideal de unos doce centímetros, incluido el cabello, para las muñecas que se venden como juguetes.

Vale la pena mencionar estos detalles porque la transmisión de la filosofía de felicidad de Poppy depende de que sea adorable en lugar de bonita, o hermosa, como lo son las princesas de Disney (una excepción interesante es la también muy adorable Vanellope von Schweetz en la franquicia Disney *Wreck-it Ralph/Rompe Ralph*, iniciada en 2012). Lo adorable (o *cute*)<sup>5</sup> ya había sido explorado como una categoría estética significativa previamente, pero el lanzamiento de los *Cute Studies* se debe a Jonathan Dale y al número monográfico que editó para el *East Asian Journal of Cultural Studies* en 2016 (el mismo año en que se lanzó *Trolls*). El debate entonces iniciado se ha centrado principalmente en esa zona geográfica, con Japón como una especie de líder mundial en *cuteness* (o lo adorable) gracias a creaciones populares como Hello Kitty. No tengo espacio para explorar este tema aquí, pero se podría argumentar que los conceptos asiáticos relativos a qué es adorable/*cute* tienen una gran influencia en las películas estadounidenses, como *Trolls*. A lo sumo, puedo ofrecer la suposición de que el público acostumbrado a las ideas japonesas sobre lo *cute* son más receptivos a las películas de animación que no siguen la senda marcada por Disney.

---

<sup>5</sup> Es muy difícil dar con un equivalente exacto de *cute* en castellano, ya que ‘mono’ parece informal y ‘adorable’ algo cursi. *Cuteness* es aún más difícil de traducir; la ‘monería’ suena ridículo, así que he optado por ‘lo adorable’ (que yo sepa nadie usa la palabra ‘adorabilidad’).



El placer que nos proporciona lo adorable aún es poco conocido, pero combina aspectos tan diversos como nuestra inclinación natural a querer proteger a los bebés y la popularidad de los videos de gatitos en YouTube. La guapura (*prettiness*) y la belleza (*beauty*) (Anna y Elsa en *Frozen*) inspiran un deseo de imitar o admirar, dando a los personajes animados que los poseen un aura de superioridad. Lo adorable, por el contrario, coloca al espectador en una posición de superioridad que, por supuesto, dificulta que personajes graciosos como Poppy sean tomados en serio. Podría decirse que el equipo detrás de *Trolls* usa lo adorable para socavar la resistencia del público ante su defensa de la felicidad: en el peor de los casos, la monísima Poppy parece encantadoramente ingenua en lugar de tonta o ridícula, como podrían temer los directores. Por supuesto, las situaciones y el diálogo también deben reforzar la posición de Poppy. Así, cuando Branch, todavía incapaz de explicar lo que le sucedió a su abuela, le recuerda bastante enojado que «las cosas malas suceden y no hay nada que puedas hacer al respecto», Poppy responde «Oye, sé que no todo son *cupcakes* y arcos iris. Pero prefiero ir por la vida pensando que mayormente es así, en lugar de ser como tú». La ternura *cute* se deja de lado por un instante para enviar el mensaje que realmente importa.

No solo los *Cute Studies*, sino también los Estudios de la Felicidad han crecido en los últimos años. El *Journal of Happiness Studies* de la editorial académica Springer comenzó a publicarse en 2000 y su campo de investigación ha ido creciendo desde entonces, conectado además con el interés extra-académico en la autoayuda. En 2012, la ONU instituyó el Día Internacional de la Felicidad, fundado por Jayme Illien, jornada que se celebra el 20 de marzo para coincidir con el solsticio de primavera. Uno de los directores de *Trolls*, Mitchell, dice haber fusionado un conjunto de tendencias relacionadas con la felicidad en la película: «Miré charlas TED, leí un estudio de Harvard, mucha filosofía oriental budista» y otras fuentes, según señala (en Desowitz en línea). Su colega Dohrn declara abiertamente que «Queremos que la gente aprenda el poder del optimismo, especialmente los niños» (en Desowitz). Él espera que *Trolls* «cree una conversación con las familias» (en Jessica en línea) sobre la necesidad urgente de permitir que otros te guíen en la búsqueda de tu felicidad interior y así hacer frente a nuestros tiempos tan pesimistas, la misma lección que enseña Poppy.

Esta filosofía de la felicidad es a menudo rechazada con el argumento de que persigue de modo egoísta la realización individual sin intentar alterar el tejido del sistema social. En los cuentos de hadas tradicionales, el matrimonio de la princesa y el príncipe supuestamente trae felicidad a su comunidad, pero en realidad solo importa su alegría

personal. *Frozen* (2013) abrió nuevos caminos al hacer que Elsa encontrara satisfacción en su relación con su hermana Anna, pero aun así la comunidad sobre la que reina se presenta como mero trasfondo. La postura de Poppy es muy diferente, ya que ella busca la felicidad de su comunidad, e incluso de sus enemigos los Bergens, sin aspirar a ningún beneficio personal. La aldea de los trolls no puede leerse de ninguna manera como una representación de una sociedad de la vida real: es una fantasía sobre una fiesta perpetua, dentro de un estilo de vida totalmente gay (en el sentido original de gay, que solía significar feliz) que aplaude el hedonismo. Los trolls se aman y disfrutan de la compañía de los demás y la función de Poppy es la de una organizadora de eventos en lugar de una líder políticamente empoderada, ya sea como princesa o reina. Si ella asume la misión de rescatar a los trolls que Chef ha capturado es porque está en la naturaleza de Poppy tratar a todos como amigos. Antes de emprender su viaje, Poppy se da ánimos: «Con sus amigos a salvo escondidos, la princesa Poppy partió para rescatar a sus otros amigos, confiando en que llegaría a Bergen Town por su cuenta». Su confianza en sí misma es a menudo pura imprudencia (y por lo tanto objeto de fina burla), por lo que se necesita la ayuda de Branch para contrarrestarla. Él es el único troll disidente, pero como muestra la trama, una vez que supera su trauma, Branch se siente feliz y se entrega a la diversión de nuevo. Si cede, esto se debe a que Poppy lo considera un amigo, incluso cuando es menos amigable. Sus eficaces habilidades emocionales y su generosa inclusividad sentimental garantizan de esta manera la felicidad de toda su comunidad y, a través de Bridget, también la de los Bergens.

Para concluir, *Trolls* es una notable contribución al género del cuento de hadas en su variante fílmica. Sus méritos son muchos: es el resultado de un notable esfuerzo por contar una nueva historia (con solo algunos elementos tomados de «Cenicienta» para la subtrama de Bridget), su diseño de producción merece muchos elogios por su uso innovador de la textura en la animación, y su diseño de personajes mejora las muñecas troll originales con unos nuevos y adorables trolls, que han sido bien recibidos. Poppy, en particular, ofrece no solo un excelente modelo a seguir basado en su optimismo, amabilidad y defensa de la felicidad para toda la comunidad, sino también una alternativa muy refrescante a la princesa (o reina) protagonista, ya sea en los cuentos de hadas tradicionales o en las versiones de Disney/Pixar.

## Obras citadas

- Alexander, Bryan. *Trolls* Trip to the Big Screen is Wild-haired, Ugly-cute Story. *USA Today*, 3 noviembre 2016. <https://eu.usatoday.com/story/life/movies/2016/11/03/trolls-movie-doll-craze-justin-timberlake-anna-kendrick/93141776/>
- Chang, Justin. Delirious Animated Musical *Trolls* is both Craven and Charismatic. *Los Angeles Times*, 3 noviembre 2016. <https://www.latimes.com/entertainment/movies/la-et-mn-trolls-review-20161028-story.html>
- Dale, Joshua. Cute Studies: An Emerging Field. *East Asian Journal of Popular Studies* 2.1 (2016): 5-13.
- Desowitz, Bill. *Trolls*: How DreamWorks Embraced a Happy, Fuzzy Immersion. *IndieWire*, 26 octubre 2016. <https://www.indiewire.com/2016/10/trolls-dreamworks-animation-directors-mike-mitchell-walt-dohrn-interview-fuzzy-dolls-1201740488/>
- Giesen, Rolf. *Acting and Character Animation: The Art of Animated Films, Acting and Visualizing*. Taylor & Francis, 2018.
- Griswold, Christine. Emmy and Annie Award Nominee Craig Kellman, Character Designer. *Artzray*, 16 marzo 2015. <http://artzray.com/emmy-and-annie-award-nominee-craig-kellman-character-designer/>
- Jessica. *Trolls* Cast Interviews + *Trolls* Inspired Rainbow Fruit Salad Recipe. *The Healthy Mouse*, 1 noviembre 2016. <http://thehealthymouse.com/trolls-cast-interviews-trolls-inspired-rainbow-fruit-salad-recipe/>
- Lindow, John. *Trolls: An Unnatural History*. Reaktion Books, 2014.
- Mansour, David. Troll Dolls. *From Abba to Zoom: A Pop Culture Encyclopedia of the Late 20th Century*. Andrews McMeel Publishing, 2005. 497-498.
- Mendelson, Scott. Interview: *Trolls* Directors on Cinematic Bliss and What Defines a DreamWorks Toon. *Forbes*, 7 febrero 2017. <https://www.forbes.com/sites/scottmendelson/2017/02/07/interview-trolls-directors-on-cinematic-bliss-and-what-defines-a-dreamworks-toon/>
- Schmitz, Jerry. *The Art of Trolls*. Titan Books, 2016.
- Thompson, Christa. Interview with the Creators of *Trolls*—The Happiest Film on Earth. *The Fairy Tale Traveler*, 1 noviembre 2016. <https://thefairytaletaveler.com/2016/11/01/interview-trolls/>
- Zipes, Jack. *The Enchanted Screen: The Unknown History of Fairy-tale Films*. Routledge, 2011.

**Sara Martín Alegre** es profesora titular de Literatura Inglesa y Estudios Culturales en la Universitat Autònoma de Barcelona. La Dra. Martín se especializa en Estudios de Género, particularmente en Estudios de Masculinidades, que aplica al estudio de ficciones populares en inglés, sobre todo ciencia ficción y gótico. Ha publicado extensamente sobre estos campos. Se pueden consultar sus actividades y publicaciones en su web <https://webs.uab.cat/saramartinalegre/>.

## LICENCIA CREATIVE COMMONS



**Reconocimiento – NoComercial – SinObraDerivada (by-nc-nd):** No se permite un uso comercial de la obra original ni la generación de obras derivadas.

**Reconocimiento (Attribution):** En cualquier cita o referencia a la obra hará falta reconocer la autoría.

**No Comercial (Non commercial):** Se prohíbe la comercialización de la obra

**Sin obras derivadas (No Derivate Works):** Se prohíbe explotar la obra para crear una obra derivada. Se prohíbe específicamente generar textos académicos basados en este trabajo, si bien puedes citarlo.

La referencia correcta sería:

Martín Alegre, Sara. 'Siempre hay un lado positivo': Poppy, un modelo a valorar en *Trolls*. Bellaterra: Departament de Filologia Anglesa i de Germanística, Universitat Autònoma de Barcelona, 2023.

Seguida del link.

**Nota** Para cualquier duda, ponerse en contacto con la autora, Sara Martín Alegre ([Sara.Martin@uab.cat](mailto:Sara.Martin@uab.cat))