

Treball de fi de grau

Títol

Autor/a

Tutor/a

Departament

Grau

Tipus de TFG

Data

Full resum del TFG

Títol del Treball Fi de Grau:

Català:

Castellà:

Anglès:

Autor/a:

Tutor/a:

Curs:

Grau:

Paraules clau (mínim 3)

Català:

Castellà:

Anglès:

Resum del Treball Fi de Grau (extensió màxima 100 paraules)

Català:

Castellà:

Anglès:

Agradecimientos

A todos los que me habéis apoyado durante todos estos meses de trabajo. Gracias.

A mi familia, por confiar en mí siempre. A mi tutora, por llevarme el trabajo con gusto y corregir mis errores. A mis amigos, por estar en los buenos y en los malos momentos. A mi compañero de viaje, por hacerme el proceso más llevadero. A mi abuela, desde donde esté.

Pixar bajo la perspectiva de género: Análisis de la evolución de sus personajes femeninos

Resumen

La investigación que se presenta a continuación tiene como objeto de estudio analizar la representación de los personajes femeninos en las películas animadas de la compañía Pixar, desde sus inicios hasta la actualidad. Para ello, se lleva a cabo un análisis de contenido cuantitativo y un análisis semiótico-estructural narrativo sobre los personajes presentes en las películas. El primero para estudiar la presencia y el protagonismo de los personajes femeninos en relación con los masculinos. El segundo, para comprender la representación femenina en Pixar desde la perspectiva más descriptiva a través de la caracterización, el rol dramático y la representación de género. De esta forma, se puede observar una posible evolución en el tiempo así como descubrir si existen estereotipos.

Para llevar a cabo la investigación se ha visualizado el total de largometrajes estrenados por Pixar desde su nacimiento.

Las conclusiones de la investigación dejan claro que existe una infrarrepresentación numérica por parte de los personajes femeninos en las películas y que los roles que adoptan son en su mayoría secundarios o aliados del protagonista. En lo que respecta a la parte cualitativa del estudio, se muestra una evolución positiva en referencia a la representación femenina, puesto que en los últimos años, Pixar ha optado por crear personajes femeninos protagonistas que funcionan como sujetos activos del relato. Aun así, gran parte de los personajes presentan estereotipos de género, a pesar de la profundidad psicológica que tienen.

Índice

1.	Introducción	6
1.1.	Panorámica de la investigación	7
2.	Marco teórico	8
2.1.	Teoría narrativa audiovisual	9
2.2.	Teoría fílmica feminista	19
2.3.	Perspectiva de género en el cine de animación	23
2.3.1.	Mito del amor romántico	25
2.4.	Estado del arte	26
3.	Metodología	28
3.1.	Objeto de estudio	28
3.2.	Objetivos	29
3.2.1.	Objetivo general	29
3.2.2.	Objetivos específicos	29
3.3.	Preguntas de la investigación	30
3.4.	Justificación de la investigación	31
3.5.	Hipótesis	32
3.6.	Tipo de investigación	32
3.7.	Diseño del método cuantitativo	35
3.7.1.	Categorías de análisis	35
3.7.2.	Población	36
3.7.3.	Justificación de la muestra	37
3.8.	Diseño del método cualitativo	37
3.8.1.	Categorías de análisis	37
3.8.2.	Universo y muestra	44
3.8.3.	Justificación de la muestra	46
3.9.	Procedimientos de la investigación de campo	49
4.	Investigación de campo	50
4.2.	Resultados del análisis cualitativo semiótico-estructural	59
4.2.1.	<i>Toy Story 2</i> : Jessie	60
4.2.1.	<i>Los increíbles</i> : Elastigirl, Helen Parr	66

4.2.2.	<i>Ratatouille</i> : Colette Tatou	75
4.2.3.	<i>Brave (Indomable)</i> : Mérida.....	82
4.2.4.	<i>Del Revés: Inside Out</i> : Riley Andersen.....	93
4.3.	Comparación y evolución de los personajes	99
5.	Conclusiones	102
5.1.	Respuesta a las hipótesis	102
5.2.	Valoración general	105
	Investigaciones futuras.....	107
6.	Bibliografía	108
	Anexos.....	114
	Anexo 1: Tabla de muestra que recoge los tipos de protagonista	114
	Anexo 2: Tabla de muestra que recoge las categorías del análisis semiótico-estructural narrativo	114
	Anexo 3: Tabla que muestra los personajes que aparecen en las películas escogidas en la muestra	117
	Anexo 4: Tabla que muestra la representación numérica femenina y masculina total.....	118
	Anexo 5: Tabla de resultados de <i>Toy Story</i> (1995)	118
	Anexo 6: Tabla de resultados de <i>Bichos: Una aventura en miniatura</i> (1998).....	119
	Anexo 7: Tabla de resultados de <i>Monstruos S.A. (2001)</i>	119
	Anexo 8: Tabla de resultados de <i>Toy Story 2. (1999)</i>	120
	Anexo 9: Tabla de resultados de <i>Buscado a Nemo</i> (2003).....	120
	Anexo 10: Tabla de resultados de <i>Los Increíbles</i> (2004)	121
	Anexo 11: Tabla de resultados de <i>Cars</i> (2006).....	121
	Anexo 12: Tabla de resultados de <i>Ratatouille</i> (2007).....	122
	Anexo 13: Tabla de resultados de <i>WALL-E</i> (2008).....	122
	Anexo 14: Tabla de resultados de <i>UP</i> (2009)	122
	Anexo 15: Tabla de resultados de <i>Toy Story 3</i> (2010).....	123
	Anexo 16: Tabla de resultados de <i>Cars 2</i> (2011)	123
	Anexo 17: Tabla de resultados de <i>Brave</i> (2012)	124
	Anexo 18: Tabla de resultados de <i>Monstruos University</i> (2013)	124
	Anexo 19: Tabla de resultados de <i>Del Revés: Inside Out</i> (2015).....	125
	Anexo 20: Tabla de resultados de <i>El viaje de Arlo</i> (2015)	125
	Anexo 21: Ficha de resultados de <i>Toy Story 2: Personaje de Jessie</i>	126
	Anexo 22: Ficha de resultados de <i>Los increíbles: Elastigirl, Helen Parr</i>	128
	Anexo 22: Ficha de resultados de <i>Ratatouille: Personaje de Colette Tatou</i>	131

Anexo 24: Ficha de resultados de Brave: Personaje de Mérida	134
Anexo 25: Ficha de resultados de <i>Del Revés: Inside Out</i> : Personaje de Riley Andersen	137

1. Introducción

La investigación que se presenta en estas páginas, tiene como objeto de estudio analizar la representación de los personajes femeninos en los largometrajes cinematográficos de Pixar, desde una perspectiva de género. Estamos hablando de cine de animación, dirigido principalmente a un público infantil y familiar, lo cual es una de las claves para realizar un trabajo con este enfoque. Entendemos junto a Colaizzi (2001) que:

«El cine ha constituido un medio poderoso de movilización y plasmación del imaginario socio-sexual a lo largo de todo el siglo XX (...) La configuración propia de su discurso —las imágenes, el flujo narrativo, la sofisticación de la tecnología— hacen del lenguaje cinematográfico un modo de representación de la realidad y una fuerza poderosa de persuasión no suficientemente cuestionada.» (Colaizzi, 2001:1).

En concreto, el discurso cinematográfico representa la realidad mediante unos patrones de comportamiento socialmente aceptados, entre los que se construyen las entidades de género, reflejando «actitudes, comportamientos, personalidades y valores» diferenciados entre el sexo masculino y femenino (Martínez y Merlino, 2006:2). Si tenemos en cuenta el cine como un potente agente cultural y socializador, surge la importancia de ver en las películas una representación no discriminatoria, que no reproduzca estereotipos de género impresos en roles y actitudes, que conlleven una construcción errónea de la realidad.

Desde que los niños y niñas adquieren un grado de consciencia real o incluso antes, ya están expuestos a «una gran cantidad de material cultural y mediático», como es el cine (Martínez y Merlino, 2006:2) y la representación de género por tanto, constituye un punto importante a tener en cuenta, considerando que es la etapa en la que se constituye con más fuerza el imaginario social, y en definitiva, la identidad.

En los últimos años se han llevado a cabo numerosas investigaciones con perspectiva de género, sobre la representación que se le ha dado a la mujer en el cine. Algunas de estas se expondrán en el marco teórico, así como la teoría fílmica feminista, en la cual se enmarca este estudio.

Se ha analizado especialmente la representación del género femenino en las películas producidas por una de las grandes ‘majors’ de la industria de Hollywood: The Walt

Disney Company. En estos estudios queda patente una representación femenina cargada de estereotipos basada en una ideología patriarcal. Cuando pensamos en los clásicos Disney, nos vienen a la cabeza los cuentos de princesas, protagonizados siempre por mujeres, no obstante, estas siempre adoptan un rol pasivo, no llevan el peso de la acción y se convierten en numerosas ocasiones, en un objeto recurrente de ser salvado por un héroe masculino.

Sin embargo, no se han realizado muchos estudios sobre Pixar en concreto. Por ello, en esta investigación hemos querido analizar los largometrajes de Pixar. A grandes rasgos, nos encontramos ante una de las compañías más valoradas tanto por la crítica como por el público, y no solo eso, Pixar es sinónimo de innovación. El estudio cinematográfico fue el primero en realizar un largometraje íntegramente con sistemas informáticos: un punto de inflexión llamado *Toy Story* que batió todos los records en taquilla y ganó cuatro premios Óscar.

Con el análisis que planteamos, veremos si además de toda la innovación, tanto a nivel tecnológico como narrativo, que envuelve a Pixar, los personajes femeninos son visiblemente representados y de forma justa e igualitaria. Estudiaremos la evolución que han sufrido los personajes femeninos de este universo y profundizaremos en lo que respecta a roles dramáticos, caracterización y representación de género. Se pretende así, estudiar el contenido simbólico que emite Pixar y que tanta influencia tiene en los espectadores.

Para acabar, vale la pena destacar la motivación personal a hacer un estudio como este: Hacer visible, aquello que había pasado inadvertido ante mis ojos cada vez que veía delante de un televisor una película de Pixar.

1.1. Panorámica de la investigación

En el siguiente apartado se expone el Marco Teórico, en el que se explican los conceptos clave para entender aspectos de la Teoría narrativa audiovisual referida al soporte cinematográfico y la teoría Fílmica Feminista. A partir de aquí, se explica la perspectiva de género que existe actualmente en el cine de animación, a partir de los datos de algunas investigaciones y también se comentan algunas nociones sobre el mito del amor romántico, muy presente en estas películas. Por último, también se explican en

un pequeño apartado algunos de los estudios realizados en los últimos años relacionados con nuestro tema: la perspectiva de género y el análisis de personajes.

En el apartado de Metodología se explica el objeto de estudio del trabajo y se precisan unos objetivos, de los que surgen las preguntas de la investigación. También se muestra una justificación de la pertinencia de nuestro estudio y las hipótesis que se confirman o refutan al final del trabajo. Se define el tipo de investigación realizada y el método de análisis, con sus respectivas categorías definidas. Por último, se justifica la muestra escogida para llevarla a cabo.

A partir de los datos obtenidos con el método de análisis, se explican e ilustran los resultados en la Investigación de campo. Se responden las preguntas de la investigación de forma descriptiva.

Finalmente, se exponen las conclusiones en referencia a los resultados obtenidos. Se confirman o refutan las hipótesis, que permiten hacer una valoración general del tema analizado en la investigación y pensar en estudios posteriores que puedan surgir a raíz de este trabajo.

2. Marco teórico

En este apartado, abordamos la teorías referentes al objeto de estudio, que nos permiten tener conocimiento y a su vez sumergirnos en los entresijos de las películas de la compañía Pixar, que analizamos en otras etapas del trabajo. En este caso, nos interesan aspectos de la teoría narrativa audiovisual, referida al soporte cinematográfico, y también de la teoría fílmica feminista. Definimos conceptos de narrativa básicos: cine, relato, narrador y punto de vista, espacio, tiempo y objetos y personajes, siendo estos últimos los de más peso para el posterior análisis. Por otro lado, nos aproximamos a cómo son y han sido representadas las mujeres en el cine, cómo y por qué nace el cine de género y en qué consiste la dualidad sexo/género, además de ayudar a entender cómo se ha representado al género femenino en el cine de animación, en concreto, y lo que se conoce como mito del amor romántico, muy presente en estas películas. Por último, en el estado del arte se exponen algunas investigaciones que se han hecho anteriormente

relacionadas con la perspectiva de género en el cine y que tienen cosas en común con la nuestra, como las categorías de análisis.

2.1. Teoría narrativa audiovisual

Dado que este trabajo se centra en los largometrajes animados de Pixar, resulta fundamental comenzar a abordar conceptos de lo más general a lo más concreto, comenzando por el cine. El cine en su concepción inicial tiene sus orígenes en 1895, en París, siendo este el momento en el que se proyecta por primera vez un film para un público comercial. Cuando los hermanos Lumière exhibieron la *L'arrivé d'un train en gare de la Ciotat*, una de sus primeras películas, los espectadores creyeron de verdad que el tren los iba a atropellar. Confundieron una imagen con la realidad. Como recoge Colaizzi (2001), esta anécdota «nos remite al poder referencial de la imagen fílmica, que hace del cine un medio extremadamente eficaz de representación y persuasión».

De hecho, en un primer momento, el cine nació representando escenas de la vida cotidiana, siguiendo una cronología y una coherencia de adecuación a la realidad. A la par nació la ficción, que luego dio lugar a todo tipo de géneros. El cine pasaba entonces de ser un arte menor de diversión a ser mejor considerado por la opinión pública. En todo caso y remitiéndonos a palabras de Colaizzi (2001):

« Como práctica social e institución, el cine no puede entenderse simplemente como un mero soporte técnico-material para la vehiculación de una representación; en tanto que discurso, aparato ideológico, no es un espejo, un reflejo de la realidad, un instrumento pasivo o neutral de reproducción: nos remite a un entramado complejo de relaciones históricas, económicas y sociales que producen, autorizan y regulan tanto el sujeto como las representaciones» (Colaizzi, 2001:1).

En resumen, el cine construye como afirma Palencia (2009) una representación bajo y desde una mirada determinada. Es por esto que en tanto que estas construcciones de la realidad llevan un discurso intrínseco en su narrativa, resulta interesante analizar las películas desde diferentes vertientes o aspectos de su representación.

Relato, narración, historia

Aumont, Bergala, Marie y Vernet (1985) distinguieron tres instancias diferentes del texto literario, necesarias para el análisis de cine narrativo: relato, narración e historia o diégesis.

Definen el relato como el «texto narrativo que se encarga de contar la historia», que en el cine comprende imágenes, palabras, menciones escritas, ruidos y música (Aumont *et al.*, 1985:106). Se trata de «un enunciado que se presenta como un discurso, puesto que implica a la vez un enunciador y un lector-espectador» y que exige legibilidad, una coherencia interna y un orden y un ritmo establecidos para obtener diferentes efectos narrativos como el suspense o la sorpresa; y aclara que cualquier enunciado que relate un acontecimiento, sea real o ficticio, entra en la categoría de relato (Aumont *et al.*, 1985:107). Metz (citado en Gaudreault y Jost, 1995), a su vez, considera el relato en su conjunto como «un discurso cerrado que viene a irrealizar una secuencia temporal de acontecimientos». El relato suscita una impresión de narratividad y se «opone a lo real»; un término que fue acuñado por Albert Laffay en *Logique du cinema* (1964) y que además, añade, el relato es ordenado por un «mostrador de imágenes», un «gran imaginador». En todo caso, este trabajo entiende el relato cinematográfico como un enunciado que se presenta como un discurso cerrado que cuenta una secuencia temporal de acontecimientos y que se opone a lo real en la medida que el cine puede ser una representación de la realidad, pero no la realidad misma.

Aumont et al. (1985) precisan la narración como «el acto narrativo productor y, por su extensión, el conjunto de la situación real o ficticia en la que se coloca». La narración implica un proceso, un narrador y un narratario. (Gaudreault y Jost, 1995:33).

Por último, se puede definir la historia como «el significado o el contenido narrativo». Se trata de «elementos ficticios, surgidos de lo imaginario, ordenados los unos en relación con los otros a través de un desarrollo, una expansión y una resolución final, para acabar formando un todo coherente y la mayor parte del tiempo enlazado». La historia se presenta como un universo, un simulacro del mundo real y por ello hablamos de diégesis. Esta diégesis comprende «la serie de acciones, el supuesto marco (geográfico, histórico o social) y el ambiente de sentimientos y motivaciones en la que se produce (Aumont *et al.*, 1985:113-114).

Narrador y punto de vista

Recuperamos palabras de Laffay (1964), uno de los precursores en tratar cuestiones sobre el relato cinematográfico, que se refiere al narrador cinematográfico como un «gran imaginador». Este sujeto enunciativo es el que nos proporciona información «sobre los sucesivos estados de los personajes, en un orden dado, con un vocabulario escogido, y que nos transmite, más o menos, su punto de vista» (Gaudreault y Jost, 1995:33).

Se podrían hacer numerosas clasificaciones acerca de los tipos de narrador, en este caso, consideramos que un narrador puede ser extradiegético o intradiegético. El primero es el que cuenta el relato desde fuera de él, también denominado narrador omnisciente, pues conoce tanto los hechos como los pensamientos y sentimientos de los personajes. El narrador intradiegético, sin embargo, narra desde dentro del propio relato y por lo tanto, está sujeto al universo creado por el propio film, con lo cual es uno de los personajes, que puede ser protagonista o testigo. El narrador del relato, en todo caso, puede ser «una persona, una conciencia total (Dios) o un personaje» (Sulbarán, 2000:50).

Por otro lado, el concepto de punto de vista se refiere a la relación de saber existente entre el narrador y sus personajes. Genette (1972) propone el término focalización, que se refiere a determinar cuál es el foco del relato, y diferencia entre tres tipos de focalización (Gaudreault y Jost, 1995:139):

- Relato *no focalizado o de focalización cero*: el narrador es omnisciente, y por tanto, dice más que lo que sabe cualquiera de los personajes.
- Relato *en focalización interna*: El punto de vista recae en uno o varios personajes del relato. puede ser fija (el relato explica los acontecimientos como si estuvieran filtrados por la conciencia de un solo personaje), variable (el personaje focal cambia a lo largo del relato) y múltiple (un mismo acontecimiento se evoca en distintas ocasiones según el punto de vista de diferentes personajes).
- Relato *en focalización externa*: se imposibilita que el espectador conozca los pensamientos o sentimientos del héroe, lo que se conoce como relato “behaviorista”, con el cual se pretende mantener cierta objetividad respecto al receptor.

«Genette no utiliza los términos “punto de vista” ni “visión” porque se ligan a la mirada y él trata de conocimiento (saber)» (Gómez, 2008:72). Sin embargo, «el cine sonoro puede *mostrar* lo que ve un personaje y *decir* lo que éste piensa». Por este motivo, Jost (1983) plantea «la separación de los puntos de vista visual y cognitivo», otorgándoles a cada uno un nombre propio:

- Focalización (saber): relación de conocimiento entre el narrador y el personaje.
- Ocularización (ver): relación entre «lo que la cámara *muestra*» al espectador y lo que el personaje supuestamente *ve*». Además, distingue entre ocularización 0 (no existe relación entre lo que la cámara muestra y lo que ve el personaje) y ocularización interna (el espectador se identifica con la mirada del personaje). Dentro de la ocularización interna podemos diferenciar entre primaria (encontramos marcas enunciativas que nos transmiten que la cámara funciona como los ojos del personaje) y secundaria (se construye en el montaje de planos y contraplanos mediante raccords, que contextualizan la mirada subjetiva del personaje).
- Auricularización (oír): relación entre lo que oye el espectador y lo que oye el personaje. Distingue entre auricularización 0 (el sonido, que suele ser música que forma parte de una banda sonora, es extradiegético y no tiene ningún tipo de relación con los personajes, ya que este se sube y se baja con tal de que los diálogos sean inteligibles por parte de los espectadores), auricularización interna primaria (el espectador escucha lo mismo que el personaje al mismo tiempo) e interna secundaria (el sonido se construye a través del montaje y es filtrado por el personaje).

El tiempo, el espacio y los objetos

Los personajes y las acciones son los causantes de los acontecimientos presentes en la historia. «Estos elementos constantes están condicionados por otros que influyen, directa o indirectamente, en su desarrollo: tiempo, espacio (localizaciones) y objetos» (Sulbarán, 2000:62).

El tiempo es abstracto e invisible en su esencia, y por ello, «sólo puede ser representado por manifestaciones concretas» (Vale, citado en Sulbarán, 2000); es un «tiempo

reelaborado en el sentido de la expresividad» (Aumont, 1992). Un film de 60 minutos puede representar más de 100 años, habiendo un lapso transcurrido entre escenas, ya que «un segundo de tiempo transcurrido en una escena, representa un segundo del tiempo real» (el que percibe el espectador). El tiempo, a diferencia del espacio, cambia a cada segundo y representa el movimiento, lo cual nos permite jugar y relacionar una acción que ocurre en un lugar, con otra que sucede en otro sitio al mismo tiempo. Además, se pueden describir hechos que sucedieron en el pasado o que sucederán en el futuro, gracias a recursos como el flashback (retrospección al pasado) y el flashforward (introspección al futuro) (Vale, 1991).

Vale (1991) afirma que el espacio en el cine es «resultado del hecho que la cámara puede ir a cualquier lugar del mundo», de un momento a otro. Según el mismo autor, las características del espacio son:

- El tipo (oficina, choza, hospital...)
- La clase (lleno, nuevo, económico, lujoso...)
- El propósito (museo de arte: para exhibir obras pictóricas; fábrica: para manufacturar mercaderías; presidio: para encarcelar gente)
- La relación con una o más personas (su guarida, su escondite, el vestidor de la heroína...)
- La ubicación (restaurante en una localidad veraniega; cabaña en el desierto; cuarto de hotel en San Francisco)

Estas características adquieren una gran importancia, ya que «los personajes se mueven y, en ocasiones, son influenciados por el sitio o lugar donde se desarrollan» (Sulbarán: 2000:65).

En cuanto a los objetos, adquieren relevancia cuando ejercen una función narrativa, ya sea para reforzar el tema del film, o porque adquieren una significación concreta como una metáfora o un símbolo, como puede ser, un cuchillo, o un sombrero (Sulbarán: 2000:64).

Personajes

«No existe narración sin personajes, aseguraban hace algún tiempo los semióticos y semiólogos. Esta afirmación se convierte en la piedra angular del film argumental, pues el personaje es la representación del ser humano en el cine, lo cual hace que el espectador crea o esté convencido de que éste es una persona» (Sulbarán, 2000:62).

Un personaje es «cada uno de los seres humanos, sobrenaturales, simbólicos, etc., que intervienen en una obra literaria, teatral o cinematográfica (RAE, 2016). En una historia solemos encontrar diferentes tipos de personajes. En su clasificación más básica, podemos distinguir:

- Según su función, entre personajes principales (aquellos que tienen un papel importante en la obra) o secundarios (tienen menor relevancia que los principales y su papel es complementario al de los principales, siendo muchas veces necesario para hacer avanzar la acción). Los personajes principales, además, pueden ser protagonistas (sobre los que recae la acción principal) o antagonistas (adversarios al protagonista al que dificultan su objetivo principal).
- Según su caracterización, entre personajes planos (no evolucionan a lo largo de la historia ni tienen ningún conflicto psicológico que les haga cambiar; suelen ser personajes estereotipados y fáciles de recordar por el lector) y personajes redondos (presentan conflictos psicológicos que les hacen evolucionar; su mundo interno es complejo).

Según la teoría del personaje de Aristóteles, “la acción” es anterior a los agentes que realizan la acción, es decir, considera que la acción es la que exige la existencia de un personaje. Aristóteles, al igual que otros autores como Jung o Greimas, no habla de personajes en sí, sino de participantes o *actantes*, y los analiza según su función en la historia y no según su concepción psicológica. Por el contrario, autores como Egri, construye el personaje a través de la caracterización con dimensión psicológica; requiere «que el personaje sea elaborado en relación dialéctica con su ambiente, que se trabajen sus vínculos y sus contradicciones internas y externas» y que el personaje «sea capaz de crecer, con fuerza de carácter» (Galán, 2007).

A continuación, destacamos los conceptos de algunas de las teorías más relevantes relacionadas con los personajes: los arquetipos, los roles actantes y la caracterización.

El término de arquetipo, propuesto en la teoría del inconsciente colectivo de Carl Gustav Jung y recogido por Vogler en *El viaje del escritor*, se refiere a modelos de personalidad recurrentes, así como unas relaciones que se repiten, desde tiempos antiguos, en los mitos universales, los cuentos de hadas, las películas y los sueños (Vogler, 2002). Estos son compartidos por la cultura, que emana del inconsciente colectivo de la especie humana. De hecho, Jung aseguraba que los arquetipos son «un reflejo de los diferentes aspectos de la mente humana». En nuestros sueños aparecen estas figuras, y es por esto, que los arquetipos desde un punto de vista psicológico, resultan convincentes aun cuando presentan acontecimientos fantásticos o imposibles. El arquetipo nos ayuda en definitiva, a entender la historia; «es una herramienta indispensable para comprender la función o el propósito de los personajes que participan en cualquier historia», y por eso no debe ser confundido con un estereotipo, que no es más que «una imagen o idea aceptada comúnmente por un grupo o sociedad con carácter inmutable» (RAE, 2016). Los arquetipos sí que nos permiten crear «personajes únicos, perfectamente diferenciados, a la vez que símbolos universales» con mayor profundidad psicológica (Vogler, 2002:109). Los arquetipos, recogidos por Vogler en su libro, que aparecen con más frecuencia en las historias son los siguientes:

- El héroe: lo suele representar el personaje central de una historia, que es capaz de sacrificar sus propias necesidades en beneficio de los demás. Se presenta como “el único”, entendido como ego y en su camino salva obstáculos entre los que se encuentra la muerte en sentido simbólico (puede vencer o salir derrotado) y logra objetivos, con los que gana sabiduría, aprende. Encarna cualidades, emociones y motivaciones con las que el espectador pueda sentirse identificado.
- El mentor: figura que ayuda, instruye, protege, motiva, aconseja, apoya y/o proporciona algún don u obsequio al héroe. A menudo, los mentores son antiguos héroes que ahora transmiten su sabiduría, aunque también se relacionan con la imagen del progenitor (o un sustituto de este) o incluso con la divinidad. Pueden desempeñar la función de conciencia del héroe, en el sentido de la moralidad, o incluso instarlo a adentrarse en el peligro.
- El guardián del umbral: aquello que constituye una amenaza para el héroe y que obliga a ponerlo a prueba. Generalmente no se presentan como los villanos

principales, sino como subalternos de estos, que avisan al antagonista principal cuando se acerca el héroe, y pueden ser superados, sorteados, eludidos o incluso convertirse en aliados. El guardián del umbral encarna las limitaciones personales que impiden nuestro avance y crecimiento.

- El heraldo: persona, fuerza o idea que altera el equilibrio del héroe y le anuncia la llegada de un cambio significativo. Los heraldos motivan y desafían al héroe a pasar a la acción y encarar un conflicto, y puede ser una figura positiva, negativa o neutral.
- La figura cambiante: personalidad que cambia su aspecto, humor, talante o estado de ánimo, de manera que dificulta su interpretación por parte del héroe, e incluso del público; crea una confusión acerca de su lealtad o sinceridad y de esta forma introduce suspense en el argumento. Con frecuencia esta figura cambiante se presenta por un personaje del sexo opuesto al héroe. Este arquetipo hace referencia a lo que Jung denomina *ánima* y alude a ideas de género presentes en el imaginario de la persona, que percibe al sexo opuesto como algo misterioso y cambiante. Precisamente la relación del héroe con la figura cambiante, puede hacer cambiar su actitud respecto al sexo opuesto y asumir energías reprimidas. La figura cambiante la suele adoptar el amor del héroe o su compañero.
- La sombra: energía, fuerza o personaje cuya función consiste en desafiar al héroe y proporcionarle un oponente digno con quien luchar, creando una situación límite y extrayendo lo mejor del héroe ante esta. La sombra suele proyectarse como un villano, enemigo o antagonista, que suele dedicar sus esfuerzos en destruir al héroe, o bien, en un aliado que persigue el mismo objetivo que éste, aunque esta fuerza del lado oscuro también puede provenir de sentimientos, traumas, emociones, temores o culpas ocultas, negadas o reprimidas del propio inconsciente del héroe. Por otro lado, la sombra no tiene por qué ser maléfica, y puede humanizarse con alguna cualidad admirable como la bondad, convirtiéndola en vulnerable; o bien resultar atractiva por características como la elegancia, el poder, la sofisticación o la hermosura.
- El embaucador: energía de la malicia y el deseo del cambio, de alterar el statu quo, parar los pies de los grandes egos y ayudar a los héroes a tocar con los pies en el suelo. El embaucador desempeña la función dramática de alivio cómico, para liberar la tensión acumulada por parte del público. Este puede ser un siervo

o un aliado que trabaja para el héroe o la sombra, o bien ser independiente y suele representar sus características mediante travesuras, accidentes o deslices verbales.

Vistos los arquetipos más representados en las historias, cabe decir que existen más arquetipos, «tantos como cualidades humanas susceptibles de aparecer dramatizadas en las historias» y muy importante; un personaje puede manifestar los rasgos de más de un arquetipo. Vladimir Propp, experto en cuentos de hadas rusos, hizo esta última observación: los arquetipos no son roles rígidos, sino como una especie de máscaras, que se colocan temporalmente los personajes para que la historia progrese (Vogler, 2002:61).

La segunda teoría que expondremos en nuestro marco teórico es la de los actantes de Greimas. El concepto de actante, originalmente creado por Tesnière, lo introdujo Greimas a partir de las teorías de Propp y Souriau, que explicaron a través de «las funciones-acciones y las funciones sintácticas de la lengua» (David, 2003:91).

El modelo actancial propuesto por Greimas «está sustentado en las relaciones que entre los distintos actantes se reconocen a partir de su funcionamiento en el relato» y un mismo actor puede encarnar más de un actante simultáneamente. (David, 2003:91).

«El concepto de actante se puede equiparar al concepto de personaje en el sentido de que son agentes que ejecutan acciones. Es decir, son agentes funcionales que están representados por un actor (alguien o algo) que asume el papel que los representa» (David, 2003:92).

Greimas reduce la lista de posibles roles propuesta por Vladimir Propp i plantea seis roles actanciales que relaciona entre sí: sujeto, objeto, destinatario, destinador, ayudante y oponente.

El sujeto y el objeto se identifican con una relación de deseo; el héroe (sujeto) persigue el objeto (de deseo). El sujeto realiza la acción central del relato, que es conseguir este objeto, aquello que satisface el deseo del propio sujeto. Mientras el sujeto no alcance el objeto de deseo, está disyunto a él.

El destinatario y el destinador se relacionan mediante el eje de la comunicación; se mueven por el saber. El destinador es aquel que ejerce alguna influencia y promueve la

acción del sujeto y el destinatario es el beneficiario de la acción, que obtiene el objeto deseado.

Se establece, también, una relación de participación entre el ayudante y el oponente. El ayudante constituye una fuerza de apoyo para conseguir el objeto, al contrario que el oponente, que representa un obstáculo que impide conseguir el objeto.

Por finalizar, destacamos un último aspecto referido a los personajes: la caracterización. Esta ha sido para muchos autores un punto importante en la construcción de sus personajes. Tal y como recoge Galán (2007), la caracterización suele seguir un esquema alrededor de tres ejes fundamentales: la descripción física, la psicológica y la sociológica. Dentro de la caracterización del personaje, Eugene Vale (1992) contempla aspectos estrechamente relacionados con el ser humano: la edad, la situación familiar, ocupación u posición social, la relación con otros personajes, su pasado y también sus planes futuros. Gracias a todas estas características, el personaje se individualiza (Chion, citado en Sulbarán, 2007:63).

Todas estas teorías nos ayudan a comprender la historia desde el punto de vista de los personajes, que son una de las claves del relato, en tanto que lo humanizan, y el espectador puede sentirse identificado con ellos. Si tenemos en cuenta los conceptos definidos en estas páginas, destaca el hecho de que la narración gira generalmente en torno al *viaje del héroe*, que apuntaba Vogler. El héroe es el sujeto, el centro de la historia que ejerce la acción. Este recibe la llamada de la aventura y decide dejar su entorno ordinario para adentrarse en otro desconocido en el que se encontrará con aliados, enemigos y pruebas que serán el punto álgido del conflicto, en las que el héroe deberá vencer o ser derrotado. Habrá ganando entonces el objeto de deseo, aquello que ha motivado el inicio de su viaje (Vogler, 2002).

El espectador ve en el héroe aquello cuanto quisiera ser, ve representados valores universales y emociones que conoce y por ello empatiza con él y con el viaje, presentado como una superación personal. Precisamente esta identificación con el personaje, la retomaremos en el siguiente apartado, centrándonos en otra cuestión.

2.2. Teoría fílmica feminista

El cine nos ofrece historias que tienen algún tipo de influencia en la construcción de la identidad personal; transmite valores, modelos, actitudes, y determinadas representaciones de género «que refuerzan, mantienen o transgreden los estereotipos de masculinidad y feminidad» (Plaza *et al.*, 2010). Pero, ¿Qué entendemos por masculinidad y feminidad?

Las sociedades han entendido de distinta forma a los sexos y «les ha otorgado atributos, papeles sociales diferentes y espacios distintos». Mientras el hombre ha ocupado «espacios de poder, de responsabilidad, de protagonismo y de influencia» (esfera pública), la mujer se ha relacionado tradicionalmente con el ámbito doméstico: «crianza de los hijos, cuidado del hogar y la reproducción de la vida» (esfera privada). A cada sexo se le han establecido diferentes roles de género, entendidos como tareas, conductas, características o incluso actitudes que reafirman lo que se entiende por *masculino* y por *femenino*. Es más, se han creado estereotipos de género, entendidos como «creencias consensuadas, generalizaciones sobre las diferentes características y roles de hombres y mujeres». De esta forma está condicionado lo que se espera de cada uno de ellos (Bosch y Ferrer, citado en Plaza *et al.*, 2010:29). Se espera que los varones sean «líderes, competitivos, dominantes, individualistas, masculinos, con personalidad fuerte, agresivos o ambiciosos». De las mujeres, por el contrario, que se mantengan en comunión, es decir, que sean «compasivas, comprensivas, complacientes, desenvueltas, con actitudes firmes, afectuosas o cariñosas» (Plaza *et al.*, 2010:30).

La teoría feminista ha intentado explicar la separación entre el ‘deber ser’ de la mujer-que remite a la frase de Simone de Beauvoir, «no se nace mujer, se hace» y su naturalidad biológica (tener un órgano reproductor femenino), con la noción del sistema sexo/género (Colaizzi, 2007:23).

«El género es el sexo transformado en producto». Es decir, el género es una construcción social, hecha a partir de una concepción puramente biológica: «el género no es un sexo que habla; tiene, de hecho, la función de producir la idea (la ilusión) de un sexo, un cuerpo, anteriores a su inscripción lingüístico-discursiva, en tanto «materia prima» (Colaizzi, 2007:25). El cuerpo sexuado no es un ser sustancial, sino un «punto relativo de convergencia entre un conjunto de relaciones cultural e históricamente específicas» (Butler, citado en Colaizzi, 2007:26). Por tanto, «ni el sexo ni el género son

algo que pertenece a los cuerpos (...) sino un ‘llegar a ser’, una forma de existir socialmente, un mecanismo de representación y auto-representación, una poderosa tecnología social» (Colaizzi, 2007:26).

Así, la sociedad «reprocha o alaba comportamientos adecuados para uno y otro sexo, dotando al rol sexual de naturalidad» (Plaza *et al.*, 2010:22-23). Aun así, cabría decir que los roles de género pueden cambiar en el tiempo y diferir según la sociedad en la que se encuentre. Los medios de comunicación como el cine, pueden impulsar este cambio, pero también pueden perpetuar, reforzar e incluso crear esos estereotipos (Plaza *et al.*, 2010).

«El tratamiento del discurso fílmico corresponde a los estereotipos más tradicionales de la feminidad: son, fundamentalmente, objetos de deseo, adoración o violencia, sujetos pasivos, castigados si se atreven a plantearse una actitud activa, a desear o cuestionar el modelo hegemónico de ‘ángel del hogar’, y atrapados por su propia sexualidad en la imposibilidad de salir de las figuras complementarias y yuxtapuestas de madre/femme fatale, virgen/puta» (Colaizzi, 2007:12).

Es más, como apunta Gallego (citado en Plaza *et al.*, 2010), «cuando las mujeres son representadas en el discurso de lo público (...) lo son como un objeto observado, mientras que los hombres son representados como sujeto que actúa». Él es el héroe, es el sujeto activo, hace algo. Ella sin embargo, no es la protagonista, ella es atractiva y espera al héroe. Él hace, y ella simplemente es.

Según apunta un estudio sobre series de televisión emitidas en España, los hombres toman la iniciativa, lideran los grupos de amistad, desencadenan y resuelven los conflictos. Las mujeres en cambio, lideran solo en ciertos aspectos: en el hogar y el diálogo con sus hijos, y en el universo de las relaciones sentimentales. «Ellas se enamoran, se pelean, lloran», en definitiva, son las que tienen protagonismo en estos aspectos y desencadenan la trama amorosa (Plaza *et al.*, 2010:27-28).

En las películas, se presentan con frecuencia representaciones estereotipadas, pero no solo eso, también existe una infrarrepresentación de la mujer. Albizu (2010) afirma que la ley de la verosimilitud del cine es precisamente «la responsable de la represión de la imagen de la mujer como mujer y de la celebración de su no existencia» y por ello,

entender cómo se configura la representación cinematográfica es una de las claves de la crítica feminista.

«Una de las mayores contribuciones teóricas del movimiento feminista ha sido su insistencia en el valor significativo de los factores culturales, en especial, cuando adoptan la forma de representaciones al constituir la categoría ‘mujer’» (Rubin, citado en Kuhn, 1991:18). La crítica feminista es una crítica de la cultura, desde dentro (como representación) y desde fuera (como sujeto-espectador), ya que incidiendo directamente en el cine dominante, la mujer puede interpelar directamente y enmarcar su identificación (De Lauretis, 1992:30).

Con estas pretensiones nace la teoría fílmica feminista a partir de «los movimientos de protesta de los años sesenta y de los debates sobre política sexual llevados a cabo por el feminismo» (Colaizzi, 2001:7). El nombre, que engloba diferentes teorías, propuesto por Casetti (1993), se refiere al objetivo de «reflexionar sobre los modelos de feminidad propuestos por el cine clásico y comercial» (Colaizzi, 2001:7). A partir de entonces se han sucedido numerosos estudios críticos con esta perspectiva de género desde diferentes puntos de vista como la semiótica o incluso el psicoanálisis, cuyo propósito consiste, en palabras de Kuhn (1991), en hacer visible lo invisible.

Annette Kuhn (1991) propone tres líneas para analizar los textos fílmicos: la estructura narrativa de las películas, el concepto de personaje como elemento principal por la identificación del espectador con él, y las teorías cinematográficas, es decir, los códigos relativos a la técnica de la imagen (encuadre, escenario, composición, montaje, etc).

Laura Mulvey, por su parte, articula su teoría a partir del psicoanálisis y constituye uno de los textos más influyentes de la teoría fílmica feminista; un texto cuyo objetivo es demostrar «la manera en la que el inconsciente de la sociedad patriarcal ha estructurado la forma cinematográfica» (Mulvey, 1975:3). En el texto *Placer visual y cine narrativo* (1975) Mulvey pone de manifiesto la manera en la que el cine dominante codifica lo erótico, que pone en un lugar central la imagen de la mujer, y lo explica a través de dos de los placeres que produce el cine: la escoptofilia y el narcisismo y la constitución del ego. La escoptofilia se refiere al placer surgido de tomar a otra persona como objeto de estimulación sexual a través de la vista y el placer desarrollado a través del narcisismo, el que surge de la identificación del ego con el objeto en pantalla «a través de la

fascinación del espectador con y del reconocimiento de su semejante» (Mulvey, 1975:8).

Tradicionalmente, el film se estructura en torno a la figura del hombre, que controla los acontecimientos y se presenta a la vez como poseedor de la mirada del espectador, ya que es con quien se identifica. Las mujeres son a la vez miradas y exhibidas, como un objeto sexual que representa el deseo masculino. Como apunta Mulvey (1975),

«La presencia de la mujer es un elemento indispensable del espectáculo en los films narrativos corrientes, aunque su presencia visual tiende a funcionar contra el desarrollo de una línea argumental, congelando el flujo de la acción en momentos de contemplación erótica».

¿Por qué la mirada desde el punto de vista del placer gira en torno a la mujer? El psicoanálisis entiende que la mujer se considera un problema en tanto que simboliza la amenaza de castración a través de su ausencia de falo. Por este motivo, la mujer «amenaza con evocar la ansiedad que significó originalmente» y para escapar de esta ansiedad, el inconsciente masculino conoce dos caminos: probar la culpa, mediante el control y la subyugación de la mujer a través del castigo y el perdón, o convertir a la mujer en un objeto de fetiche, de forma que se convierta en una figura «tranquilizadora antes que peligrosa», es decir, convertirla en algo satisfactorio que focalice el deseo. (Mulvey, 1975:13-14).

Si bien, la primera pretensión de la teoría fílmica feminista era reflexionar sobre los modelos de feminidad representados en el cine dominante, el segundo propósito consistió en sentar las bases del cine de mujeres, entendido como un contra-cine que busca establecer «una conciencia de los paradigmas de exclusión que han regido la historia, la teoría y la práctica fílmicas», que cuestione «los modelos hegemónicos de representación y que se proponga desnaturalizar la imagen fílmica» (Johnston, citado en Colaizzi, 2007:69). Como sostiene De Lauretis (1992), la tarea del cine de mujeres no es destruir el placer narrativo y visual, sino, construir un marco de referencia donde «la medida del deseo no sea ya el sujeto masculino». El objetivo es tener en cuenta el deseo de las mujeres, que puedan representar sus propias historias como sujeto activo, de formas diferentes a las que se encuentran tradicionalmente en las producciones cinematográficas (Colaizzi, 2007:70). De esta manera, las mujeres podrían identificarse

con personajes femeninos positivos, como puede ser una heroína, sin tener que reconocerse o verse reflejada necesariamente en personajes masculinos.

Con los años, como expresa Plaza (2010), las cosas están cambiando. En los relatos audiovisuales ya no solo se presentan personajes estereotipados, sino también modelos positivos, que ofrecen nuevas posibilidades de identificación por parte del espectador con ellos. Sobre todo en las series, como sostiene Lozt (2006) cada vez encontramos más personajes femeninos protagonistas con características muy diferentes, y como también comenta Galán (2007), las mujeres toman la iniciativa, inician y rompen relaciones, rompen tabúes sexuales e incluso anteponen su carrera profesional a su vida personal. Además, también se desmontan estereotipos como el de que las mujeres siempre son rivales, como se puede ver en *Sexo en Nueva York*, donde también se deshace el estigma de la soltería. Se presentan en definitiva, personajes más completos y también, más cercanos a los hombres y mujeres reales (Plaza *et al.*, 2010).

De hecho, este mismo año 2015 ha supuesto un gran contrapunto en cuanto a personajes femeninos relevantes, presentados además en un género protagonizado recurrentemente por hombres, como es el cine de acción. Encontrar verdaderas heroínas, con personalidad fuerte y cierta independencia en relación con los hombres como Rey, en *Star Wars: el despertar de la Fuerza* o Furiosa en *Mad Max: furia en la carretera*, evidencia un cambio optimista en lo que a representaciones femeninas se refiere.

2.3.Perspectiva de género en el cine de animación

El cine de animación, propiamente dicho, nos remite como afirmó el animador Gene Deitch, al «registro de fases de una acción imaginaria creadas individualmente, de tal forma que se produzca ilusión de movimiento cuando son proyectadas a una tasa constante y predeterminada, superior a la de la persistencia de la visión en la persona»¹. Se trata de una manera de hacer que ha constituido un género cinematográfico propio, y aunque generalmente se dirige a un público objetivo infantil, no es exclusivo de éste. En este caso, podemos relacionar el cine de animación con el cine infantil: «el espacio de la

¹ Portal de la educomunicación (sin fecha). *Los comienzos del cine*, <http://www.uhu.es/cine.educacion/cineyeducacion/comienzoscine.htm> [Consulta: enero 2016].

imaginación donde lo imposible no requiere ninguna explicación para ser aceptado como natural» (Zavala, 2013:135).

El cine infantil clásico adapta narraciones que originariamente estaban dirigidas a un público adulto, como los cuentos de los hermanos Grimm. Por el contrario, el cine moderno «convierte narraciones originariamente dirigidas a los niños, en materiales de interés para los adultos», como *Mary Poppins*. El cine infantil posmoderno finalmente, se dirige a espectadores infantiles y adultos por igual, como es el caso de las películas de la compañía Pixar (Zavala, 2013:135).

La historia de la animación, sin embargo, no puede ser contada sin hablar de Walt Disney, una gran compañía que dio a conocer al mundo las posibilidades este tipo de cine, convirtiéndolo en un fenómeno de masas. Una gran compañía, cuyas películas han sido objeto de numerosos estudios de género.

Giroux (1999) critica las producciones cinematográficas de Walt Disney, considerando que actúan como potentes socializadores y generadores de identidades. Habla de productos de entretenimiento que incluyen mensajes estereotipados, presentados como imposiciones con las cuales el espectador puede definirse como hombre, mujer, blanco, negro, norteamericano o foráneo. Según un estudio de Byrne y McMillan (1999), en estas producciones cinematográficas se ha mostrado recurrentemente o bien, a una mujer bondadosa, dedicada al ámbito doméstico, o bien a una mujer malvada, y en ambos papeles se repiten estereotipos de belleza y sensualidad en las princesas y de fealdad y maldad en los personajes malvados como las brujas (Ganzabal, s.f.). Aun así desde *Blancanieves y los siete enanitos* (1937) a *Big Hero 6* (2014), hemos podido ver una cierta evolución en cuanto a la representación de roles de la mujer. Algunas de las protagonistas más relevantes de estos largometrajes—presentadas la mayoría como princesas—han pasado de adoptar una actitud sumisa y dedicarse exclusivamente a tareas del hogar (*Cenicienta*, 1950), a representar actitudes como la valentía (*Pocahontas*, 1995), la rebeldía (*La sirenita*, 1989) o la curiosidad (*La Bella y la Bestia*, 1991). Entre los perfiles más transgresores, encontraríamos personajes como *Mulán* (1998), quien además de ser el sujeto activo, lucha por lo que desea, sin necesitar para ello a una figura masculina. En este caso, podemos ver a una mujer realizando actividades tradicionalmente masculinas (Galán, 2006), a lo que Del Moral (1995) aclara que en algunas ocasiones la mujer adopta modelos masculinos para poder ser

aceptada socialmente (citado en Maeda, 2011). Tampoco resulta indiferente el personaje de Tiana (*Tiana y el Sapo*, 2009), quien, además de ser la primera protagonista afroamericana, tiene como aspiración principal, montar su propio negocio, y no encontrar el amor y casarse, como lo era para los primeros personajes femeninos de la compañía, aspecto que también se cuestiona en *Frozen* (2013).

Todos los aspectos comentados sobre la compañía Disney bien podrían ser una muestra de lo que ocurre en el cine de animación en general, pues como prueba Porto (2010) en su análisis de los modelos sociales en animación, la representación del héroe la encarna un personaje masculino con valores positivos, quien se encarga de resolver un conflicto y reestablecer el orden del sistema aunque para ello tenga que hacer uso de la violencia. La representación de la heroína, sin embargo, es minoritaria en visibilidad y relevancia, con lo que Porto (2010) apunta: «la igualdad de género en la representación continúa siendo una asignatura pendiente en este tipo de producciones infantiles».

2.3.1. Mito del amor romántico

Si tenemos en cuenta las representaciones de roles de género que se han sucedido en los últimos años, podemos apreciar algunas transgresiones como la ruptura con la mística de la feminidad. Aun así, aspectos como la dependencia emocional de la mujer por parte de un varón sigue siendo una tendencia. Es frecuente transmitir la idea de que «una mujer no está completa sin un varón a su lado» (Menéndez, citado en Plaza *et al.*, 2010:35). Esta idea, al igual que las relaciones entre hombres y mujeres, está presente en la cultura a través de lo que se conoce como mito del amor romántico.

El mito del amor romántico viene a decir que «el amor es algo irracional e involuntario, que ‘el verdadero amor’ hace sufrir y no hay capacidad para tomar iniciativas o responsabilidades» (Plaza *et al.*, 2010:35), ya que el amor se idealiza como una «pasión sufriente» (Sanpedro, 2005). Este mito contempla la omnipotencia (el amor todo lo puede), la idea de la media naranja (se asume que las personas son la mitad de un todo, que deben completarse con ‘la pareja ideal’, presentada muchas veces como un ‘príncipe azul’), la exclusividad (la imposibilidad de estar enamorado de dos personas a la vez), la pasión eterna, la fidelidad e incluso, la compatibilidad entre violencia y amor (los comportamientos violentos se justifican con el amor, como pruebas de amor, y con

esta idea, los celos se presentarían como algo positivo, como un acto de amor) (Bosch, 2010:10).

Todos estos aspectos se ven reflejados y potenciados en los cuentos, las películas, las revistas, las canciones, etc., que crean una expectativa de relación irreal y ofrecen modelos de conducta que idealizan el amor y dificultan el establecimiento de relaciones sanas.

2.4.Estado del arte

En este apartado presentaremos algunas investigaciones realizadas en los últimos años, relacionadas de alguna u otra forma con el objeto de estudio, en las que hemos puesto especial énfasis en la metodología que utilizan, para inspirar nuestras categorías de análisis.

El primer estudio que hemos querido destacar es el análisis de Rosa María Palencia, *La representación del género en el cine infantil contemporáneo* (2009), que nos servirá para hacernos una panorámica respecto al tema que nos concierne: el cine dirigido al público infantil. En este caso, el estudio es principalmente cuantitativo y se centra en las 15 películas de máxima audiencia en Catalunya en los años 2001, 2002 i 2003. Entre los resultados, despunta la inferioridad numérica de personajes femeninos respecto a los masculinos (30,9% i 69,07% respectivamente) y también una subordinación de los personajes femeninos en la narración. Un 26% de estos personajes tienen un papel secundario, un 19% son madres, un 17% son chicas trofeo (entendidas como un objeto a recuperar o incluso un objeto sexual del héroe), un 12,7% son ayudantes del héroe, un 10,6% son malvadas y por último, un 8,5% son heroínas andróginas, que merecen este rol porque han conseguido entrar en el mundo masculino. En resumen, como afirma Palencia (2009), «la narración cobra sentido y recae en los deseos y acciones de un héroe masculino».

Muy en relación con el análisis de Palencia, encontramos el análisis de Carla Maeda, *Entre princesas y brujas: Análisis de la representación de las protagonistas y antagonistas presentes en las películas de Walt Disney* (2011). Se trata de una investigación que tiene como objetivo identificar la representación que se ha hecho de los personajes protagonistas y antagonistas femeninos a lo largo del tiempo, a través de

un análisis cualitativo realizado a través de tres dimensiones: la física, la psicológica y la sociológica. Su estudio concluye que la representación femenina en Disney ha evolucionado, aunque de forma muy lenta, aunque algunos aspectos no varíen como la belleza occidentalizada de las protagonistas. En cuanto a las antagonistas, manifiesta que son mujeres de edad avanzada, cuya meta principal es hacerse con dinero y poder, que buscan sin la ayuda de un hombre.

También, exponemos la investigación de Leticia Porto, *Socialización de la infancia en las películas de Disney/Pixar y Dreamworks/PDI: Análisis de modelos sociales en la animación* (2010). En él se analiza el contenido de ocho largometrajes de animación y en concreto, un total de 115 personajes a través variables como el género, la especie, las cualidades físicas, los valores, los contravalores, la temática, la tipología de familias, los roles, las funciones y los estereotipos. El objetivo fundamental del estudio es analizar la influencia de las producciones infantiles en el proceso de socialización de los menores. Entre sus conclusiones, destaca la presencia y el crecimiento de la violencia.

En 2006, Elena Galán publica *Personajes, estereotipos y representaciones sociales. Una propuesta de estudio y análisis de la ficción televisiva*. En esta investigación se reflexiona acerca de los estereotipos en los medios de comunicación de masas, y en el proceso de caracterización de los personajes, y propone una propuesta de análisis de la ficción televisiva, en la que se analizan los personajes (dimensión física, psicológica, dimensión social y relaciones profesionales-laborales), los estereotipos y los temas que se tratan.

Se ha creído conveniente mencionar la investigación empírica realizada por Fátima Arranz entre otros, apoyada por el Instituto de la Mujer, *Cine y género en España* (2010), que tiene como objetivo hacer visible la desigualdad de mujeres y hombres en el ámbito de la cinematografía española. La importancia de este libro reside en que además de estudiar las representaciones dentro las películas, explica la desigualdad desde el punto de vista de los profesionales del cine: la segregación ocupacional por género, las categorías profesionales, las barreras externas y el techo de cristal, entre otros.

Por último, cabe apuntar también el conocido ya *Test de Bechdel* (1985), aunque no lo podamos considerar una fuente académica. Hablamos de un sistema de evaluación de películas que permite analizar el lugar, entendido como presencia e importancia, que ocupan los personajes femeninos. El test, popularizado gracias a una tira cómica

publicada en el cómic *Dykes to Watch Out For* creada por Alison Bechdel, y atribuido a su amiga Liz Wallace, considera machista una película si no cumple los siguientes requisitos:

- En la película aparecen al menos dos personajes femeninos.
- Estos personajes hablan entre sí.
- Dicha conversación no puede girar en torno a un hombre.
- En otra variante del Test de Bechdel, se exige también que los personajes tengan nombre.

La mayoría de las películas más influyentes de la historia, no pasarían este test.

3. Metodología

3.1. Objeto de estudio

El objeto de estudio de este trabajo es analizar la representación de los personajes femeninos en las películas animadas de la compañía Pixar, desde sus inicios hasta la actualidad.

Cuando hablamos de Pixar, nos remitimos, como apunta Ana María Pérez (2013) a cine familiar de calidad. Sus producciones se distinguen por «la solidez de sus guiones», y por «un discurso sofisticado, que favorece la conexión efectiva con un público heterogéneo». A demás de los logros conseguidos por la compañía, en los que se incluyen grandes éxitos de recaudación, de críticas y de innovación tecnológica; cuando hablamos de Pixar, nos referimos sin duda, a la creación de historias y personajes «que nos han hecho soñar, reír, llorar, asombrar y pensar a millones de personas» (Pérez, 2013:11).

Todo un universo desde *Toy Story* (1995) hasta *El viaje de Arlo* (2015); y detrás de ellas, profesionales como John Lasseter, Andrew Stanton, Pete Docter, Brad Bird o Lee Unkrich. En sus películas, una narrativa clásica, con historias familiares de aventuras, asociadas con la búsqueda, el descubrimiento, la maduración o el sacrificio, que tienen

referentes literarios como cuentos de hadas o relatos de ciencia ficción y que hacen alusiones a la cultura popular y al cine de todos los tiempos. Entre los temas más recurrentes se encuentra la necesidad de tener fe en uno mismo y en los demás (*Bichos*, *Buscando a Nemo*, *Up*), la muerte y la aceptación de cambios (*Toy Story*, *Up*, *Buscando a Nemo*), el aprecio por la familia y la amistad (*Cars*, *Los Increíbles*, *Toy Story*, *Ratatouille*), y en cuanto al amor, «en todos los casos lleva al heroísmo: mueve a los personajes a la acción, les ayuda a vencer el miedo», a abrirse y ser fiel a los demás y también a conocerse a sí mismos; y no está necesariamente relacionado con el romanticismo o la pareja (Pérez, 2013).

3.2.Objetivos

3.2.1.Objetivo general

El objetivo principal de esta investigación es conocer cómo han sido y son representados los personajes femeninos en los largometrajes de la compañía Pixar, desde una perspectiva de género. Por ello, llevaremos a cabo un análisis de contenido narrativo cualitativo y cuantitativo que nos permita ver y comprender la presencia y protagonismo de los personajes, así como describir su caracterización y rol dramático y de género en la historia. De esta forma, también podemos estudiar su posible evolución en el paso del tiempo y elucidar si existen estereotipos.

3.2.2.Objetivos específicos

- Identificar el protagonismo que tienen los personajes masculinos y femeninos.
- Describir la caracterización de los personajes femeninos desde una dimensión física, psicológica y sociológica.
- Observar las diferencias y similitudes en la caracterización de los personajes femeninos.
- Estudiar si existe una evolución en la caracterización de los personajes femeninos, y en ese caso, describir como es.
- Determinar el rol dramático de los personajes femeninos según el sistema de categorías establecido y/o explicado por Vogler (arquetipo) y por Greimas (actantes).

- Observar las diferencias y similitudes respecto al rol dramático de los personajes femeninos.
- Estudiar si existe una evolución respecto el rol dramático de los personajes femeninos, y en ese caso, describir como es.
- Identificar las relaciones que se dan entre los personajes femeninos y el resto de personajes.
- Estudiar el tipo de conversaciones que tienen los personajes y comprobar si la película cumpliría el Test de Bedchel.
- Estudiar si existe una relación amorosa por parte de los personajes y describir como es.
- Conocer si los personajes femeninos creen o no en el mito del amor romántico.
- Estudiar el nivel de autonomía o dependencia de los personajes femeninos respecto a los personajes masculinos.
- Explorar si en las películas se da algún tipo de comentario u acto machista con referencia a los personajes femeninos.
- Estudiar si existe una evolución respecto a la representación de género de los personajes femeninos.

3.3.Preguntas de la investigación

A partir de los objetivos planteados en el apartado anterior nos planteamos la principal pregunta sobre la cual gira nuestro objeto de estudio: ¿Cómo han sido y son representados los personajes femeninos en las películas de Pixar?

También nos surgen otras preguntas más específicas:

- ¿Cuántas protagonistas femeninas tiene Pixar? ¿Y protagonistas masculinos?
- ¿Los personajes femeninos ocupan con frecuencia papeles secundarios?
- ¿El antagonismo se le atribuye a un género específico?
- ¿Cuántos aliados del protagonista son encarnados por personajes femeninos? ¿Y por personajes masculinos? ¿Cómo es en el caso de aliados del antagonista?
- ¿Qué aspecto físico presentan los personajes femeninos? ¿Cómo visten?
- ¿Qué tipo de personalidad tienen los personajes femeninos? ¿Qué carácter presentan? ¿Tienen objetivos/metás?

- ¿Qué edades tienen los personajes femeninos? ¿Cuál es su origen? ¿Cuál es su situación familiar? ¿Tienen alguna ocupación? ¿Qué posición social tienen? ¿En qué escenarios se mueven (público/privado)?
- ¿Existen similitudes o diferencias en la caracterización de los personajes femeninos?
- ¿Se puede observar una evolución específica en referencia a la caracterización de los personajes femeninos?
- ¿Qué arquetipos representan los personajes femeninos?
- ¿Presentan arquetipos muy diferentes los personajes femeninos en las distintas películas?
- ¿Qué rol actante representan los personajes femeninos?
- ¿Presentan roles actantes muy diferentes los personajes femeninos en las distintas películas?
- ¿Se puede observar una evolución específica en referencia al rol dramático de los personajes femeninos?
- ¿Qué relaciones se dan entre los personajes femeninos con el resto de personajes?
- ¿Qué tipo de conversaciones tienen los personajes? ¿Cumple la película el Test de Bedchel?
- ¿Los personajes tienen alguna relación amorosa?
- ¿Los personajes femeninos creen en el mito del amor romántico?
- ¿Son personajes dependientes de los personajes masculinos?
- ¿En las películas se da algún comentario u acto machista?
- ¿Se puede observar una evolución específica referente a la representación de género de los personajes femeninos?

3.4. Justificación de la investigación

Este trabajo, enmarcado en los estudios con perspectiva de género, tiene una clara proyección social. La conveniencia de esta investigación recae en la importancia que tiene el cine como medio cultural y socializador de representación la realidad. En este caso, pretendemos analizar cómo la ha representado el cine de animación, y en concreto, cómo lo ha hecho Pixar, centrándonos en el análisis de sus personajes. Los resultados de

este análisis nos ofrecerán una panorámica más o menos detallada de los posibles estereotipos de género que se puedan reproducir, y de esta forma, contribuir con esta pequeña aportación a ser conscientes de la realidad que nos muestra este tipo de cine, dirigido especialmente a un público infantil y fomentar la creación de nuevos personajes, originales, independientes, y con nombre de mujer.

3.5.Hipótesis

En base a las teorías revisadas en el marco teórico y la panorámica de la investigación respecto a los personajes presentados en el cine de animación, creemos conveniente formular una hipótesis general, que confirmaremos o refutaremos una vez aplicado nuestro análisis, al final de nuestro trabajo. Lo cierto, es que aún queda camino por recorrer en cuanto a equidad de género en las películas de animación; falta presencia femenina en los papeles principales y faltan heroínas que resuelvan conflictos esenciales. De aquí viene nuestra hipótesis general: Los personajes femeninos de Pixar encarnan papeles de poca relevancia en el relato y representan roles de género estereotipados.

También planteamos otras hipótesis más específicas:

- El tipo de representación femenina que se hace en Pixar evoluciona en sus películas, con lo cual, en las más actuales podemos encontrar papeles principales, más activos y menos estereotipados.
- En las películas de Pixar hay una infrarrepresentación de personajes femeninos.

3.6.Tipo de investigación

Teniendo en cuenta los objetivos marcados, podemos definir nuestra investigación como descriptiva, puesto que nos disponemos a hacer un diagnóstico, un análisis descriptivo de un fenómeno, en este caso la representación de personajes en las películas de Pixar. A su vez, también hacemos una investigación correlacional, ya que entre nuestros objetivos específicos se encuentra el estudiar si existe una evolución en la representación de los personajes, ya sea en caracterización, rol dramático o rol de

género, y por lo tanto, estudiamos las relaciones entre diversos fenómenos (Del Río y Velázquez, 2005).

Por otro lado y en base a la clasificación de Sierra Bravo (1992), nuestra investigación según la finalidad es básica, ya que pretendemos conocer y comprender un fenómeno social; según el alcance temporal es longitudinal retrospectiva, teniendo en cuenta que estudiamos una posible evolución de un fenómeno. Según su profundidad, nuestra investigación es descriptiva, ya que tiene como objeto central la medición de unas variables en una población, en nuestro caso, también en una muestra de ella. Según la amplitud, nos encontramos ante una investigación microsociológica, puesto que estudiamos las relaciones de un grupo pequeño; según sus fuentes, es una investigación primaria en tanto que los datos los recogemos de primera mano. Según su carácter, es cuantitativa y cualitativa, puesto que queremos analizar un fenómeno desde las dos perspectivas, en este caso, la presencia de los personajes femeninos en papeles principales mediante un estudio cuantitativo que nos permita cuantificar esta situación, y la descripción de la representación de los personajes femeninos, mediante un estudio cualitativo que nos permita analizar detalladamente cómo se presentan estos en las películas. Más adelante profundizaremos en estas técnicas de estudio. Por último, según su naturaleza, realizamos una investigación documental, cuyas fuentes de observación son las películas de Pixar.

En este caso, como ya hemos apuntado, vamos a centrar la investigación en hacer un análisis de contenido. El análisis de contenido es «una de las principales áreas de investigaciones en ciencias de la comunicación» (Simelio, 2011:48). Estos se basan en «el estudio de las representaciones sociales y culturales de los medios y sus mensajes, de la construcción de estereotipos, el estudio de las imágenes y el análisis de los textos, la semiótica, la programación, los géneros y los formatos» (Simelio, 2011:48). Un estudio que puede describir, analizar una evolución de un aspecto en un periodo de tiempo determinado o incluso analizar la representación social de los medios -en nuestro caso sería el cine- comparada con la realidad «a partir de un enfoque a determinados grupos o características sociales» (Simelio, 2011:48). El método más utilizado es el análisis cuantitativo de contenido y el análisis semiótico (Simelio, 2011:48).

Las técnicas cuantitativas, como el análisis cuantitativo de contenido, «tratan de resumir la realidad en números» (Berganza y García Galera, 2005:32). «Se busca la

contrastación y la medición empírica de los fenómenos», cuyos «principales objetivos suelen ser describir la población, establecer relaciones causales entre las variables del estudio, así como realizar inferencias de las conclusiones obtenidas a poblaciones más amplias» (Berganza y García Galera, 2005:32).

Las técnicas cualitativas, son «aquellas que, teniendo su base en la metodología interpretativa, pretenden recoger el significado de la acción de los sujetos» (Berganza y García Galera, 2005:32). «Se insertan en la lógica de la comprensión, siendo un componente esencial la interpretación subjetiva, y por ello, el lenguaje y los discursos: se trata de captar los motivos, los significados, las emociones, y otros aspectos subjetivos de las acciones e interacciones de los individuos y los grupos» (Schwartz y Jacobs, citado en Berganza y García Galera, 2005). Además, mediante las técnicas cualitativas, «no se pretenden extraer generalizaciones, sino interpretar situaciones concretas, por lo que el establecimiento de conclusiones es aún más provisional que cuando se utilizan técnicas cuantitativas» (Berganza y García Galera, 2005:33).

La estrategia de investigación que vamos a seguir en nuestro trabajo es una metodología cuantitativa y una cualitativa. Queremos explotar tanto el cómo como el cuánto, y de esta forma concluir un estudio más profundo y completo de la representación femenina en Pixar. Es por ello que hablamos de triangulación metodológica, referida a aquellas investigaciones que utilizan al menos dos técnicas o metodologías distintas, «con el propósito de conocer y analizar un mismo objeto de la realidad social» (Berganza y García Galera, 2005:34). Al complementar las dos estrategias, se refuerza la validez de los resultados y podemos conseguir una imagen más general.

En concreto, en lo que respecta a método cuantitativo llevaremos a cabo un análisis de contenido. Berelson (citado en Velázquez, 2011) lo define como «una técnica de investigación para la descripción objetiva, sistemática y cuantitativa del contenido manifiesto de la comunicación». Nos permite obtener datos cuantificables y verificables de todos aquellos que se encuentran en la superficie textual.

En referencia al método cualitativo, realizaremos una parte del análisis semiótico-estructural: el análisis narrativo centrado en los personajes. La semiótica estructural nos permite abordar el estudio de la significación y la relación o estructura entre sus elementos (Velázquez, 2011). «Permite estudiar las relaciones entre lenguaje y relato»

(Velázquez, 2011). De hecho, en nuestro análisis utilizaremos la semiótica estructural narrativa, propuesta por Greimas, concretamente el modelo actancial, que parte de las propuestas de Vladimir Propp en su estudio de las funciones que desempeñan los personajes en los cuentos populares rusos, y que hemos definido anteriormente en el marco teórico. Por otro lado, como apuntan Gaitán y Piñuel (citado en Soriano, 2007), la narración, sea cual sea su formato, «simula mundos posibles en los que también hay sociedad, comunicación y conocimiento, pero que pertenecen a unos personajes, la existencia de los cuales solo es posible en estos mundos. Este acuerdo básico en que el productor y el receptor del texto comparten un sistema similar de interpretación hace posible la comprensión narrativa y también su análisis».

Por supuesto, el método se realizará con una perspectiva de género, transversal a todo el análisis y así podremos reflexionar sobre los modelos de feminidad representados, las relaciones que se establecen entre los personajes, el tipo de relaciones amorosas que se dan e indicios o comentarios machistas que se pudiesen dar en las películas.

A continuación, detallamos el diseño del método que seguiremos para llevar a cabo el análisis cuantitativo de contenido y el análisis cualitativo semiótico-estructural narrativo, que diferenciamos en dos partes con fines pragmáticos.

3.7.Diseño del método cuantitativo

Este método radica en ver cuánto se ha representado, es decir, la presencia de personajes femeninos y masculinos en las películas de Pixar, y qué importancia tienen sus personajes en el transcurso de la historia.

3.7.1.Categorías de análisis

El método que seguiremos consiste en hacer un recuento del número de personajes masculinos y femeninos que representan las siguientes categorías:

- Protagonista
- Aliado del protagonista
- Antagonista
- Aliado del antagonista
- Secundario con frase

Para facilitar la recolección de datos y poder responder las preguntas que nos planteábamos en el otro apartado, utilizaremos una sencilla tabla como esta:

Tipo de protagonista	Personajes masculinos	% de personajes masculinos	Personajes femeninos	% de personajes femeninos
Protagonista				
Aliado del protagonista				
Antagonista				
Aliado del antagonista				
Secundario con frase				
Nº total de personajes				

Tabla 1. Tipos de protagonista. Fuente: elaboración propia

El estudio se llevará a cabo sobre todos los personajes que aparezcan en las películas, que no solo aparezcan de figurantes, sino que tengan algo que decir en el relato. Recordamos que por protagonista entendemos aquel sobre el que recae la acción principal, por antagonista, el adversario que dificulta el objetivo principal del protagonista, por aliado, aquel que ayuda al protagonista o antagonista a lograr sus objetivos, y por último, un secundario con frase, se refiere a aquel personaje que sin ser relevante complementa o hace avanzar la acción del protagonista y/o antagonista.

3.7.2. Población

Para llevar a cabo esta parte de la investigación, tenemos en cuenta como población todas las películas realizadas por la compañía Pixar estrenadas, desde sus inicios (1995) hasta la actualidad (2015), por lo se incluyen las siguientes películas:

- *Toy Story (1995)*
- *Bichos: una aventura en miniatura (1998)*
- *Toy Story 2 (1999)*
- *Monstruos, S.A. (2001)*

- *Buscando a Nemo* (2003)
- *Los Increíbles* (2004)
- *Cars* (2006)
- *Ratatouille* (2007)
- *WALL-E* (2008)
- *Up* (2009)
- *Toy Story 3* (2010)
- *Cars 2* (2011)
- *Brave* (2012)
- *Monstruos University* (2013)
- *Del Revés: Inside Out* (2015)
- *El viaje de Arlo* (2015)

Contemplamos entonces como unidades de análisis, cada uno de los personajes de todas y cada una de las películas, que puedan ser clasificados en alguna categoría de las expuestas en la tabla anterior.

3.7.3. Justificación de la muestra

En esta parte de la investigación, se ha considerado observar todas las unidades de análisis de toda la población, ya que su estudio es abarcable y factible. Conseguimos así un porcentaje de confianza del 100% y eliminamos cualquier porcentaje de error, al considerar la muestra del mismo tamaño que la población, con lo que obtendremos una confirmación o refutación segura de la hipótesis planteada sobre esta cuestión.

3.8. Diseño del método cualitativo

Consiste en hacer un análisis que nos permita ver de forma descriptiva y en profundidad cómo se han representado los personajes femeninos en Pixar.

3.8.1. Categorías de análisis

Tomando como referencia los estudios del marco teórico, construimos un instrumento que nos permita recolectar información de forma específica y clara, en base a la observación de los personajes de las películas de Pixar, que detallaremos en el siguiente

apartado. Detallamos por tanto, las unidades de análisis y las categorías que se tendrán en cuenta en nuestro análisis.

Las unidades de análisis las hemos clasificado en tres grandes grupos: caracterización, rol dramático y representación de género. Cuando hablamos de caracterización nos referimos a la descripción de un personaje desde tres vertientes como son la dimensión física, la psicológica y la sociológica. De esta forma podemos hacernos una idea de cómo es el personaje físicamente y si transmite un ideal de belleza determinado, cómo es su vestuario, cómo es su personalidad, su carácter y sus motivaciones, y por último, también de factores que nos ayuden a entender sus acciones, tales como su edad, su origen, su posición social o las esferas en las que se mueve.

Respecto al rol dramático, nos referimos a la función que ocupan los personajes en el relato, por lo que también es conveniente para conocer el tipo de personajes que representan los de Pixar. Para ello tendremos en cuenta la teoría de arquetipos explicada por Vogler y el esquema de actantes de la semiótica estructural narrativa de Greimas.

Finalmente, resulta conveniente analizar nociones respecto a la representación de género, poniendo énfasis en las relaciones entre personajes, las relaciones amorosas, si existe subordinación de los personajes femeninos respecto a los masculinos o incluso, si encontramos algún comentario o actitud machista. Además, observaremos el tipo de conversaciones que tienen los personajes y comprobaremos si la película cumpliría el Test de Bechdel. Con este último grupo de unidades de análisis podemos concluir si existe en los personajes, una reproducción prototípica del sistema patriarcal.

Para facilitar la recolección de datos y poder responder las preguntas que nos planteábamos en el otro apartado, utilizaremos una tabla para cada eje temático, en la que se expondrá cada una de las categorías en las que podemos clasificar los resultados en base a las unidades de análisis.

❖ Caracterización

Unidades de análisis		Categorías
Dimensión física	Aspecto físico	. Hiperfemenina, andrógina, sin rasgos particulares

Dimensión psicológica		. Atractiva, poco atractiva
	Descripción física	. Cabello: longitud y color . Ojos: estilo y color . Complexión (delgada, gruesa, normal, musculada)
	Vestimenta/estilismo	. Pantalón, falda, vestido, traje . Complementos (joyas, accesorios) . Ropa ajustada, ancha, normal . Maquillaje, sin maquillar
	Personalidad	. Extrovertida, introvertida . Generosa, egoísta . Buena, malvada . Espabilada, lenta . Organizada, despistada . Presumida, dejada, no presta especial atención . Cariñosa, distante . Valiente, cobarde, miedosa . Desafiante, pacificadora . Leal, desleal . Otros: inteligente, aventurera, emprendedora, reformadora, entusiasta, enamoradiza, romántica
	Carácter	. Alegre, triste . Simpática, antipática . Nerviosa, relajada . Intuitiva, reflexiva . Sensible, fuerte . Activa, apática . Dominante, sumisa . Colérica, tranquila
	Objetivos/metás	. Acenso profesional . Necesidad económica . Altruismo

Dimensión sociológica		. Formar una familia . Tener pareja . Fama o reconocimiento . Estabilidad (física y/o emocional)
	Edad	. Niña, adolescente, joven, adulta, anciana
	Origen	. Humano, objeto (juguete)
	Situación familiar	. Estabilidad, crisis
	Ocupación	. Estudiante, Trabaja fuera de casa, ama de casa, otro
	Posición social	. Clase social baja, media, alta
	Hobbies	. Tiro con arco, hockey, otro
	Escenarios	. Público, privado, ambos

❖ Rol dramático

Unidades de análisis	Categorías
Arquetipo	. Héroe, mentor, guardián del umbral, heraldo, figura cambiante, sombra, embaucador
Actante	. Sujeto, objeto, destinador, destinatario, ayudante, oponente
Protagonismo	. Protagonista, aliado del protagonista, antagonista, aliado del antagonista, secundario

❖ Representación de género

	Unidades de análisis	Categorías
Relación con los otros personajes	Mujer - Hombre	. Igualdad, sumisión, superioridad . Amor, amistad, hermandad, enfrentamiento
	Mujer - Mujer	. Amistad, hermandad, enfrentamiento
	Padre - Hija	. Complicidad, enfrentamiento
	Madre - Hija	. Complicidad, enfrentamiento
Conversación con los otros personajes	Mujer – Hombre	. Amor, amistad, familia, trabajo, otros
	Mujer – Mujer	. Amor, amistad, familia, trabajo, otros
	Padre – Hija	. Amor, amistad, familia, trabajo, otros
	Madre – Hija	. Amor, amistad, familia, trabajo, otros
	Relación amorosa	. Se produce (especificar), no se produce
	Creencia en el mito del amor romántico	. Cree en el mito del amor romántico, no cree en el mito del amor romántico
	Nivel de dependencia	. Dependencia, independencia del hombre
	Comentario/acto/actitud machista	. Se produce (especificar), no se produce

Tabla 2. Análisis semiótico-estructural narrativo. Fuente: elaboración propia

A continuación, detallamos lo que entendemos por las categorías que no se han definido en apartados anteriores que precisen aclaración, en relación con sus respectivas unidades de análisis:

Aspecto físico

- Hipperfemenina: Persona que potencia su feminidad mediante un estilismo propio convencionalmente del sexo femenino, que realza sus rasgos particulares.
- Andrógina: Persona de rasgos externos que no están determinadas por un sexo determinado.
- Sin rasgos particulares: Persona que no destaca por potenciar excesivamente su feminidad, pero que no tiene rasgos andróginos.
- Atractiva: Persona que destaca por su belleza, según el canon de belleza establecido.
- Poco atractiva: Persona que no cumple el canon de belleza establecido.

Personalidad

- Espabilada: Persona viva, lista, despierta.
- Lenta: Persona poco vigorosa.
- Presumida: Persona coqueta.
- Dejada: Persona que no presta ninguna atención a su aspecto físico.
- No presta especial atención: Persona que no presta especial atención a su físico.
- Desafiante: Persona que reta.
- Pacificadora: Persona que reconcilia o establece la calma.
- Aventurera: Persona que busca acción, lo desconocido.
- Emprendedora: Persona proactiva a embarcar sus propias metas.
- Reformadora: Persona que busca innovar o mejorar.
- Entusiasta: Persona optimista y emprendedora.
- Enamoradiza: Persona con tendencia a enamorarse fácilmente.
- Romántica: Persona sentimental, soñadora

Carácter

- Intuitiva: Persona que confía en sus instintos o impulsos.
- Reflexiva: Persona que medita sus decisiones con racionalidad.

Edad

- Niña: Persona cuya edad va de los 3 a los 12 años aproximadamente.
- Adolescente: Persona cuya edad se encuentra entre los 12 y los 18 años.
- Joven: Persona mayor de edad entre los 18 y los 30 años.
- Adulta: Persona cuya edad se encuentra entre los 30 y los 70 años aproximadamente.
- Anciana: Persona que posee más de 70 años.

Escenarios

- Público: Se refiere a cualquier espacio fuera del hogar: lugar de trabajo, lugares de ocio, etc.
- Privado: Su espacio suele ser el doméstico, tradicionalmente relacionado con la crianza de los hijos, el cuidado del hogar y la reproducción de la vida.
- Ambos: Que no se circunscribe a un solo espacio, sino que confluye en ambos.

Ocupación

- Estudiante: Persona que está recibiendo algún tipo de educación o formación.
- Trabaja fuera de casa: Persona que trabaja fuera del hogar, a cambio de una remuneración.
- Ama de casa: Persona que trabaja dentro del hogar, realizando tareas domésticas como cocinar, fregar, etc sin ningún tipo de remuneración.
- Otros: Alguna otra ocupación que se pueda dar, como por ejemplo, ejercer de princesa.

Posición social

- Clase baja: Segmento de la población con un cierto nivel de pobreza y carencias de lo esencial para vivir.
- Clase media: Segmento de la población con un nivel socioeconómico medio.
- Clase alta: Segmento de la población con más poder, riqueza e influencia.

Relación con los personajes

- Igualdad: Si hay un trato de igual a igual, sin distinción por género.

- Sumisión: Si hay un trato de subordinación o inferioridad respecto al otro explícito en sus acciones o comentarios.
- Superioridad: Si hay un trato de predominio o preponderancia respecto al otro.

Nivel de dependencia del hombre

- Dependencia: Que necesita del hombre para tomar ciertas decisiones o realizar ciertas actividades.
- Independencia: Que no necesita del hombre para vivir su propia vida, tomar decisiones, realizar ciertas actividades, etc.

Comentario/acto/actitud machista: Entendemos por machismo la «actitud de prepotencia de los varones respecto de las mujeres» (RAE, 2016). En este caso, identificamos si se da algún comentario, acto o actitud que suscriba esta definición.

3.8.2. Universo y muestra

Para llevar a cabo esta parte de la investigación tenemos en cuenta como población u universo, al igual que en el estudio cualitativo, todas las películas realizadas por la compañía Pixar y estrenadas, desde sus inicios (1995) hasta la actualidad. En este caso, y para realizar un estudio cualitativo, el tamaño del universo es demasiado amplio y no es factible—principalmente por el factor tiempo—observar todas y cada una de las unidades de análisis, por lo que tomamos una muestra representativa de este universo.

«Una muestra es una parte de un conjunto, población o universo debidamente elegida que se somete a observación científica en representación del conjunto, con el propósito de obtener resultados válidos también para el universo de la investigación» (Sierra Bravo, citado en Del Río, 2011:87)

Teniendo en cuenta nuestros objetivos y la finalidad del estudio, optamos por una muestra no probabilística. Aunque no es una muestra representativa estadísticamente y por lo tanto tampoco de la población, ya que no permite calcular un margen de error, consideramos elegir conscientemente las unidades de análisis como una muestra ilustrativa. Recordamos que esta parte del estudio, la podremos complementar con los resultados obtenidos en el análisis cuantitativo, y así complementar las deficiencias en este sentido.

Escogemos la muestra estratégicamente, de acuerdo con nuestros objetivos y preguntas de la investigación. La forman 5 películas comprendidas en diferentes intervalos de tiempo, para poder estudiar los tipos de personajes que aparecen en el tiempo y ver si existe una posible evolución en su representación. Son las siguientes:

- *Toy Story 2 (1999)*
- *Los Increíbles (2004)*
- *Ratatouille (2007)*
- *Brave (2012)*
- *Del Revés: Inside Out (2015)*

En la tabla que presentamos a continuación se exponen todos los personajes que aparecen en la muestra de películas escogida, y que por ende, son susceptibles de ser analizados.

Películas	Personajes femeninos
<i>Toy Story 2 (1999)</i>	Jessie
	Mrs. Potato
	Molly Davis
	Barbie
<i>Los increíbles (2004)</i>	Elastigirl, Helen Parr
	Violet Parr
	Mirage
	Edna Mode
	Kari McKeen
<i>Ratatouille (2007)</i>	Colette Tatou
<i>Brave (2012)</i>	Mérida
	Elinor
	Maudie
	La Bruja
<i>Del Revés: Inside Out (2015)</i>	Riley Andersen
	Madre de Riley

Tabla 3. Todos los personajes femeninos que aparecen en cada película Fuente: elaboración propia

De cada una de las anteriores películas, se ha escogido un personaje femenino, que será la unidad de análisis, según los parámetros apuntados en el diseño del método cualitativo. Los personajes escogidos para ser analizados son:

- Jessie (*Toy Story 2*, 1999)
- Elastigirl, Helen Parr (*Los increíbles*, 2004)
- Colette Tatou (*Ratatouille*, 2007)
- Mérida (*Brave*, 2012)
- Riley Andersen (*Del Revés: Inside Out*, 2015)

3.8.3. Justificación de la muestra

Como ya apuntamos en el apartado anterior, uno de los motivos para escoger estas películas y no otras, es el tiempo en que fueron estrenadas. Queremos analizar películas de diferentes años, para ver cómo ha ido cambiando la representación de los personajes femeninos desde los inicios de Pixar hasta la actualidad. Sin embargo, a continuación detallamos concretamente el porqué de la elección de esta muestra.

- *Toy Story 2* (1999)

Toy Story 2 es una de las primeras películas realizadas por Pixar, concretamente la tercera, dirigida por John Lasseter, Ash Brannon y Lee Unkrich. Es la segunda parte de la secuela *Toy Story*, que fue el largometraje con el que debutó la compañía y que revolucionó la industria de la animación. *Toy Story 2* ha sido considerada por la crítica como una de las pocas secuelas capaces de eclipsar la principal, además de aparecer en las listas que contemplan las mejores películas de animación. Hemos escogido esta secuela porque queríamos remontarnos a la esencia de la compañía. En *Toy Story* solo aparece un personaje femenino, Bo Peep; una pastorcilla que está enamorada del protagonista Woody, y que no tienen ningún peso en la película, ya que apenas dice unas frases. En la secuela, sin embargo, nos encontramos con Jessie, un personaje que es esencial en la trama ya que es el contrapunto para que Woody realmente repare en el temor al abandono de Andy, su dueño. Curiosamente, este personaje fue incluido gracias al criterio de la esposa del director, Nancy Lasseter, que aunque no trabaja en Pixar, se le atribuye que «el director mantenga la perspectiva de una audiencia amplia en sus creaciones», algo que en la compañía llaman el «factor Nancy» (Pérez,

2013:102). Por ello, consideramos interesante analizar el personaje de Jessie en esta película, que evoca una de las primeras representaciones femeninas en Pixar.

- *Los increíbles* (2004)

Los increíbles emerge en el fin de una etapa para la compañía, que quiso renovarse y asumir nuevos retos técnicos abriendo la puerta a nuevos profesionales. Esta película, dirigida por Brad Bird, supone el «comienzo de una evolución narrativa, que se manifestó en una caracterización de los personajes con mayor complejidad psicológica y con temas interesantes para una audiencia más heterogénea (Pérez, 2013:35). La familia de superhéroes cosechó un gran éxito de crítica y taquilla, recibió un Óscar a la mejor película de animación y se convirtió en la primera cinta de Pixar en ser catalogada con las cifras PG² por sus escenas de violencia. ¿Qué encontramos de interesante en esta película? Podemos analizar un tipo de personaje diferente al de Jessie: el de una madre, Helen Parr, que además posee superpoderes. Entre las tramas que se entrelazan, se tratan asuntos como la infidelidad, el divorcio o la crisis familiar, una perspectiva interesante de analizar a través del personaje de la superheroína.

- *Ratatouille* (2007)

Siguiendo la línea que Pixar contemplaba entonces, se creó Ratatouille, una película dirigida también por Brad Bird. Es destacable considerarla como la más adulta que había hecho Pixar hasta el momento en que se estrenó, por la complejidad de los conflictos, más cercanos para el público adulto, y por unas imágenes más duras³. Ratatouille se convirtió en un éxito de crítica y taquilla una vez más, y fue nominada a cinco premios Óscar, entre ellos el de mejor película de animación, que además, ganó. En esta película solo encontramos un personaje femenino, el de Colette Tatou, que es la única cocinera del restaurante donde suceden la mayor parte de los conflictos. El director estuvo investigando y pudo apreciar que la alta cocina es un mundo dominado por hombres, lo cual le instigó a poner a un personaje femenino, que profundizara la trama relacionada con Linguini. En este caso, nos interesa estudiar el personaje de

² Las siglas PC hacen referencia a la necesidad de la guía de los padres, según el sistema de calificación de las películas en Estados Unidos (Pérez, 2013:35).

³ En una escena de la película el padre de Rémy (la rata) le enseña porqué el restaurante no es un lugar para él, y le muestra una tienda de raticidas donde se puede ver en el plano, ratas muertas colgadas del cuello.

Colette, una mujer aparentemente independiente y que ha luchado mucho para lograr ese puesto de trabajo, que también mantiene una relación de amor con Linguini.

- *Brave* (2012)

Brave es el primer cuento de hadas de Pixar, ambientado en la antigua Escocia. Brenda Chapman, quien tuvo la idea del proyecto, empezó siendo la directora, convirtiéndose así, en la primera directora de la compañía Pixar. No obstante, esta fue substituida por Mark Andrews por desacuerdos creativos, aunque asegura que el propósito que quiso trasladar a la película se llevó a cabo como ella quería. *Brave* se hizo con el Óscar a mejor película de animación y puesto que Chapman recibió el crédito como codirectora, se convirtió también en la primera mujer en recibir este Óscar. En el film de *Brave* encontramos un punto de inflexión; por primera vez en Pixar, la protagonista principal es femenina, en concreto una princesa llamada Mérida, quien no comparte su protagonismo con otro personaje a diferencia de otras películas como *Los Increíbles* (2004). Se trata de un personaje rico de analizar, puesto que no contempla algunos de los estereotipos a los que nos tiene acostumbrados Disney en sus princesas, aunque cabe decir, que Mérida, se unió a la gran familia de princesas Disney Pixar⁴. Brenda Chapman, que pasó seis años trabajando en la película, aseguró que resultaba triste que en pleno siglo XXI hubiera tan pocas historias dirigidas a las niñas, desde un punto de vista femenino⁵.

- *Del Revés: Inside Out* (2015)

Inside Out es una de últimas películas creadas por Pixar, dirigida por Pete Docter y Ronnie del Carmen. La película, obtuvo en su fin de semana de estreno una recaudación de más de 90 millones de dólares⁶ y se convirtió en el estreno de mayor recaudación

⁴ Recordemos que Pixar y Disney ya firmaron un acuerdo en 1991 para hacer las tres películas de Toy Story. Pixar producía las películas y Disney las financiaba y distribuía, y se reservaba derechos a hacer secuelas, remakes, etc. Después de duras y largas negociaciones, en 2006 Disney compró Pixar por 7.400 millones de dólares, aunque eso no supuso la pérdida de independencia del estudio de Pixar, ya que el acuerdo se basaba en otros negocios relacionados con la tecnología de Apple. Con el acuerdo, Steve Jobs (el mayor accionista de Pixar) pasó a ser el mayor accionista de Disney, John Lasseter, director general creativo y Ed Catmull, presidente de Disney y de Pixar (Pérez, 2013:39).

⁵ Sperling, N. (25 de mayo de 2011). When the glass ceiling crashed on Brenda Chapman. *Los Angeles Times*. Recuperado de <http://articles.latimes.com/2011/may/25/entertainment/la-et-women-animation-sidebar-20110525>

⁶ En concreto, según el portal IMDB (2014), la película consiguió recaudar 90.440.272 dólares.

para una película original⁷. En cuanto a la crítica, hubo un gran consenso que apuntaba a Pixar en su mejor estado, y destacaba el film por un trama inteligente, inventiva y conmovedora. De hecho, el portal de crítica e información de cine, Rotten Tomatoes, mantiene a *Inside Out* como la mejor película de animación, y se encuentra en el puesto doce, entre las mejores películas de la historia (Consulta 2016). Ha recibido premios y nominaciones entre los que se incluye el Óscar a la mejor película de animación. Respecto a la historia en la que se centra la película, Docter, que ya había dirigido *Up* (2009), observó que su hija preadolescente empezó a tener una actitud insegura y tímida, al igual que él en su misma edad, y eso le llevó a imaginar qué papel jugaban las emociones en la mente humana. Los directores, junto con el productor comenzaron a investigar sobre las emociones, consultando a psicólogos especializados. El hecho de que la protagonista sea femenina radica en estas investigaciones, que afirman que las chicas de 11 a 17 años son las que están más en sintonía social, en cuanto a expresiones y emociones. Esta vez, la mitad del equipo encargado de la trama estaba formado por mujeres, que mostraron propuestas para que el personaje de Riley Andersen no fuera un prototipo de su edad. Al ser uno de los últimos personajes creados por Pixar, nos permite estudiar cómo están evolucionando los personajes femeninos en la compañía.

3.9.Procedimientos de la investigación de campo

Para realizar la investigación de campo, pasaremos por dos etapas, el trabajo de campo y el trabajo de gabinete. En seguida, exponemos los pasos a seguir en cada una de las etapas.

Trabajo de campo

El instrumento de análisis cualitativo no necesita modificaciones por lo que nuestro primer paso es el de poner a prueba el instrumento cualitativo diseñado para ver si esta técnica nos ofrece la información prevista. Lo haremos con uno de los personajes previstos para analizar y añadiremos las categorías que sean necesarias para hacer más completo el instrumento. Seguidamente, procederemos a la obtención y recolección de datos, con la aplicación de los dos métodos apuntados.

⁷ Disney define como película original aquella película hecha por el mismo estudio, que no es una secuela. Coggan, D. (21 de junio de 2015). Entertainment weekly. California: Time Inc. Network. <http://www.ew.com/article/2015/06/21/box-office-report-inside-out>

Trabajo de gabinete

Una vez recogidos los datos, los clasificaremos para facilitar su posterior análisis. Es entonces cuando nos dispondremos a la lectura y re-elaboración de los datos para encontrarles significación y al análisis para proporcionar respuestas a los interrogantes planteados en la metodología.

4. Investigación de campo

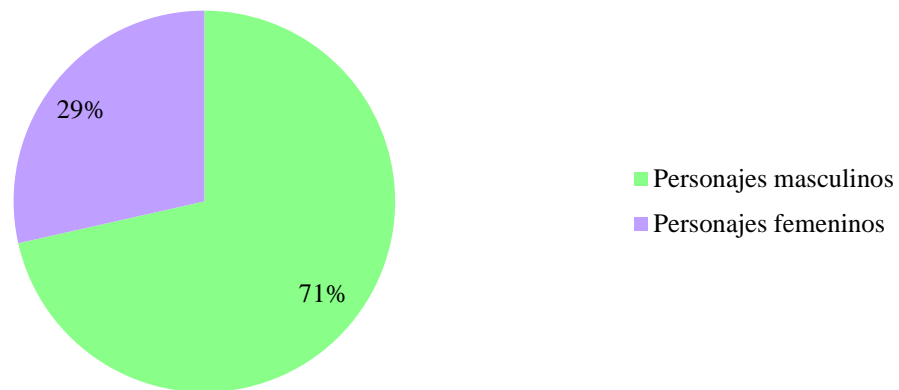
A continuación se presentan los resultados obtenidos en el análisis cuantitativo de contenido y el análisis cualitativo semiótico-estructural, que planteamos en el apartado anterior.

4.1. Resultados del análisis cuantitativo de contenido

En este apartado se explican los resultados obtenidos a través del análisis cuantitativo de contenido, realizado al conjunto de películas de Pixar estrenadas a día de hoy.

Para empezar, de los personajes presentes en el total de películas, se han podido clasificar en las categorías propuestas—descartamos los personajes que ejercen de figurantes—un total de 277 personajes. Respecto a este total, si lo desgranamos por sexos, vemos como hay una gran disparidad (Véase el Gráfico 1. Presencia en la película disgregada por sexos).

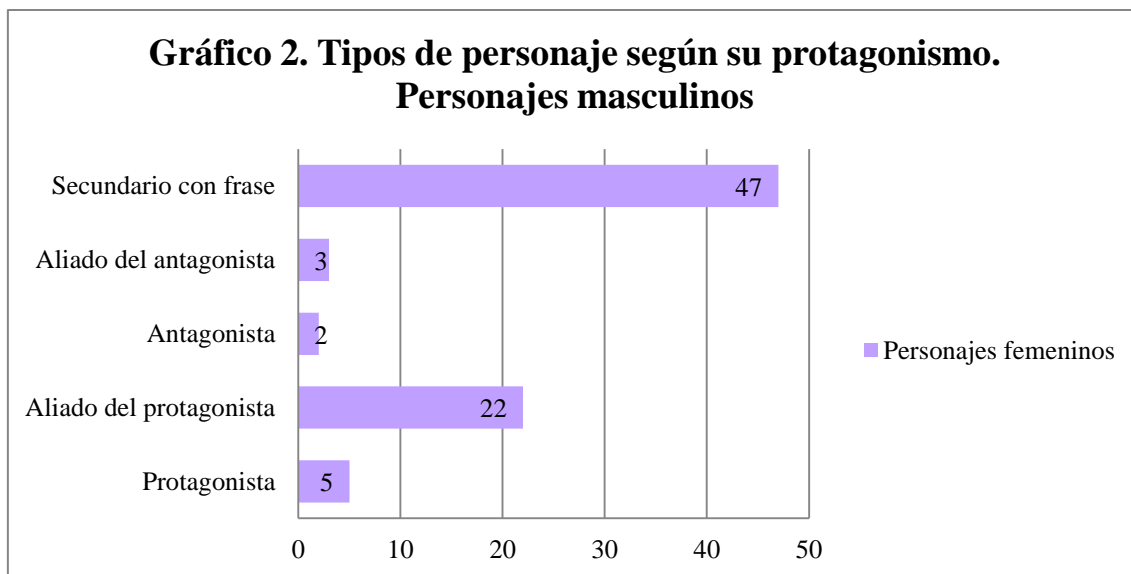
Gráfico 1. Presencia en la película disgregada por sexos



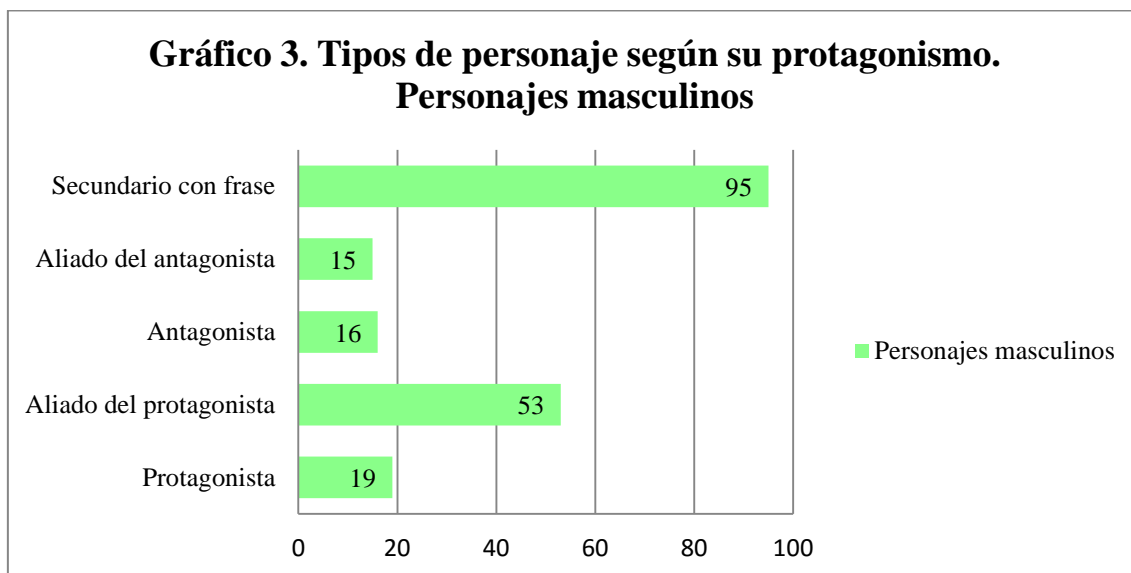
Fuente: Elaboración propia a partir del análisis de contenido cuantitativo de las películas de Pixar

En el cómputo de películas, un 71% de los personajes que aparecen son masculinos y un 29% son femeninos. En números absolutos, hablamos de 198 y 79 personajes respectivamente. Si tenemos en cuenta el 50% como término medio para poder hablar de paridad, constatamos que hay una infrarrepresentación de personajes femeninos (29%), ya que tampoco podemos hablar de cantidad mínima necesaria para la visibilización del colectivo femenino. La representación femenina en Pixar es una minoría.

Una vez determinada la diferente presencia en la película según el sexo, añadimos el concepto del tipo de personaje. De esta forma, podemos interpretar qué tipos de personaje ejercen los personajes femeninos (Véase Gráfico 2. Tipos de personaje según su protagonismo. Personajes femeninos) y masculinos (Véase Gráfico 3. Tipos de personaje según su protagonismo. Personajes masculinos)



Fuente: Elaboración propia a partir del análisis de contenido cuantitativo de las películas de Pixar



Fuente: Elaboración propia a partir del análisis de contenido cuantitativo de las películas de Pixar

En el conjunto de películas analizadas la figura que más se repite es la de secundario, tanto en lo que respecta a personajes masculinos como a femeninos. Aun así, el porcentaje masculino es más elevado (34% respecto al 17% femenino). En valores absolutos hablamos de 95 secundarios masculinos y 47 femeninos. La segunda figura con más presencia es la de aliado del protagonista. De un total de 75 personajes que tienen este protagonismo, 53 son hombres y 22 mujeres (un 19% y un 8% respectivamente). El número de personajes masculinos duplica el de personajes femeninos y existe una diferencia porcentual del 11%.

Respecto a la figura principal de protagonista, los personajes masculinos representan un total del 7%, alejado del 2% representante del género femenino. Del total de personajes analizados en todas las categorías, 19 son protagonistas masculinos y 5 femeninos. Como dato curioso para extraer una conclusión más certera de estos números, cabe decir que 3 de los personajes protagonistas femeninos aparecen en una misma película (*Del Revés: Inside Out* (2015)). Además, solo aparecen protagonistas femeninas en tres películas, concretamente, en *Los Increíbles* (2004), donde comparte este protagonismo con un hombre; en *Brave* (2012), donde sí es la protagonista absoluta, y como ya hemos comentado en *Del Revés: Inside Out* (2015). Por lo tanto, se esclarece que el protagonista o protagonistas del resto de películas de Pixar son hombres.

En referencia a la figura del antagonista, la representación masculina es de un 7% y la femenina de un 1%. En valores absolutos hablamos de 16 hombres antagonistas y de 2 mujeres. Estas dos mujeres son Darla, de *Buscando a Nemo* (2003) y la Dr. Abigail Hardscrabble, de *Monsters University* (2013). Nos encontramos por tanto, ante un porcentaje femenino muy residual, que también se presenta en la figura del aliado del protagonista. La representación femenina es solo de un 1% frente al 5% de representación masculina (3 aliados de antagonista femeninos y 15 masculinos). Por todo ello, podemos decir que el rol de antagonista no se le atribuye a un género en concreto, aunque sí es cierto, que la mayoría de veces que aparece en las películas, lo hace a través de un personaje masculino.

Una vez estudiado los tipos de protagonismo respecto al total de personajes, estudiamos algunos casos para esclarecer las proporciones de hombres y mujeres en referencia al protagonismo que tienen.

Si nos centramos en los protagonistas, vemos que un 79% lo representan personajes masculinos y un 21% personajes femeninos (Véase Gráfico 4. Protagonistas).

Gráfico 4. Protagonistas



Fuente: Elaboración propia a partir del análisis de contenido cuantitativo de las películas de Pixar

Existe una sobrerrepresentación clara de personajes masculinos en los roles principales de las películas de Pixar, lo que también demuestra que hay una cierta subordinación de los personajes femeninos respecto a ellos. Los hombres toman la mayoría de decisiones y las mujeres les ayudan, complementan o simplemente existen. Es por esto que el número de aliadas del protagonista es un poco mayor que el de protagonistas (Véase el Gráfico 5. Aliados del protagonista). Del total de personajes aliados de los protagonistas, un 29% son mujeres y un 71% hombres. Aunque la diferencia entre sexos sigue siendo muy grande, cabe decir que la gran parte de los personajes femeninos de Pixar son aliados del protagonista⁸ (De los 79 personajes femeninos analizados, 22 son aliados). Si tenemos en cuenta solo el total de personajes femeninos, el rol de aliada le corresponde a un 28% (Véase el Gráfico 6. Tipos de personajes según su protagonismo. Personajes femeninos).

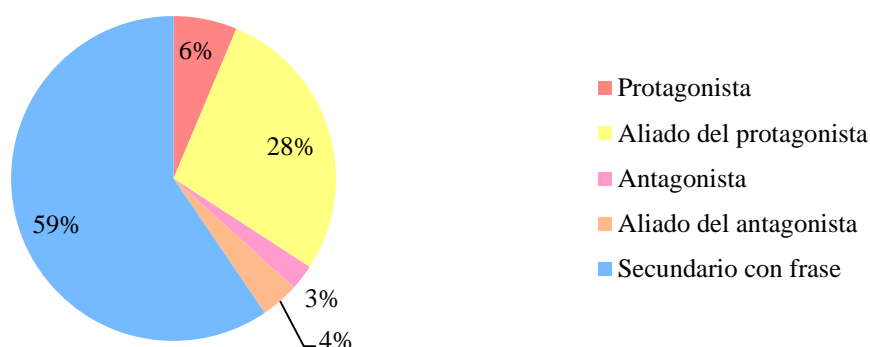
⁸ Para extraer esta conclusión, no hemos tenido en cuenta el número de personajes secundarios, ya que al haber un porcentaje tan elevado tanto de hombres como mujeres, no se nos permite extraer conclusiones claras en referencia al resto de tipos de personaje.

Gráfico 5. Aliados del protagonista



Fuente: Elaboración propia a partir del análisis de contenido cuantitativo de las películas de Pixar

**Gráfico 6. Tipos de personaje según su protagonismo.
Personajes femeninos**

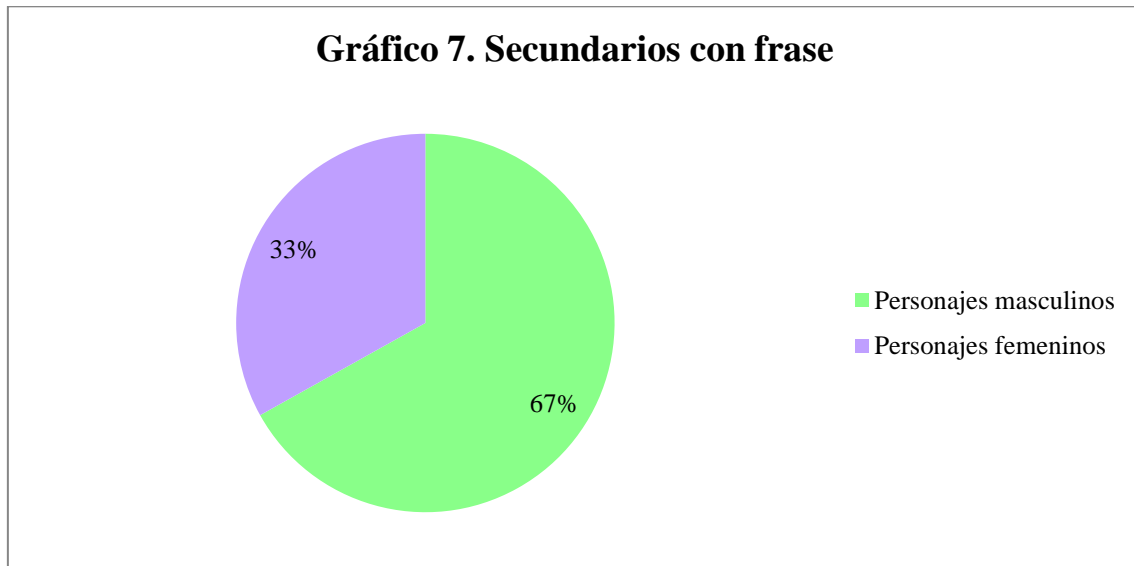


Fuente: Elaboración propia a partir del análisis de contenido cuantitativo de las películas de Pixar

Al rol de antagonista y de aliada del antagonista le corresponde solo un 3 y 4% respectivamente. Consecuentemente, entendemos que la mujer antagonista o aliada del antagonista es una figura poco recurrente en Pixar.

La proporción de protagonistas femeninas es mayor respecto a la representación femenina total, que la de antagonistas y aliadas del antagonista. Representa un 6%, lo que quiere decir que de cada 10 mujeres que aparecen en las películas, un 0,63 son protagonistas. Si por el contrario, tenemos en cuenta el total de personajes—tanto masculinos como femeninos—apreciamos que por cada 10 personajes masculinos protagonistas, hay 3 protagonistas femeninas (Véase Gráfico 4. Protagonistas).

Por último, destacamos la gran proporción de personajes femeninos que ejercen una figura secundaria. Del total de mujeres, un 59% son secundarias. Comparamos este dato con el de secundarios masculinos (Véase Gráfico 7. Secundarios con frase).



Fuente: Elaboración propia a partir del análisis de contenido cuantitativo de las películas de Pixar

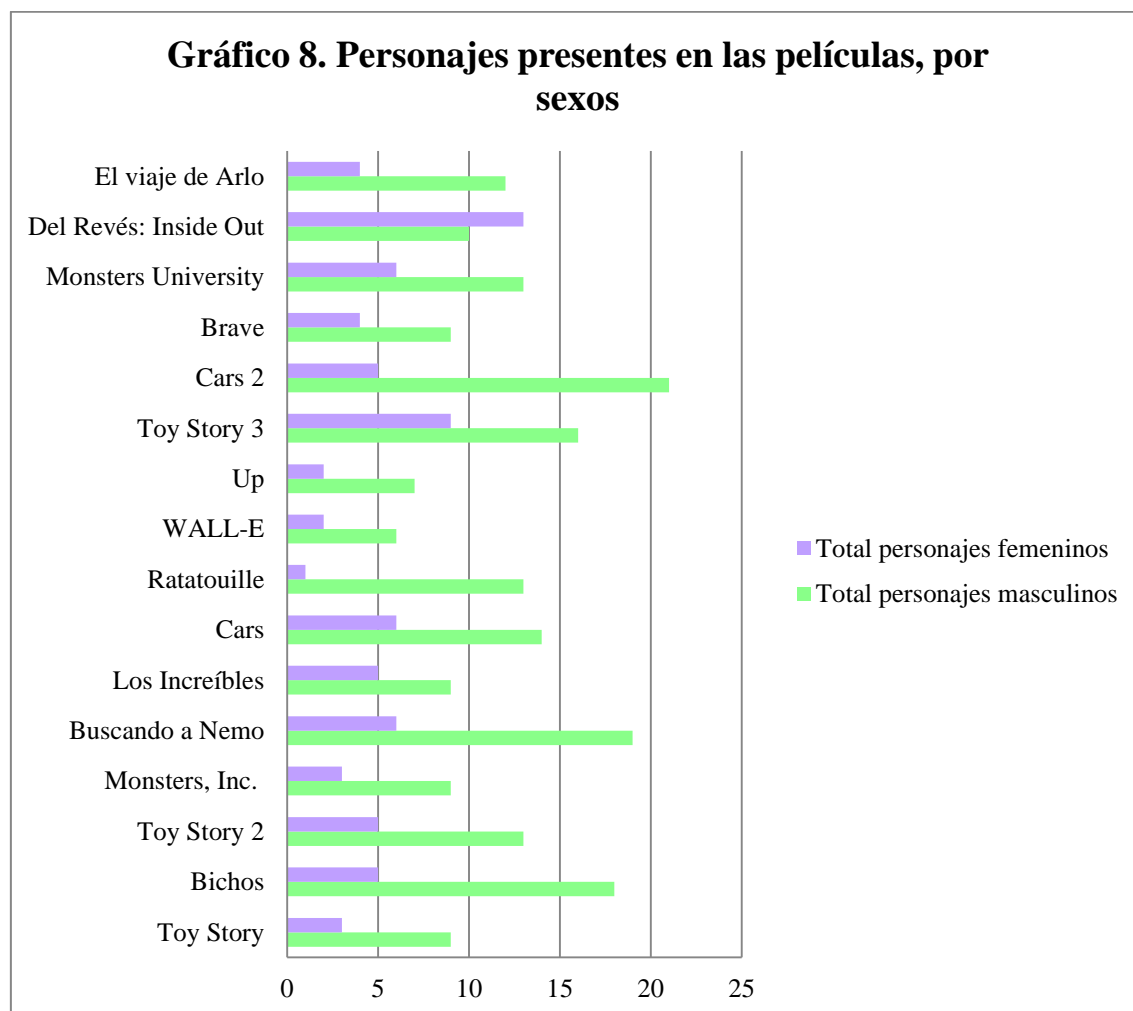
Respecto al total de personajes secundarios, la proporción de hombres sigue siendo mayor que la de las mujeres, con un 67% y un 33% respectivamente. La conclusión que extraemos de este punto es que en las películas aparece un gran nombre de personajes secundarios, ya que estos componen el 51% de personajes totales (Véase el Gráfico 2. Presencia en la película según el tipo de personaje, considerando el sexo).

Para acabar este apartado, consideramos interesante incidir directamente en las películas. De esta manera, comprobamos en qué películas hay más disparidades respecto al género (Véase el Gráfico 8. Personajes presentes en las películas, por sexos).

El caso en el que se aprecia un gran desequilibrio de género es el de *Ratatouille* (2007). De un total de 14 personajes analizados, solo 1 personaje lo constituye una mujer, que de hecho, es analizada en el apartado de análisis cualitativo semiótico-estructural. También se muestra una gran disparidad en la película de *Cars 2* (2011). De un total de 26 personajes, solo 5 son femeninos, frente a 21 masculinos.

En ambos casos, los personajes femeninos aparecen en un mundo dominado o relacionado tradicionalmente y socialmente al sector masculino. El único personaje femenino de *Ratatouille* es la cocinera de un restaurante de comida gourmet. La trama

de *Cars 2* tiene que ver con el espionaje. La mayoría de los implicados en esta trama son hombres a diferencia de una mujer, que es la aliada del protagonista. El resto de personajes femeninos ejercen un rol secundario en la película. Además, tanto la mujer espía como la chef, aparecen como novias del protagonista, lo cual pone en entredicho cual es la función real de éstas en el relato.

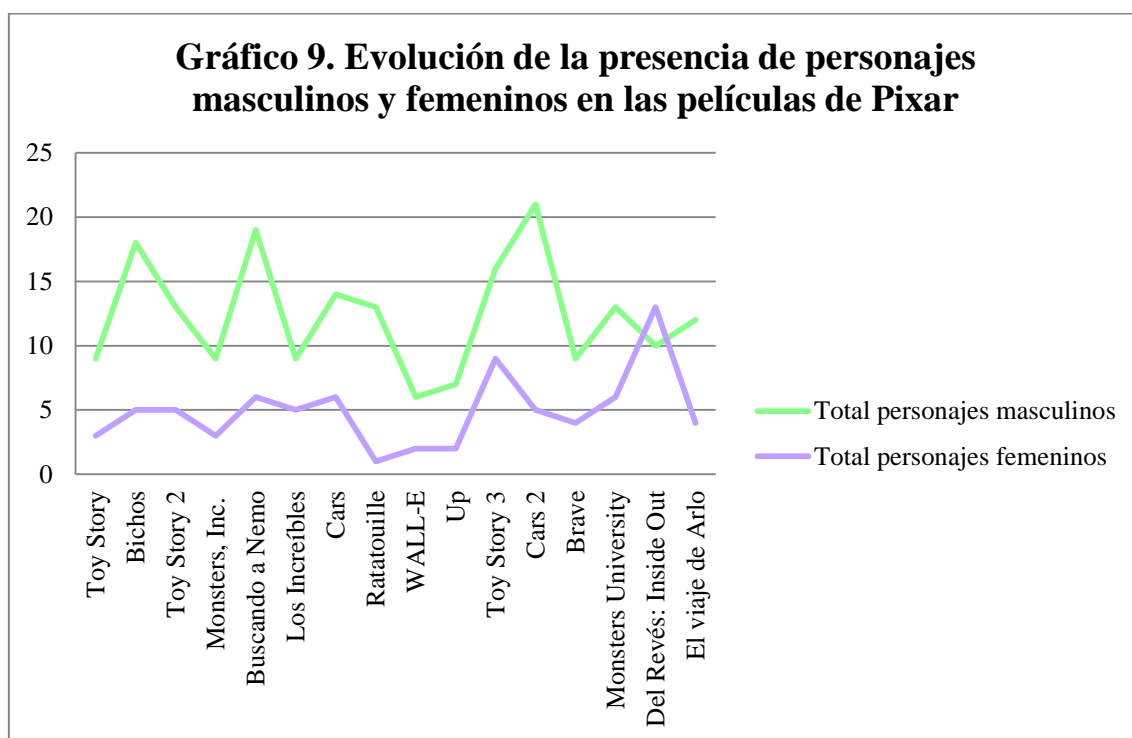


Fuente: Elaboración propia a partir del análisis de contenido cuantitativo de las películas de Pixar

Otro caso destacable es el de *Brave* (2012). No existe paridad entre personajes masculinos y femeninos. De hecho, de los 13 personajes que aparecen en la película, 9 son hombres y 4 son mujeres. Ahora bien, es interesante apuntar que estos 9 personajes masculinos son secundarios y que por el contrario, dos de los 4 personajes femeninos ocupan lugares preponderantes en la narración: el de protagonista y el de aliada de la protagonista.

Un caso interesante y de especial relevancia es el de *Del Revés: Inside Out* (2015). En primer lugar, es la película con mayor paridad de personajes masculinos y femeninos. Del total de 23 personajes analizados, 10 son hombres y 13 son mujeres. Además, estos datos resultan muy significativos, ya que por primera vez, la presencia femenina es algo mayor que la masculina. Asimismo, también se trata de la película con más personajes principales. Tres de los personajes femeninos son protagonistas.

La diferente proporción de personajes masculinos y femeninos en estas películas nos indica que la representación femenina en Pixar puede ser diversa. Por ello, estudiamos esta evolución en el tiempo (Véase el Gráfico 9. Evolución de la presencia de personajes masculinos y femeninos en las películas de Pixar).



Fuente: Elaboración propia a partir del análisis de contenido cuantitativo de las películas de Pixar

En las primeras películas de Pixar, la presencia femenina se mantiene regular, muy por debajo de la presencia masculina, siendo *Bichos* (1998) el film en el que hay mayor disparidad (18 personajes masculinos frente a 5 femeninos). En el ecuador de Pixar, se presentan películas con pocos personajes en comparación con la primera etapa. Aun así, la cantidad de personajes femeninos es casi irrisoria. Esto sucede en *Ratatouille* (2007)—1 mujer de 13 personajes—, en *WALL-E* (2008)—2 mujeres de 6 personajes y en *Up* (2009), con 2 mujeres de 7 personajes.

Por el contrario, en la última etapa de Pixar hay mayores cambios referentes a las proporciones masculinas y femeninas en las películas. Es donde se da el mayor pico de disparidad en *Cars 2* (2011) y el mayor pico de paridad en *Del Revés: Inside Out* (2015), ya comentados anteriormente. A pesar de este cambio, ínfimo aunque esperanzador, en la última película estrenada por Pixar, *El viaje de Arlo* (2015), la presencia femenina vuelve a decaer. De 16 personajes en total, 12 son masculinos y 4 femeninos.

Por lo tanto, todo lo visto anteriormente denota que existe una infrarrepresentación femenina en Pixar y que el tipo de personajes que realizan las mujeres es secundario o subordinado a un personaje principal. Además, no hay una evolución clara que indique que las películas de Pixar que se hagan a posteriori vayan a cambiar las proporciones de personajes masculinos y femeninos.

4.2.Resultados del análisis cualitativo semiótico-estructural

En este apartado se encuentran los resultados obtenidos con el método cualitativo correspondiente a cada personaje. Para poder entender el contexto de la película en la que se analiza cada uno de los personajes, se muestra antes una ficha técnica del film con una imagen del personaje analizado y una pequeña sinopsis de la película.

4.2.1. *Toy Story 2: Jessie*

Personaje analizado: Jessie	
Título	Toy Story 2
Año	1999
Duración	88 minutos
País	Estados Unidos
Director	John Lasseter, Ash Brannon, Lee Unkrich
Guión	Andrew Stanton, Rita Hsiao, Doug Chamberlin, Chris Webb (Argumento de John Lasseter, Pete Docter, Ash Brannon, Andrew Stanton)
Música	Randy Newman
Fotografía	Sharon Calahan



Tabla 1. *Toy Story* (1999). Fuente: Elaboración propia a partir de los datos extraídos de Filmaffinity. Imágenes extraídas de en.wikipedia.org y de commons.wikimedia.org

Sinopsis

Andy es un niño de 10 años que va a pasar unos días al Campamento de Vaqueros y decide dejar sus juguetes en casa. Su madre monta un pequeño mercadillo de segunda mano en el jardín, donde va a parar Woody por accidente. En un descuido, un coleccionista de juguetes clásicos llamado Al McWhiggin secuestra a Woody y se lo lleva a su apartamento. Allí, Woody descubre que es un juguete clásico de la colección de un programa de televisión de los años 50 llamado “El Rodeo de Woody”. Es entonces cuando conoce a Jessie, una vaquera que pertenece a la misma colección, al capataz Pete y a Perdigón. Cuando los juguetes de Andy se dan cuenta del secuestro, emprenden un viaje de rescate por la ciudad para traer al vaquero de vuelta. Con lo que no cuentan es que los juguetes del rodeo van a ser vendidos a un museo de Tokio.

Jessie, quien antes tuvo dueña, no entiende que Woody quiera volver con Andy, puesto que algún día crecerá y se olvidará de él, de la misma forma que hicieron con ella. Sin embargo, cuando los amigos del vaquero lo encuentran, el capataz desenmascara su cara más afable y les obliga a permanecer con él. Es entonces, cuando los juguetes se arman

de valor y consiguen salvarlos a todos—también a Jessie y Perdigón que vuelven a recuperar la ilusión de jugar con un niño—para volver con Andy, antes de que regrese del campamento.

Resultados

❖ Caracterización

Jessie es un juguete que cobra vida cuando ningún humano está presente—ellos no pueden saber que los juguetes se mueven y que su felicidad depende de que sus dueños jueguen con ellos—, y se comporta como si de una persona se tratase, teniendo en cuenta las limitaciones de su tamaño, y su supuesta condición de objeto inanimado. Este juguete no destaca por unos rasgos hiperfemeninos ni por una belleza destacable. Su cabello es largo y pelirrojo que recoge en una trenza con un lazo, y que contrasta con el color blanco de su piel y unos ojos verdes enormes. Su complexión delgada se realza con unos vaqueros ajustados y acabados en pata de elefante y una camisa blanca y amarilla, que aunque es un tanto ajustada, no reafirma sus atributos femeninos. Va ligeramente maquillada y como complemento, lleva un sombrero vaquero que siempre le acompaña y unas botas de cowboy.

En cuanto a la dimensión psicológica del personaje, se trata de un juguete extrovertido, en el sentido de que cuando conoce a Woody lo recibe con una gran atención e ilusión; es generosa y buena, ya que está dispuesta a dejar que el vaquero se marche con sus amigos, aunque ello le suponga permanecer en una caja fría oscura de almacén durante largos y eternos años. Es cariñosa y leal con los suyos (sus compañeros del rodeo), a los que defiende, y en ocasiones se vuelve desafiante. Lo es cuando Woody le acusa de haber saboteado su intento de escapar del apartamento del coleccionista. Ambos discuten y entran en una pelea física en la que parece ganar Jessie, teniendo en cuenta que a Woody le falta un brazo (aún debía ser reparado), aunque esta discusión acaba gracias al capataz que se coloca en medio de los dos. De hecho, en esa escena, Woody le dice «no creas que por ser chica voy a ser suave contigo»⁹.

Jessie es un personaje que destaca por su alegría, simpatía y actividad, pero cuando le recuerdan porqué está en ese apartamento se vuelve sensible e insegura. El abandono de Emily le ha arrebatado su felicidad, su estabilidad emocional, hecho del que a pesar de

⁹ En el minuto 36:05 de *Toy Story 2* (1999)

llevar años guardada en una caja, no se ha recuperado. Pensar que Woody está moviendo cielo y tierra para volver con Andy es algo que no comprende, pues cree que algún día se encontrará en su misma situación. Su objetivo es dejar la oscuridad y mirar a los niños tras un cristal del museo, ya que eso al menos le permite cierta estabilidad alejada del dolor del abandono. En parte es altruismo, ya que supone que será una pieza valiosa para ser observada, aunque eso suponga no poder volver a jugar con un niño.

Este juguete clásico (una propiedad única y preciada por los coleccionistas) con aspecto adolescente se mueve en un escenario privado, simbolizado por la habitación del apartamento y anteriormente la de su dueña Emily, pero también se mueve en un escenario público, entendido en el contexto del viaje que realiza hasta Andy, lo que será su nueva vida.

❖ **Rol dramático**

En la película, Jessie adopta el arquetipo de figura cambiante. Esto lo vemos en el cambio de humor y actitud de Jessie respecto al protagonista, de manera que dificulta la interpretación que hacemos del personaje: si está siendo leal con él, o está intentando sabotear su plan de fuga, para defender su objetivo de ir al museo. Des de un primer momento está enormemente emocionada de que haya venido Woody, ya que tanto ella como sus compañeros de rodeo llevaban años esperándole en una estantería. Esto supone el principio de una amistad, ya que entre los dos hay cierta conexión, los dos forman parte de algo: la colección de “El Rodeo de Woody”, que además, tiene una serie de televisión en la que Woody es el héroe protagonista que va siempre acompañado de su fiel caballo Perdigón, y Jessie y el capataz son los que siempre acaban en peligro y deben ser rescatados por Woody.

Al saber que el protagonista todavía tiene dueño, Jessie cambia su actitud respecto a él. Cree que Woody está siendo egoísta, ya que eso le supone volver a la oscuridad, con lo cual su relación se tensa. La tensión llega a su punto máximo, gracias a un malentendido en el que Woody cree que Jessie está intentando perjudicarlo para que no vuelva con Andy. Sin embargo, esta tensión se convierte en compasión cuando Woody decide hacer las paces con ella y Jessie le habla de su pasado como juguete. En este momento, el personaje de Jessie adopta el arquetipo del heraldo. Jessie se convierte en un contrapunto de reflexión para Woody, que le hace cuestionarse si ir en busca de su dueño o formar parte de la colección del museo en Tokio junto a ella y el resto de

amigos. Es la que altera su equilibrio, su visión de las cosas, su función como juguete. Jessie, por tanto, es la figura que motiva y desafía al héroe a cambiar su status quo. Lo hace tanto que finalmente Woody decide no romper la pandilla de rodeo y accede a quedarse con ellos. Esto hace que el sentimiento de amistad vuelva a aflorar en ellos.

En relación con lo comentado anteriormente, Jessie también adopta el rol actancial de destinador, porque es ella y su historia la que ejerce influencia en el sujeto (Woody) y la que promueve su acción, en este caso, su cambio de plan. Por otro lado, también adopta el rol de ayudante. Cuando los amigos de Woody llegan a su rescate, el capataz se descubre como el antagonista de la historia, como el que realmente intentó sabotear el plan de fuga de Woody y el que había estado manipulándolo para conseguir sus propios fines¹⁰. En ese momento Jessie también descubre la verdadera cara del capataz, lo que la hace permanecer del lado de Woody e intentar salir del embrollo para volver junto a Andy y empezar una nueva vida con el que sería su nuevo dueño.

El conflicto llega hasta el aeropuerto, donde Jessie queda atrapada y Woody va a salvarla, aunque para ello se ponga en riesgo (realiza un acto heroico). Cuando lo consigue, ambos se encuentran retenidos dentro de un avión del que se ayudan mutuamente para lograr escapar. En este intento por salir del avión, Woody cae al vacío y es Jessie la que lo salva de la caída, aunque finalmente es él quien tiene la brillante idea de utilizar su cordel como gancho y saltar encima de Perdigón. La hazaña se le atribuye a él, lo que Jessie califica como «el mejor momento de Woody»¹¹. Es por esto que la vaquera constituye una fuerza de apoyo del protagonista para conseguir el objeto de deseo, en este caso, el estar de nuevo con Andy.

El protagonismo de Jessie en la película es importante, porque constituye una fuerza que hace girar la acción del héroe hacia otra dirección, aunque la acción en sí misma no recae sobre ella, sino en Woody. Por este motivo, consideramos que el personaje de Jessie adopta el rol de aliada del protagonista. Al mismo tiempo, ella le hace reafirmar su deseo de volver a casa.

❖ Representación de género

¹⁰ El capataz es un juguete poco apreciado por los niños, quizás porque tiene todas las características de antihéroe, y siente que formar parte de la colección del museo es la única manera de ser alguien importante.

¹¹ En el minuto 1:21:40 de *Toy Story 2* (1999)

Las relaciones que establece Jessie con el resto de personajes masculinos están basadas en la igualdad. No se presentan situaciones en las que algún personaje masculino se comporte o se sienta superior a ella. En general, las relaciones que se establecen entre ellos son de amistad, especialmente con Woody, ya que además de compartir su pasión por el rodeo, han sido compañeros en una gran aventura para llegar a su lugar de destino. Encontramos una pequeña excepción al final de la película, en la que se muestra algo más que amistad. En este caso, es Buzz LightYear quien se muestra fascinado por Jessie y casi no puede articular palabra al mirarla: «Señorita, quiero decirle que es una jovencita brillante con un precioso pelo de hilo»¹². Mientras él muestra su timidez, ella se sonroja en un primer momento y luego lo desafía con la mirada y le dice «vaya, eres el juguete espacial más mono que jamás he conocido»¹³. Es más, en otra situación, el perro de Andy necesita salir de la habitación y es Jessie quien se las arregla para abrirle la puerta en solo unos segundos¹⁴, una pequeña hazaña que deja impresionado a Buzz, quien se queda con la boca y las alas abiertas al instante. No obstante, esta relación se queda en una anécdota, que avanza en la secuela del filme.

Por otro lado, a pesar de que en la película aparecen dos personajes femeninos (también juguetes de Andy), estos no mantienen ningún tipo de relación con Jessie. Esto tiene sentido, ya que los juguetes masculinos (Buzz LightYear, Mr Potato, Rex, Ham, y Slinky) son los que emprenden el viaje para rescatar a Woody. Los juguetes femeninos (la pastorcilla Bo Peep y Mrs Potato) sin embargo, se quedan en casa, la primera cuidando del rebaño de ovejas y la segunda de los hijos adoptados (los marcianos). De acuerdo con esto vemos que a pesar de tener prácticamente las mismas características físicas (todos son juguetes), las mujeres quedan relegadas al ámbito doméstico, muy relacionado en este caso con el cuidado de los hijos, donde esperan a que sus respectivos hombres (Woody y Mr Potato) regresen a casa, sanos y salvos. Jessie es la excepción, ya que es la única que se mueve tanto en escenarios privados como públicos. Teniendo en cuenta que es un juguete de los años 50, años en los que generalmente, todavía el rol de la mujer se relacionaba con el ámbito doméstico, resulta interesante que ella sea una vaquera y que actúe como tal, aunque no sea la heroína principal de la pandilla de rodeo.

¹² En el minuto 1:23:07 de *Toy Story 2* (1999)

¹³ En el minuto 1:23:18 de *Toy Story 2* (1999)

¹⁴ Para un juguete con un tamaño de 30 centímetros, abrir una puerta tan rápido es toda una hazaña, según se mire.

Puesto que los personajes femeninos mencionados y Jessie no se llegan a conocer hasta que todos regresan a la habitación de Andy, en la película no aparece ninguna conversación en la que hablen dos mujeres. *Toy Story 2* (1999) no cumple el Test de Bedchel. Sí presenciamos sin embargo conversaciones entre personajes masculinos y femeninos que hablan de amistad, de familia (regresar con su dueño) y de planes de futuro (reflexionan sobre qué pasará cuando Andy crezca).

Por último, cabe decir que en el filme, el personaje de Jessie no cree en el mito del amor romántico. A pesar de que al final de la película haya un intento de entablar relación con Buzz LightYear, sus objetivos no tienen nada que ver con formar una pareja para ser feliz, su felicidad tiene que ver con sentirse parte de una familia, en la que la tienen en cuenta como a una más.

Respecto a la dependencia o no del hombre, consideramos que dado que Jessie se encuentra en una situación de vulnerabilidad emocional e inseguridad, depende de Woody para pasar a la acción y salir de su situación de tristeza. El personaje siente indecisión porque duda si va a ser aceptada en la familia, como se puede ver en la frase «¿Y si Andy no me quiere?»¹⁵. Además, es Woody el que toma las decisiones para escapar del avión en el que permanecen encerrados los dos. Sin embargo, a pesar de esta aparente dependencia, no se aprecia tanto, una vez que están en la habitación de Andy. Ella es capaz de tomar decisiones rápidas y acertadas para resolver los conflictos, aunque sean pequeños. No se produce tampoco, ningún comentario que podamos considerar machista.

¹⁵ En el minuto 1:19:25 de *Toy Story 2* (1999)

4.2.1. *Los increíbles*: Elastigirl, Helen Parr

Personaje analizado: Elastigirl, Helen Parr	
Título	Los increíbles
Año	2004
Duración	115 minutos
País	Estados Unidos
Director	Brad Bird
Guión	Brad Bird
Música	Michael Giacchino
Fotografía	Animation




Tabla 2. *Los Increíbles* (2004). Fuente: Elaboración propia a partir de los datos extraídos de Filmaffinity.

Imágenes extraídas de <http://es.disney-spanish.wikia.com> y de es.wikipedia.org

Sinopsis

Bob Parr, también llamado Mr Increíble es un superhéroe con grandes dotes de fuerza, que se dedica a salvar al mundo del peligro criminal. Está casado con Helen Parr, una superheroína con un gran poder de elasticidad, cuya forma de vida es la misma. En un intento de Mr Increíble por rescatar a un suicida y a un tren en peligro de descarrilamiento del que sale mucha gente herida, este es acusado de amenaza por parte de la sociedad, lo cual obliga a todos los superhéroes a vivir de incógnito y adoptar una identidad civil alejada de sus peripecias. Quince años más tarde, los Parr han formado una familia con tres hijos: Dash, Violetta y Jack Jack, que apenas es un bebé. Viven en una casa a las afueras de la ciudad aparentando tener una vida normal e intentando ocultar sus poderes¹⁶. Bob mantiene a la familia trabajando en una compañía de seguros, un trabajo con el que no se siente nada realizado¹⁷, por lo que aprovecha alguna de sus noches libres, junto a su amigo Lucio (también un superhéroe llamado Frozono) para detener algún crimen a escondidas de la policía y de su familia.

¹⁶ Sus hijos también poseen poderes (Violetta es capaz de volverse invisible y hacer campos de fuerza y Dash es capaz de correr a gran velocidad).

¹⁷ Mr Increíble, quien siempre había dedicado su vida a salvar a los ciudadanos de los malvados, no entiende las exigencias de su jefe, quien está más preocupado de los accionistas que de ayudar a la población en sus desgracias económicas.

Un día, Bob es despedido de la oficina al haber desafiado a su jefe, pero no se lo comunica a su mujer. A la vez, recibe un misterioso comunicado de una misión altamente secreta para destruir un robot que merodea por una remota isla, que este acepta sin pensárselo dos veces, aunque eso supone mentir a su familia. En uno de sus intentos por derrotar al robot, cae en una trampa cuyo artífice es un antiguo admirador suyo, Síndrome. Síndrome, quien no posee superpoderes, llevaba años creando armas y robots que solo puede controlar él mismo, para poder deshacerse de todos los superhéroes y ser el único. Helen Parr, por su parte, cree que su marido le está engañando y tras comprobar que ha sido despedido de la empresa, no duda en coger un avión e ir a buscarlo. Emprende un viaje lleno de obstáculos, en el que se ven involucrados también Dash y Violetta. Finalmente, Elastigirl consigue rescatar a Mr Increíble y la familia Parr lucha hasta derrotar a Síndrome y salva a la ciudad de sus atroces planes. Gracias a esta hazaña, la familia vuelve a estar unida y como el país está en deuda con ellos, vuelven a ser considerados y aceptados por la sociedad como superhéroes.

Resultados

❖ Caracterización

Elastigirl es una mujer de rasgos hiperfemeninos, con media melena castaña anaranjada y ojos marrones. Al personaje lo vemos tanto en su juventud (al principio de la película) como en su edad adulta (en la parte restante), con lo cual su complexión y el tipo de vestimenta que lleva, cambia. En un primer momento, vemos a una Elastigirl joven, a punto de casarse, con el pelo más largo y una complexión que destaca por una cintura estrecha y unas caderas anchas, marcadas por el traje de superhéroe, que consta de un maillot blanco, que deja al descubierto parte de su piel blanca, unos guantes rojos y unas botas mosqueteras altas hasta la rodilla, junto con una diadema y un antifaz también rojo y brillante. El traje realza su esbeltez y derrocha sensualidad.

Ya en la edad adulta—concretamente quince años después—vemos a una mujer con el cabello más corto y menos repeinado, sin apenas maquillaje y con una complexión menos estilizada, con unas caderas más anchas. Mientras realiza su vida como civil—conocida entonces como Helen Parr—viste con pantalones y camisas generalmente anchas que no reafirman sus atributos femeninos. Cuando vuelve a convertirse en superheroína, lleva un traje de cuerpo entero ajustado rojo y negro y unos guantes y

unas botas mosqueteras altas de color negro. A pesar de ser ceñido, no resulta ser tan llamativo como el que vestía de joven, y es un traje de la misma colección que la del resto de su familia. Todos comparten color y forma, adaptados a sus respectivos cuerpos.

La personalidad de Helen Parr es extrovertida, generosa y buena. Es madre y el bienestar de su familia es lo primero. Siempre está preocupada por cómo les va a sus hijos en el colegio y cómo se sienten¹⁸. Ante los conflictos que presentan sus hijos, los padres les dan mensajes contradictorios. Esto lo podemos ver en la escena en la que la familia comparte la hora de la cena, alrededor de la mesa. Helen le pide a Dash que le cuente a su padre que ha vuelto al despacho del director. Bob, en vez de llamarle la atención a Dash, le felicita por haberse escabullido del castigo del profesor. Helen en cambio, se enfada al ver esta reacción. Bob en esos momentos, se comporta como el padre que todos los niños desearían tener, que alimenta sus deseos, y Helen como la madre castradora o aguafiestas que le impone ciertas reglas y coarta sus deseos. De hecho, suele ser Helen la que recrimina a Bob que deje de leer en la mesa y ayude a su hijo a cortar la comida. Ella siempre toma la iniciativa en lo que a la educación de sus hijos se refiere. Es un personaje pacificador, que intenta solucionar los conflictos familiares, como las peleas entre Dash y Violetta, de las que Bob se desentiende.

Es una mujer espabilada y valiente, capaz de tomar sus propias decisiones y pasar a la acción aunque esto suponga ponerse en peligro. No olvidemos que es una superheroína, que en cuanto descubre que Bob le ha ocultado su despido de la oficina y éste está en una remota isla tropical, decide coger un avión, que ella misma pilota, e ir en su busca. Allí, el avión es destruido por unos misiles que manda Síndrome al reparar en su existencia, y Elastigirl consigue salvar a sus hijos de una muerte segura y ponerlos a salvo en tierra firme. En esos momentos, vemos a una mujer inteligente, ya que es capaz de deducir en qué dirección han tirado los misiles para saber hacia dónde tienen que dirigirse. También vemos a una mujer leal y segura. Segura de sus propias decisiones y leal con los suyos, en los que confía plenamente y está dispuesta a dar la vida por ellos. En los momentos de apuro es donde vemos a una madre más cariñosa y cómplice con

¹⁸ Helen Parr está preocupada por su hijo Dash, ya que éste se siente como pez fuera del agua. Es altamente competitivo y le encantaría apuntarse a un deporte como el atletismo. Su madre, sin embargo, está en contra de eso, ya que su identidad de superhéroes debe permanecer en secreto. No sabe cómo gestionar la situación para que su hijo esté contento sin poner en riesgo a toda la familia al desvelar su identidad real. Por otro lado, también está preocupada por Violetta, que muestra cierta timidez e inseguridad en el instituto.

sus hijos, cuando los deja en una cueva y les advierte de que tendrán que ejercer de superhéroes para conseguir salir con vida de la aventura.

Por otro lado, es una persona que por lo general, no presta especial atención a su aspecto físico, aunque en una ocasión, en plena misión, se mira la figura en un espejo¹⁹. Tiene un carácter alegre y una actitud positiva ante la situación que viven los Parr como simples civiles. Al mismo tiempo, tiene cierto nervio para hacer las cosas, al contrario que Bob, que muestra una actitud mucho más relajada ante su frustración en el trabajo. Sin embargo, ella le comprende y le comenta que está muy orgulloso de él.

Helen Parr es un personaje fuerte, activo y dominante. Como ya hemos comentado anteriormente, es la que lleva la voz cantante en las decisiones familiares, aunque Bob sea el sustento económico familiar. A la vez, es un personaje fuerte, que no tiene miedo a aventurarse en un peligroso rescate y enfrentarse y deshacerse de un montón de guardias si el fin es poner a su marido a salvo, y que mantiene en todo momento un talante adecuado y medido para llevar a cabo sus acciones. Consideramos que es colérica porque la vemos enfadada en muchos momentos de la película, aunque no sea así por naturaleza, sino por los conflictos que se le presentan. Y consideramos que es activa, puesto que siempre está realizando todo tipo de cosas: ya sea limpiar la casa, mientras su marido lee el periódico sentado en el sofá, ir a buscar a los niños al colegio, cuidar del bebé, hacer la comida, salvar al mundo, etc.

Entre sus objetivos y metas está la de salvar al mundo del peligro criminal, desde su posición de Elastigirl, y la de salvar su matrimonio, desde su posición de Helen Parr. Bob Parr miente a Helen diciéndole que ha sido ascendido y tiene que viajar a diferentes congresos, cuando en realidad va a ejercer de superhéroe en una misión supersecreta. Durante estos meses, los beneficios económicos de la familia aumentan y la situación familiar está en su mayor momento de felicidad. Por primera vez, vemos a un Bob que pasa mucho tiempo con sus hijos, ya sea compartiendo ratos de juego o dando de comer al bebé, por ejemplo. También lo vemos especialmente cariñoso con Helen y en algunas escenas se da a entender implícitamente, que mantienen relaciones íntimas.

¹⁹ En el minuto 1:17:57 de *Los Increíbles* (2004) Elastigirl se mira en un espejo y pone cara de disgusto al señalar sus caderas.

Todo da un vuelco cuando Helen encuentra un pelo blanco de mujer en uno de los trajes de Bob y escucha una conversación ajena entre su marido y Mirage, la aliada de Síndrome, quien le envía los encargos de las misiones. En un principio, piensa que le está siendo infiel, hasta que descubre que su traje de superhéroe ha sido reparado. Es entonces cuando llama a Edna, la diseñadora de *supertrajes*, quien le confirma que su marido le ha pedido un traje, y que por tanto, eso significa que ha vuelto a ejercer de superhéroe a sus espaldas. Es por esto que hablamos de crisis matrimonial, y a la vez de crisis familiar, ya que los niños también perciben que sus padres pueden estar al borde del divorcio. El objetivo de Helen es recuperar la estabilidad familiar, que reinaba anteriormente, antes de las mentiras.

Si nos centramos en la condición de Elastigirl como superheroína, cabe decir que su poder es la elasticidad. Es capaz de estirar sus brazos y piernas, a la vez que moldear todo su cuerpo para adoptar cualquier postura, por muy inhumana que parezca²⁰. Por otro lado, en su condición de civil, es ama de casa. En la película, la vemos realizando todo tipo de tareas domésticas y ocupándose del cuidado y educación de los hijos. Helen se ocupa de recoger a los niños del colegio, de cuidar del bebé, de ir a las reuniones con el director de la escuela, etc. Por este motivo y descontando el principio de la película en el que los personajes tienen quince años menos y Elastigirl se dedica a salvar el mundo, podemos decir que Helen se mueve en un escenario privado. Mientras su marido se va a trabajar, a traer dinero a casa para el sustento familiar, ella le espera en casa realizando el resto de tareas del hogar. Esto se reafirma en el hecho de que Bob y su amigo Lucio, vayan rutinariamente un día de la semana a jugar a los bolos. No vemos ninguna escena en la que Helen y la mujer de Lucio salgan a dar una vuelta o a realizar cualquier otra actividad de ocio, al igual que los hombres.

Por otro lado, en la segunda parte de la película, Helen Parr entra de lleno en el escenario público. Es cuando emprende la aventura en avión para recuperar a su marido y con ello, la estabilidad de una familia normal y corriente de clase media. Suponemos que si el personaje sabe pilotar un avión, quizás es porque o bien, es uno de sus hobbies, o en algún momento se ha dedicado a ello, en todo caso es algo que no queda claro en la película.

²⁰ Cuando Elastigirl y sus hijos caen al mar, ella moldea su cuerpo hasta adoptar forma de lancha para poder navegar hasta tierra firme. En otra ocasión, ensancha su cuerpo para hacer de paracaídas, y frenar la caída de sus hijos al vacío.

❖ Rol dramático

El personaje de Helen Parr adopta en la película el arquetipo del embaucador. Lo hace en el sentido de alterar el statu quo, reflejado en la situación de crisis familiar, y en la cuestión frenar el ego, en este caso a su marido Bob, y ayudarlo a tocar con los pies en el suelo. Bob Parr se siente frustrado y busca como sea revivir sus días de gloria como Mr Increíble, aunque para ello ponga su identidad civil y la de su familia en peligro. Helen, sin embargo, a pesar de comprenderle y tener mucho en cuenta el esfuerzo que está haciendo para integrarse en la sociedad civil—cosa que también ha tenido que hacer ella, aunque lo haya asumido con mayor madurez y resignación—hace todo lo posible por frenar sus deseos de convertirse de nuevo en superhéroe, y por intentar que su familia lleve una vida lo más normal y feliz posible. Elastigirl, también pone énfasis en recriminar a Mr Increíble su intención de, como dice ella «hacerse el machote», al intentar salvar el mundo él solo, ya que aunque él lo hace para que su familia no salga herida, se olvida que su mujer también tiene poderes y es capaz de salvar al mundo. Es por esto, que el personaje femenino se encarga de bajar y subir del pedestal al héroe dependiendo de la situación. No tiene idealizada la figura de su marido, sino que acepta sus virtudes y sus defectos, al igual que los suyos, y valora su capacidad de acción propia como personaje.

Por otro lado, el personaje de Elastigirl, también adopta el arquetipo de héroe. Inicia un viaje lleno de peligros, entre los que salva a la muerte en sentido simbólico y literal, y además consigue que sus hijos salgan con vida. Esto ocurre en la escena en la que el avión donde viajan Elastigirl y sus hijos Dash y Violetta, es atacado con misiles, que lo destrozan y obligan a la familia a saltar al mar abierto para intentar sobrevivir. Una hazaña en la que vence y le facilita continuar el viaje.

También, podríamos afirmar que Elastigirl encarna todas las cualidades del héroe; es capaz de sacrificar sus propias necesidades en beneficio de los demás. La misión de su viaje es la de recuperar a su marido, la misión de Mr Increíble, sin embargo, es sentirse realizado con su trabajo, aunque también ayude a las personas que viven en la isla. La diferencia es que con su trabajo de superhéroe, Mr Increíble alimenta su ego, y Elastigirl, se centra más en luchar para que los suyos estén bien. Es por esto, que el espectador, puede sentirse identificado con la heroína, que lucha hasta el final para lograr su objetivo, llevando el peso de la acción de rescate.

Respecto a su rol actante, el personaje como Helen Parr funciona como oponente del sujeto. Representa un obstáculo para que Bob Parr vuelva a ejercer de superhéroe y reviva sus mejores tiempos, lo cual constituye su mayor anhelo, aunque ésta lo haga por el bien común de la familia. También, por ende, constituye un impedimento para que su hijo Dash se apunte a un deporte, ya que si lo hiciese desvelaría su identidad.

Por otra parte, también actúa como sujeto. Elastigirl persigue el objeto de deseo, que en este caso es que Mr Increíble regrese a casa sano y salvo. Es por ello que sobre ella recae la acción de poner a toda la familia a salvo, para lograr también una nueva estabilidad familiar, que aclare los conflictos relacionados con las mentiras de su marido. Una vez consigue rescatar a Mr Increíble, ambos sujetos también actúan como ayudantes. La fuerza de Mr Increíble, combinada con la elasticidad indestructible de Elastigirl, constituye una mayor baza para encontrar a sus hijos sanos y salvos, y conseguir franquear a los malvados guardias de seguridad que les impiden salir de la isla.

Finalmente, aclaramos el protagonismo del personaje de Elastigirl. En un primer momento, la podríamos situar como aliada del protagonista, puesto que la acción principal recae en el personaje de Mr Increíble. Es a él al que vemos realizar hazañas heroicas y trabajar fuera de casa para el sustento familiar, mientras ella le recrimina o comenta sus acciones. La segunda mitad de la película, sin embargo, con la crisis familiar, ella adopta el rol principal de protagonista. Vemos a Elastigirl llevar el peso de la acción principal en ese momento, y a Mr Increíble inmovilizado en la fortaleza de Síndrome. Los roles se invierten, y comparten protagonismo, aunque él sea el origen y razón de que todo pase y se accione.

❖ Representación de género

Por lo general, la relación que establece el personaje analizado con el resto de personajes masculinos está basada en la igualdad. Aunque Bob y Helen Parr tengan roles distintos en la familia, ella pone orden en las decisiones familiares para que todo esté correcto. Con Lucio, el amigo de Bob, también mantiene una relación cordial entre superhéroes, sin ser uno más que el otro, ya que sus poderes son muy diferentes. Y por último, podríamos decir que Síndrome, el antagonista de esta historia, también trata con el mismo respeto y dureza a Elastigirl que a Mr Increíble. A pesar de armar una venganza contra el que fue su mayor admiración, cuando la familia Parr actúa para

salvar a la ciudad del robot que él mismo ha fabricado, tanto Mr Increíble como Elastigirl representan una amenaza para él y son inmovilizados en su fortaleza.

La relación que se establece entre Elastigirl y Mr Increíble es la de una relación de amor, que evoluciona. Los vemos en un primer momento, jóvenes a punto de casarse, y quince años después, con tres hijos y una vida muy diferente. Antes eran superhéroes y ahora son una familia que oculta su identidad secreta y convive en la sociedad como cualquier otra familia normal sin poderes, cada uno con su rol o función en la casa.

En la película, Elastigirl tiene contacto con dos mujeres: Edna y Mirage. La primera es una diseñadora de supertrajes, que le hace ver a Elastigirl que su marido está haciendo algo a sus espaldas. En una escena, Elastigirl llora, se lamenta y se culpabiliza de lo ocurrido, «Y ahora voy a perderlo, ¿qué voy a hacer?» a lo que Edna responde «Tú eres Elastigirl (...) Le harás ver que no has olvidado que él es Mr Increíble y le recordarás quien eres tú, ya sabes dónde está, ve afronta el problema, lucha, gana»²¹. Edna se convierte en un heraldo, que altera el equilibrio de la protagonista al destapar su ignorancia respecto a las acciones de Bob y la motiva a encarar el conflicto, aunque tal y como lo presenta Edna en sus palabras, uno de los motivos para ir a buscar a Bob es reforzar su ego (recordarle quien es).

El segundo personaje femenino con el que tiene contacto Elastigirl es con Mirage, aunque es muy breve. Mirage es una mujer joven y atractiva, que, como aliada de Síndrome, se encarga de hacer todo lo que él le pide: mandarle los encargos de misiones a Mr Increíble, invitarlo a cenar, ponerle trampas, etc. En una escena, Mirage se compadece de Mr Increíble y lo suelta de las ataduras que lo mantienen inmovilizado en el cuartel de Síndrome. Este la coge del cuello, ya que cree que le está tendiendo una trampa, hasta que ella le confiesa que su familia ha sobrevivido al ataque de los misiles y que se encuentra en la isla. En ese momento, Mr Increíble, esperanzado la levanta del suelo y la abraza. Es justo en ese momento cuando entra Elastigirl, que queda sorprendida al interpretar que puede haber algo entre ellos dos. Mr Increíble deja de abrazar a Mirage al ver a su esposa. Mirage saluda a Elastigirl y esta le pega un puñetazo que la hace caer al suelo y Mr Increíble, después de volver a besar a su esposa, le cuenta «¿Cómo iba a abandonar a la mujer perfecta?»²². En esta escena podemos ver

²¹ En el minuto 1:02:54 de *Los Increíbles* (2004)

²² En el minuto 1:23:48 de *Los Increíbles* (2004)

un enfrentamiento entre mujeres por un hombre. En un primer momento, antes de recriminar a su marido que está haciendo con esa mujer, decide tomar cartas en el asunto contra ella. Un mensaje muy estereotipado el de la rivalidad entre mujeres. Aun así, al final de la película, Mirage ayuda a escapar a toda la familia.

Elastigirl, tiene también por supuesto, relación con su hija Violetta. Se trata de una relación de complicidad, aunque Violetta se encuentra en una etapa difícil de la adolescencia en la que no encuentra su sitio en el instituto. De hecho, en la película, mantienen una conversación sobre la misión y sobre sus capacidades de superhéroe. Es por esto que la película cumple el Test de Bedchel. El resto de conversaciones con los personajes femeninos comentados anteriormente, tienen que ver directamente con Mr Increíble.

En lo que respecta a las conversaciones con personajes masculinos, la vemos hablar con Bob sobre cuestiones de la casa, la educación de los niños, la familia, el trabajo y también en algún momento sobre ellos mismos como pareja.

En la película no se presenta ningún indicio de que Elastigirl crea en el mito del amor romántico. De hecho, consideramos que el personaje no es dependiente del hombre para actuar y tomar sus propias decisiones como personaje activo, aunque sí lo es económicamente, ya que Bob Parr es el que trae el dinero a casa.

Por último, tampoco se puede apreciar ningún comentario o acto machista. De hecho, encontramos frases que hablan sobre la igualdad. Al inicio del film, aparecen algunos superhéroes, entre ellos Mr Increíble y Elastigirl, que están siendo entrevistados para un canal de televisión. Mr Increíble comenta que a veces le gustaría sentar la cabeza y formar una familia y Elastigirl afirma «¿Sentar la cabeza? Que dices, estoy mejor que nunca y me codeo con la heroélite, chicas pensadlo, ¿dejad que salven el mundo los hombres? Ni lo sueñes»²³. En este caso se ven los roles tradicionalmente aceptados invertidos. Él es el que habla de formar una familia y ella de su trabajo como superheroína. En otra escena, Mr Increíble acaba de pillar a un ladrón y antes de hacerle daño, aparece Elastigirl que lo noquea en un instante. Entonces se da entre los dos este diálogo:

Elastigirl: *¿Qué hay de aquello de las señoras primero?*

²³ En el minuto 0:01:51 de *Los Increíbles* (2004)

Mr Increíble: *¿Y qué hay de aquello de la igualdad de sexos?*

Elastigirl: *Bueno, lo compartiremos si quieres.*

Mr Increíble: *Trabajo solo.*

Elastigirl: *Mira, creo que deberías ser un poco más flexible.*

En definitiva, vemos a una mujer en diferentes facetas, en una más independiente al inicio del film, en una como ama de casa, y finalmente como la superheroína que es. El final sirve para reforzar su identidad de superheroína por méritos propios.

4.2.2. *Ratatouille*: Colette Tatou

Personaje analizado: Colette Tatou	
Título	Ratatouille
Año	2007
Duración	110 minutos
País	Estados Unidos
Director	Brad Bird
Guión	Brad Bird (Historia: Jan Pinkava, Jim Capobianco, Brad Bird)
Música	Michael Giacchino
Fotografía	Animation



Tabla 3. *Ratatouille* (2007). Fuente: Elaboración propia a partir de los datos extraídos de Filmaffinity. Imágenes extraídas de logoary.com y de disney.wikia.com

Sinopsis

Remy es una rata con un agudo sentido del gusto y del olfato, que sueña con convertirse en un chef gourmet, inspirado por el reconocido y ya fallecido chef Auguste Gusteau, quien tenía un lema como inspiración “Cualquiera puede cocinar”²⁴. El protagonista convive junto a su hermano Emile, su padre Django y el resto de la colonia en una casa campestre, donde se siente como un pez fuera del agua al no poder explicar el sueño de

²⁴ Remy había aprendido a leer y a entender a los humanos, gracias a que siempre que podía, veía la televisión de la casa donde estaba alojado con su familia. Inspirado por los programas y el libro de Gusteau, conocía los entresijos de la cocina y sus ingredientes.

su vida al resto del clan²⁵. Cuando la anciana propietaria de la casa descubre la colonia de ratas, el clan se ve obligado a escapar por las alcantarillas. En un descuido, Remy se separa de su familia y llega hasta París, dónde consigue observar de incógnito la cocina del restaurante que tanto le había inspirado, la del restaurante de Gusteau, ahora regentado por Skinner. Ese mismo día entra a trabajar como lavaplatos Alfredo Lingüini, quien de forma accidental derrama la sopa que estaba preparando el chef. En un intento de encubrir su error, comienza a echarle a lo que queda de la sopa ingredientes al azar. Remy, al ver lo ocurrido y siguiendo su instinto de chef, consigue arreglarla bajo la atenta mirada de Lingüini, hasta que es descubierto por el chef ejecutivo y echado a patadas²⁶. Sin embargo, la sopa se entrega a los clientes, quienes quedan encantados. Gracias a eso y a la ayuda de Colette, la única mujer de la cocina, Lingüini no es despedido y se convierte en su aprendiz.

Lingüini no comprende el talento de la rata, pero descubre que entre ellos pueden comunicarse. Esto los llevará a aliarse: Remy cumplirá su sueño de cocinar y Lingüini se comportará como una marioneta para hacer ver que es él quien cocina y de esta forma conservará su puesto de trabajo.

Skinner descubre que Lingüini es hijo de Gusteau, y aunque impide que este lo sepa para seguir lucrándose a costa de él, Lingüini consigue saber la verdad y hacerse con el restaurante. Lingüini y Colette entablan una relación amorosa y Remy se siente cada vez más apartado. Un buen día, un crítico culinario implacable, Anton Ego, anuncia que hará una crítica del restaurante. El caos ronda en la cocina para intentar impresionarlo y Lingüini confiesa el secreto de su éxito. Todo el equipo se marcha y Lingüini se queda solo ante el peligro. Es entonces cuando la familia de Remy acepta su talento y se organiza para preparar un plato exquisito para el crítico, con la ayuda de Colette, que a pesar de todo, vuelve a ayudar a Lingüini. Anton Ego queda tan impresionado que quiere felicitar al chef en persona. Es entonces cuando Colette y Lingüini le cuentan quien ha sido el verdadero cocinero esa noche.

Al día siguiente, Ego escribe una brillante y emotiva crítica sobre el restaurante. Aun así, este es cerrado por una inspección de sanidad. Aunque el crítico pierde toda su

²⁵ Las ratas no cocinan, roban la comida. La familia de Remy le recriminan que no se comporte como una rata de verdad.

²⁶ Encontrar una rata en un restaurante de alta cocina con estrellas Michelin es una contradicción en sí misma.

credibilidad, funda un nuevo restaurante con Lingüini, Colette y Remy, quien se convierte aun siendo una rata, en uno de los mejores chefs de Francia.

Resultados

❖ Caracterización

Colette Tatou es una mujer que físicamente no destaca por unos rasgos hiperfemeninos ni tampoco por una belleza especial, acorde a los cánones que la rigen actualmente²⁷. Tiene el cabello castaño oscuro, corto y lacio por encima de los hombros, que imita el corte francés escalado en forma de uve. Tiene los ojos grandes y azules y es de complexión delgada. En la película la vemos la mayor parte del tiempo en uniforme de cocinera. Camisa blanca ancha con botones y pantalones a cuadros negros y blancos junto con un delantal blanco largo, que combina con unos zapatos negros cómodos y planos, con unos calcetines morados. Sin embargo, también la vemos en su faceta más lúdica, en este caso, patinando con Lingüini. Entonces lleva unos leggings negros ajustados y una blusa azul, también ajustada. En otras ocasiones, lleva una chaqueta negra de cuero y como complemento un bolso del mismo color en el que además lleva un spray de pimienta. Siempre la vemos maquillada y con una vestimenta sencilla por lo general y un casco, ya que se mueve por París en una motocicleta.

En cuanto a la dimensión psicológica del personaje, se trata de una persona extrovertida, que mantiene una buena relación de cooperación con el resto de sus compañeros de trabajo. Sobre todo, destaca por su generosidad y lealtad a los demás. En la película, Lingüini, al que están a punto de despedir de su puesto de trabajo como lavaplatos, realiza una sopa exquisita, que deja encantados a los clientes después de mucho tiempo y consigue una crítica positiva del negocio. En este momento es Colette la que defiende a Lingüini delante del chef ejecutivo, haciéndole ver que no tiene sentido despedir al cocinero que ha conseguido tal cosa. «Cómo vamos a representar el nombre de Gusteau si no representamos su creencia más firme»²⁸. No solo reafirma su lealtad a su

²⁷ El cánón de belleza que se rige en el siglo XXI reclama una mujer muy delgada y con unos rasgos femeninos muy marcados: una talla grande de pecho, una altura considerable, un cabello con gran volumen y un cuerpo tonificado. Modelos como Adriana Lima o Irina Shayk emergen como los nuevos iconos femeninos. El maquillaje y el photoshop se convierte en un imprescindible para tapar lo que se consideran “imperfecciones” por parte de la industria, que, aunque haya excepciones, excluye a una gran diversidad de mujeres. ERAUSQUIN, A (13 de febrero de 2014). Así han cambiado los cánones de belleza en el último siglo. Elcomercio.es. Recuperado de <http://www.elcomercio.es/moda/gente/estilo-belleza-cambio-201402131809.html>

²⁸ En el minuto 00:26:04 de *Ratatouille* (2007)

compañero de equipo en cocina, sino que también lo hace con el fallecido chef Gusteau, el antiguo dueño del restaurante para el que trabaja. Para ella, que ama la cocina por encima de todo, respetar la memoria de un gran chef, así como sus recetas es algo importante, que valora mucho. El chef ejecutivo Skinner aprovecha la propuesta de Colette para fastidiarle: «Cómo tú has expresado tu interés en su carrera culinaria, te harás responsable de él»²⁹. Linguini se convierte en el aprendiz de Colette, quien le enseña todos los trucos de la cocina. En esta ocasión, adopta una actitud pacificadora para acatar el conflicto sin perjudicar a nadie.

Skinner, que quiere encontrar una excusa para deshacerse de Linguini lo invita a compartir unas copas de vino para intentar sonsacarle algún tipo de información, sin éxito. Al día siguiente, cuando entra Colette a trabajar, le pregunta a Linguini qué quería el jefe, aunque como no está acostumbrado a beber alcohol, permanece casi dormido y ella interpreta que no le está escuchando: «Disculpa que me inmiscuya en tu profunda relación con el chef (...) Consigues que te enseñe unos trucos de cocina para impresionar al jefe y luego pasas de mi» (...) No tenía por qué ayudarte. Si hubiera mirado por mí misma habría dejado que te hundieras. Pero quería que triunfaras. Me caías bien»³⁰. Aquí podemos comprobar el compañerismo y la generosidad de Colette. Ella lleva muchos años luchando y trabajando duro para poder ser reconocida en el mundo de la alta cocina, y que un joven que no sabe cocinar esté a punto de ocupar su puesto no le hace odiarlo. Al contrario, está dispuesta a enseñarle todo lo que sabe para que él pueda triunfar. Colette trata a Linguini como si fuese uno más del equipo, a lo que él se muestra muy agradecido.

Por otro lado, es una mujer espabilada y muy organizada. Aunque no es la chef ejecutiva ni tampoco el segundo chef, es, como ella misma afirma, «la que corta el bacalao»³¹. Organiza los integrantes de la cocina para que todo funcione correctamente y sigue unas reglas marcadas en cuanto a ritmos y velocidad para que las comandas salgan calientes y a tiempo.

En la película no se muestra especialmente presumida. Se muestra valiente y segura delante de las situaciones conflictivas. Cuando el crítico gastronómico, Antón Ego, queda sorprendido por el magnífico plato de Remy, ella misma le comunica de forma

²⁹ En el minuto 00:26:39 de *Ratatouille* (2007)

³⁰ En el minuto 01:00:38 de *Ratatouille* (2007)

³¹ En el minuto 00:39:22 de *Ratatouille* (2007)

valiente que le contará la verdad si espera a que se marchen todos los invitados, aun sabiendo que a causa de las ratas el negocio quedaría clausurado. Su entusiasmo por la cocina no le permite mentir, ni mucho menos atribuirse el mérito que le corresponde a otra persona, en este caso a una rata con verdadero talento culinario.

Respecto al carácter del personaje, Colette en un principio muestra cierta antipatía por Lingüini ya que este está totalmente fuera de lugar. «Tú mantén limpio tu puesto o sino yo te mato»³². Aun así, no lo hace con maldad, ya que en fondo solo le enseña las reglas de la cocina con dureza, para que aprenda y el chef Skinner no lo eche del restaurante. A diferencia de Lingüini, Colette es fuerte y dominante, y siempre está activa. Es puro nervio en acción, y entra en cólera momentánea cuando Lingüini entorpece el trabajo en la cocina, aunque a pesar de eso, siempre está encima de él para integrarlo en el equipo de cocina. Es además reflexiva a la hora de tomar las decisiones. Actúa con racionalidad y sigue al pie de la letra las recetas de Gusteau. Cuando Lingüini—aunque realmente sea Remy el que esté cocinando de incógnito—utiliza algún ingrediente que no se encuentra en la receta, la chef se enfurece.

A medida que Colette y Lingüini empiezan a compenetrarse en la cocina, ella empieza a adoptar una actitud más alegre con él, y cuando entablan una relación amorosa, se vuelven más cariñosos el uno con el otro.

Si nos centramos en la dimensión sociológica del personaje, podemos decir que se trata de una mujer adulta, de clase social media y que vemos siempre en un escenario público. La mayor parte del tiempo trabaja en un restaurante de alta categoría como cocinera. Colette ha tenido que irse ganando poco a poco un reconocimiento en la cocina, ya que como ella afirma, las mujeres lo tienen muy difícil para entrar en el mundo de la alta cocina. De hecho, es la única mujer de la cocina del *Restaurant Gusteau's*. Lo comenta en una conversación que tiene con Lingüini: «¿Cuántas mujeres ves aquí en esta cocina? Solo a *moi*. ¿Y Por qué crees que es? Porque la alta cocina está anticuada debido a unas reglas escritas por unos estúpidos y viejos chefs. Reglas que nos impiden a las mujeres acceder a este mundo. ¿Y por qué estoy aquí? Porque soy la más dura de la cocina, llevo mucho tiempo dejándome la piel y no voy a arriesgarlo todo por un lavaplatos con suerte, ¿lo pillas?»³³. Toda su vida gira en torno a la cocina,

³² En el minuto 00:43:05 de *Ratatouille* (2007)

³³ En el minuto 00:39:22 de *Ratatouille* (2007)

por lo que su meta es un ascenso profesional, o mejor dicho, el reconocimiento profesional a su carrera culinaria.

Por otro lado, también la vemos compartiendo ocio con su pareja, Lingüini. En la película aparecen patinando por el centro de la ciudad en actitud especialmente cariñosa. Sin embargo, Colette no aparece en el ámbito privado, a excepción de unos segundos al final de la película, en el que vemos reflexionar sobre lo ocurrido con el crítico, a Lingüini, Remy y ella, cada uno en la intimidad de su casa.

❖ **Rol dramático**

Colette Tatou adopta en la película el arquetipo del mentor, en el sentido de que ayuda, instruye, motiva, aconseja y apoya a Lingüini además de proporcionarle su sabiduría culinaria. El chef Skinner obliga a Lingüini a volver a realizar el plato estrella que les valió un éxito en los periódicos, y para ello cuenta con la ayuda de Colette, ya que de no ser por ella, él ya estaría buscándose un nuevo trabajo como lavaplatos. Es más, motiva a Lingüini en lo que a la cocina se refiere, aunque no tenga ningún talento:

Colette: *Somos artistas, piratas, somos más que cocineros.*

Lingüini: *¿Somos?*

Colette: *Oui, ya eres de los nuestros, ¿Oui?*

Lingüini: *Oui, y gracias por todos tus consejos sobre cocina.*

Colette: *Gracias a ti.*

Lingüini: *¿Por qué?*

Colette: *Por aceptarlos.*

Además de instar al protagonista a confiar en él mismo a afrontar los retos que se presentan en la cocina del restaurante, Colette altera el equilibrio de Lingüini y le anuncia la llegada de un cambio significativo. El personaje de Tatou adopta el arquetipo del heraldo. Se convierte en una inspiración para Lingüini, que le admira profundamente. Como Lingüini es un joven torpe, despistado e inseguro, Colette emerge como una fuerza que le ayuda a creer en sus propias ideas y decisiones: cómo llevar su propio negocio.

Por otro lado, podemos decir que a Colette se le podrían atribuir diferentes roles actantes: el de objeto, el de destinador y el de ayudante.

En primer lugar, adopta el rol de objeto. El sujeto, que en este caso es Lingüini, se enamora perdidamente de Colette desde que entra a trabajar en el restaurante de Gusteau. El protagonista no tiene grandes metas respecto a la cocina, ya que él mismo sabe que no tiene la perspicacia suficiente como para dedicarse a eso, sin embargo, cuando conoce a Colette todo cambia. Lo que desea es estar con ella y finalmente lo consigue. En una escena de la película, Lingüini está a punto de contarle a Colette quien cocina de verdad sus platos, pero Remy, que se encontraba dentro de su gorro de chef, empuja a Lingüini hasta que besa por accidente a Colette. De alguna manera, el cocinero consigue expresarle a Colette lo que siente sin tener que usar las palabras. Ella, que un principio se muestra un tanto asustada³⁴, finalmente corresponde a Lingüini y ambos empiezan una relación de pareja.

En segundo lugar, Colette adopta el rol actante de destinador. Como afirmábamos anteriormente, es ella la que ejerce cierta influencia sobre el sujeto—en este caso, tanto la admiración que siente por ella como el amor que le profesa—y la que promueve su acción. Es la que empuja a Lingüini a los fogones y a enfrentarse a los desafíos que le propone el chef Skinner. Durante este proceso, también ejerce la función de ayudante. Colette se convierte además de en una inspiración, en una compañera de batalla.

En cuanto al protagonismo, coincide con el papel de ayudante. Colette es la principal aliada del protagonista Lingüini, y más adelante, también lo es de Remy, cuando descubre su gran talento. Ella no es la protagonista de su historia, pero ayuda en todo momento a los protagonistas a lograr sus objetivos.

❖ Representación de género

En la película, se establecen relaciones de igualdad entre Colette y el resto de personajes masculinos. A pesar de que ella ha tenido que dejarse la piel para trabajar en un restaurante de alta categoría, no ha llegado a ser segunda chef. Sin embargo, sí ha conseguido ganarse el respeto en la cocina en la que trabaja. Nadie duda de su inteligencia culinaria. Entre las relaciones comentadas, se encuentra la de Colette y Lingüini, que se trata de una relación de amor.

Por otro lado, Colette no mantiene ningún tipo de relación con otro personaje femenino, porque de hecho, en la película ella es el único personaje femenino. No se cumple por

³⁴ Estaba a punto de sacar un spray de pimienta.

tanto el Test de Bedchel. El tipo de conversaciones que tiene con el resto de personajes tiene que ver generalmente con el trabajo y con la inspiración en la cocina. Colette no cree en el mito del amor romántico, ya que no cree que su vida esté incompleta sin una pareja, ni tampoco se encuentra entre sus metas encontrar el amor. Además, es una mujer independiente. Vive sola y trabaja como cocinera para ganarse la vida. Aunque mantiene una relación de pareja con Lingüini, su forma de vida no cambia, hasta que estalla el conflicto de las ratas. Entonces, cuando todo el equipo de cocina abandona a Lingüini, Colette es la única que vuelve y ayuda a Lingüini hasta el final. Finalmente, montan un pequeño negocio entre todos con gran éxito, y tanto Remy—erigido como el mejor chef de Francia—como Colette, consiguen seguir viviendo de aquello que tanto les apasiona, esta vez, sin tener que rendirle cuentas a un jefe que sólo piensa en poder lucrarse a costa de los demás.

4.2.3. *Brave (Indomable)*: Mérida

Personaje analizado: Mérida	
Título	Brave
Año	2012
Duración	90 minutos
País	Estados Unidos
Director	Mark Andrews, Brenda Chapman y Steve Purcell
Guión	Mark Andrews, Steve Purcell, Brenda Chapman, Irene Mecchi (Historia de Brenda Chapman)
Música	Patrick Doyle
Fotografía	Animation



Tabla 4. *Brave (Indomable)* (2012). Fuente: Elaboración propia a partir de los datos extraídos de Filmaffinity. Imágenes extraídas de disney.wikia.com y de pixar.wikia.com

Sinopsis

La película se sitúa en las escarpadas Tierras Altas de la Escocia medieval. Allí, la princesa Mérida, hija del Rey Fergus y la Reina Elinor desafía las antiguas y sagradas tradiciones para luchar por crear su propio destino. Desde que nace, su madre le enseña cómo comportarse para ser una buena princesa. Mérida sin embargo, rehúye de todas las convenciones que le coartan su libertad de acción, a pesar de que acepta a regañadientes las enseñanzas de su madre. En lo que respecta a su padre, apoya que Mérida dedique parte de su tiempo a buscar aventuras en el bosque y a hacer tiro con arco, su gran pasión.

Todo cambia cuando la reina Elinor le comunica a la princesa que vendrán al castillo los hijos primogénitos de tres Lores para pedir su mano en matrimonio. Según manda la tradición, los pretendientes deben competir en una prueba de fuerza y destreza con las armas, cuya disciplina debe elegirla la propia princesa. Mérida, que es una magnífica arquera se presenta en la competición como primogénita para competir por su propia mano y a diferencia de sus pretendientes, acierta en las tres dianas. Esto desata el caos en el reino y propicia un gran conflicto entre madre e hija de tal magnitud que hace que Mérida escape del castillo hacia el bosque. Allí persigue unos fuegos fatuos (según las leyendas se refieren a unos fuegos azules que indican el destino de la persona) hasta llegar al taller de una bruja. La princesa le pide un conjuro para cambiar a su madre y así cambiar su destino (que comprenda su decisión de no casarse). Cuando Mérida vuelve al castillo, su madre toma un pastel que contiene la pócima de la bruja, lo cual la convierte en un oso.

En el pasado, el Rey Fergus perdió una pierna por culpa de un oso, por lo que Mérida y su madre se ven obligadas a huir al bosque para volver a dar con la bruja y revertir el efecto del hechizo, antes de ser descubiertas. Esta les comunica que en el amanecer del segundo día el hechizo será permanente a no ser que busque en su interior y restaure el vínculo que el orgullo rompió. Madre e hija emprenden un viaje hasta un lugar oscuro en el que descubren que tal y como explicaba la leyenda del reino, uno de los cuatro príncipes responsables quiso ser el más fuerte y en su deseo de conseguirlo, dio con la bruja y se convirtió en oso para siempre. Gracias a eso descubren que tienen que volver al castillo y volver a coser el tapiz familiar que había sido cortado en un ataque de cólera de Mérida. Para distraer a los invitados y que Elinor pueda llegar hasta el tapiz,

Mérida realiza un discurso ante todos ellos. En un primer lugar habla de enmendar su error, pero su madre a escondidas le hace saber que debe romper con la tradición y casarse si realmente encuentra el amor. Los primogénitos de los Lores aseguran estar de acuerdo con su decisión después de escuchar el discurso.

Todo va bien hasta que Elinor es descubierta y perseguida por todo el clan de guerreros, por lo huye de nuevo al bosque. Mérida se arma de valor para salvar a su madre y gracias a la ayuda de sus hermanos pequeños, que también se han convertido en osos por accidente, consigue arreglar el tapiz e ir en busca de su madre. Finalmente, el hechizo se rompe y Elinor vuelve a ser la misma, aunque como ella misma dice, ya ninguna de las dos son las mismas. Han restaurado su vínculo afectivo y han entendido cual es el destino de cada una.

Resultados

❖ Caracterización

Mérida es un personaje cuyas características físicas destacan especialmente en la película, pero no precisamente por ser rasgos hiperfemeninos, sino por ser llamativos. Es el caso de su pelo y sus ojos, que transmiten su personalidad indomable. No destaca por una belleza especial ya que no cumple estrictamente los parámetros entendidos en el concepto o canon de belleza de la Edad Media³⁵. Mérida tiene la tez blanca, la cabeza grande y en forma de elipse, así como unos ojos azul turquesa grandes, redondos y muy expresivos, y unos labios finos y rosados. Su complexión es normal, ya que en comparación con el prototipo de princesas que se representan en las películas de animación, tiene una cintura y unas caderas un poco más anchas. En cuanto al cabello, diríamos que es su rasgo más característico. Se trata de un cabello largo y pelirrojo con rizos muy definidos y dispuestos de forma alocada. Como comentábamos anteriormente, su cabello es el símbolo de su caracterización que al moverse al son del viento, evidencia la insumisión de Mérida a la rectitud de las tradiciones.

³⁵ En la Edad Media, la belleza femenina se relaciona con una tez blanca pálida, un cabello rubio dorado, unas extremidades largas y delgadas, una cara ovalada y pequeña, ojos y nariz pequeños y unos labios carnosos y rosados. Se refiere a una estética sin modificaciones a la belleza natural de la persona (no se usaba maquillaje porque el hombre rechazaba cualquier manipulación a la naturaleza, que dependía de Dios). Se potenciaba el ir recatada, para no incitar al pecado. G. Andrea, "El canon de belleza femenino en la Edad Media, *Triángulo Magazine*, 13 de noviembre de 2013.

La vestimenta típica de Mérida es un vestido verde oscuro y largo, con mangas largas y anchas, que complementa con un cinturón cuya utilidad es guardar las flechas para su arco. Para ella, la comodidad es primordial, teniendo en cuenta las actividades que realiza, como trepar hasta lo alto de una gran pared rocosa para beber agua de las ‘Cataratas de Fuego’. Es más, en la recepción de los Lores de los diferentes clanes, la reina Elinor la obliga a ponerse un corsé y un vestido ajustado con algunos motivos dorados que casi no le permite respirar, así como una cofia que le recoge todo el cabello sin excepción de ningún rizo, y una corona de princesa. Mérida se siente totalmente fuera de lugar con ese traje, que de hecho, no le permite hacer tiro con arco a causa de la estrechez del vestido. Cuando realiza tal acción delante de los Lores, se le rompe el vestido y se deja entrever el corsé por la espalda. En cuanto al maquillaje, sólo lo lleva en la recepción de los pretendientes, donde predominan sus mejillas rojas.

Respecto a la dimensión psicológica del personaje, destaca la personalidad valiente y aventurera de Mérida. En el inicio del film se muestra la rutina de aprendizaje que sigue la protagonista gracias a su madre, que consiste en cómo ser una buena princesa: debe saber hablar bien, tocar un instrumento, reírse sutilmente, comer de forma delicada, ser madrugadora, compasiva, paciente, aseada, y buscar la perfección. Solo de vez en cuando, Mérida deja a un lado las responsabilidades y corre hacia al bosque con su caballo y su arco en busca de aventuras. «De vez en cuando, hay un día en el que no tengo que ser una princesa; sin menciones, sin responsabilidades, un día en el que puede ocurrir cualquier cosa. Un día en el que puedo cambiar mi destino»³⁶. En el inicio del film la vemos adentrarse, sin miedo, a los peligros que entraña el bosque: sus rocas, sus cascadas, su fauna salvaje. Se trata de una persona espabilada, que tiene recursos para enfrentarse a los obstáculos que se presentan en el camino.

Mérida es una persona extrovertida, que acostumbrada a ejercer de princesa, se relaciona con muchas personas, aunque no entabla relaciones afectuosas o simplemente de amistad. Es cariñosa con sus hermanos trillizos, que a pesar de ser unos bebés, son capaces de poner patas arriba todo el castillo, y los vemos ayudarse entre sí para conseguir poner a salvo a su madre convertida en oso. Mérida, además, entusiasma a sus hermanos cuando les cuenta sus peripecias en las montañas. Es generosa y comparte su comida con ellos.

³⁶ En el minuto 00:06:52 de *Brave* (2012)

La personalidad de Elinor contrasta con la de Mérida. Mientras la primera es la perfección personificada en relación a la elegancia, la sabiduría y el protocolo, Mérida es despistada y no presta especial atención a su físico, su vestido o sus modales. Simplemente, no entra dentro de sus prioridades y le parece totalmente inútil tener que sacrificar sus habilidades como el tiro con arco, para recitar versos de poesía o tocar un instrumento que no le motiva. En el inicio de la película aparece riéndose a carcajada limpia con su padre, engullendo la comida, andando de forma poco sutil o comiéndose una manzana en plena ceremonia. Pequeños detalles que no agradan a su madre, quien la intenta cambiar.

Uno de los rasgos más relevantes del personaje de Mérida es su espíritu reformador y desafiante. Cuando Mérida se entera de que diferentes pretendientes competirán para pedirle matrimonio, reacciona de forma defensiva y su madre, le comenta que no entiende por qué reacciona de esa manera, ya que se ha estado preparando durante toda su vida para eso. Sin embargo, Mérida no piensa conformarse con una decisión que han tomado por ella y desafía a los Lores en un juego de tiro con arco: «Yo soy Mérida, soy la hija primogénita del clan *Dambrog* y voy a competir por mi propia mano»³⁷. Aunque su decisión trae consigo cierto caos en el reino, está dispuesta a hacer lo que sea para cambiar la antigua tradición. En un intento de hacerlo, se topa con una bruja que le realiza un conjuro para cambiar el destino de su madre, con tan mala suerte, que acaba convertida en oso, un animal bastante odiado en la familia. A pesar de la decisión egoísta de Mérida, una vez comprende la gravedad de la situación, no duda en poner remedio a su error y salvar a su madre, que aunque no esté de acuerdo con sus ideas, le quiere. En este sentido, la princesa es leal a su madre y lucha hasta el final y a contracorriente para conseguir que su madre vuelva a su estado normal. En esos momentos se demuestra la valentía de Mérida y su buen corazón.

En el viaje que emprenden madre e hija en busca de una solución, restauran poco a poco su vínculo afectivo y ambas acaban por empatizar la una con la otra. Mérida entiende que su madre le organiza un matrimonio concertado para mantener la unión de los clanes en un equilibrio perfecto y Elinor comprende el rechazo de su hija respecto a las tradiciones, porque ella en su juventud, también fue *de armas tomar*. De hecho, al final su madre acaba apoyando su decisión de no casarse y Mérida realiza un discurso ante

³⁷ En el minuto 00:26:04 de *Brave* (2012)

los clanes en los que expone su postura respecto al matrimonio concertado. Y lo hace con seguridad, aunque los grandes Lores se le echan encima para contradecir su decisión. Ella manda callar a todo el mundo para que escuche lo que va a decir.

Respecto al carácter, es un personaje alegre y simpático, que mientras se siente a gusto, permanece con una sonrisa en la cara. Sobre todo cuando está con su padre y sus hermanos. Es una persona nerviosa que necesita actividad el mayor tiempo posible, ya que no le satisface permanecer encerrada en el castillo sin hacer nada que implique riesgo o aventura. Ella deja volar su imaginación y sigue su intuición para realizar sus actos, aunque estos conlleven consecuencias negativas, como realizar una poción para cambiar las decisiones de su madre.

La vemos en actitud colérica cuando después de haber sembrado el caos en la competición por su mano, se enfrenta fuertemente a su madre. En concreto, lo vemos reflejado en este diálogo:

Mérida: Nunca miras por mí. Este asunto del matrimonio es lo que quieres tú. ¿Te has parado a pensar lo que quiero yo? No, te dedicas a decirme lo que tengo que hacer, lo que no tengo que hacer y a intentar que sea como tú. Bueno, pues no voy a ser como tú.

Elinor: Te estás comportando como una niña.

Mérida: Y tú como un ogro. Eso es lo que eres. Nunca seré como tú.

Elinor: Ya basta.

Mérida: Prefiero morir a ser como tú

Seguidamente, Mérida rompe el tapiz familiar que significa la unión, y Elinor echa su arco al fuego, una de las posesiones más valiosas para su hija. En este momento es cuando se muestra la parte más sensible de Mérida, junto con la escena en la que cree haber perdido a su madre para siempre. En el resto de situaciones, el personaje revela un carácter fuerte y dominante. Tiene la fortaleza necesaria para enfrentarse a la tozudez de tres clanes regidos por hombres, anclados en una tradición conservadora. También se muestra dominante al hacer valer sus opiniones y decisiones. Su padre, aunque sigue los consejos de Elinor, empatiza con el espíritu de Mérida. Cuando realiza una gran hazaña, se la reconoce como algo importante y cuando le habla de matrimonio no se siente del todo cómodo. Sabe que Mérida es totalmente insumisa, como muestra en una

conversación familiar «Y supongo que una princesa hace lo que se le ordena» afirma la princesa en tono irónico.

Por otro lado, centrándonos en la descripción más puramente sociológica del personaje, definimos la edad del personaje como adolescente, una fase previa entre la infancia y la edad adulta. Para la época en que se enmarca el film, Mérida se encuentra en edad de casarse, solo que eso no está contemplado en sus planes.

También podemos ver a Mérida en su niñez, dónde la relación con su madre es más que cómplice. Elinor es la única de la familia que cree en las leyendas y los mitos. Su padre, aunque más escéptico le regala lo que será su mayor tesoro: un arco. El tiro con arco se convierte en uno de sus mayor hobbies, a pesar de la insistencia de su madre de que las princesas no utilizan armas. La situación familiar será estable hasta que estalle el conflicto entre Elinor y Mérida por la pedida de mano. Está claro que entre sus objetivos, está el vivir aventuras y cambiar su destino de princesa.

Como tal, Mérida pertenece a una clase social alta y vive en un gran castillo que es el centro de uno de los clanes hermanos de Escocia. Se mueve tanto en un escenario privado como público. Privado cuando realiza sus tareas diarias dentro de casa, como coser, tocar el arpa, o recibir clases. Público cuando sale con su caballo Angus a dar paseos por el bosque y a practicar tiro con arco. Destaca que Mérida rompa el rol estereotipado de princesa, que siempre permanece dentro del castillo haciendo tareas tradicionalmente relacionadas con el público femenino, ya que precisamente ella huye de todo eso.

❖ **Rol dramático**

En la película, Mérida adopta arquetipo de héroe. Emerge como el personaje central de la historia que encarna cualidades, emociones y motivaciones con las que el espectador o espectadora puede sentirse muy identificado, como es el caso de su valentía, su coraje y sus ganas de vivir aventuras. Por un momento y debido a su gran sentimiento de culpabilidad por haberle hecho daño a su madre, está dispuesta a sacrificar sus propias necesidades y principios en beneficio de los demás, en este caso, casándose con un joven primogénito para mantener la unión del reino. Aun así, esta decisión no llega a ser pronunciada por la protagonista, gracias a la comprensión y el apoyo final de su madre.

Además, salva obstáculos entre los que se encuentra la muerte en sentido simbólico y literal. Mérida no lucha contra un antagonista claro. La bruja crea una poción para su madre a petición de la propia Mérida, aunque finalmente el resultado no es el esperado. La protagonista durante la película, lucha por lograr la comprensión de su madre, por lo que se enfrenta a ella. Sin embargo, la gran lucha de Mérida es consigo misma. Un conflicto interno entre lo que quiere ser y lo que debería ser, Entre la tradición y la libertad.

En el camino, Mérida se enfrenta directamente a la muerte al ser atacada por un oso llamado Mor'du, quien antes fue un príncipe, que movido por su egoísmo se convirtió en un animal salvaje con grandes dotes de fuerza, condenado a permanecer en esa forma para siempre. Consigue escapar de sus zarpas gracias a su coordinación con Elinor. No hay duda de que el viaje que emprenden juntas, les sirve para ganar sabiduría y acercar posturas. Mérida no puede permitir que su madre se convierta en un oso salvaje de por vida, lo cual la obliga a seguir su intuición y apostar por una estrategia que permita salvarla. En este caso, interpretando las palabras que pronunció la bruja: «para cambiar el destino, busca en tu interior, restaura el vínculo que el orgullo rompió»³⁸, apuesta por restaurar el tapiz que ella misma rasgó.

Al llegar al castillo, Mérida y su madre son descubiertas. Elinor regresa al bosque perseguida por el séquito de hombres pertenecientes a los distintos clanes y también por su propio marido, que no sabe quién es realmente el oso al que quiere dar muerte. Es entonces cuando Mérida aparece en su caballo y poniéndose en riesgo, se enfrenta a su padre en un intento de evitar que maten a su madre. También lucha con una espada contra uno de los Lores del clan que intenta impedirle el paso y con Mor'du, que finalmente muere aplastado por un menhir.

Antes del segundo amanecer, Mérida coloca el tapiz encima de su madre y sufre junto al resto de la familia hasta que vuelve a ser humana. Ambas restauran el vínculo familiar. Todo aquello que las separaba las vuelve a unir más que nunca y en cuanto a la tradición del casamiento, finalmente se descarta. Mérida consigue su objetivo de libertad. Consigue crear y seguir su propio destino.

En cuanto al rol actante, Mérida se muestra principalmente como sujeto, aunque en alguna pequeña ocasión, también lo hace como objeto.

³⁸ En el minuto 00:49:54 de *Brave* (2012)

La princesa es el sujeto principal de la película. Es la que realiza la acción central del relato, en este caso el viaje para lograr enmendar su propio error, en el que se ve implicada su madre. Mérida, persigue el objeto de deseo, que es ser libre e independiente, sin tener que casarse con alguien que ni siquiera conoce y al mismo tiempo, hacer que su madre la comprenda y apoye su decisión. Al intentar luchar por este objeto, su madre sale perjudicada. Es entonces cuando el objeto que persigue Mérida, cambia. La prioridad es recuperar la forma inicial de su madre. Eso sí, en la película acaba por alcanzar ambos objetivos.

Por otro lado, como comentábamos anteriormente, en algunos momentos de la película Mérida juega el papel de objeto de deseo. Siguiendo la tradición, la reina Elinor convierte a su hija en un objeto, cuando presenta a los primogénitos las reglas del juego: «Para conseguir a la hermosa doncella, deberán mostrar su valía en una prueba de fuerza y de destreza con las armas»³⁹. Es objeto tanto de los jóvenes primogénitos como de los padres de estos, que desean incluso más que sus propios hijos, tener una unión más estrecha con el clan *Dambrog*. Mientras no se toma una decisión acerca del matrimonio, los Lores discuten haciendo uso de las armas y hasta que Mérida no les convence de lo contrario, se produce un gran lucha dentro del castillo.

En cuanto al protagonismo, queda claro que Mérida es la protagonista absoluta del film. Sobre sus hombros recae la acción principal. Es la que toma las decisiones y la que actúa en consecuencia. Toda la trama gira alrededor de ella.

❖ Representación de género

La relación que establece Mérida con el resto de personajes masculinos es ciertamente contradictoria. En el contexto histórico en el que sucede la historia, las mujeres ocupan un papel subordinado y dependiente del hombre y se encargan de organizar todo lo referente al ámbito doméstico. En ocasiones, los matrimonios con jóvenes nobles se concertaban para sellar pactos políticos o estratégicos. Esta situación se ve reflejada en la película, aunque el motivo del matrimonio tiene que ver con la tradición de unir clanes para mantener una cierta unión y así conservar el equilibrio del reino. En este sentido, cuando los Lores, con sus respectivos primogénitos y el resto de aliados, llegan al castillo, se dirigen básicamente al padre, dando por hecho que Mérida no tiene ningún

³⁹ En el minuto 00:22:31 de *Brave* (2012)

poder de elección más que elegir una disciplina en la que competir. Podríamos hablar de cierta superioridad por parte de los hombres en esta primera parte.

Cuando Mérida realiza un discurso con su decisión definitiva, a pesar de que en un primer momento se niegan a aceptar lo que va a decir, ella pide silencio y todos le hacen caso. Después de escuchar su convincente veredicto, algunos de los primogénitos aparecen en escena y reafirman la decisión de Mérida, asegurando que ellos también quieren elegir su propio destino y que sus padres parecían más obstinados con la idea del matrimonio que ellos mismos. Aquí empiezan a verse indicios de igualdad, puesto que los Lores se emocionan y aceptan cambiar una de las reglas establecidas tradicionalmente en el reino. Una joven adolescente consigue con su firme decisión alterar el equilibrio constituido para establecer cierta igualdad. Como afirma Mérida, «Nosotros debemos ser libres para escribir nuestra propia historia. Para seguir a nuestros corazones y encontrar el amor, cuando llegue el momento»⁴⁰. Mérida no descarta enamorarse, pero no es ni mucho menos su objetivo vital, ni tampoco el matrimonio.

Volvemos a ver cierta superioridad por parte de los Lores, en el sentido de que son ellos finalmente los que deciden si aceptar o no la propuesta decidida por Mérida. Por lo que aunque ella tome la iniciativa y se haga respetar entre los hombres, ellos siguen teniendo el poder de cambiar o no sus perspectivas de la situación.

En referencia a sus conversaciones, cómo ya habíamos mencionado, se trata el tema del matrimonio, del destino del reino y de los personajes, y de la leyenda de los cuatro reyes antepasados que explica la historia del reino.

La relación que tiene Mérida con el resto de personajes femeninos es bastante diversa. Solo intercambia un par de palabras con la criada y una charla interesante con la bruja. La anciana que es tallista de madera, hace un trato con la princesa. Ella le compra todas sus figuras con un medallón y a cambio ella le hace un hechizo para cambiar la idea de su madre respecto al matrimonio.

La relación que mantiene Mérida con su madre Elinor es bastante difícil, aunque en el pasado, mantenían una relación de complicidad muy especial. Cuando Elinor empezó a enseñarle cómo debe comportarse una princesa y Mérida a recibir reprimendas por su

⁴⁰ En el minuto 01:07:44 de *Brave* (2012)

parte, su relación se fue deteriorando y perdieron la confianza de escucharse la una a la otra para comprender sus preocupaciones. Podemos decir que entre madre e hija, se dan conversaciones de todo tipo, en la que se tratan temas de tradición, de aprendizaje y del conflicto con los Lores. Por todo esto último, afirmamos que *Brave* cumple el Test de Bedchel.

En cuanto a la relación entre padre e hija, ésta es muy cómplice. El rey Fergus no es estricto en comparación con Elinor. A él le da igual que su hija salga fuera del castillo a vivir nuevas experiencias que le supongan aventura, o que utilice un arma. De hecho, él mismo le regala un arco cuando tan solo era una niña y le enseña a disparar una flecha. En una conversación que se da en una comida familiar, Mérida coloca su arco encima de la mesa donde están comiendo a lo que Elinor le reprime diciéndole que una princesa no debería tener armas, a lo que Fergus responde «princesa o no, aprender a luchar es esencial»⁴¹. En otra escena, padre e hija comentan lo que está ocurriendo en la competición de tiro con arco, donde ambos bromean sobre los rasgos característicos de los participantes. De hecho, siempre que Mérida se impone ante el mundo, ya sea ante su madre o ante todo el clan formado por hombres, su padre se ríe al ver que su hija tiene un carácter tan fuerte y valiente. Él apoya las decisiones de su hija y se ve en muchas ocasiones condicionado por las que toma su mujer, quien lleva la voz cantante en el castillo. En todo caso, se siente orgulloso de la valentía de Mérida y delante de los Lores llega a decir «Ninguno de vuestros hijos merece la mano de mi hija»⁴².

Por otro lado, por parte de Mérida no se produce ninguna relación amorosa y aparece claramente la posición de Mérida respecto a su independencia. Quiere ser libre de tomar sus propias decisiones y de afrontar sus propias aventuras y para ello no necesita de ningún hombre. Ella sola es capaz de hacer todo lo que desea. Por tanto, no cree en el mito del amor romántico.

En cuanto a comentarios o actitudes machistas, podríamos decir que se producen en la recepción a los Lores en el castillo. Básicamente porque es el momento de la película en la que prevalece lo que digan los hombres por encima de Mérida. Incluso la madre de ésta, la presenta como una doncella que tienen que conseguir, lo cual la deja en un papel subordinado, que gracias a su personalidad indomable, dura poco.

⁴¹ En el minuto 00:10:18 de *Brave* (2012)

⁴² En el minuto 01:03:45 de *Brave* (2012)

4.2.4. Del Revés: *Inside Out*: Riley Andersen

Personaje analizado: Riley Andersen	
Título	Inside Out
Año	2015
Duración	94 minutos
País	Estados Unidos
Director	Pete Docter, Ronnie Del Carmen
Guión	Pete Docter, Meg LeFauve, Josh Cooley (Historia: Pete Docter, Ronnie Del Carmen)
Música	Michael Giacchino
Fotografía	Animation



Tabla 5. *Del Revés: Inside Out* (2015). Fuente: Elaboración propia a partir de los datos extraídos de Filmaffinity. Imágenes extraídas de imagenesparapeques.com y de comingsoon.net

Sinopsis

Riley Andersen es una niña alegre y feliz que vive en Minnesota con sus padres. Tiene buenos amigos y practica un deporte que le apasiona. Des de pequeña, la emoción que predomina en su vida es la alegría, pero a medida que va creciendo, se añade la tristeza, el asco, la ira y el miedo. En la película, las emociones se presentan personificadas y son las que a través de una mesa de control en un central en la cabeza de Riley, controlan sus pensamientos.

Todo cambia cuando su padre encuentra un nuevo trabajo en San Francisco, que obliga a la familia a mudarse. Riley afronta la nueva vida con optimismo pero al presentarse nuevos contratiempos se vuelve más introvertida y sensible. Alegría lucha por conseguir la felicidad de Riley en todo momento, y por ello no sabe qué hacer con Tristeza. En un accidente ambas salen despedidas de la central con los recuerdos esenciales, que conforman la personalidad de Riley: la familia, la amistad, la payasada y la sinceridad. Mientras encuentran el camino de vuelta a la central, Asco, Furia y Miedo controlan las

emociones de Riley, pero ésta poco a poco va perdiendo las características principales de su personalidad. A Ira se le ocurre una idea para volver a tener recuerdos esenciales: volver a Minnesota. Esto hace que Riley coja un autobús de camino a su antigua ciudad a escondidas de sus padres, que permanecen preocupados al no saber dónde se encuentra su hija.

Finalmente, Alegría consigue entender por qué existe Tristeza. En los momentos difíciles, ella es el desencadenante de la alegría posterior, por lo que ambas realizan un gran equipo. Consiguen volver a la central y hacer que Riley entre en razón y vuelva a casa con su familia. Los padres comprenden la acción de Riley ya que ellos también echan de menos su vida anterior, pero poco a poco todos terminan por adaptarse. A medida que Riley va creciendo, entran en juego nuevos botones en la mesa de mezclas de las emociones como la pubertad, y la personalidad de Riley se expande de forma increíble, gracias a la coordinación de todas las emociones.

Resultados

❖ Caracterización

Riley Andersen es una niña cuyo aspecto físico no destaca por unos rasgos hipermeninos ni por un atractivo especial. Tiene el cabello rubio oscuro por encima de los hombros y unos ojos azules grandes y redondos. Es de raza caucásica, procedente de Minnesota y su complexión es delgada.

En referencia a su vestimenta, normalmente viste pantalones, camisetas, jerséis y sudaderas de colores, sencillas y adecuadas a su edad, junto con zapatillas de cordones cómodas. La vemos con diferentes conjuntos de ropa entre los que también destaca su traje del equipo femenino de hockey llamado “Los Perros de Minnesota”. A diferencia de la mayoría de sus compañeras de clase, ella no va maquillada.

En cuanto a la personalidad de Riley, destaca desde un inicio por ser una buena hija, generosa y cariñosa. Es hija única y la relación que mantiene con sus padres es de una gran complicidad, por lo que en las situaciones más complicadas, intenta sacar el lado positivo de todo para mejorar el humor de sus padres. En una escena, ya en San Francisco, su madre le recuerda lo orgullosos que están de su generosidad: «Gracias. (...) A pesar de todo este lío tú has sido nuestra niña feliz. Papá tiene mucho presión pero si nosotros podemos sonreír sería una ayuda enorme. Podemos hacer eso por él,

¿verdad?»⁴³. Cuando Riley asiente su madre le dice «qué hemos hecho para merecerte»⁴⁴ y le da un beso de buenas noches.

En muchas ocasiones podemos ver a Riley jugando con sus padres e intercambiando bromas, lo que denota el gran cariño que se tienen.

Por otro lado, es una niña que no presta especial atención a su físico o su belleza, a pesar de estar en una edad preadolescente, cerca de la pubertad. Le interesan más otros aspectos como ganar con su equipo de hockey. Cuando entra en la nueva escuela, Riley empieza a modificar su actitud. Se vuelve más introvertida e insegura. En el primer día de clase, al recordar su pasado en Minnesota con la profesora, rompe a llorar delante de sus compañeros de clase. En las horas de recreo se sienta sola al no sentirse parte de ningún grupo de amigos.

Si bien en un principio se comportaba como pacificadora en los conflictos, su situación de incomodidad en San Francisco la lleva a enfrentarse a sus padres. Se vuelve desafiante ante sus preguntas sobre cómo le ha ido el colegio o sobre si le apetecería hacer las pruebas para entrar en un nuevo equipo de hockey. La discusión se agrava hasta tal punto, que Riley se escapa de casa de sus padres movida por un ataque de ira. En este momento vemos la capacidad de organización de Riley, que coge dinero del bolso de su madre y compra un billete de autobús para viajar hasta Minnesota. Se muestra espabilada para intentar cambiar su presente, aunque luego se arrepienta de la decisión tomada. Al final, vuelve al punto inicial, junto a sus padres. A pesar de ese pequeño desliz, Riley es leal a los suyos.

Cómo apuntábamos anteriormente, el carácter de Riley sufre cambios. En la película la podemos ver en dos etapas de la vida distintas, en la infancia y a niñez. Durante la infancia se muestra muy alegre y simpática. Su rasgo característico entonces es la actividad constante, ya que no para quieta un momento. Se la ve con ganas de comerse el mundo con tan solo tres años. Al cambiar de etapa, se vuelve relajada, tranquila y más reflexiva, incluso a la hora de realizar acciones de la vida cotidiana⁴⁵. Destaca su sensibilidad en referencia a los nuevos conflictos que se presentan. Riley se hunde en una profunda tristeza.

⁴³ En el minuto 00:17:28 de *Inside Out* (2015)

⁴⁴ En el minuto 00:18:03 de *Inside Out* (2015)

⁴⁵ En el minuto 00:03:04 de *Inside Out* (2015) Riley se piensa dos veces si bajar sentada encima de una barandilla. Años atrás lo hubiera hecho sin pensar.

Podríamos considerar el enfrentamiento de Riley con sus padres como una pequeña crisis familiar, que ellos intentan solucionar desde un primer momento. Aun así la insatisfacción de Riley va aumentando conforme se agrandan las responsabilidades de su padre en el trabajo. Entre sus objetivos está el volver a realizar actividades en familia, en lograr una estabilidad física y emocional adaptándose al nuevo lugar o volviendo a su país de origen donde era feliz.

A nivel sociológico diremos que Riley pertenece a una clase social media trabajadora, cuya ocupación es estudiar en el colegio. Se mueve en esferas tanto privadas como públicas: en casa, en la escuela, caminando por la ciudad y jugando al hockey, que es su mayor hobby.

❖ Rol dramático

En la película, Riley Andersen adopta el arquetipo de figura cambiante. Básicamente se aprecia en los cambios de humor y personalidad de la protagonista, que crean confusión acerca de su lealtad en referencia a otros personajes. En este caso, la de Riley respecto a sus padres. Podemos ver que en el fondo se tratan de actitudes generalmente reconocibles en niños y niñas preadolescentes, que se ven desbordados por las nuevas experiencias y empiezan a cambiar y conformar nuevas esferas de su personalidad. Es por esto, que en el fondo el espectador puede verse reflejado en Riley, sobre todo si se trata de un espectador joven o adulto, que probablemente haya vivido una situación similar. La lucha entre las emociones por controlar las acciones de Riley es la que provoca la dificultad de interpretación por parte del público, y por parte de una de las heroínas de la película, que en este caso es una de sus emociones principales y predominantes hasta el momento de crisis familiar: Alegría.

Precisamente, Riley también adopta el arquetipo de heraldo en referencia a sus emociones, ya que altera el equilibrio de Alegría. Las actitudes de Riley ponen en una situación de confusión y culpabilidad a Alegría, que vive por y para que su niña acumule recuerdos alegres y felices. Le basta un viaje lleno de obstáculos de retorno a la central para darse cuenta de la importancia de otras emociones en los recuerdos de Riley. Esto hace que Alegría gane sabiduría y que la protagonista central del film, en consecuencia, también lo haga. La mudanza se convierte en el punto de partida para poner a prueba el juego de las emociones en la cabeza de Riley. Es el desencadenante que conlleva el cambio del status quo.

En cuanto al rol actante, Riley actúa como sujeto. A través de sus emociones, persigue el objeto de deseo, que consiste en recuperar la estabilidad familiar de antaño, sus amigos y su anterior equipo de hockey; en definitiva, su vida en Minnesota. El personaje permanece triste mientras está disyunto al objeto. Para conseguirlo, cuenta con la influencia de Asco, Ira y Miedo, que a pesar de hacer todo lo posible para que Riley actúe según las directrices de Alegría, no les acaba de ir muy bien, lo cual dificulta la obtención de su objetivo. Sin embargo, cuando Riley vuelve arrepentida junto a sus padres, observamos como el objeto de deseo de la protagonista vuelve a recuperar su trascendencia en relación con la familia.

En referencia al protagonismo del personaje, como ya habíamos apuntado anteriormente, es una de las protagonistas del film. Aun así, cabe decir que comparte protagonismo con Alegría y Tristeza, que llevan gran peso de la acción, y que al mismo tiempo, forma parte de las consecuentes acciones y tomas de decisiones de Riley.

El personaje analizado se convierte en el centro de la película, a partir de la cual se entrelazan las tramas secundarias. Todo gira en torno a Riley, y concretamente, a su bienestar físico y emocional.

❖ Representación de género

En *Inside Out* (2015), Riley no establece ningún tipo de relación explícita con personajes masculinos, a excepción de su padre. De hecho, Riley solo se encuentra con un niño de su misma edad al final de la película. Riley está a punto de empezar a jugar en un partido de hockey cuando se choca por accidente con este niño, que no consigue articular palabra delante de Riley. Entonces se muestran las emociones presentes en la cabeza del chico, a través de las cuales entendemos su timidez, a causa de la posible mitificación femenina en relación a la edad preadolescente en la que se sitúa.

En relación a los personajes femeninos, Riley tiene una estrecha relación de amistad con una amiga de la infancia, con la que también comparte su afición al hockey. En la película se las ve jugar juntas y compartir momentos jocosos y divertidos, lo cual constituye, como se muestra en el film, un recuerdo esencial que conforma la personalidad de la protagonista. Pero esta amistad se desquebraja al mudarse la familia a San Francisco. En la película, Meg inicia una conversación via Skype con Riley, donde le comenta que ha entrado una niña nueva en el equipo, con la que tiene una gran

complicidad. Esto provoca un ataque de celos en Riley, que cuelga la llamada sin pensárselo dos veces, y finalmente no se muestra si se soluciona este conflicto.

En cuanto a la relación entre padre e hija, podemos apreciar una gran complicidad entre los dos. Además de compartir momentos de juego en familia, también discuten en alguna ocasión. En este caso, es el padre el que sube a su habitación para aclarar lo ocurrido con Riley. Entendemos pues, que es un padre atento y que la apoya en los momentos buenos y malos, como podemos ver al final de la película, cuando Riley vuelve arrepentida a casa después de su fuga. Él le dice que también echa de menos San Francisco y que entiende perfectamente que esté pasando por un momento tan difícil.

Una relación muy similar es la que tiene con su madre. En general, se trata de una familia muy unida y que realiza muchas actividades de ocio, a pesar de que este último punto empieza a fallar a raíz de la mudanza. Riley se siente sola en San Francisco y como su padre trabaja todo el día, pasa más tiempo con su madre, que no sabemos si trabaja fuera de casa. La madre actúa como una especie de pacificadora para hacerle ver a Riley que su padre está pasando un duro trance en el trabajo y por eso no pasa mucho tiempo con ellas.

En lo que respecta a las conversaciones entre personajes, podemos decir que son diversas. La película cumple el Test de Bedchel puesto que la protagonista aparece hablando con dos personajes femeninos (su mejor amiga y su madre) de cuestiones relacionadas con el colegio, el hockey o la nueva casa. Cuestiones con las que también habla con su padre.

No se produce ninguna relación amorosa y tampoco se dan a conocer indicios de que Riley crea en el mito del amor romántico. De hecho, Riley está concebida como una niña con gustos y aficiones diversas como el deporte y que poco tienen que ver con las muñecas, las princesas o los príncipes. Entre sus aspiraciones no se encuentra la de encontrar al amor de su vida, o al menos, no se refleja en la etapa vital que se presenta en la película. Es una niña dependiente de los padres económicamente, como es normal, pero se comporta y actúa de forma independiente. Ella toma sus propias decisiones haciendo caso a sus intuiciones. Tampoco se produce ninguna actitud o comentario que podamos considerar machista.

4.3.Comparación y evolución de los personajes

En este apartado comparamos los aspectos más relevantes de la caracterización, el rol dramático y la representación de género respecto a los personajes de la muestra, descritos anteriormente. Por otro lado, también estudiamos si ha habido una evolución de estos aspectos desde el primer personaje analizado, creado en 1999 hasta el último, creado en 2015.

En primer lugar comparamos la caracterización. En referencia a la dimensión física, de los cinco personajes analizados sólo uno destaca por unos rasgos hiperfemeninos, en este caso, los de Elastigirl, que se ven potenciados mediante un estilismo ajustado que realza sus atributos. El resto de personajes no reafirman su feminidad y visten con ropa preeminentemente cómoda, aunque Colette Tatou también viste en alguna ocasión ropa ajustada. La complexión de los personajes es generalmente delgada, a excepción de Elastigirl, que tiene unas caderas más anchas, y Mérida, cuya cintura y caderas también son más anchas que las del resto de personajes. Es por esto que podemos decir que Pixar apuesta por un cuerpo delgado, pero también sano.

En cuanto a la dimensión psicológica, todos los personajes cuentan con características positivas de la personalidad. Son buenas, generosas, cariñosas y leales. Nociones muy asociadas al género femenino. Como punto destacable, a excepción de Jessie, el resto de personajes son fuertes y dominantes. Toman sus propias decisiones y las ejecutan según su intuición. Jessie en cambio es la más insegura de todas. Al ser un juguete abandonado, tiene miedo a la soledad. Asimismo, Riley Andersen en el conflicto de la trama también muestra inseguridades, fruto de su inadaptación a la nueva ciudad, a su nueva casa y a sus nuevos compañeros. Aun así es capaz de tomar decisiones trascendentales como la de fugarse de casa. El carácter más interesante de destacar es el de Mérida. Es la única que presenta el espíritu de la aventura y a la vez es reformadora. Quiere cambiar una ley no escrita referente al matrimonio para poder ser independiente.

En cuanto a la dimensión sociológica, se presentan personajes de diferentes edades, clases sociales y con diferentes metas. Ninguna de estas metas tiene que ver con casarse o encontrar el amor, sí en cambio con tener estabilidad física o emocional, en la mayoría de los casos. Por otro lado, los escenarios en los que se mueven los personajes son tanto privados como públicos. En concreto, Colette Tatou es la única que vemos básicamente

en un solo escenario y éste es público, lo cual nos indica que todas las mujeres ejercen roles fuera del hogar.

Teniendo en cuenta la caracterización de los personajes analizados, no podemos hablar de una evolución clara, puesto que se presentan diferencias de físico, personalidad y sociología en personajes alejados entre sí en el tiempo. Aun así, es cierto que el primer personaje analizado, Jessie—de la película *Toy Story 2*, estrenada en 1999—tiene una personalidad más estereotipada en relación al género femenino que la del último personaje analizado, el de Riley, de la película *Del Revés: Inside Out*, estrenada 16 años más tarde.

En segundo lugar, comparamos el rol dramático que ejercen los diferentes personajes. Si bien es cierto que los personajes femeninos adoptan arquetipos diversos, el arquetipo que más se repite es el del heraldo. En concreto, lo adoptan tres personajes: Jessie, Colette y Riley, que actúan como la persona que altera el equilibrio del héroe y lo motivan o desafían a pasar a la acción y encarar el conflicto. El segundo arquetipo más representado es el de héroe, ya que dos de los personajes analizados son heroínas, concretamente Elastigirl y Mérida. El resto de arquetipos que adoptan los personajes son el de figura cambiante (Jessie y Riley), el de embaucador (Elastigirl) y el de mentor (Colette).

Respecto al rol actante, el que más se repite es el de ayudante—lo ejerce Jessie, Elastigirl y Colette—y el de sujeto, que lo ejerce Elastigirl, Mérida y Riley, que además son protagonistas de sus propias historias. Estas últimas realizan la acción central del relato en la que persiguen sus respectivos objetos de deseo. Precisamente entre los personajes analizados, algunos funcionan como objeto de deseo en algunos momentos de las películas. Es el caso de Colette, que se convierte en el objeto de Lingüini al enamorarse de ella, y el caso de Mérida, que funciona como objeto de deseo para tres jóvenes, pretendientes a casarse con ella.

Teniendo en cuenta el rol dramático de los personajes analizados, podemos hablar de una evolución en referencia a los arquetipos, ya que con el paso del tiempo, los roles adquiridos por las mujeres son de mayor importancia narrativa, en el sentido de que están más directamente relacionados con la acción. Jessie, que es el personaje más antiguo realizado por Pixar de los analizados, adopta el rol de heraldo. Sin embargo, ya el segundo personaje, Elastigirl, se transforma en heroína, el tercero en mentor—una

figura que no es tan pasiva como puede llegar a ser la del heraldo—y el cuarto y el quinto en héroe y figura cambiante respectivamente.

Respecto al rol actante de los mismos, no es que haya una evolución clara pero si es cierto que los dos últimos personajes realizados por Pixar son sujetos, frente al papel anterior de destinador y ayudante de Jessie.

Por último, comparamos la representación de género de los personajes. En todas las películas se establecen relaciones entre personajes masculinos y femeninos basadas en la igualdad. Solo en *Brave* hay una cierta relación de sumisión de Mérida respecto a los Lores, que no le dejan decidir a ella con quien casarse o con quien no hacerlo. Aun así, como ya hemos comentado en su respectivo análisis, en un principio Mérida se ve obligada a aceptar las condiciones de matrimonio, pero de seguida desafía la tradición, poniendo en peligro la estabilidad del reino.

En las películas analizadas, se producen 3 relaciones amorosas, dos explícitas (en *Los increíbles* y en *Ratatouille*) y una implícita (en *Toy Story 2*). Ninguno de los personajes analizados cree en el mito del amor romántico y todos los personajes son independientes para tomar decisiones y actuar a excepción de Jessie, que depende de Woody para confiar en sí misma. Solo Elastigirl y Riley dependen de alguien económicamente hablando, la primera de su marido, y la segunda de sus padres.

En relación a las conversaciones de los personajes femeninos analizados, podemos decir que se cumple el Test de Bedchel en 3 de las 5 películas analizadas. Se cumple en *Los increíbles*, en *Brave* y en *Del Revés: Inside Out*, donde aparecen dos personajes femeninos hablando entre sí sobre algo diferente a un hombre. No se cumple por el contrario en *Toy Story 2* y en *Ratatouille*. En el primer caso, la joven no llega a conocer a ningún personaje femenino de los que aparece en la película y en el segundo caso, la mujer es la única presente en la película.

Por último, comentar que en las películas estudiadas no se dan comentarios, actos y/o actitudes de cara al personaje femenino analizado que puedan ser considerados machistas. Solo en el caso de *Brave*, podemos ver cierta prepotencia de algunos personajes masculinos respecto a Mérida. La decisión de los Lores prevalece por encima de la de Mérida, que no tiene prácticamente ni voz ni voto para elegir su destino.

Además, como ya hemos comentado en su respectivo análisis, la madre de ésta la presenta como un objeto al que conseguir.

5. Conclusiones

Una vez realizada la investigación, procedemos a concluir el devenir de estas páginas con respuestas al objeto de estudio planteado: analizar la representación de los personajes femeninos en las películas animadas de la compañía Pixar, desde sus inicios hasta la actualidad. Es por ello que en este apartado se incluye la confirmación o refutación de las hipótesis y una valoración generalizada de los resultados del trabajo, que son ciertamente reveladores. Por último, se consideran investigaciones futuras que puedan darse a raíz de las premisas que se exponen en este trabajo así como posibles usos del mismo.

5.1.Respuesta a las hipótesis

Se confirma la hipótesis principal de nuestra investigación: Los personajes femeninos de Pixar encarnan papeles de poca relevancia en el relato y representan roles de género estereotipados. Centrándonos en datos numéricos podemos decir que del total de personajes femeninos presentes en las películas de Pixar, un 59% son figuras secundarias, que únicamente complementan la acción de otro sujeto, normalmente masculino. Asimismo, un 28% son aliadas del protagonista. Solo un 6% de los personajes femeninos adquieren el rol principal de protagonista—en total son 5 las protagonistas, tres de las cuales forman parte de una misma película—lo cual indica que la representación femenina en Pixar se relaciona con papeles subordinados y de poca relevancia narrativa. De hecho, las mujeres protagonistas representan un 21% frente a un 79% referente a los protagonistas encarnados por personajes masculinos. El dato de los antagonistas es aún más dispar: un 11% son personajes femeninos y un 89% son masculinos.

Los resultados precisan información valiosa que también confirman nuestras sospechas acerca de que los personajes encarnados por mujeres representan roles de género estereotipados. Aun así, no se trata de una regla que se cumple en todos los casos, como ya hemos visto en los resultados del análisis semiótico-estructural narrativo. En este

punto describimos unos personajes complejos psicológicamente, dos de los cuales no representan roles de género estereotipados. Los casos más destacados son los de Mérida y Riley Andersen, quienes además son protagonistas de sus propias películas. Mérida es una princesa que no está preocupada por su belleza o por encontrar el amor de su vida, sino que busca la independencia y la aventura que su condición institucional en el reino le deniega. Riley Andersen es una niña preadolescente que podría haber sido representada, preocupada por su aspecto o interesada por los chicos, sin embargo, la vemos motivarse en otras cuestiones como el hockey.

Tras el trabajo de campo y el visionado del total de películas de Pixar, podemos ofrecer una perspectiva más amplia en referencia a la representación de género. Al dilatar esta visión comprobamos que muchas de los personajes femeninos actúan como objetos de deseo o sujetos pasivos. Además de ser «compasivas, comprensivas, complacientes, desenvueltas, con actitudes firmes, afectuosas o cariñosas» (Plaza *et al.*, 2010:30), el papel de algunos personajes se entiende por ser la «novia de». Esto se puede apreciar claramente en *Toy Story* (1995), *Monsters S.A.* (2001), *Cars* (2006), *Ratatouille* (2007), *UP* (2009) y *Cars 2* (2011). «Ellas se enamoran, se pelean, lloran», son las desencadenan la trama amorosa (Plaza *et al.*, 2010:27-28). Mientras el sujeto masculino, que por lo general adopta el arquetipo de héroe, lleva el peso de la acción principal para conseguir su objeto, los sujetos femeninos se ven relegados a tramas relacionadas con los deseos o ambiciones del propio varón. En *Toy Story*, la pastorcilla Bo Pep está enamorada de Woody y su rol sirve para alimentar el ego y el deseo sexual del mismo. En *Los Increíbles* (2004), además de presentar en la primera parte de la película a un ama de casa que se ocupa de todas las tareas del hogar así como del cuidado y la educación de sus hijos, también se muestra el estereotipo del enfrentamiento entre mujeres. Al creer que su marido le está siendo infiel con otra mujer, Elastigirl utiliza la violencia contra ella, antes de pedirle explicaciones a él. Tanto en *Cars* (2006) como en *Toy Story 2* (1999), a la hora de resolver el conflicto, los personajes femeninos se quedan en casa a esperar y los masculinos son los que se convierten en sujetos activos en busca de la solución al problema. Estos simples ejemplos nos permiten ilustrar la idea de que todavía se presentan en Pixar rastros estereotipados de la conducta y la función de la mujer, que se relaciona en ocasiones con la esfera privada.

En segundo lugar, se confirma la hipótesis específica: El tipo de representación femenina que se hace en Pixar evoluciona en sus películas, con lo cual, en las más

actuales podemos encontrar papeles principales, más activos y menos estereotipados. Si bien es cierto que en los resultados del análisis cuantitativo de contenido no se puede apreciar una evolución clara en referencia a la representación numérica de personajes femeninos, sí se logra distinguir en el visionado general de las películas y en el análisis cualitativo, una evolución de la representación femenina a lo largo de éstas, en cuanto a roles narrativos y de género.

En los inicios de Pixar (desde *Toy Story* hasta *Buscando a Nemo*), los personajes femeninos ejercen papeles como secundarios, aliados del protagonista y antagonistas, hasta 2004, que se estrena *Los Increíbles*. Hasta entonces, es el momento donde los personajes femeninos presentan más estereotipos de género y ocupan lugares subordinados en la narración. Un caso ejemplificador es el de *Monsters, S.A.* (2001) en el que además de aparecer solo tres mujeres, una de ellas, en concreto, Celia, únicamente existe en la película como novia de Mike Wazowski, con el que mantiene discusiones acaloradas al ver que no le presta la suficiente atención.

En una segunda etapa de Pixar (de *Los Increíbles* a *Toy Story 3*), hay un punto de inflexión, pero la representación femenina sigue el mismo patrón. En *Los increíbles* (2004) aparece por primera vez una protagonista femenina, aunque comparte este protagonismo con un personaje masculino, su marido. Como ya hemos visto en el análisis cualitativo, Elastigirl se convierte en la primera mujer en adoptar el arquetipo de heroína, así como el rol actante de sujeto activo. Sin embargo, en el resto de películas de esta etapa, la representación femenina es ínfima en cuanto a presencia y poco relevante en cuanto a función narrativa. En ningún caso va más allá de ser la mera ayudante del héroe o su objeto de deseo.

En la última etapa de Pixar (de *Cars 2* a *El viaje de Arlo*) hay un cambio de tendencia. Dos de las películas son protagonizadas por personajes femeninos, que además, rompen con los estereotipos de género vistos hasta ahora. Como ya hemos comentado anteriormente, hablamos de *Brave* (2012) y *Del Revés: Inside Out* (2015). En ambas, los personajes femeninos principales adoptan el arquetipo del héroe y actúan como sujetos activos en busca de su objeto de deseo, que nada tiene que ver con personajes masculinos. Esto supone un avance en cuanto a representación de género, y más aún cuando estas películas se narran desde el punto de vista femenino, a diferencia del resto de películas de Pixar.

Por todo esto hablamos de evolución. El hecho de que en la última etapa se estén realizando películas con mayor paridad entre personajes masculinos y femeninos y que se esfuercen por huir de los estereotipos más tradicionales del género, indica que Pixar está cambiando. Aun así, todavía está todo por ver, ya que la última película realizada por la compañía, *El Viaje de Arlo* (2015) los personajes representados por mujeres vuelven a ser mínimos y sus funciones narrativas poco relevantes en la trama.

Por último, se confirma la hipótesis específica: En las películas de Pixar hay una infrarrepresentación de personajes femeninos. Como hemos explicado detalladamente en la investigación de campo, de los personajes presentes en el total de películas, un 71% son masculinos y un 29% femeninos. Las mujeres en Pixar son una minoría que no es suficiente para su visibilización. De esta forma, el espectador femenino se ve poco representado en las películas.

5.2. Valoración general

Esta investigación nos ha permitido hacer una radiografía de la representación femenina en Pixar y con ello hacer valoraciones basadas en el conocimiento de la Teoría Fílmica Feminista y los estudios con perspectiva de género.

Pixar como marca es reconocida por la calidad de sus películas, tanto desde el punto de vista técnico (animación, guión...) como el relacionado con los valores. Tanto el público infantil como el adulto pueden disfrutar de sus historias y aprender de ellas. Sin embargo, esta investigación deja claro que Pixar suspende en perspectiva de género. Empezando por la infrarrepresentación de personajes femeninos, es revelador que en 20 años, desde que se estrenó *Toy Story* (1995), haya tanta disparidad de género en sus películas. Que en alguna de ellas tan sólo aparezca un personaje femenino como es el caso de *Ratatouille* (2007) resulta impactante. Revela que se está haciendo una representación que nada tiene que ver con la realidad, al vivir en un mundo en el que conviven hombres, mujeres, transexuales y otros.

En segundo lugar, todas las películas a excepción de dos—*Brave* (2012) y *Del Revés: Inside Out* (2015)—se estructuran en torno a la figura del hombre, que como afirma Mulvey (1975), controla los acontecimientos y se presenta como poseedor de la mirada del espectador. El punto de vista recae en gran medida en un solo personaje masculino,

por lo que hablamos de focalización interna y fija (Genette, 1972). Esto deja a la espectadora con pocas opciones de identificación con los personajes femeninos.

Podemos encontrar una explicación para entender esta perspectiva, en el equipo que trabaja en Pixar. Básicamente, está formado por hombres, cuyas caras más visibles son John Lasseter, Andrew Stanton, Pete Docter, Brad Bird y Lee Unkrich. Todas las películas de Pixar han estado dirigidas y escritas por hombres salvo pequeñas excepciones. Curiosamente, las últimas películas de Pixar que incorporan personajes femeninos protagonistas han sido dirigidas y/o escritas por mujeres. Es el caso de Brenda Chapman, que escribió la historia y tuvo mérito como codirectora de *Brave*, a pesar de haber sido sustituida por Mark Andrews por desacuerdos creativos. También es el caso de Ronnie del Carmen, que ha codirigido *Del Revés: Inside Out* junto con Pete Docter.

En una entrevista que hizo Pete Docter para *Indiewire*⁴⁶, comentó que las películas que realizan en Pixar son un reflejo muy personal de ellos mismos. Esto podría demostrar la casi inexistente perspectiva femenina en las películas de Pixar, por lo que incorporar más mujeres profesionales al sector aportaría puntos de vista novedosos y, a su vez, necesarios.

Como hemos podido comprobar, las películas de Pixar se construyen a través de un discurso patriarcal, donde el hombre es la figura preponderante. Se ve plasmado en comentarios y diálogos de los films, que pueden pasar desapercibidos pero que de alguna forma incluyen esta ideología. Comentarios como el que le expresa Rayo McQueen a Sally en *Cars* (2006), «Tienes mucha suerte. Tú solo quédate ahí y deja que te mire con atención»⁴⁷, o el que expresa Mate a Holly en *Cars 2* (2011), «No solo eres la chica más guapa que he conocido, también eres la más listilla»⁴⁸. En el primer comentario, Rayo convierte a Sally en un objeto de deseo, observado, y en el segundo, se aprecia como Mate había cuestionado la inteligencia de Holly, por alguna razón. En *Toy Story 3* (2010), la Sr Patata mantiene un diálogo acalorado con el villano Lotzo, hasta que éste le quita el accesorio de la boca, para que se calle. Entonces el Sr Patata

⁴⁶ WLOSZCZYNA, Susan (junio de 2015). Why Pixar Whiz Pete Docter Decided to Enter a Young Girl's Mind — and Turn Your Emotions Inside Out. Indiewire. Recuperado de <http://www.indiewire.com/2015/06/why-pixar-whiz-pete-docter-decided-to-enter-a-young-girls-mind-and-turn-your-emotions-inside-out-203434/>

⁴⁷ En el minuto 00:29:36 de *Cars* (2006)

⁴⁸ En el minuto 00:52:04 de *Cars 2* (2011)

añade, «Nadie le quita la boca a mi mujer ni siquiera yo»⁴⁹. En todo caso, se trata de comentarios que denotan cierto machismo, a veces presentados de forma implícita en el discurso.

Este tipo de discurso, a veces presente, se relaciona con los roles que adoptan las mujeres en las películas de Pixar, en el que destaca la subordinación de los personajes femeninos a los masculinos y su diferente importancia en los relatos.

Investigaciones futuras

El estudio de los personajes femeninos de Pixar bajo la perspectiva de género ha tenido la pretensión de hacer visibles los mensajes que confieren sus representaciones. Los resultados abren una puerta a cuestionarnos ciertos roles y funciones narrativas que siguen estereotipando la imagen de la mujer, así como el punto de vista desde el que se presentan las historias.

Esta investigación está acotada a Pixar, pero siempre podría ampliarse la muestra cualitativa o expandir el tema hacia otros horizontes de la animación o del cine en general. Al estar lleno de significación, siempre habrá asuntos que cuestionarse.

Por otro lado, y para contrastar cómo llegan las representaciones de Pixar al público, se consideraría hacer un estudio de audiencia, en el que los receptores de los mensajes analizaran aspectos relacionados con la perspectiva de género. Sería interesante que los receptores fueran masculinos y femeninos y de diferentes edades para examinar de qué manera afectan estas representaciones a la conformación de su identidad y la identificación con los personajes. Esta posible obertura de la investigación, otorgaría una perspectiva más completa de Pixar, que como gran compañía de animación, todavía tiene recorrido en la industria del cine.

⁴⁹ En el minuto 00:45:28 de *Toy Story 3* (2010)

6. Bibliografía

Libros

- ARRANZ, Fátima (2010). *Cine y género es España*. Madrid: Ediciones Cátedra.
- AUMONT, Jacques, et al. (1985). *Estética del cine. Espacio fílmico, montaje, narración, lenguaje*, Barcelona: Paidós Ibérica.
- BERGANZA, Rosa y RUIZ, José A. (2005) *Investigar en comunicación: guía de práctica de métodos y técnicas de investigación social en comunicación*, Madrid: McGraw-Hill, DL.
- BYRNE, Eleanor y MCQUILLAN, Martin (1999). *Deconstructing Disney*, London: Pluto Press.
- CASETTI, Francesco (1993), *Teorie del cinema*, Bompiani. Trad. castellana: *Teorías del cine*, Madrid, Cátedra, 1994
- COLAIZZI, Giulia (2007). *La pasión del significante: teoría del género y cultura visual*, Madrid: Biblioteca Nueva.
- DE LAURETIS, Teresa (1992). *Alicia ya no*, Barcelona: Cátedra.
- GALÁN, Elena (2007). *La imagen social de la mujer en las series de ficción*. Cáceres: Universidad de Extremadura.
- GAUDREAULT, André y JOST, François (1995). *El relato cinematográfico*, Barcelona: Ediciones Paidós
- GENETTE, Gérard (1989). *Figuras III*, Barcelona: Lumen.
- GIROUX, Henry A. (1999). *The mouse that Roared: Disney and the end of innocence*, New York: Rowman and littlefield Publishers.
- KUHN, Annette (1991). *Cine de mujeres: feminismo y cine*, Madrid: Cátedra.
- LAFFAY, Albert (1964). *Logique du cinema*, París: Masson et Cie.

LOTZ, Amanda D. (2006). *Redesigning women: televisión after network era*. Urbana: University of Illinois Press.

PLAZA, Juan F., et al. (2010). *La representación de las mujeres en el cine y la televisión contemporáneos*, Barcelona: Laertes.

PÉREZ-GUERRERO, Ana María (2013). *Pixar: las claves del éxito*, Madrid: Ediciones Encuentro.

SIMELIO Núria. (2011). Principales orientaciones y áreas de investigación. En Vilches, L.(Coord.), del Río, O.; Simelio, N. et al., (eds.) *La investigación en Comunicación: Métodos y Técnicas en la Era Digital*. Barcelona: Gedisa. Capítulo 2: Por dónde empezar y cómo plantear un proyecto de investigación. p.48.

SORIANO, Jaume (2007). *L'ofici del comunicòleg*. Vic: EUMO.

VALE, Eugene (1991). *Técnicas del guión para cine y televisión*, Barcelona: Editorial Gedisa.

VELÁZQUEZ, TERESA (2011). Diferentes modelos para el análisis discursivo-semiótico. En Vilches, L. (Coord.), del Río, O.; Simelio, N. et al., (eds.) *La investigación en Comunicación: Métodos y Técnicas en la Era Digital*. Barcelona: Gedisa. Capítulo 8: Las técnicas del análisis socio-semiótico. pp.238-244.

VILCHES, Lorenzo (Coord.), DEL RÍO, Olga et al. (2011). *La investigación en comunicación: métodos y técnicas en la era digital*, Barcelona: Gedisa.

VOGLER, Christopher (2002). *El viaje del escritor*, Madrid: Ma Non Troppo.

Artículos y publicaciones escritas

ALBIZU, Natalia (2010). *Mujeres irrepresentables. La crítica feminista a la narratividad cinematográfica clásica*, Universidad Complutense de Madrid.

BOSH, Esperanza, et al. (2010). Profundizando en el análisis del mito del amor romántico y sus relaciones con la violencia contra las mujeres en la pareja: análisis cualitativo. Memoria de investigación.

COLAIZZI, Giulia (2001). El Acto Cinematográfico: Género y Texto Fílmico. *En Lectora: Revista de dones i textualitat*, nº 7: 5-13.

DAVID, Janeth (2013). “Modelo actancial. Los resortes narratológicos de la obra de Greimas”, *Escribanía*, Año 16, Vol. 11, n. 2: 85-110.

GALÁN, Elena (2007). *Fundamentos básicos en la construcción del personaje para medios audiovisuales*, Universidad Carlos III de Madrid.

GANZABAL, María y MESO, Koldo (sin fecha). *Evolución de los estereotipos de género en los Films de Disney. El caso de Tiana y el sapo*, II Jornadas Mujer y Medios de Comunicación.

GÓMEZ, Francisco Javier (2008). *Saber y mirar. Una propuesta de reformulación de los conceptos de focalización y ocularización en los discursos audiovisuales*, I+C Investigar la comunicación: Congreso Internacional Fundacional AE-IC, Santiago de Compostela, 30, 31 de enero y 1 de febrero de 2008.

MAEDA, Carla (2011). Entre princesas y brujas: Análisis de la representación de las protagonistas y antagonistas presentes en las películas de Walt Disney, En *III Congreso Internacional Latina de Comunicación Social*: Universidad de La Laguna.

MARTÍNEZ, Alejandra y MERLINO, Aldo (2006). “Discurso y socialización en producciones cinematográficas infantiles”, *Comunicar*, 26:125-130.

MULVEY, Laura (1975). “Placer visual y cine narrativo”, *Eutopías* 2ª época, vol. I. Valencia: Ed. Episteme.

PALENCIA, Rosa M. (2009). “La representación del género en el cine infantil contemporáneo”, *Los límites de la diferencia: Alteridad cultural, género y políticas sociales*, Icaria Antrazyt: 63-76

PORTO, Leticia (2010). “Socialización de la infancia en películas de Disney/Pixar y Dreamworks/PDI. Análisis de modelos sociales en la animación”, *Prisma social*, n. 4.

SANPEDRO, Pilar (2005). El mito del amor romántico y sus consecuencias en los vínculos de pareja. *Disenso*, 45.

SULBARÁN, Eugenio (2000). “El análisis del film: entre la semiótica del relato y la narrativa fílmica”, *Opción*, Año 16, n. 31: 44-71.

ZAVALA, Lauro (2013). “Sobre la evolución de los géneros cinematográficos”, *La Colmena* n. 80:131-138.

Artículos y publicaciones online

COGGAN, D. (21 de junio de 2015). Entertainment weekly. California: Time Inc. Network. <http://www.ew.com/article/2015/06/21/box-office-report-inside-out>

ERAUSQUIN, A (13 de febrero de 2014). Así han cambiado los cánones de belleza en el último siglo. Elcomercio.es. Recuperado de <http://www.elcomercio.es/moda/gente/estilo-belleza-cambio-201402131809.html>

G. Andrea (13 de noviembre de 2013). El canon de belleza femenino en la Edad Media. Triángulo Magazine. Recuperado de <https://triangulomag.com/2013/11/13/el-canon-de-belleza-femenino-en-la-edad-media/>

Portal de la educomunicación (sin fecha). *Los comienzos del cine*, <http://www.uhu.es/cine.educacion/cineyeducacion/comienzoscine.htm> [Consulta: enero 2016].

SPERLING, N. (25 de mayo de 2011). When the glass ceiling crashed on Brenda Chpaman. Los Angeles Times. Recuperado de <http://articles.latimes.com/2011/may/25/entertainment/la-et-women-animation-sidebar-20110525>

WLOSZCZYNA, Susan (junio de 2015). Why Pixar Whiz Pete Docter Decided to Enter a Young Girl's Mind — and Turn Your Emotions Inside Out. Indiewire. Recuperado de <http://www.indiewire.com/2015/06/why-pixar-whiz-pete-docter-decided-to-enter-a-young-girls-mind-and-turn-your-emotions-inside-out-203434/>

Bases de datos online

IMDB, 2015 *Del Revés: Inside Out*. Disponible en <http://www.imdb.com/title/tt2096673/> [Consulta realizada el 24 de marzo de 2016]

REAL ACADEMIA ESPAÑOLA (2016). Diccionario de la lengua española, <http://www.rae.es/recursos/diccionarios/drae> [Consulta: enero 2016].

Rotten Tomatoes (2016). https://www.rottentomatoes.com/m/inside_out_2015/ [Consulta: marzo 2016].

Películas

ANDERSON, Darla, REHER, Kevin (Productores) y LASSETER, John y STANTON, Andrew (Directores). (1998). *Bichos: una aventura en miniatura* [cinta cinematográfica]. Estados Unidos: Walt Disney Pictures / Pixar Animation Studios.

ANDERSON, Darla K. (Productor) y DOCTER, Pete, SILVERMAN, David y UNKRICH, Lee (Directores). (2001). *Monstruos S.A.* [cinta cinematográfica]. Estados Unidos: Walt Disney Pictures / Pixar Animation Studios.

ANDERSON, Darla (Productor) y LASETTER, John y RANFT, Joe (Directores). (2006). *Cars* [cinta cinematográfica]. Estados Unidos: Walt Disney Pictures / Pixar Animation Studios.

ANDERSON, Darla (Productor) y UNKRICH, Lee (Director). (2010). *Toy Story 3* [cinta cinematográfica]. Estados Unidos: Walt Disney Pictures / Pixar Animation Studios.

ARNOLD, Bonnie, CATMULL, Ed, Guggenheim, Ralph y JOBS, Steve (Productores) y LASETTER, John (director). (1995). *Toy Story* [cinta cinematográfica]. Estados Unidos: Walt Disney Pictures / Pixar Animation Studios.

JACKSON, Karen, MCARTHUR, Sarah y PLOTKIN, Helene (Productores) y LASSETER, John, BRANNON, Ash y UNKRICH, Lee (Directores). (1999). *Toy Story 2* [cinta cinematográfica]. Estados Unidos: Walt Disney Pictures / Pixar Animation Studios.

JOHN, Walker (Productor) y BIRD, Brad (Director). (2004). *Los increíbles* [cinta cinematográfica]. Estados Unidos: Walt Disney Pictures / Pixar Animation Studios.

LEWIS, Brad (Productor) y BIRD, Brad y PINKAVA, Jan (Directores). (2007). *Ratatouille* [cinta cinematográfica]. Estados Unidos: Walt Disney Pictures / Pixar Animation Studios.

MORRIS, Jim y COLLINS, Lindsey (Productores) y STANTON, Andrew (Director). (2008). *WALL-E* [cinta cinematográfica]. Estados Unidos: Walt Disney Pictures / Pixar Animation Studios.

RAE, Kori (Productor) y SCANLON, Dan (Director). (2013) *Monstruos University* [cinta cinematográfica]. Estados Unidos: Walt Disney Pictures / Pixar Animation Studios.

REAM, Denise (Productor) y LASSETERE, John y LEWIS, Brad (Directores). (2011) *Cars 2* [cinta cinematográfica]. Estados Unidos: Walt Disney Pictures / Pixar Animation Studios.

REAM, Denise (Productor) y SOHN, Peter (Director). (2015) *El viaje de Arlo* [cinta cinematográfica]. Estados Unidos: Walt Disney Pictures / Pixar Animation Studios.

RIVERA, Jonas (Productor) y DOCTER, Pete y PETERSON, Bob (Directores). (2009). *Up* [cinta cinematográfica]. Estados Unidos: Walt Disney Pictures / Pixar Animation Studios.

RIVERA, Jonas (Productor) y DOCTER, Pete y DEL CARMEN, Ronnie (Directores). (2015) *Del Revés: Inside Out* [cinta cinematográfica]. Estados Unidos: Walt Disney Pictures / Pixar Animation Studios.

SARAFIAN, Katherine (Productor) y ANDREWS, Mark, CHAPMAN, Brenda y PURCELL, Steve (Directores). (2012) *Brave* [cinta cinematográfica]. Estados Unidos: Walt Disney Pictures / Pixar Animation Studios.

WALTERS, Graham (Productor) y STANTON, Andrew y UNKIRCH, Lee (Directores). (2003). *Buscando a Nemo* [cinta cinematográfica]. Estados Unidos: Walt Disney Pictures / Pixar Animation Studios.

Anexos

Anexo 1: Tabla de muestra que recoge los tipos de protagonista

Tipo de protagonista	Personajes masculinos	% de personajes masculinos	Personajes femeninos	% de personajes femeninos
Protagonista				
Aliado del protagonista				
Antagonista				
Aliado del antagonista				
Secundario con frase				
Nº total de personajes				

Tabla 1. Tipos de protagonista. Fuente: elaboración propia

Anexo 2: Tabla de muestra que recoge las categorías del análisis semiótico-estructural narrativo

❖ Caracterización

	Unidades de análisis	Categorías
Dimensión física	Aspecto físico	. Hiperfemenina, andrógina, sin rasgos particulares . Atractiva, normal, poco atractiva
	Descripción física	. Cabello: longitud y color . Ojos: estilo y color . Complexión (delgada, gruesa, normal, musculada)

Dimensión psicológica	Vestimenta/estilismo	<ul style="list-style-type: none"> . Pantalón, falda, vestido, traje . Complementos (joyas, accesorios) . Ropa ajustada, ancha, normal . Maquillaje, sin maquillar
	Personalidad	<ul style="list-style-type: none"> . Extrovertida, introvertida . Generosa, egoísta . Buena, malvada . Espabilada, lenta . Organizada, despistada . Presumida, dejada, no presta especial atención . Cariñosa, distante . Valiente, cobarde, miedosa . Desafiante, pacificadora . Leal, desleal . Otros: inteligente, aventurera, emprendedora, reformadora, entusiasta, enamoradiza, romántica
	Carácter	<ul style="list-style-type: none"> . Alegre, triste . Simpática, antipática . Nerviosa, relajada . Intuitiva, reflexiva . Sensible, fuerte . Activa, apática . Dominante, sumisa . Colérica, tranquila
	Objetivos/metás	<ul style="list-style-type: none"> . Acenso profesional . Necesidad económica . Altruismo . Formar una familia . Tener pareja . Fama o reconocimiento . Estabilidad (física y/o emocional)
Dimensión	Edad	<ul style="list-style-type: none"> . Niña, adolescente, joven, adulta, anciana

sociológica	Origen	. Humano, objeto (juguete)
	Situación familiar	. Estabilidad, crisis
	Ocupación	. Estudiante, Trabaja fuera de casa, ama de casa, otro
	Posición social	. Clase social baja, media, alta
	Hobbies	. Tiro con arco, hockey, otro
	Escenarios	. Público, privado, ambos

❖ Rol dramático

Unidades de análisis	Categorías
Arquetipo	. Héroe, mentor, guardián del umbral, heraldo, figura cambiante, sombra, embaucador
Actante	. Sujeto, objeto, destinador, destinatario, ayudante, oponente
Protagonismo	. Protagonista, aliado del protagonista, antagonista, aliado del antagonista, secundario

❖ Representación de género

	Unidades de análisis	Categorías
Relación con los otros personajes	Mujer - Hombre	. Igualdad, sumisión, superioridad . Amor, amistad, hermandad, enfrentamiento
	Mujer - Mujer	. Amistad, hermandad, enfrentamiento

Conversación con los otros personajes	Padre - Hija	. Complicidad, enfrentamiento
	Madre - Hija	. Complicidad, enfrentamiento
	Mujer – Hombre	. Amor, amistad, familia, trabajo, otros
	Mujer – Mujer	. Amor, amistad, familia, trabajo, otros
	Padre – Hija	. Amor, amistad, familia, trabajo, otros
	Madre – Hija	. Amor, amistad, familia, trabajo, otros
	Relación amorosa	. Se produce (especificar), no se produce
	Creencia en el mito del amor romántico	. Cree en el mito del amor romántico, no cree en el mito del amor romántico
	Nivel de dependencia	. Dependencia, independencia del hombre
	Comentario/acto/actitud machista	. Se produce (especificar), no se produce

Tabla 2. Análisis semiótico-estructural narrativo. Fuente: elaboración propia

Anexo 3: Tabla que muestra los personajes que aparecen en las películas escogidas en la muestra

Películas	Personajes femeninos
<i>Toy Story 2 (1999)</i>	Jessie
	Mrs. Potato
	Molly Davis
	Barbie
<i>Los increíbles (2004)</i>	Elastigirl, Helen Parr
	Violet Parr

	Mirage
	Edna Mode
	Kari McKeen
<i>Ratatouille</i> (2007)	Colette Tatou
<i>Brave</i> (2012)	Mérida
	Elinor
	Maudie
	La Bruja
<i>Inside Out</i> (2015)	Riley Andersen
	Madre de Riley

Tabla 3. Todos los personajes femeninos que aparecen en cada película Fuente: elaboración propia

Anexo 4: Tabla que muestra la representación numérica femenina y masculina total

Tipo de protagonista	Personajes masculinos	% de personajes masculinos	Personajes femeninos	% de personajes femeninos
Protagonista	19	7%	5	2%
Aliado del protagonista	53	19%	22	8%
Antagonista	16	6%	2	1%
Aliado del antagonista	15	5%	3	1%
Secundario con frase	95	34%	47	17%
Nº total de personajes	198	71%	79	29%

Tabla 4. Representación numérica femenina y masculina. Fuente: Elaboración propia a partir del visionado del total de películas de Pixar

Anexo 5: Tabla de resultados de *Toy Story* (1995)

Tipo de protagonista	Personajes masculinos	Personajes femeninos
Protagonista	2	

Aliado del protagonista	4	1
Antagonista	1	
Aliado del antagonista		
Secundario con frase	2	2
Nº total de personajes	9	3

Tabla 5. Representación numérica femenina y masculina en *Toy Story (1995)*. Fuente: Elaboración propia a partir del visionado de la película

Anexo 6: Tabla de resultados de *Bichos: Una aventura en miniatura (1998)*

Tipo de protagonista	Personajes masculinos	Personajes femeninos
Protagonista	1	
Aliado del protagonista	6	4
Antagonista	1	
Aliado del antagonista	4	
Secundario con frase	6	1
Nº total de personajes	18	5

Tabla 6. Representación numérica femenina y masculina en *Bichos: Una aventura en miniatura (1998)*. Fuente: Elaboración propia a partir del visionado de la película

Anexo 7: Tabla de resultados de *Monstruos S.A. (2001)*

Tipo de protagonista	Personajes masculinos	Personajes femeninos
Protagonista	2	
Aliado del protagonista		1
Antagonista	2	

Aliado del antagonista	1	
Secundario con frase	4	2
Nº total de personajes	9	3

Tabla 7. Representación numérica femenina y masculina en *Monstruos S. A.* (2001). Fuente: Elaboración propia a partir del visionado de la película

Anexo 8: Tabla de resultados de *Toy Story 2.* (1999)

Tipo de protagonista	Personajes masculinos	Personajes femeninos
Protagonista	2	
Aliado del protagonista	4	1
Antagonista	2	
Aliado del antagonista		
Secundario con frase	5	4
Nº total de personajes	13	5

Tabla 8. Representación numérica femenina y masculina en *Toy Story 2* (1999) Fuente: Elaboración propia a partir del visionado de la película

Anexo 9: Tabla de resultados de *Buscado a Nemo* (2003)

Tipo de protagonista	Personajes masculinos	Personajes femeninos
Protagonista	2	
Aliado del protagonista	5	3
Antagonista		1
Aliado del antagonista		
Secundario con frase	12	2

Nº total de personajes	19	6
------------------------	----	---

Tabla 9. Representación numérica femenina y masculina en *Buscando a Nemo* (2003) Fuente: Elaboración propia a partir del visionado de la película

Anexo 10: Tabla de resultados de Los Increíbles (2004)

Tipo de protagonista	Personajes masculinos	Personajes femeninos
Protagonista	1	1
Aliado del protagonista	1	1
Antagonista	1	
Aliado del antagonista		1
Secundario con frase	6	2
Nº total de personajes	9	5

Tabla 10. Representación numérica femenina y masculina en *Los increíbles* (2004) Fuente: Elaboración propia a partir del visionado de la película

Anexo 11: Tabla de resultados de Cars (2006)

Tipo de protagonista	Personajes masculinos	Personajes femeninos
Protagonista	1	
Aliado del protagonista	8	2
Antagonista	1	
Aliado del antagonista		
Secundario con frase	4	4
Nº total de personajes	14	6

Tabla 11. Representación numérica femenina y masculina en *Cars* (2006) Fuente: Elaboración propia a partir del visionado de la película

Anexo 12: Tabla de resultados de *Ratatouille* (2007)

Tipo de protagonista	Personajes masculinos	Personajes femeninos
Protagonista	2	
Aliado del protagonista	2	1
Antagonista	1	
Aliado del antagonista	1	
Secundario con frase	7	
Nº total de personajes	13	1

Tabla 12. Representación numérica femenina y masculina en *Ratatouille* (2007) Fuente: Elaboración propia a partir del visionado de la película

Anexo 13: Tabla de resultados de *WALL-E* (2008)

Tipo de protagonista	Personajes masculinos	Personajes femeninos
Protagonista	1	
Aliado del protagonista	1	1
Antagonista	1	
Aliado del antagonista	1	
Secundario con frase	2	1
Nº total de personajes	6	2

Tabla 13. Representación numérica femenina y masculina en *WALL-E* (2008) Fuente: Elaboración propia a partir del visionado de la película

Anexo 14: Tabla de resultados de *UP* (2009)

Tipo de protagonista	Personajes masculinos	Personajes femeninos

Protagonista	1	
Aliado del protagonista	2	
Antagonista	1	
Aliado del antagonista	1	
Secundario con frase	2	2
Nº total de personajes	7	2

Tabla 14. Representación numérica femenina y masculina en *UP* (2009) Fuente: Elaboración propia a partir del visionado de la película

Anexo 15: Tabla de resultados de Toy Story 3 (2010)

Tipo de protagonista	Personajes masculinos	Personajes femeninos
Protagonista	1	
Aliado del protagonista	5	3
Antagonista	1	
Aliado del antagonista	3	1
Secundario con frase	6	5
Nº total de personajes	16	9

Tabla 15. Representación numérica femenina y masculina en *Toy Story 3* (2010) Fuente: Elaboración propia a partir del visionado de la película

Anexo 16: Tabla de resultados de Cars 2 (2011)

Tipo de protagonista	Personajes masculinos	Personajes femeninos
Protagonista	1	
Aliado del protagonista	2	1
Antagonista	2	

Aliado del antagonista	2	
Secundario con frase	14	4
Nº total de personajes	21	5

Tabla 16. Representación numérica femenina y masculina en *Cars 2* (2011) Fuente: Elaboración propia a partir del visionado de la película

Anexo 17: Tabla de resultados de *Brave* (2012)

Tipo de protagonista	Personajes masculinos	Personajes femeninos
Protagonista		1
Aliado del protagonista		1
Antagonista		
Aliado del antagonista		
Secundario con frase	9	2
Nº total de personajes	9	4

Tabla 17. Representación numérica femenina y masculina en *Brave* (2012) Fuente: Elaboración propia a partir del visionado de la película

Anexo 18: Tabla de resultados de *Monstruos University* (2013)

Tipo de protagonista	Personajes masculinos	Personajes femeninos
Protagonista	1	
Aliado del protagonista	5	
Antagonista	1	1
Aliado del antagonista	1	
Secundario con frase	5	5

Nº total de personajes	13	6
------------------------	----	---

Tabla 18. Representación numérica femenina y masculina en *Monstruos University* (2013) Fuente: Elaboración propia a partir del visionado de la película

Anexo 19: Tabla de resultados de *Del Revés: Inside Out* (2015)

Tipo de protagonista	Personajes masculinos	Personajes femeninos
Protagonista		3
Aliado del protagonista	4	2
Antagonista		
Aliado del antagonista		
Secundario con frase	6	8
Nº total de personajes	10	13

Tabla 19. Representación numérica femenina y masculina en *Del Revés: Inside Out* (2015) Fuente: Elaboración propia a partir del visionado de la película

Anexo 20: Tabla de resultados de *El viaje de Arlo* (2015)

Tipo de protagonista	Personajes masculinos	Personajes femeninos
Protagonista	1	
Aliado del protagonista	4	
Antagonista	1	
Aliado del antagonista	1	1
Secundario con frase	5	3
Nº total de personajes	12	4

Tabla 19. Representación numérica femenina y masculina en *El viaje de Arlo* (2015) Fuente: Elaboración propia a partir del visionado de la película

Anexo 21: Ficha de resultados de Toy Story 2: Personaje de Jessie

❖ Caracterización

	Unidades de análisis	Categorías	Jessie
Dimensión física	Aspecto físico	. Hiperfemenina, andrógina, sin rasgos particulares . Atractiva, poco atractiva	. Sin rasgos particulares -
	Descripción física	. Cabello: longitud y color . Ojos: estilo y color . Etnia . Complexión (delgada, gruesa, normal, musculada)	. Largo y pelirrojo en trenza. . Ojos grandes y verdes . Etnia caucásica . Complexión delgada
	Vestimenta/estilismo	. Pantalón, falda, vestido, traje . Complementos (joyas, accesorios) . Ropa ajustada, ancha, normal . Maquillaje, sin maquillar	. Pantalón vaquero . Sombrero vaquero . Ropa normal . Maquillaje
Dimensión psicológica	Personalidad	. Extrovertida, introvertida . Generosa, egoísta . Buena, malvada . Espabilada, lenta . Organizada, despistada . Presumida, dejada, no presta especial atención . Cariñosa, distante . Valiente, cobarde, miedosa . Segura, insegura . Desafiante, pacificadora . Leal, desleal . Otros: inteligente, aventurera, emprendedora, reformadora, entusiasta, enamoradiza, romántica	. Extrovertida . Generosa . Buena . Espabilada . Organizada . No presta especial atención . Cariñosa . Miedosa . Insegura . Desafiante . Leal
	Carácter	. Alegre, triste . Simpática, antipática . Nerviosa, relajada . Intuitiva, reflexiva . Sensible, fuerte . Activa, apática . Dominante, sumisa . Colérica, tranquila	. Alegre . Simpática . Nerviosa . Reflexiva . Sensible . Activa . Tranquila
	Objetivos/metás	. Acenso profesional . Necesidad económica . Altruismo	. Altruismo (ser parte de la exposición del

Dimensión sociológica		. Formar una familia . Tener pareja . Fama o reconocimiento . Estabilidad (física y/o emocional)	museo) y estabilidad emocional
	Edad	. Niña, adolescente, joven, adulta, anciana	. Joven
	Origen	. Humano, objeto (juguete), superheroína	. Objeto
	Situación familiar	. Estabilidad, crisis	-
	Ocupación	. Estudiante, Trabaja fuera de casa, ama de casa, otro	-
	Posición social	. Clase social baja, media, alta	-
	Hobbies	. Tiro con arco, hockey, otro	-
	Escenarios	. Público, privado, ambos	. Ambos

❖ Rol dramático

Unidades de análisis	Categorías	Jessie
Arquetipo	. Héroe, mentor, guardián del umbral, heraldo, figura cambiante, sombra, embaucador	. Figura cambiante y heraldo
Actante	. Sujeto, objeto, destinador, destinatario, ayudante, oponente	. Destinador y ayudante
Protagonismo	. Protagonista, aliado del protagonista, antagonista, aliado del antagonista, secundario	. Aliado del protagonista

❖ Representación de género

	Unidades de análisis	Categorías	Jessie
Relación con los otros personajes	Mujer - Hombre	. Igualdad, sumisión, superioridad . Amor, amistad, hermandad, enfrentamiento	. Igualdad . Amistad . Amor
	Mujer - Mujer	. Amistad,	-

Conversación con los otros personajes		hermandad, enfrentamiento	
	Padre - Hija	. Complicidad, enfrentamiento	-
	Madre - Hija	. Complicidad, enfrentamiento	-
	Mujer – Hombre	. Amor, amistad, familia, trabajo, otros	. Amistad, familia, planes de futuro
	Mujer – Mujer	. Amor, amistad, familia, trabajo, otros	-
	Padre – Hija	. Amor, amistad, familia, trabajo, otros	-
	Madre – Hija	. Amor, amistad, familia, trabajo, otros	-
	Relación amorosa	. Se produce (especificar), no se produce	. Se produce sutilmente y de forma poco explícita
	Creencia en el mito del amor romántico	. Cree en el mito del amor romántico, no cree en el mito del amor romántico	. No cree en el amor romántico
	Nivel de dependencia	. Dependencia, independencia del hombre	. Dependencia del hombre
	Comentario/acto/actitud machista	. Se produce (especificar), no se produce	. No se produce

Tabla 21. Resultados de *Toy Story 2*: Personaje de Jessie. Fuente: Elaboración propia a partir del visionado de la película

Anexo 22: Ficha de resultados de Los increíbles: Elastigirl, Helen Parr

❖ Caracterización

	Unidades de análisis	Categorías	Elastigirl, Helen Parr
Dimensión física	Aspecto físico	. Hiperfemenina, andrógina, sin rasgos particulares . Atractiva, normal, poco atractiva	. Hiperfemenina
	Descripción física	. Cabello: longitud y color	. Cabello castaño

Dimensión psicológica		. Ojos: estilo y color . Etnia . Complexión (delgada, gruesa, normal, musculada)	(media melena) . Ojos marrones . Etnia caucásica . Complexión normal con caderas anchas
	Vestimenta/estilismo	. Pantalón, falda, vestido, traje . Complementos (joyas, accesorios) . Ropa ajustada, ancha, normal . Maquillaje, sin maquillar	Traje de superhéroe (ajustado) y de diario, pantalones y camisas anchas. . Sin maquillar, generalmente
	Personalidad	. Extrovertida, introvertida . Generosa, egoísta . Buena, malvada . Espabilada, lenta . Organizada, despistada . Presumida, dejada, no presta especial atención . Cariñosa, distante . Valiente, cobarde, miedosa . Segura, insegura . Desafiante, pacificadora . Leal, desleal . Otros: inteligente, aventurera, emprendedora, reformadora, entusiasta, enamoradiza, romántica	. Extrovertida . Generosa . Buena . Espabilada . Organizada . No presta especial atención . Cariñosa . Valiente . Segura . Pacificadora . Leal . Inteligente
	Carácter	. Alegre, triste . Simpática, antipática . Nerviosa, relajada . Intuitiva, reflexiva . Sensible, fuerte . Activa, apática . Dominante, sumisa . Colérica, tranquila	. Alegre . Simpática . Nerviosa . Intuitiva . Fuerte . Activa . Dominante . Colérica
	Objetivos/metás	. Acenso profesional . Necesidad económica . Altruismo . Formar una familia . Tener pareja . Fama o reconocimiento . Estabilidad (física y/o emocional)	. Estabilidad familiar . Salvar su matrimonio . Salvar al mundo
Dimensión sociológica	Edad	. Niña, adolescente, joven, adulta, anciana	. Joven y adulta
	Origen	. Humano, objeto (juguete), superheroína	. Superheroína, con poderes

	Situación familiar	. Estabilidad, crisis	. Crisis
	Ocupación	. Estudiante, Trabaja fuera de casa, ama de casa, otro	. Ama de casa
	Posición social	. Clase social baja, media, alta	. Clase social media
	Hobbies	. Tiro con arco, hockey, otro	-
	Escenarios	. Público, privado, ambos	. Ambos

❖ Rol dramático

Unidades de análisis	Categorías	Elastigirl, Helen Parr
Arquetipo	. Héroe, mentor, guardián del umbral, heraldo, figura cambiante, sombra, embaucador	. Embaucador y héroe
Actante	. Sujeto, objeto, destinador, destinatario, ayudante, oponente	. Oponente y ayudante y también sujeto
Protagonismo	. Protagonista, aliado del protagonista, antagonista, aliado del antagonista, secundario	. Protagonista

❖ Representación de género

	Unidades de análisis	Categorías	Elastigirl, Helen Parr
Relación con los otros personajes	Mujer - Hombre	. Igualdad, sumisión, superioridad . Amor, amistad, hermandad, enfrentamiento	. Igualdad . Amor
	Mujer - Mujer	. Amistad, hermandad, enfrentamiento	. Amistad (con Edna) . Enfrentamiento (con Mirage)
	Padre - Hija	. Complicidad, enfrentamiento	-
	Madre - Hija	. Complicidad, enfrentamiento	. Complicidad
Conversación	Mujer – Hombre	. Amor, amistad,	. Amor, familia,

con los otros personajes		familia, trabajo, otros	trabajo
	Mujer – Mujer	. Amor, amistad, familia, trabajo, otros	. Familia, marido
	Padre – Hija	. Amor, amistad, familia, trabajo, otros	-
	Madre – Hija	. Amor, amistad, familia, trabajo, otros	. Familia, misión
	Relación amorosa	. Se produce (especificar), no se produce	. Se produce (son un matrimonio)
	Creencia en el mito del amor romántico	. Cree en el mito del amor romántico, no cree en el mito del amor romántico	. No cree en el mito del amor romántico
	Nivel de dependencia	. Dependencia, independencia del hombre	Dependiente económicamente, pero no para actuar
	Comentario/acto/actitud machista	. Se produce (especificar), no se produce	No se produce. De hecho ella dice que no puede dejar que salven el mundo los hombres

Tabla 22. Resultados de *Los increíbles*: Personaje de Elastigirl, Helen Parr. Fuente: Elaboración propia a partir del visionado de la película

Anexo 22: Ficha de resultados de Ratatouille: Personaje de Colette Tatou

❖ Caracterización

	Unidades de análisis	Categorías	Colette Tatou
Dimensión física	Aspecto físico	. Hipperfemenina, andrógina, sin rasgos particulares . Atractiva, normal, poco atractiva	. Sin rasgos particulares . Normal
	Descripción física	. Cabello: longitud y color . Ojos: estilo y color . Etnia . Complexión (delgada, gruesa, normal, musculada)	. Corto y castaño oscuro . Ojos azules . Etnia caucásica . Complexión delgada

Dimensión psicológica	Vestimenta/estilismo	<ul style="list-style-type: none"> . Pantalón, falda, vestido, traje . Complementos (joyas, accesorios) . Ropa ajustada, ancha, normal . Maquillaje, sin maquillar 	<ul style="list-style-type: none"> . Pantalón, camisetas ajustadas, chupa de cuero y uniforme de cocinera . Lleva un bolso con un spray de pimienta. . Ropa ajustada . Maquillaje
	Personalidad	<ul style="list-style-type: none"> . Extrovertida, introvertida . Generosa, egoísta . Buena, malvada . Espabilada, lenta . Organizada, despistada . Presumida, dejada, no presta especial atención . Cariñosa, distante . Valiente, cobarde, miedosa . Segura, insegura . Desafiante, pacificadora . Leal, desleal . Otros: inteligente, aventurera, emprendedora, reformadora, entusiasta, enamoradiza, romántica 	<ul style="list-style-type: none"> . Extrovertida . Generosa . Buena . Espabilada . Organizada . No se muestra . Cariñosa . Valiente . Segura . Pacificadora . Leal . Entusiasta
	Carácter	<ul style="list-style-type: none"> . Alegre, triste . Simpática, antipática . Nerviosa, relajada . Intuitiva, reflexiva . Sensible, fuerte . Activa, apática . Dominante, sumisa . Colérica, tranquila 	<ul style="list-style-type: none"> . Alegre . Antipática . Nerviosa . Reflexiva . Fuerte . Activa . Dominante . Colérica
	Objetivos/metás	<ul style="list-style-type: none"> . Acenso profesional . Necesidad económica . Altruismo . Formar una familia . Tener pareja . Fama o reconocimiento . Estabilidad (física y/o emocional) 	<ul style="list-style-type: none"> . Ascenso profesional . Reconocimiento profesional (difícil para las mujeres en el mundo de la alta cocina)
Dimensión sociológica	Edad	<ul style="list-style-type: none"> . Niña, adolescente, joven, adulta, anciana 	<ul style="list-style-type: none"> . Adulta
	Origen	<ul style="list-style-type: none"> . Humano, objeto (juguete), superheroína 	<ul style="list-style-type: none"> . Humano

	Situación familiar	. Estabilidad, crisis	-
	Ocupación	. Estudiante, Trabaja fuera de casa, ama de casa, otro	. Trabaja fuera de casa
	Posición social	. Clase social baja, media, alta	. Clase social media
	Hobbies	. Tiro con arco, hockey, otro	. Cocina
	Escenarios	. Público, privado, ambos	. Público

❖ Rol dramático

Unidades de análisis	Categorías	Colette Tatou
Arquetipo	. Héroe, mentor, guardián del umbral, heraldo, figura cambiante, sombra, embaucador	. Mentor y heraldo
Actante	. Sujeto, objeto, destinador, destinatario, ayudante, oponente	. Objeto, destinador y ayudante
Protagonismo	. Protagonista, aliado del protagonista, antagonista, aliado del antagonista, secundario	. Aliado del protagonista

❖ Representación de género

	Unidades de análisis	Categorías	Colette Tatou
Relación con los otros personajes	Mujer - Hombre	. Igualdad, sumisión, superioridad . Amor, amistad, hermandad, enfrentamiento	. Igualdad . Amor
	Mujer - Mujer	. Amistad, hermandad, enfrentamiento	-
	Padre - Hija	. Complicidad, enfrentamiento	-
	Madre - Hija	. Complicidad, enfrentamiento	-
Conversación con los otros personajes	Mujer – Hombre	. Amor, amistad, familia, trabajo, otros	. Trabajo, inspiración

	Mujer – Mujer	. Amor, amistad, familia, trabajo, otros	-
	Padre – Hija	. Amor, amistad, familia, trabajo, otros	-
	Madre – Hija	. Amor, amistad, familia, trabajo, otros	-
	Relación amorosa	. Se produce (especificar), no se produce	. Se produce, entablan una relación de pareja
	Creencia en el mito del amor romántico	. Cree en el mito del amor romántico, no cree en el mito del amor romántico	. No cree en el mito del amor romántico
	Nivel de dependencia	. Dependencia, independencia del hombre	. Independencia
	Comentario/acto/actitud machista	. Se produce (especificar), no se produce	. No se produce

Tabla 23. Resultados de *Ratatouille*: Personaje de Colette Tatou. Fuente: Elaboración propia a partir del visionado de la película

Anexo 24: Ficha de resultados de Brave: Personaje de Mérida

❖ Caracterización

	Unidades de análisis	Categorías	Mérida
Dimensión física	Aspecto físico	. Hipermujerina, andrógina, sin rasgos particulares . Atractiva, normal, poco atractiva	Sin rasgos particulares . Normal
	Descripción física	. Cabello: longitud y color . Ojos: estilo y color . Etnia . Complexión (delgada, gruesa, normal, musculada)	. Cabello largo pelirrojo y rizado muy alocado . Azul turquesa grandes y redondos . Etnia celta . Complexión normal

Dimensión psicológica	Vestimenta/estilismo	<ul style="list-style-type: none"> . Pantalón, falda, vestido, traje . Complementos (joyas, accesorios) . Ropa ajustada, ancha, normal . Maquillaje, sin maquillar 	<ul style="list-style-type: none"> . Vestido típico femenino de la época (normal y ajustado) . Complemento: cinturón y un colgante (una corona) . Ropa normal . Sin maquillar (excepción en la recepción)
	Personalidad	<ul style="list-style-type: none"> . Extrovertida, introvertida . Generosa, egoísta . Buena, malvada . Espabilada, lenta . Organizada, despistada . Presumida, dejada, no presta especial atención . Cariñosa, distante . Valiente, cobarde, miedosa . Segura, insegura . Desafiante, pacificadora . Leal, desleal . Otros: inteligente, aventurera, emprendedora, reformadora, entusiasta, enamoradiza, romántica 	<ul style="list-style-type: none"> . Extrovertida . Ambas . Buena . Espabilada . Despistada . No presta especial atención . Cariñosa . Valiente . Segura . Desafiante . Leal . Aventurera, reformadora
	Carácter	<ul style="list-style-type: none"> . Alegre, triste . Simpática, antipática . Nerviosa, relajada . Intuitiva, reflexiva . Sensible, fuerte . Activa, apática . Dominante, sumisa . Colérica, tranquila 	<ul style="list-style-type: none"> . Alegre . Simpática . Nerviosa . Intuitiva . Fuerte . Activa . Dominante . Colérica
	Objetivos/metás	<ul style="list-style-type: none"> . Acenso profesional . Necesidad económica . Altruismo . Formar una familia . Tener pareja . Fama o reconocimiento . Estabilidad (física y/o emocional) 	<ul style="list-style-type: none"> . Vivir aventuras . Cambiar su destino de princesa
Dimensión sociológica	Edad	<ul style="list-style-type: none"> . Niña, adolescente, joven, adulta, anciana 	<ul style="list-style-type: none"> . Adolescente (niña)
	Origen	<ul style="list-style-type: none"> . Humano, objeto (juguete), superheroína 	<ul style="list-style-type: none"> . Humano

	Situación familiar	. Estabilidad, crisis	. Crisis (conflicto madre-hija)
	Ocupación	. Estudiante, Trabaja fuera de casa, ama de casa, otro	. Es princesa
	Posición social	. Clase social baja, media, alta	. Clase social alta
	Hobbies	. Tiro con arco, hockey, otro	. Tiro con arco
	Escenarios	. Público, privado, ambos	. Ambos

❖ Rol dramático

Unidades de análisis	Categorías	Mérida
Arquetipo	. Héroe, mentor, guardián del umbral, heraldo, figura cambiante, sombra, embaucador	. Héroe
Actante	. Sujeto, objeto, destinador, destinatario, ayudante, oponente	. Sujeto, objeto
Protagonismo	. Protagonista, aliado del protagonista, antagonista, aliado del antagonista, secundario	. Protagonista

❖ Representación de género

	Unidades de análisis	Categorías	Mérida
Relación con los otros personajes	Mujer - Hombre	. Igualdad, sumisión, superioridad . Amor, amistad, hermandad, enfrentamiento	. Igualdad y sumisión*
	Mujer - Mujer	. Amistad, hermandad, enfrentamiento	. Ayuda
	Padre - Hija	. Complicidad, enfrentamiento	. Complicidad
	Madre - Hija	. Complicidad, enfrentamiento	. Enfrentamiento
Conversación con los otros personajes	Mujer – Hombre	. Amor, amistad, familia, trabajo, otros	. Matrimonio, destino, leyenda

	Mujer – Mujer	. Amor, amistad, familia, trabajo, otros	. familia, destino
	Padre – Hija	. Amor, amistad, familia, trabajo, otros	. Hobbies, bromas
	Madre – Hija	. Amor, amistad, familia, trabajo, otros	. Tradición, aprendizaje
	Relación amorosa	. Se produce (especificar), no se produce	. No se produce
	Creencia en el mito del amor romántico	. Cree en el mito del amor romántico, no cree en el mito del amor romántico	. No cree en el mito del amor romántico
	Nivel de dependencia	. Dependencia, independencia del hombre	. Independencia del hombre
	Comentario/acto/actitud machista	. Se produce (especificar), no se produce	. Se produce (pedida de mano)

Tabla 24. Resultados de *Brave*: Personaje de Mérida. Fuente: Elaboración propia a partir del visionado de la película

Anexo 25: Ficha de resultados de *Del Revés: Inside Out*: Personaje de Riley Andersen

❖ Caracterización

	Unidades de análisis	Categorías	Riley Andersen
Dimensión física	Aspecto físico	. Hiperfemenina, andrógina, sin rasgos particulares . Atractiva, normal, poco atractiva	. Sin rasgos particulares . Normal
	Descripción física	. Cabello: longitud y color . Ojos: estilo y color . Etnia . Complexión (delgada, gruesa, normal, musculada)	. Cabello rubio por encima de los hombros . Ojos azules redondos . Etnia blanca . Complexión delgada
	Vestimenta/estilismo	. Pantalón, falda, vestido, traje . Complementos (joyas, accesorios)	. Pantalón, camiseta y zapatillas -

Dimensión psicológica		. Ropa ajustada, ancha, normal . Maquillaje, sin maquillar	. Ropa normal . Sin maquillar
	Personalidad	. Extrovertida, introvertida . Generosa, egoísta . Buena, malvada . Espabilada, lenta . Organizada, despistada . Presumida, dejada, no presta especial atención . Cariñosa, distante . Valiente, cobarde, miedosa . Segura, insegura . Desafiante, pacificadora . Leal, desleal . Otros: inteligente, aventurera, emprendedora, reformadora, entusiasta, enamoradiza, romántica	. Introvertida . Generosa . Buena . Espabilada . Organizada . No presta especial atención . Cariñosa - . Insegura . Ambas . Leal -
	Carácter	. Alegre, triste . Simpática, antipática . Nerviosa, relajada . Intuitiva, reflexiva . Sensible, fuerte . Activa, apática . Dominante, sumisa . Colérica, tranquila	. Ambas . Simpática . Relajada . Reflexiva . Sensible . Activa - Tranquila
	Objetivos/metás	. Acenso profesional . Necesidad económica . Altruismo . Formar una familia . Tener pareja . Fama o reconocimiento . Estabilidad (física y/o emocional)	. Estabilidad física y emocional en San Francisco (encontrar nuevas amigas y un equipo de hockey)
Dimensión sociológica	Edad	. Niña, adolescente, joven, adulta, anciana	. Niña
	Origen	. Humano, objeto (juguete), superheroína	. Humano
	Situación familiar	. Estabilidad, crisis	. Crisis
	Ocupación	. Estudiante, Trabaja fuera de casa, ama de casa, otro	. Estudiante
	Posición social	. Clase social baja, media, alta	. Clase social media

	Hobbies	. Tiro con arco, hockey, otro	. Hockey
	Escenarios	. Público, privado, ambos	. Ambos

❖ Rol dramático

Unidades de análisis	Categorías	Riley Andersen
Arquetipo	. Héroe, mentor, guardián del umbral, heraldo, figura cambiante, sombra, embaucador	. Figura cambiante, heraldo
Actante	. Sujeto, objeto, destinador, destinatario, ayudante, oponente	. Sujeto
Protagonismo	. Protagonista, aliado del protagonista, antagonista, aliado del antagonista, secundario	. Protagonista

❖ Representación de género

	Unidades de análisis	Categorías	Riley Andersen
Relación con los otros personajes	Mujer - Hombre	. Igualdad, sumisión, superioridad . Amor, amistad, hermandad, enfrentamiento	-
	Mujer - Mujer	. Amistad, hermandad, enfrentamiento	. Amistad
	Padre - Hija	. Complicidad, enfrentamiento	. Ambas
	Madre - Hija	. Complicidad, enfrentamiento	. Complicidad
Conversación con los otros personajes	Mujer – Hombre	. Amor, amistad, familia, trabajo, otros	-
	Mujer – Mujer	. Amor, amistad, familia, trabajo, otros	. Amistad
	Padre – Hija	. Amor, amistad, familia, trabajo, otros	. Colegio, nueva casa
	Madre – Hija	. Amor, amistad,	. Colegio,

		familia, trabajo, otros	nueva casa, padre, hockey
	Relación amorosa	. Se produce (especificar), no se produce	. No se produce
	Creencia en el mito del amor romántico	. Cree en el mito del amor romántico, no cree en el mito del amor romántico	. No cree en el mito del amor romántico
	Nivel de dependencia	. Dependencia, independencia del hombre	. Independencia
	Comentario/acto/actitud machista	. Se produce (especificar), no se produce	. No se produce

Tabla 25. Resultados de *Del Revés: Inside Out*: Personaje de Riley Andersen. Fuente: Elaboración propia a partir del visionado de la película