

**UNIVERSIDAD POLITÉCNICA SALESIANA
SEDE QUITO**

CARRERA DE COMUNICACIÓN SOCIAL

**Tesis previa a la obtención del Título de:
LICENCIADA EN COMUNICACIÓN SOCIAL**

**TEMA:
REPRESENTACIÓN DE LA MUJER EN LAS PRINCESAS DE LOS FILMES
DE WALT DISNEY.**

**AUTORA:
KAROL MISHEL PATIÑO EGAS**

**DIRECTOR:
MSC. ÁLVARO PAZMIÑO**

Quito, Noviembre del 2011

DECLARATORIA DE RESPONSABILIDAD

Yo, Karol Mishel Patiño Egas con cédula de identidad # 1719248120, declaro que el presente trabajo académico de fin de la carrera es de mi exclusiva responsabilidad y autoría.

Quito, noviembre de 2011.

Karol Mishel Patiño Egas.

DEDICATORIA:

*C*on amor y paciencia me acompañan en cada reto de mi vida y este no fue la excepción. Gracias papi y mami porque sin su sabiduría todo sería más complejo, gracias porque este esfuerzo en conjunto valió la pena, gracias por su incondicional presencia e incondicional apoyo, gracias por caminar junto a mi y con tanto esfuerzo y dedicación hacer que salga adelante aún cuando mis fuerzas no me alcanzan.

Dedico este trabajo a ustedes mis padres por ser mi eje, el centro de mi vida y a través del mismo puedan sentir también mi amor y mis agradecimientos por todo lo mucho que me han entregado. Los amo.

A ti tío Edí que con amor y tanto apoyo también me has acompañado, por confiar en mi y hacerme sentir una sobrina muy importante para ti. Te quiero mucho.

A ti Rodrigo por tu amor, paciencia y compañía, por alentarme e inspirarme para ser mejor cada día. Gracias por tu presencia en mi vida. Te amo.

AGRADECIMIENTOS

A mi Padre eterno y amigo fiel, mi amado Dios, porque sin duda sus bendiciones y misericordia las derrama sobre mi con tanto amor. Gracias padre infinitamente por permitir que este proceso culmine con bien.

A mi director de tesis y amigo, MSC. Alvaro Pazmiño, gracias por sus insistentes ganas de formarme como profesional, gracias por su gran labor como maestro y por impulsarme a luchar para conseguir esta meta, gracias por su paciencia y su tiempo.

Como profesional y ser humano lo admiro porque nunca cesa su apoyo y su mano siempre está extendida.

A la Dra. María del Carmen Ramírez quien se convirtió en mi ángel guardián, mi gran apoyo. Gracias por ser una bendición en mi vida, una maestra extraordinaria, una mujer imparcial y sabia.

Al MSC. Rubén Bravo por su profesionalismo, por su gran labor como Director de la carrera de Comunicación Social y por sus apreciables valores impartidos, muchas gracias de corazón.

ÍNDICE

INTRODUCCIÓN.....	1
--------------------------	----------

CAPÍTULO I: FUNDAMENTOS TEÓRICOS.....	5
--	----------

1. Estructuralismo.....	5
1.1 Antecedentes del estructuralismo.....	6
1.2 Análisis Estructural y Análisis del Filme.....	7
1.3 Semiótica.....	11
1.3.1 Denotación y Connotación.....	14
1.3.1.1 La Denotación.....	14
1.3.1.2 La Connotación.....	16
1.4 Representación de la mujer en el cine.....	17

CAPÍTULO II: CINE.- LAS PRINCESAS DE LOS FILMES DE WALT DISNEY.....	21
--	-----------

2. Historia de los dibujos animados.....	21
2.1 Walt Disney.....	30
2.2 Del cuento al filme.....	33
2.3 Princesas de Walt Disney.....	37
2.3.1 Princesa Blancanieves.....	38
2.3.2 Princesa Cenicienta.....	39

2.3.3 Princesa Aurora.....	40
2.3.4 Princesa Ariel.....	42
2.3.5 Princesa Bella.....	43
2.3.6 Princesa Jazmín.....	44
2.3.7 Princesa Pocahontas.....	45
2.3.8 Princesa Tiana.....	46
2.3.9 Princesa Rapunzel.....	48

CAPÍTULO III: METODOLOGÍA Y ANÁLISIS.....50

3. Análisis estructural.....	50
3.1 Análisis estructural de la película “Blancanieves y los siete enanos” de Walt Disney.....	51
3.2 Análisis estructural de la película “La Cenicienta” de Walt Disney.....	61
3.3 Análisis estructural de la película “La Bella Durmiente” de Walt Disney.....	74
3.4 Análisis estructural de la película “La Sirenita” de Walt Disney.....	85
3.5 Análisis estructural de la película “La Bella y la Bestia” de Walt Disney.....	98
3.6 Análisis estructural de la película “Aladdín y la lámpara maravillosa” de Walt Disney.....	111
3.7 Análisis estructural de la película “Pocahontas” de Walt Disney.....	124

3.8 Análisis estructural de la película “La Princesa y el Sapo” de Walt Disney.....	139
3.9 Análisis estructural de la película “Enredados” de Walt Disney.....	154
3.10 Análisis Connotativo.....	168
3.11 Cuadros comparativos.....	180
4. Conclusiones y recomendaciones.....	190
4.1 Conclusiones.....	190
4.2 Recomendaciones.....	193
5. BIBLIOGRAFÍA.....	195

INTRODUCCIÓN

REPRESENTACIÓN DE LA MUJER EN LAS PRINCESAS DE LOS FILMES DE WALT DISNEY, es un tema que surge a partir del gusto por el cine, en especial, de la filmografía que esta industria ha sabido masificar alrededor del mundo. Es por ello, que a más de disfrutar de momentos de diversión y ocio con este tipo de películas, por medio del presente trabajo de tesis, se pretende de una forma clara, una aproximación al tema de la representación de la mujer a través de su personaje principal y todo aquello que envuelve en su mensaje, y conocer sobre lo que podría existir detrás de este tipo de productos comunicativos hechos especialmente para la cultura infantil.

A través de un análisis exhaustivo lo que se quiere es descubrir aspectos que de forma simple no se pueden detectar y de esta manera, releer o hacer nuevas lecturas al contenido y en especial a la protagonista femenina de los filmes, Las Princesas; imagen de mujer que ha invadido el cine infantil de Disney desde hace décadas y que por tanto se ha convertido en una representación marcada de generación en generación e icono en medio de la cultura infantil.

Es la influencia profunda en la mujer y la dominación del discurso mediático lo que impulsa a escarbar y encontrar ese mensaje implícito, los falsos imaginarios sobre la realidad y en especial los estereotipos o modelos que por medio de esa imagen pretenden naturalizar en la mujer ante la sociedad.

Las bases conceptuales que rigen este análisis, son los planteamientos de la corriente estructuralista de la comunicación y los aportes semióticos que se desarrollan a partir de ella, además se realiza un breve recorrido alrededor del género femenino, su evolución o detenimiento ante los medios de comunicación y aspectos como su imagen, sus facetas en la realidad y la visión limitada que se le otorga a menudo a través de estereotipos. En la siguiente síntesis, se tratará sobre los elementos que componen la presente tesis y por medio de los cuales, se ha podido desarrollar de manera exitosa, el análisis propuesto.

Las bases teóricas del Estructuralismo cobran gran importancia en esta tesis ya que en palabras sencillas, su función es descomponer en varias partes el entidad a estudiar con el propósito de conocerlas una a una, como individuales y en conjunto para así determinar resultados, dicho concepto, que ha sido aplicado tras indagar sobre su evolución en varias ramas de estudio como la antropología, las ciencias sociales, y como en este caso, la comunicación.

El Estructuralismo es una corriente de la comunicación que cobra auge en la década de los 60 en Francia, articulada bajo los planteamientos teóricos de la lingüística, propuestos por Ferdinand de Saussure. A partir de ello, se conoce que los medios de comunicación son transmisores que median y reestructuran el mensaje por lo que son condicionantes para codificar y reforzar lo que en la sociedad tiene ya un sentido, debido a que los individuos interiorizan las reglas productoras de normas aplicables a casos específicos, es decir estructuras que sirven para interpretar la realidad, lo que a su vez permite evocar significados comunes.

Por su parte, la Semiótica, tras un proceso evolutivo y desarrollada por grandes pensadores, aporta de manera trascendental este tema ya que estudia los signos, así como las reglas que gobiernan su generación, transmisión, recepción e interpretación vinculándose a la comunicación y a la significación, además se encarga de describir situaciones comunicativas, mediante procedimientos de análisis que consisten en segmentar y clasificar, describir frases, actos lingüísticos y no lingüísticos, secuencias de sonidos e imágenes, o todas ellas unificadas.

Bajo los aportes semióticos desde el Estructuralismo, se trabaja con autores como Saussure, Pierce, entre otros, y elementos con sus conceptos correspondientes, por ejemplo, el signo a través de imágenes, gestos, sonidos y los compendios de estas sustancias que constituyen lenguajes o sistemas de de significación. Además elementos fundamentales de este proyecto como significante y significado, denotación y connotación; parejas que resultan importantes para el estudio de los medios, ambas, propias del proceso cognitivo humano que se desarrolla mediante el uso de signos, es

decir, todo como un complemento. Estos elementos mencionados se conjugan con el análisis estructural que en su desarrollo, funciona como una herramienta de análisis y descripción sobre cómo está organizado en cuanto a forma y a fondo un relato, en este caso, las nueve películas de princesas de Disney.

En otro ámbito, pero sin desligar el tema, es importante hablar del personaje, las princesas, mismas, que han sido estudiadas en cuanto a su representación y acción o función dentro del relato, es decir, dentro de las nueve películas de Disney y de la imagen de mujer que toman para emitir un mensaje ya que son las protagonistas. Y es que la imagen femenina en los medios de comunicación ha sido una constante a través de los años; tiempo antes de que Disney la tomara como uno de sus personajes más inspiradores en sus filmes, la mujer ya se había tomado la pantalla grande para ser transmitida por medio de todo tipo de películas o como en este caso, por medio de dibujos animados.

El cine a más de ser un medio de comunicación, gracias a su aceptación a nivel mundial se ha convertido en un fenómeno social y además en uno de los más grandes proyectores de una imagen de mujer que a simple vista puede parecer normal o socialmente aceptada en muchos casos; uno de los más comunes a esta referencia ha sido el cine infantil de Disney por medio de sus películas de princesas que a primera vista proyectan a la mujer perfecta en todo su esplendor y en todo ámbito, pero no siempre positivo.

La realidad de las mujeres la siguen contando los hombres desde su visión, desde su perspectiva y desde la época en la que viven, y este es tan solo uno de los inconvenientes que han trazado una imagen distorsionada, conservadora y hasta convencionalista, que emite normas y valores dominantes favoreciendo papeles sexistas que las mujeres deben desempeñar en la sociedad.

Los filmes de princesas de Disney son una cruda realidad que muestran implícitamente algunas de las representaciones estereotipadas de la mujer a través de la imagen de su personaje principal, es decir, la Princesa. Mismas que se han naturalizado de tal manera que a simple vista resulta ser algo cotidiano, algunas de ellas, como la inocencia, la

sumisión o la defensa de la moral, las cuales a menudo dificultan un análisis severo de este tipo de productos en su contenido o en su forma, sin embargo, por medio de este estudio, se demuestra que con una pertinente lectura crítica, el espectador puede reconocer en estas historias numerosos estereotipos que muchas veces refuerzan valores clasistas y hasta sexistas.

Identificar perspectivas para una lectura crítica de la representación de la mujer a través de las princesas de los filmes de Walt Disney, es uno de los objetivos de este trabajo, que se apega a uno de los principios del estructuralismo que es leer en el lenguaje dobles significados y dobles significantes, y por tanto, hacer visible lo invisible y revelar lo opaco.

Para ello, se ha descompuesto el análisis en unidades como el relato y el discurso que permiten profundizar en la lectura de las imágenes y los diálogos de los personajes en torno a las princesas, además categorías como lo social, lo cultural, lo comunicativo y lo simbólico, que dan paso a una comparación entre las características principales y por tanto estereotipadas de la imagen de la mujer.

Este análisis de la representación de la mujer en las princesas de los filmes de Disney, tiene como propósito a través de la comunicación dar pautas, para causar una mirada distinta y una lectura crítica, a todo aquello que el medio transmite a la gente y que todo lo antes mencionado poco a poco a pesar de seguir existiendo de forma masiva en el mundo, alcance a las próximas generaciones con una mirada distinta y de discernimiento sobre la realidad y la fantasía, para así, prevenir modelos dominantes, sexistas o discriminatorios en la sociedad.

CAPÍTULO I: FUNDAMENTOS TEÓRICOS

1. ESTRUCTURALISMO

El Estructuralismo es una tendencia filosófica que surge en el siglo XX como una corriente del pensamiento humano y que influye en distintas disciplinas como la lingüística, la historia, la psicología y la antropología. Tomó fuerza en la década de los años 60 primordialmente en Francia hasta convertirse en uno de los métodos más utilizados para analizar el lenguaje, la cultura, la sociedad, y hoy en día desde ritos, mitos, prácticas hasta el proceso de preparación de un plato.

El estructuralismo es una teoría de la comunicación, que se encarga de la disertación del mensaje en el proceso comunicativo. El modelo de comunicación está compuesto por tres elementos básicos que son:

- Emisor
- Mensaje
- Receptor.

Es así, que el estructuralismo se encarga principalmente del estudio del segundo elemento del proceso comunicativo, es decir, del mensaje; por ello, esta tendencia plantea que:

Para una buena comprensión y estudio del mensaje este debe descomponerse en partes. Lo ve como una gran estructura que debe ser descompuesta en otras más pequeñas, las mismas que después deben ser armadas y así lograr una interpretación del mensaje. Claro está que se debe elegir las estructuras y los códigos adecuados para poder interpretar un mensaje¹.

¹ DOSSE, Francois, *Historia del Estructuralismo*, Editorial Madrid, Primera edición, 2004, pág. 41.

1.1 Antecedentes del Estructuralismo

Los cursos de lingüística dictados por Ferdinand de Saussure son considerados como los precursores de los métodos de esta corriente comunicativa, según este autor, “la lengua es una institución social, mientras que la palabra es un acto individual, además de constituir un aporte decisivo para la fundación de la lingüística moderna, introduce el uso del método estructural en el campo de los fenómenos lingüísticos”². De esta concepción, se puede afirmar que el estructuralismo obtiene sus instrumentos de análisis de la Lingüística. El estructuralismo es entendido también como método, concepción que surge a partir de los cursos de lingüística general dictados por Saussure.

La ideología de estructura en el pensamiento occidental no es tan ajena ya que a inicios de este siglo se trazaron elementos de pensamiento estructural en las ciencias sociales, especialmente en lingüística. “Más tarde, a partir de la década de los años 20, estas ideas junto con aquellas provenientes del formalismo ruso, se conformaron y consolidaron con mayor firmeza en la lingüística y posteriormente en la crítica estética y literaria, sobre todo alrededor del Círculo de Praga”³, el mismo que le daba especial atención a la estructuración del mensaje.

Para que el estructuralismo tome fuerza en el marco de la lingüística, fue necesario que trascendiera el trabajo de Claude Levi-Strauss, dentro del cual había crecido por más de medio siglo y es en el año de 1949 cuando la publicación de “*Las Estructuras Elementales del Parentesco*” muestra que las ideas estructuralistas están ya consolidadas y ofrecen un sistema coherente y efectivo para analizar la realidad. A partir del medio siglo, su pensamiento impregna el trabajo de numerosos antropólogos y, poco a poco, se convierte en una alternativa para otras áreas del pensamiento social, como la sociología política.

² SAUSSURE, Ferdinand, *Curso de lingüística general*, Editorial Losada, Vigésima cuarta edición, pág. 54.

³ DOSSE, Francois, *Historia del Estructuralismo*, Editorial Madrid, Primera edición, 2004, pág. 45.

A continuación sus ideas llegaron a captar la atención del filósofo Louis Althusser, miembro del Partido Comunista Francés, quien plantea una relectura de Marx con el fin de encontrar detrás de sus palabras y sus planteamientos, un contenido que nadie había podido leer porque estaba implícito, es decir, oculto detrás del discurso y conceptos evidentes como la indumentaria por ejemplo. Esta teoría impacta con mucha fuerza en la sociología y sobre todo en el marxismo.

Con este enfoque, que liga el estructuralismo con la política de izquierda y las ideas revolucionarias, esta corriente toma un fuerte impulso en la década de los años 60 y 70, hasta abarcar distintas ciencias sociales.

1.2 Análisis Estructural y Análisis de un Filme

El estructuralismo tiene como objeto de estudio las estructuras, de aquí nace el análisis estructural como una herramienta o método de investigación que toma un sistema y se preocupa de las relaciones recíprocas de las partes de ese todo o sistema de forma global, mas no del estudio de esas partes aisladamente. Es decir, es posible desglosar las partes de ese sistema y estudiar de forma parcial la interdependencia entre las partes pero es importante siempre llegar al estudio global de dicho sistema y así establecer las relaciones básicas entre esos componentes.

El análisis estructural es un método de investigación que permite el estudio de la globalidad de la realidad...

...que posee una serie de propiedades diferentes de las de cada uno de los elementos que la configuran; se estudian las interdependencias, ya que el funcionamiento de cada una de las partes del todo depende de las relaciones que mantiene con las otras partes y, por tanto, no puede entenderse dicho funcionamiento de forma aislada; y se estudia, además, la

permanencia en la medida en que los elementos y las relaciones de la estructura son estables durante largos periodos de tiempo⁴.

Es importante mencionar que este tipo de análisis es descriptivo y también teórico ya que una certera descripción resulta ser su propia explicación, y al describir y explicar una realidad a través de los elementos que la componen y de las interrelaciones entre estos elementos es posible encontrar aquello que está oculto dentro de esa realidad o sistema.

En otros términos, el análisis estructural permite una reflexión colectiva y se puede afirmar que tiene por objetivo hacer aparecer las principales variables influyentes y dependientes y por ello las variables esenciales a la evolución del sistema, con lo cual se puede reconocer y dar a conocer la estructura de los sujetos u objetos de análisis.

El análisis estructural lleva consigo una larga trayectoria con Marx por ejemplo quien es considerado entre los primeros en realizar un análisis estructural en el sistema capitalista, además, se lo toma como una contribución en la medida en que permite el aumento del conocimiento de varias ramas como la economía, o la sociología.

La pregunta primera a plantearse a la hora de realizar un análisis es, ¿Qué estrategia metodológica se debe tomar para cumplir con el objetivo planificado?

Ante esta interrogante, Saussure con sus estudios, planteamientos y conceptos, es la base para alcanzar el análisis estructural en este trabajo de tesis. Según el autor, la lengua está constituida por un conjunto de elementos y sus relaciones, es decir, sistema lingüístico, el cual conforma una estructura adquirida. En breves palabras, elementos que forman parte de otros y que juntos forman una estructura a estudiar.

El análisis estructural no tiene pasos concretos a seguir en el estudio de cualquier caso, objeto, realidad social o como en este caso una tesis; lo importante de este tipo de

⁴ HIDALGO, Antonio Luis, *El cambio estructural del sistema socioeconómico costarricense desde una perspectiva compleja y evolutiva*, Universidad de Huelva, 2000.

análisis es ir al punto eje, o sea, la estructura. Es por ello que en el presente trabajo, a partir de los estudios de varios autores especialmente de Saussure, se plantea un método propio teniendo como base el análisis estructuralista para analizar las princesas de Disney en sus películas.

Con lo anteriormente expuesto, el análisis estructural hace referencia a la forma de lo escrito o de lo expresado, es decir, a cómo está organizado en cuanto a la forma y al fondo. Por ejemplo un cuento tiene como estructura un inicio, un nudo y un desenlace, dentro de cada uno de estos existen partes más pequeñas que los constituyen; el objetivo de poder hacer uso de esta herramienta es reconocer la función que cumple cada una de esas partes y además la función que como uno solo cumple ese todo, ya sea por ejemplo un cuento, un personaje, una novela, una película, etc.

El análisis estructural se aplica a todas las producciones como las obras artísticas y literarias o los filmes, e intenta develar una noción central, la estructura, y aunque fue propuesto para el análisis de obras literarias en sus inicios, y aunque hoy no es usualmente usado, su alcance es lo suficientemente amplio como para permitir una cierta transposición al campo de la filmología.

El objeto de análisis de este trabajo son películas que a través de su personaje principal están representando la vida de una mujer, es por ello, que en conjunto el análisis estructural y el análisis de filmes, son el eje para obtener resultados sustanciales en dicho estudio.

Entre las pautas primordiales del análisis de un filme se puede mencionar que este no define las condiciones y medios de la creación artística. Aunque esta pudiera contribuir a esclarecerlos, tampoco aporta juicios de valor, ni establecen normas.

Además de que el análisis se distingue de una cierta concepción de la crítica, contribuye a acercarlo a otro conjunto de discursos sobre el cine que se acostumbra a denominar teoría del cine. Así pues, como la teoría, el análisis de filmes es una manera de presentar, organizando los fenómenos

observados en los filmes. El análisis de filmes es una actividad ante todo descriptiva y no formativa, ni siquiera allí donde se hace en ocasiones, más explicativa⁵.

Es importante mencionar que no existe un método universal y único de análisis de filmes, pero ciertamente, existen algunos métodos, y de alcance más o menos general, sin embargo, hasta hoy, se puede decir que son relativamente independientes unos de otros.

El argumento de la validez de un análisis implica a la vez la siguiente pregunta: ¿logra distinguirse el análisis de la crítica? Este punto, por sí mismo, conduce a otro, de igual importancia que es el de la interpretación. Pero resulta ser que para numerosos analistas, esta palabra tiene connotaciones despectivas, y es muy a menudo sinónimo de "sobre interpretación" o de interpretación arbitraria o, se trata entonces del exceso de subjetividad de un análisis, la parte más o menos injustificable, de proyección o de alucinación.

Es importante recalcar que existe toda una serie de análisis que, por su propia naturaleza, se limitan con la interpretación, sin que se pueda establecer una frontera con facilidad. Sin embargo, existe la posibilidad de que el análisis tenga mucho que ver con la interpretación, ya que la interpretación resulta ser una herramienta imprescindible de imaginación e invención del análisis, y el buen análisis es aquel en el que se ha utilizado esta facultad interpretativa, eso sí, manteniéndola en un marco estrictamente verificable tanto como sea posible.

Es impreciso decir que se trata de un ideal pocas veces alcanzado, y que el analista siempre se queda un poco "atascado" entre el deseo de ajustarse estrictamente a los hechos, a riesgo de no hacer otra cosa que parafrasear el film, y el deseo de decir algo esencial sobre su objeto, a riesgo también de disfrazar los hechos o de encauzarlos tendenciosamente hacia una dirección específica.

⁵ AUMONT, Jacques, MARIE, Michel, *Análisis del Film*, Editorial Paidós, Quinta edición, 2004, pág. 23.

Roger Odin, teórico y profesor de ciencias de la información y la comunicación en la Universidad de París, ha presentado la hipótesis de que cada filme puede dar lugar a una infinidad, o por lo menos a un gran número de análisis, y que el texto mismo del filme funcionaría, en relación a esta posibilidad de propagación, como una limitación, entonces, un filme no propondría ningún análisis en concreto de sí mismo, sino que, crearía ciertas vías de aproximación. "No se trata solamente de que un film no produzca sentido alguno en sí mismo, sino que todo lo que puede hacer es bloquear un cierto número de elementos significantes"⁶.

1.3 Semiótica

La semiótica es para muchos tanto una disciplina como también una ciencia; esta rama, forma parte del campo de la comunicación y tiene una larga tradición no solo al ser impartida en muchas universidades alrededor del mundo, sino también, porque la semiótica se remonta a muchos años de antigüedad. Como lo menciona Roland Barthes, semiólogo y ensayista francés, "la semiótica es un método que permite entender las prácticas culturales que implican necesariamente significaciones de diverso orden"⁷, es decir, se fundamenta en el estudio acerca de cómo se producen las variaciones de significados de todo lo que le rodea al hombre en el mundo, de cómo se producen las variaciones de los instrumentos con los que se construyen aquellos significados, y de "cómo se producen las variaciones de los sujetos que usan estos instrumentos para producirlos y/o para interpretarlos, desde que el hombre accedió al uso de los signos"⁸.

El afirmar que la semiótica es un método, implica la afirmación también de que provee de instrumentos necesarios para poder abarcar a todos los fenómenos u objetos como también a las prácticas sociales ya que la semiótica agrupa todos los signos dentro de

⁶ AUMONT, Jacques, MARIE Michel, *Análisis del Film*, Editorial Paidós, Quinta edición, 2004, pág. 29.

⁷ CHANDLER, Daniel, *Semiótica para principiantes*, Ediciones Abya-Yala, Primera Edición, Quito-Ecuador, 1998, pág. 5.

⁸ MAGARIÑOS de Morentin, Juan, *Los fundamentos lógicos de la semiótica y su práctica*, Buenos Aires, Editorial Edicial, 1999.

sistemas de todo orden. La Semiótica se mueve en el entorno de los sujetos y su sociedad y cómo estos explican las cosas que los rodean con nombres y con sistemas de representación.

Barthes aporta con sus estudios a esta ciencia, para este autor, es lógico que no exista un manual de uso de este método por su carácter extensivo, sin embargo, pone a disposición elementos como, lengua y habla, significado y significante, sistema y sintagma, denotación y connotación, que parten de la lingüística con los cuales se puede realizar una investigación semiológica. “Al reunirlos, no se prejuzga que subsistirán intactos en el curso de la investigación, ni si la semiología tendrá o no que seguir siempre estrechamente el modelo lingüístico”⁹. El autor sostiene que su contenido se sostiene en proponer y aclarar la terminología de tales elementos con el deseo de que permitan introducir un orden inicial de hechos significantes.

La semiótica ha sido objeto de incontables definiciones, cada una de ellas, con el objeto de mejorar y hasta cierto punto perfeccionar la idea inicial expresada por el lingüista suizo Ferdinand de Saussure. Para este autor, era posible la existencia de una ciencia que estudiara la vida de los signos existentes dentro de la sociedad a la cual decidió llamar “semiología”. Saussure afirmó que la semiología más conocida hoy como semiótica, “mostraría qué es lo que constituye a los signos y qué leyes les rigen”¹⁰.

Con la participación de varios e importantes autores como Pierce, Morris, Barthes, Eco, Metz, Greimas y algunos otros en la discusión, aportes y estudio sobre la semiótica, la definición más breve y sencilla aplicada a la misma es “el estudio de los signos”, lo cual abarca tanto lo que es conocido como “signos” del idioma cotidiano como también cualquier cosa que “representa” algo más. En el eje semiótico, los signos incluyen palabras, imágenes, sonidos, gestos y objetos, además, involucra el cómo se hacen o construyen los significados de cada uno de éstos.

⁹ BARTHES, Roland, *La Aventura Semiológica*, Ediciones Paidós, Segunda edición, España, 1993, pág. 20.

¹⁰ CHANDLER, Daniel, *Semiótica para principiantes*, Ediciones Abya-Yala, Primera Edición, Quito-Ecuador, 1998, pág. 13.

La semiótica emprendió su camino a finales de 1960 como un enfoque importante para la teoría de los medios de comunicación y hoy sigue siendo una herramienta para la crítica, comprensión y análisis de estos medios masivos como también del arte, la literatura, la antropología, y mucho más. Y gracias a ello, la semiótica es perfectamente aplicable al análisis del campo del séptimo arte, el cine, recordando siempre que esta disciplina no solo tiene que ver con la comunicación sino también con la necesidad de darle significaciones a cualquier cosa en el mundo.

Antes de pasar a algunos puntos con los cuales se trabajará en la presente tesis, es necesario mencionar algunos conceptos que complementan y permiten trabajar sobre dichos puntos, ya que son su base y con los cuales, más adelante se logrará un correcto análisis; es el caso del signo.

Brevemente, se puede mencionar que en la semiótica se denomina a los signos como, “unidades significativas que toman la forma de palabras, de imágenes, de sonidos, de gestos o de objetos. Tales cosas se convierten en signos cuando se les otorga significados”¹¹. Cada signo para Saussure constituye una díada, es decir, un compuesto de dos elementos, los mismos, que están íntimamente unidos ya que no existe signo que no los contenga, tales son el significado y el significante.

En la actualidad, al significante se lo denomina como una forma material o como Saussure lo llama, imagen acústica, que toma el signo, es decir, algo que se puede ver, escuchar, tocar, oler o saborear, la representación sensorial de algo; mientras que al significado se lo denomina como el concepto que representa, es decir, es una construcción mental puramente y no algo material a lo que el mismo autor denomina imagen mental.

A partir del conocimiento y breve exposición de estos elementales conceptos, se dará mayor atención a dos ejes importantes que forman parte de la semiótica y que aportarán

¹¹ Ídem., pág. 21.

al análisis de la representación de la mujer en las princesas de las películas de Walt Disney de esta tesis; tales ejes se denominan denotación y connotación y serán la base sobre la cual se lograra el análisis mencionado, para ello, se profundizará en sus conceptos a continuación.

1.3.1 Denotación y Connotación

1.3.1.1 La Denotación

En este estudio, se tomará como punto de partida lo concerniente a denotación y connotación. Por medio de dichos instrumentos se pretende adaptar o disponer de una forma de análisis que consienta una forma mejor de conocer o escudriñar como se pretende en este caso, las princesas de las películas de Disney.

Muchos semióticos han determinado que “la actividad denotativa y connotativa es propia del proceso cognitivo humano que se desarrolla mediante el uso de signos”¹², relacionándose además de forma íntima con las categorías estructurales significante y significado. Alrededor de estos dos ejes se han planteado varias significaciones ya que conllevan gran contenido, no del todo uniformes y siempre cambiantes, sin embargo, a continuación se tratará de exponer definiciones claras bajo las cuales se trabaje el análisis propuesto.

La denotación está relacionada con lo que se expresa y refiere de forma directa el signo, esta operación no se produce entre un significado y significante sino entre el signo y lo que él alude, es decir, en relación con un objeto o estado de cosas referidas, por ejemplo al decir la palabra lluvia, se puede denotar que es la caída de agua en forma de gotas. Con este ejemplo, se puede afirmar que la denotación es portadora del significado que se puede encontrar en el diccionario.

¹² ZECCHETTO, Vitorino, *La Danza de los signos, Nociones de Semiótica General*, Ediciones Abya-Yala, Primera edición, Quito, Ecuador, 2002, pág. 109.

La denotación indica todo lo que el signo abarca, es decir, el valor extensional del mismo en su contenido tal como es asumido o aceptado de manera grupal o convencional por la sociedad que lo emplea. “Denotación es la significación primaria y objetiva que tiene cada una de las palabras para cualquier hablante de una lengua”¹³.

Etimológicamente hablando, la palabra *denotación* proviene de la palabra *denotar*, que significa *mostrar, informar, significar*. Se puede decir que es la característica que tiene una palabra al ser usada no sólo de acuerdo a su significado original o encontrado en el diccionario como ya se mencionó, sino también a otros significados.

Entre algunas de las formas de definir a la denotación se dice que es la capacidad del ser humano de determinar un valor afirmativo a la palabra pero afirmativo no siempre es real, es decir, que la denotación de algo no necesariamente tiene siempre que corresponder a la verdad de ese algo sino que puede concordar con la estructura sémica del mismo o a su vez, si se tiene un conocimiento previo del mismo, y aun así, esa afirmación puede ser falsa o verdadera. Esto se produce ya que el significado del signo y la función denotativa “no implican una afirmación de la verdad de las cosas, sino que solo establece relaciones semánticas entre los elementos de la estructura del signo”¹⁴.

Jakobson mencionaba que “la denotación deriva de la función referencial de un mensaje que se produce precisamente cuando pretende denotar objetos reales, lo que es, en cierto modo, independiente, de la realidad o irrealidad efectiva de tales objetos”¹⁵.

La función específica de la denotación es proporcionar información o entregar datos y con ello, señalar un cierto estado de las cosas del mundo o la sociedad sean éstas reales o imaginarias.

¹³ LUIS Juan, *Gramática Moderna de la lengua española*, Editorial Limusa S.A. 2001, pág. 74.

¹⁴ ZECCHETTO, Vitorino. Óp. Cit. pág. 110.

¹⁵ LUIS Juan, Op. Cit. pág. 79.

1.3.1.2 La Connotación

En lo que se refiere a la connotación, ésta se suele emplear para denominar aspectos afectivos e imaginativos, subjetivos y variables, dependiendo de contextos y situaciones en los que se produzca. Es decir, la connotación remite a otras ideas o evocaciones que no están presentes de forma directa en la denotación. “La estructura connotativa arroja luz sobre el fenómeno tan extendido de la proyección simbólica del espíritu humano y su frecuente recurrencia al lenguaje metafórico”¹⁶. Se puede decir que en la connotación influyen un conjunto de valores personales y, por tanto, secundarios que rodean una palabra por ejemplo, para muchas personas al decir *lluvia*, podrían connotar tristeza o melancolía, o frío o desánimo entre otros aspectos.

El autor Umberto Eco, define a la connotación como “un conjunto de unidades culturales que el significante puede evocar institucionalmente en la mente del emisor. Evocación que de ninguna manera puede entenderse como una disponibilidad psíquica, sino que es totalmente cultural”¹⁷

De tal forma que el significado connotativo del que gozan las palabras y expresiones, implica darle un significado personal e individual y subjetivo, que no figura en el diccionario. La connotación se expande a nuevas asociaciones y las relaciones que establece se apegan con frecuencia a la metáfora, mientras que la denotación conserva sus significados y por lo tanto se opone a ella aun sin dejar de ser una pareja complementaria, esto debido que aunque hayan valores agregados o en exceso por la sociedad, siempre dependen de los soportes significantes.

En este sentido, la connotación y denotación de las palabras en el lenguaje se refieren a todos los tipos de expresiones de una realidad significativa por lo cual siempre las palabras y los significados en general, tienen una extensión o dominio de aplicabilidad

¹⁶ ZECCHETTO, Vitorino, Óp. Cit. pág. 112.

¹⁷ BECERRA, ARTIEDA, Fernando, *Umberto Eco y el análisis semiótico-estructural de los fenómenos socio-culturales*, pág. 7.

en el plano de lo denotativo, y un conjunto de propiedades o características en el plano de lo connotativo.

Es necesario recordar que cualquier cosa que se usa como signo, sin excepción tienen un significado, sin embargo, no siempre eso que es el significado del signo, tiene o tuvo existencia específica. En ocasiones ocurre, que el compendio de ese signo sea una construcción de alguna o algunas personas con o sin un fin específico; las lecturas denotativas y connotativas siempre están expuestas a los referentes sociales y códigos culturales, educación, nivel social, condición sexual, económica, religiosa, entre otros varios aspectos influyentes y casi determinantes para su producción, consumo e interpretación.

1.4 Representación de la mujer en el cine

La mujer en el cine ha tenido una participación muy diferenciada del rol protagónico del hombre. En la mayoría de películas especialmente de los años 40 y 50, la mujer se presentaba con características como: sumisa, maternal, humilde y sobre todo dominada por el entorno social en el que se desenvolvía y en ocasiones sometida por alguien de su mismo género, por ejemplo: la niña maltratada por su madrastra. Las primeras películas tenían como argumento principal el poderío del hombre sobre la sociedad misma y principalmente sobre las mujeres.

Abundan los estudios en los que se comenta y, en muchos casos, se critica la representación de la mujer, tanto en el cine como en la literatura. Según explica la educadora Beatriz Domínguez en uno de sus estudios, los cuentos de hadas usualmente adaptados al cine en su mayoría, "ayudan a mantener un estereotipo femenino tradicional, centrado en la mujer como esposa y madre y sin ninguna participación en la vida social activa, referido a un punto de vista profesional".

En los cuentos de hadas donde su personaje principal es una princesa y que han sido adaptados a películas, se encuentran personajes tanto masculinos como femeninos, pero el tratamiento que reciben no siempre es el mismo. Muchas veces, la representación de la mujer pierde objetividad y se reduce a esquemas prefijados que la sitúan en ámbitos exclusivamente domésticos, a pesar de ello, se observa cierta evolución desde las descripciones de los personajes femeninos en los cuentos mencionados hasta su posterior representación en la gran pantalla.

Claro está que los cuentos son solo cuentos, pero el imaginario de una sociedad usualmente se va creando a partir de todo aquello que adquiere relevancia en los medios de comunicación y el cine como en este caso, las películas de princesas de Disney, no han sido excepción a través de una representación errónea de la mujer. Además las figuras que se presentan en ellos se convierten en modelos de los y las infantes, modelos que por otra parte no siempre presentan problemas y necesidades reales, refiriéndose específicamente a las figuras femeninas, que transmiten estereotipos con un comportamiento basado en la pasividad.

Ampliando un poco sobre los avances o cambios que la mujer ha recorrido, se puede iniciar por ejemplo en los años 40 y 50, donde la mujer en las películas mostraba una imagen sumisa no solo en su actuar, sino también al reflejarlo en su forma de vestir, siempre con vestidos largos, los cuales tapaban todo su cuerpo, reflejando esto el no mostrar y el no deber mostrar nada de su figura femenina, producto esto de una sociedad “pudorosa, decorosa y respetable”.

En cambio, a partir de los años 60 y 70, las películas tomaron un giro radical al punto en que las mujeres aparecían con minifaldas y bikinis, lo cual dio paso a la llamada revelación femenina ya que la mujer dejó de tapar su cuerpo, y además asumió retos más grandes como dar la imagen de una mujer fuerte, valiente y capaz de mantener a una familia, todo ello relacionado con los cambios sociales y políticos de dicha época.

Para la época de los años 70 en adelante, se realizaron películas en las cuales las mujeres quemaban sus brassieres y filmes en los que muchos hogares sufrieron por divorcios, es necesario recalcar que numerosas películas fueron el ejemplo a seguir de muchas mujeres y además se crearon con esta influencia movimientos feministas que de alguna manera beneficiaron para entender y respetar los derechos de la mujer, los cuales en esa época no existían.

En la década de los años ochenta, se establece la rebeldía y el destape en las mujeres. Esta es la época donde la mujer se presenta con una imagen de que solo quiere divertirse y disfrutar de su soltería y además de su sexualidad. Un ejemplo muy claro de esto fue la película “La Sirenita” con su clásico personaje Ariel, que aunque siendo animada y para un público específicamente infantil, la presenta como rebelde y quien protesta porque quiere vivir su vida a su manera, sin reglas ni limitaciones. Este personaje femenino, es el primero en luchar por encontrar su camino aunque eso implique estar lejos de sus padres.

Avanzando hasta los 90, las mujeres alcanzan un escalón y ya aparecían en películas con papeles protagónicos muy importantes, en las cuales ellas toman decisiones por sí mismas, sin esperar que aparezca un príncipe azul a rescatarlas, si no por el contrario van en busca del amor verdadero. En esta época se puntualiza en las películas la seducción y aparecen en sus papeles protagónicos como madres solteras, las mismas que dan una imagen fuerte y valiente, ya que ellas luchan por sus ideales, y así nacen las heroínas.

Es importante saber, que al ser las películas o el cine un referente social, ha marcado la tendencia de la moda en las sociedades, es decir, mientras más atrevida se presentaba la mujer, más atrevida era la ropa que se diseñaba, pero este suceso no cayó solo sobre las mujeres porque los hombres también fueron arrastrados por esta tendencia.

A partir del siglo 20 se presenta en las películas la imagen de una mujer revolucionaria, porque empieza a vivir de forma diferente y lo demuestra con sus actos. Las mujeres

empiezan a casarse a partir de los 30 y hasta 40 años en adelante o a embarazarse a esta edad, este hecho se da porque toman como prioridad a su vida laboral e intelectual y a disfrutar de su soltería y libertad por más tiempo. Esto es revolucionario ya que en un inicio esta imagen de la mujer se daba solo en la pantalla, pero esto influyó en la sociedad, al punto de que las mujeres fueron tomadas en cuenta para puestos altos en empresas, demostrando su tenacidad y sobretodo su fuerza interior, por tanto, la mujer ascendió grandes escalones.

Sin lugar a dudas el cine ha marcado una tendencia, una moda, una figura y sobre todo ha dado un espacio a la mujer, mismo que por la mayoría de ellas no ha sido descartado ni desaprovechado, alcanzando otros ideales o diferentes formas de desenvolverse en la sociedad quedando atrás día a día un bajo porcentaje de mujeres que aún viven de forma tradicional, lo cual no implica menos importancia pero si cambios radicales.

Estos avances o retrasos que se han mostrado a través del cine, especialmente a través de las princesas de las películas de Disney, exponen una representación de mujer desvariada y errónea que todavía influye en la sociedad. Lo que se quiere a través de este análisis es dar a conocer ese tipo de imagen que aún pretende someter a la mujer a una sociedad patriarcal que la limita y agrede.

CAPÍTULO II: CINE.- LAS PRINCESAS DE LOS FILMES DE WALT DISNEY

2. HISTORIA DE LOS DIBUJOS ANIMADOS

Desde el inicio de la civilización, el ser humano tuvo la inquietud sobre cuál sería la mejor manera de plasmar la esencia de la vida, como respuesta a ello, el punto de partida durante mucho tiempo fue buscar la manera de animar figuras estáticas y lograr que las pinturas y dibujos tuvieran vida propia. Es así que, al escrutar en la historia se logró conocer sobre un antecesor y referente casi desconocido e interesante que dio pautas para que muchos años después se emprendiera en el mundo de los dibujos animados y por supuesto el cine.

Las Sombras Chinescas o también denominadas Teatro de Sombras es un arte que cuenta con más de dos mil años de historia, esta forma peculiar de animar consiste en una interesante mezcla de arte escénico con el arte de la escultura. El teatro de sombras data de la dinastía Han en China, aproximadamente en el año 206 A.C., según el sitio web china.org.cn, nació a través de un ministro del emperador de aquella época al ver a un niño en la calle agitar y jugar con un muñeco mientras la sombra de este último se proyectaba en el piso.

Fue así que en palacio se hizo una recreación de tal juego construyendo una figura con sedas de varios colores, algodón y colocándole unas varas de madera para poder sostenerla, además utilizaron una cortina y lámparas de aceite. Con esto lograron contemplar a su figura en distintas posiciones y movimientos a través de sombras proyectadas sobre la cortina, el emperador al quedar fascinado con el invento lo convirtió en una de las principales formas de disipación de la Corte Imperial y así se lo denominó “Sombras Chinescas”.

De inicio las figuras que confeccionaban eran de papel y madera pero poco a poco fueron cambiando hasta llegar a confeccionarlas con piel o pellejo de asno y vaca ya que era más resistente que el papel y ligero que la madera logrando de esta manera representar distintos seres en movimiento. Fue así que el teatro de sombras gozó de popularidad y se expandió hasta países como Turquía, Persia y Arabia, el sudeste asiático, Asia central y occidental, el norte de África en el siglo XIII y alcanzando fama en el siglo XVII en Europa y por supuesto causando sensación.

Hoy en día el espectáculo de sombras chinescas se conserva y son grandes artistas quienes con destreza elaboran las complejas figuras con nuevos procesos y materiales obteniendo acabados más perfectos que en sus inicios, además añaden colores brillantes y facciones especiales en cada personaje con el fin de que a través de la pantalla blanca se pueda visualizar con precisión cada personaje según la historia a contar, a esto se suman fondos especiales para la ambientación de la obra, música y cantos que acompañan la narración.

Conocido como el precursor del cine moderno, el teatro de sombras ha pasado a un segundo plano desde la aparición de la industria cinematográfica y la televisión, sin embargo, aun se lo conserva como una forma de entretenimiento entre algunas poblaciones de China. Este arte milenario fue un referente para la creación de las películas del cine moderno y constituye entre los primeros esfuerzos del hombre por materializar y reproducir con creatividad el movimiento sobre una pantalla y por ello se lo concibe como el más remoto antecedente del séptimo arte.

Con este antecedente, los inicios y creación de los dibujos animados no se hicieron esperar y fueron apareciendo artistas que sin lugar a dudas marcaron una nueva época memorable tanto porque se crearon aparatos para mejorar su imagen como también porque se inmortalizaron algunos de los cuentos infantiles más importantes de la época. A lo largo de la historia, ha prevalecido el lenguaje verbal sobre el lenguaje visual, tanto en la enseñanza como en la transmisión de la información pero en la actualidad la

comunicación en sus diversas formas ha tomado otros entornos y por ende cambios importantes debido a las Nuevas Tecnologías.

Para que los dibujos animados llegaran a tener trascendencia en el mundo entero, el proceso fue largo y de muchos cambios, uno de los primeros pasos, a parte de la influencia de las Sombras Chinescas, se dio a partir del primer juguete óptico denominado “El Taumatropo”¹⁸, creado por el Doctor John Ayrton, entre 1824 y 1825.

Este aparato consistía en colocar dos imágenes sobre una placa circular oscura, una a cada lado, esta placa se encontraba sujeta por dos cordones situados en ambos costados. Al torcer y estirar los cordones frecuentemente se gira la placa rápidamente, lo cual crea una ilusión óptica que muestra ambas imágenes como una sola, esto debido al principio de persistencia retiniana, que consiste en la capacidad de retener una imagen al percibirla por fracciones de segundo en la retina aún después de que esta haya desaparecido. Al ver varias imágenes pasar de forma rápida frente a los ojos estos registran sus diferentes posiciones y así se crea la sensación de movimiento.

Según un diccionario y enciclopedia en línea, “gracias a esta propiedad de la visión humana”¹⁹ una imagen que preceda a un pequeño momento de oscuridad persiste unas decimas de segundo en la retina. Así, la sucesión de una serie de imágenes fijas a cierta velocidad reproduce la ilusión de movimiento en tiempo real, además impide que la persona sea consciente de los centenares de veces que parpadea en el día.

¹⁸ CANDEL, José M^a, *Historia del dibujo animado*, Editorial Filmoteca Regional de Murcia, quinta edición, España, 2000, pág.123.

¹⁹ www.diclib.com

Fotografía No. 1 Taumatropo



Fuente: Museo del Cine Argentino

Más adelante, en el año de 1834, “William George Horner”²⁰, aunque siendo matemático, desarrolló el Zoótopo, un aparato que consistió en un cilindro movable de metal con ranuras verticales a través de las cuales se podía mirar los dibujos que estaban montados dentro del cilindro. Se trataba de mantener siempre el mismo esquema en los dibujos y estaban elaborados consecutivamente para que al girar el cilindro con rapidez se percibiera la sensación de estar en movimiento.

Fotografía No. 2 Zoótopo



Fuente: Google Imágenes

²⁰ CARRERO, Fernando, BERNAL, Juan Guillermo, *Historia de la animación*, Editorial Punto negro Universidad del Valle, 2002, pág. 49.

Fotografía No. 3 Zoótrofo modificado que perfeccionó su funcionamiento



Fuente: Museo del Cine Argentino

Pero el francés “Émile Reynaud”²¹ crea en 1877 el Praxinoscopio, un revolucionario invento en el mundo del entretenimiento. Este artefacto consistía en un juguete similar al zoótrofo, con él, el espectador tenía que mirar por encima del tambor dentro del cual se ubica una rueda con unos espejos formando ángulo, que reflejan unas imágenes dibujadas sobre tiras de papel situadas alrededor.

A este invento se le realizó varias modificaciones como, praxinoscopio juguete, praxinoscopio miniatura, praxinoscopio teatro, con motor, con resorte, con resorte eléctrico, de proyección, entre otros.

Fotografía No. 4 Praxinoscopio



Fuente: Museo del Cine Argentino

²¹ CARRERO, Fernando, BERNAL, Juan Guillermo, *Historia de la animación*, Editorial Punto negro Universidad del valle, 2002, pág. 51.

Tiempo después, entre las mejoras del Praxinoscopio creó el teatro óptico que le daba como añadidura la posibilidad de proyectar las imágenes sobre cintas perforadas. Aproximadamente durante diez años y antes de la aparición del cinematógrafo de los Hermanos Lumière, Reynaud hizo representaciones públicas sobre una pantalla en el museo *Grévin* de París en el año de 1892.

Sin embargo y a pesar de la importancia de todos estos aparatos, para crear el cine de animación, fue necesaria la creación del trucaje, también denominado paso de manivela o imagen por imagen que consistía básicamente en modificar las imágenes a generar.

Fotografía No. 5 Trucaje



Fuente: Museo del Cine Argentino

La invención del cine se generó gracias a la invención de cada uno de estos aparatos, los mismos que se convirtieron en la base fundamental para crear la animación de dibujos u hoy en día, denominadas caricaturas.

Con estas herramientas, el inglés, John Stuart Blackton, “productor de cine en la época del cine mudo”²² y considerado el padre de la animación estadounidense, crea entre sus primeras películas la denominada *Fases chistosas de caras divertidas* en el año 1906 y

²² CANDEL, José M^a, *Historia del dibujo animado*, Editorial Filmoteca Regional de Murcia, Quinta edición, España, 2000, pág. 131.

para 1907, rueda *La casa encantada*, pero estas películas llevaban por añadido, una técnica que Blackton por accidente descubre y la denomina *stop-motion*, misma que consiste en el uso reiterado de una fotografía para que los objetos inanimados cobraran vida. Este último filme alcanzó una popularidad tan grande, permitiendo que dicha técnica se divulgara entre cineastas del mundo entero, los cuales, promovieron el experimentar con historias de títeres, marionetas, y también maquetas.

Este antecedente da paso a que, Emile Cohl, considerado también como pionero de los dibujos animados, creara sus primeros monigotes entre los años de 1908 y 1912, acorde con ello, él continúa sus estudios en Estados Unidos y en 1914, aproximadamente, le da vida al personaje *Snookum*, protagonista de la primera serie de dibujos animados del mundo.

Tiempo en el que finalizaba la primera guerra mundial en Francia, Cohl realiza *Fantasmagoría*, este film permitió abrirle las puertas de la animación al campo del grafismo. Importante es recalcar que Emile Cohl no animaba objetos, sino, caracteres autónomos que tenían personalidad propia, característica que le dio a este personaje el nombre de “precursor específico de los cartoons”.

Sin embargo, esto no fue suficiente, muchos más se sumaban a este fascinante mundo que estaba sobresaliendo con más intensidad y fue con Winsor McCay, que este género emprendió su perfeccionamiento en los Estados Unidos, este personaje era dibujante de comics y en aquel tiempo autor de la famosa tira *El pequeño Nemo* en el New York Herald. McCay se interesó en sobre manera por el cine de animación y se puso en contacto con el propio Blackton²³, el resultado de este encuentro profesional y dinámico fue el estreno en 1911, del conocido *Pequeño Nemo* pero esta vez en movimiento y sobre una pantalla.

Los avances y modificaciones jamás se hicieron esperar para este gran invento de los

²³ CANDEL, José M^a, *Historia del dibujo animado*, Editorial Filmoteca Regional de Murcia, Quinta edición, España, 2000, pág. 133.

dibujos animados, y fue el norteamericano “Earl Hurd”²⁴ quien perfeccionó la técnica de los mismos ya que en 1915 patenta el uso de hojas transparentes de celuloide, para dibujar todo tipo de imágenes y que permitirían superponer a un fondo fijo las partes que tenían movimiento.

Este método de trabajo fue mejorado por el creador de dibujos animados, Raoul Barré, quien revolucionó la forma de hacer películas con estos integrantes, ya que implantó la idea de perforar los márgenes de los dibujos para asegurar la estabilidad de las imágenes durante las tomas de cámara.

Después de todo este largo proceso, a esta lista de creadores se suman los hermanos Max y Dave Fleischer quienes fueron los mayores competidores de Walt Disney y dieron vida a grandes personajes que alcanzaron gran popularidad. Entre sus grandiosos éxitos de los dibujos animados están *El Payaso Koko*, *Popeye el Marino*, que fue creado originalmente para la publicidad de espinacas en conserva, y la seductora *Betty Boop*, que fue inspirada en la cantante Helen Kane para su creación; y se alega que su risa sería un rasgo que Marilyn Monroe tomó como suyo.

Fotografía No. 6 Betty Boop



Fuente: www.bettyBoop.com

²⁴ Ídem, pág. 144

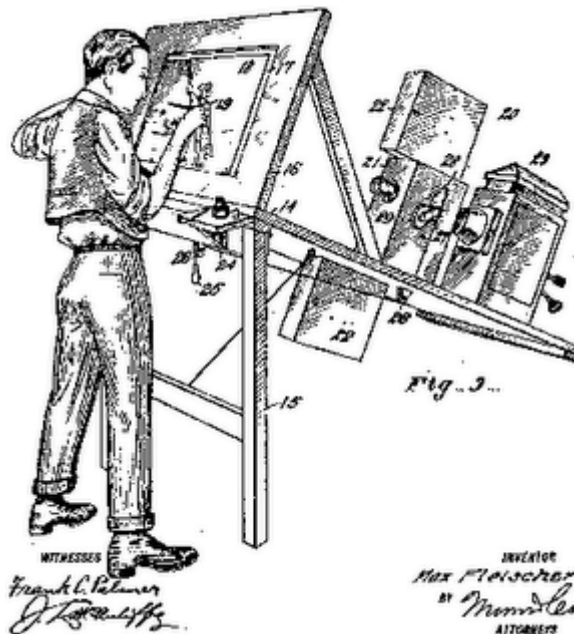
Fotografía No. 7 Betty Boop y Helen Kane



Fuente: bolgspot.com

Otra gran contribución de estos hermanos al mundo de los dibujos animados fue el Rotoscopio, aparato con el que se podía calcar personajes animados sobre personajes reales proyectados, esta técnica les permitió realizar una animación más real. Este trabajo les abrió las puertas para trabajar con *Bray Studio* y producir una serie en la que presentaban su primer personaje, *Koko el payaso*, siendo un gran éxito.

Fotografía No. 8 Rotoscopio



Fuente: Google Imágenes

Más adelante, para el año de 1919 aproximadamente, el caricaturista y dibujante publicitario “Walt Disney, se interesa por los dibujos animados y crea la serie *Alice Comedies*”²⁵, utiliza la incorporación de sonido para 1928 lo cual le permitía jugar con efectos musicales y además adapta el Tecnicolor a partir de *Árboles y Flores*.

La madurez de la compleja organización industrial de Disney le permitió abordar los primeros largometrajes de dibujos animados de la historia del cine, el primero de ellos fue *Blancanieves y los siete enanos*. Pero Walt Disney emprendió con *Fantasia* en el año de 1940, este ambicioso experimento audiovisual, combinaba imágenes con música clásica, para ello, ideó un sistema de sonido estereofónico con cuatro pistas, esta técnica le dio resultado y hasta éxito en muchas de sus próximas creaciones.

Tiempo transcurrido, nuevas creaciones se hacen presentes, entre ellas *Andy Panda*, *El Pájaro Carpintero*, *Tom y Jerry*, creaciones de diversos dibujantes que en sus épocas tuvieron trascendencia y éxito.

Con este breve proceso de invenciones y personajes históricos finaliza una parte de la historia de la animación. Hoy en día, con las nuevas tecnológicas especialmente las computadoras, se ha marcado pronunciadamente no solo un antes sino también un después en la realización de esta forma de entretenimiento. Actualmente en el siglo XXI, las modificaciones y creaciones que permite la tecnología y los muchos avances en varias ramas, da paso a creaciones e invenciones magnas en este terreno.

2.1 Walt Disney

Walter Elías Disney de Chicago, Estados Unidos, nació en el año de 1901 y falleció en el año de 1966, era dibujante, productor y director de dibujos animados.

²⁵ GABLER, Neal, *Walt Disney, El triunfo de la imaginación estadounidense*, Editorial Knopf, Quinta edición, 2001, Pág. 42.

Según la información proporcionada por la página oficial de *Walt Disney World*, se pudo conocer que Walter Elías Disney proveniente de una familia muy humilde fue el cuarto de cinco hermanos, su niñez la vivió entre los azares de la economía, la severidad de su padre, cambios constantes de su domicilio y el amor a la naturaleza y los animales. En su juventud se desempeñó como auxiliar de servicios en una fábrica de mermelada junto a su padre, trabajó clasificando correspondencia en la oficina de correos y después se inscribió como voluntario en la Cruz Roja Americana donde se especializó como Licenciado en el Cuerpo de Ambulancia.

A la edad de 16 años abandonó la escuela pero tiempo después estudió esporádicamente breves periodos en escuelas de arte en su ciudad natal y en Kansas City, Missouri. En este tiempo Walter vivió con su hermano Roy con quien siempre tuvo más afinidad y buscó un trabajo como dibujante hasta que en 1919 se desempeñó como aprendiz en una empresa de publicidad donde conoció a su gran amigo Ub Iwerks, dibujante, y con quien crearía y compartiría grandes éxitos y caricaturas más adelante.

Para el año de 1923 Walt Disney tenía ya 22 años, formalmente inició con el arte de producir dibujos animados en Hollywood asociado con su hermano Roy O. Disney. En el transcurso de varios años, Disney junto a su hermano tuvo el arduo trabajo de levantar un estudio para la realización de sus obras, el personal aumentaba y fue necesario aumentar el espacio y fue así que los hermanos Disney para el año de 1926 pudieron concretar el lugar donde muchas noches laboraban junto a animadores, entintadores y pintores, a dicho lugar lo denominaron *Walt Disney Studio*.

En el transcurso de los años desde 1920 a 1930 crearon varias series de cortometrajes de dibujos animados entre ellos *Alice Comedies* como ya se mencionó en párrafos anteriores, pero después necesitaban sobresalir con algo diferente y allí nació la idea de “una serie de dibujos denominada *Oswaldo el conejo*, creada para *Universal Pictures*, la cual fue producida por su propia compañía”²⁶. Este cómico personaje de apariencia

²⁶ GABLER, Neal, *Walt Disney, El triunfo de la imaginación estadounidense*, Editorial Knopf, Quinta edición, 2001, pág. 45.

simple, orejas largas y pantaloncillos cortos (como única prenda) fue parte de 26 animaciones las cuales tuvieron gran éxito y acogida entre el público, pero al vender sus derechos, Disney y su empresa los perdieron, ante este suceso decidieron hacer un nuevo personaje en base al anterior y así formalizó la aparición de su primer personaje famoso, el *Ratón Mickey* o como se lo conocía originalmente, *El ratón Miguelito*, con lo cual marcó el inicio del cine sonoro en los dibujos animados y el inicio también de próximos grandes éxitos .

Walt Disney Productions se convirtió en la mayor productora cinematográfica en los años de 1950 y 1960, por lo cual procuraba mantener el mayor control artístico. Al mismo tiempo esta compañía surgió con la publicación de literatura infantil y comics, gran parte de ellos protagonizados por sus personajes líderes que eran el *Pato Donald* y el *Perro Pluto*.

En el año de 1955, *Walt Disney Productions* inauguró uno de entre sus muchos parques futuros gigantescos, Disneylandia, en Anaheim, California, mismo que cuenta con una infraestructura de carácter histórico y sus atracciones espectaculares lo convirtieron en un centro turístico de primera clase hasta el día de hoy. “Después de cierto tiempo inició sus funciones con *Disneyworld*, el cual se encuentra cerca de Orlando, Florida en 1971, y por último, Eurodisney, que se encuentra en las proximidades de París”²⁷.

Las fábulas de Walter Disney, emitían mensajes novedosos, en el área técnica, este personaje siempre buscó la innovación. “Sus contribuciones más importantes se dieron en el campo de la técnica de la animación”²⁸. Los movimientos de cada personaje, Disney los reproducía con la mayor autenticidad posible, para ello siempre sugería que cada artista se especialice en un movimiento en particular o en un personaje en particular, todo siempre fue muy minucioso en sus creaciones. Esta delicadeza en el tratamiento del dibujo animado ha ido dejando huella a su paso, pero en la animación

²⁷ GABLER, Neal, *Walt Disney, El triunfo de la imaginación estadounidense*, Editorial Knopf, Quinta edición, 2001, pág. 51.

²⁸ Ídem, pág. 53.

actual, la producción masificada ha hecho que los personajes parezcan estereotipados y repetitivos.

Walt Disney se convirtió en una potencia en muchos ámbitos, ésta se construyó sobre la fama de sus espectaculares largometrajes, la cual le permitían ejercer una posición privilegiada y hasta monopólica en este sector. Todas sus obras siempre fueron creadas para el público infantil, alcanzado un éxito comercial garantizado y usualmente premiado por la Academia de Hollywood.

Generalmente en dichas fábulas se relataban célebres historias protagonizadas por animales, y especialmente por princesas, pero esta industria en un tiempo específico después de sus grandes éxitos alternó altos y bajos con fracasos esporádicos, no todo y no siempre fue para Disney grandeza en su proceso de dibujante y creador de dibujos animados.

Aún y a pesar de la muerte de Walt Disney en 1966, la producción cinematográfica así como televisiva continuó desarrollándose, así, llegó a convertirse en la cadena más grande en cuanto a cine, televisión y hasta radio se refiere.

2.2 Del cuento al filme

Para la creación de muchas películas desde hace muchos años fue necesario tomar cuentos antes escritos también y adaptarlos a filmes que les dieron vida y realizaron estas historias. Este fue el caso de la factoría Disney donde en base a muchos cuentos o historias reales, adaptaron las historias y recrearon películas hasta hoy vistas en el mundo entero.

Discutir sobre el origen de los cuentos en general en la sociedad abarca retroceder siglos que se resumirán desde la tradición popular, después con los famosos escritos de los Hermanos Grimm y Charles Perrault, hasta llegar al hoy con las producciones

cinematográficas de Walt Disney basadas en dichos cuentos. Y es que los cuentos clásicos han pasado por varios cambios que han permitido su adaptación a nuevas formas narrativas. Cabe añadir que los conocidos cuentos de hadas no son más que los cuentos populares tradicionales, y aunque muchas son las versiones de sus orígenes, con el siguiente extracto se intenta explicar de forma más clara sobre el mismo.

Hace más de 300 años, en 1658, apareció en Nuremberg la obra *Orbis sensualium pictus*, del obispo de los hermanos moravos, Jan Amos Komensky, llamado comúnmente Comenius. 38 años más tarde, en 1697, apareció el libro *Histories ou contes du temps pasée* de Charles Perrault. Estas son las dos obras que marcan el comienzo de la literatura para niños y jóvenes. Tiempo después, desde que el Romanticismo comenzó a tejer sus madejas en los sentimientos humanos, principalmente hilando ideas nacionalistas, las narraciones populares orales, que pronto irían a ser llamados cuentos de hadas, empezaron a ser recopilados. El primer antecedente es, como lo manifestamos, Charles Perrault, luego vendrían los Hermanos Grimm y por último los formalizadores soviéticos, quienes al lado de los antropólogos, han ido recolectando las mil y una historias que la imaginación popular ha abordado a lo largo de los siglos.²⁹

Los antecedentes son muchos y a ellos se añaden los cuentos cortos de la China precristiana, los fabulistas griegos, los libros que nacen en y en torno de las Cruzadas como la saga del “Rey Arturo”, las historias en torno de “Orlando Furioso” y “Carlomagno”, mismas que trajeron a Occidente cuentos como “La Cenicienta” o “Las Mil y una noches”, entre otras fantasías árabe-hispanas que llegaron a América y se mezclaron con la narrativa amerindia; un sinfín, entrecruzamiento de historias que siguen nutriendo la literatura y hoy el cine para niños, jóvenes y adultos.

Los cuentos, las fábulas y hasta las leyendas han formado parte del hombre desde su evolución y es la tradición oral la que lo ha hecho posible y con el paso de los años o mejor dicho siglos, las historias se han conservado, sobre todo las que se refieren especialmente a los infantes ya que aún tienen gran influencia. Pero aunque se han

²⁹ DONNET, Beatriz y MURRAY Guillermo, *Cuentos clásicos de Hadas*, Selector actualidad editorial, Decima Tercera Reimpresión, México, 2004, pág. 15.

conservado, no se las ha limitado a ser contadas siempre de la misma manera, estos cuentos cargados de aventuras y fantasía, traspasaron la línea de lo oral al ser contados por alguien para ser impregnados en textos escritos y después llegar a las pantallas del séptimo arte: el cine.

Hablar de cuentos, especialmente de los infantiles, implica hablar de autores ya mencionados como Perrault y los Hermanos Grimm quienes escribieron durante gran parte de sus vidas sus invenciones y recopilaciones sobre estos textos. Sus relatos hoy son una muestra del poder que aún tienen los cuentos en la sociedad pues se han convertido en la base de adaptación y creación de filmes que ya no son solo para niños sino para todo el público.

Blancanieves y los siete enanos, La Cenicienta, La Bella Durmiente, son algunas de las obras más características de estos autores. Obras que aunque en sus primeros escritos tenían un tinte diferente, se han convertido en auténticos clásicos del mundo cinematográfico; industria que por cierto ha hecho de estas adaptaciones una alternativa diferente para llamar la atención del público en general cada vez más exigente.

Conforme a los avances tecnológicos, las adaptaciones de los textos literarios al cine se han tomado ciertas libertades con el fin de modernizar las narraciones y aunque muchas afirmaciones digan que el cine ha sido una tergiversación de los cuentos clásicos, novelas, fábulas, entre otros, no se puede negar que el séptimo arte se constituye como una ventana abierta para la divulgación de todo tipo de textos literarios adaptados según las exigencias del lenguaje visual.

La adaptación cinematográfica de obras literarias en películas es un tema que muchas veces ha provocado malestar entre el público amante de la literatura, sea por los cambios o la poca fidelidad en torno a la recreación del texto, pero también es pertinente mencionar que para muchos otros convertir una obra literaria en un filme ha dado como resultado la resurrección, avivamiento y disfrute pleno de tal transformación. Sea que si o sea que no, desde sus inicios, el cine ha adaptado a la

pantalla grande obras literarias de todo tipo, reconstruyendo una historia, modificando su sentido y activando parámetros distintos para producir información y también emoción, en efecto, tanto el cine como la literatura, sometidos siempre a la necesidad de contar una historia.

Adaptar implica transponer, releer, reinterpretar, apropiar, aplicar, y para adaptar “es preciso tomar una obra escrita y volver a darle vida utilizando no solo procedimientos de transformación de la escritura propios del cine (el guión, los diálogos) sino también, y sobre todo, aprovechando todos aquellos que proceden de la puesta en escena cinematográfica.”³⁰

A lo largo de la historia, un sinnúmero de novelas, fabulas, obras de teatro, historias verdaderas y por supuesto cuentos han sido llevadas al espacio del cine permitiendo que el público a través de este medio entienda y goce de la riqueza cinematográfica en su capacidad de crear con sus modos propios de expresión e inagotables significados. Pero la adaptación en realidad no es un trabajo fácil de realizar; la transformación de un texto a una película implica el certero entendimiento de las reglas que competen a cada una de estas artes. El texto por ejemplo donde predomina la narración y las palabras, y las películas donde prima el hecho de mostrar y de hacer oír, es decir, de impactar con frases divinas y transformarlo a imágenes divinas donde debe predominar el montaje, el sonido, la música, el encuadre, la luz, gestos, posturas, expresiones de la realidad, espacios, objetos y en muchas adaptaciones una relación con la realidad que le es propia por su forma de grabación.

En el trabajo de adaptación, un productor, un director o un cineasta, deben recurrir siempre a lo largo de la producción a factores como apropiación y la toma de decisiones lo cual implica muchas veces la eliminación de ciertas partes del material, acontecimientos que pueden necesitar otros enfoques, poniendo en juego diferentes actores y situaciones, momentos o lugares, entre otros, y tomar estas decisiones implica la vasta capacidad para reconocer que tipo de material se puede o no trabajar para lograr

³⁰ SUBOURAUD, Frédéric, *La adaptación*, Ediciones Paidós, Primera Edición, España, 2010, pág. 5.

una buena adaptación; dicho sea de paso que para lograrla, la adaptación debe pasar inevitablemente por la utilización de mecanismos propios del cine, y así, alcanzar la sutileza necesaria que la literatura alcanza por sus propios medios.

Adaptar un cuento o una novela a la pantalla grande, hoy en día no es lo mismo que en la década de 1970, “los tiempos han cambiado, y también nuestra relación con lo real y con las imágenes, y el cine y su manera de adaptar han advertido este cambio.”³¹ Ante las nuevas tecnologías los cambios son radicales y hasta extravagantes en tantos filmes que han sido adaptados pero jamás sin dejar de lado los parámetros que conciernen al lenguaje audiovisual; las posibilidades en el presente y aún a futuro son amplias y más aún debido al hecho de que la creencia del espectador con respecto a las imágenes del cine ha variado.

Las películas de princesas de Disney, son todas ellas adaptaciones de cuentos escritos con anterioridad a la pantalla del cine, es por ello que a manera de una pequeña introducción se ha tratado de exponer sobre la adaptación literaria para pasar de fondo al tema que compete a esta tesis, el análisis de la representación los personajes de dichos filmes.

2.3 Princesas de Disney

Las princesas de Disney han sido un proceso histórico y de gran influencia en la sociedad, muchas de ellas fueron creadas en base a mujeres reales, y en muchas ocasiones los mismos creadores han afirmado que algunas de las características fueron tomadas de sus hijas para darle forma y hasta para determinar el carácter de las princesas.

Muchas personas, por no decir la gran mayoría de ellas en el mundo, conocen las películas de princesas y además gracias a ellas se popularizaron los “mágicos” cuentos

³¹ SUBOURAUD, Frédéric, Op. Cit., pág. 62.

de hadas. Gracias a ello, es necesario recalcar que en muchas ocasiones las niñas y hasta jóvenes se identifican con sus personajes, ya sea porque es muy tímida, muy atrevida, o hasta traviesa, o porque simplemente tienen la ilusión de vivir una historia igual a la de su película favorita, que en resumen es encontrar al príncipe azul.

Un punto importante que debe ser nombrado es que las princesas de Disney siguen moldeando a la figura femenina moderna, puesto que aunque han cambiado y se ha modificado la imagen de la figura de la mujer a lo largo de los años, continuamente Disney está actualizándose y poniendo a princesas que pueden relacionarse con problemáticas y situaciones actuales dentro de la vida cotidiana.

A continuación, es importante realizar una breve introducción sobre las Princesas de Disney donde se explican características generales de cada una de ellas acompañadas de una imagen, lo cual permite recordar a las mismas en el entorno de su historia para en su posterior análisis profundizar en su estudio.

2.3.1 Princesa Blancanieves

Película: “Blancanieves y los siete enanos”

Princesa por: Nacimiento

Estrenada en: 1937

La primera de todas las princesas es Blancanieves, hermosa muchacha de tez blanca, pelo recogido y ojos de color marrón. Al enterarse que su madrastra, la Reina malvada, quería hacerle daño porque no toleraba su belleza, intenta escapar internándose en el bosque en el cual vivían siete enanos, se hace amiga de ellos y empieza a ofrecerles cuidados y afecto. Su amabilidad y confianza permiten que la malvada reina le tienda una trampa. Sin embargo, gracias a su carácter puro y bondadoso se gana la amistad y la protección de los animales del bosque, de los siete enanitos y claro está, del apuesto príncipe.

Fotografía No. 9 Princesa Blancanieves



Fuente: Puerto oficial de Disney

2.3.2 Princesa Cenicienta

Película: “La Cenicienta”

Princesa por: Matrimonio

Estrenada en: 1950

El padre de Cenicienta es un hombre viudo que se casó con una mujer que tenía dos hijas. Al morir él, llenas de envidia la esposa y las dos hijastras por la dulzura y belleza de la muchacha, la tratan con gran desprecio y le obligan a hacer las tareas más sucias y duras del castillo; pero ella sigue manteniéndose dulce y serena. El príncipe organiza un baile para buscar esposa pero a pesar de ser su mayor ilusión, la madrastra impide a Cenicienta asistir.

Mientras llora aparece su hada madrina, que la transforma en una princesa para ir al baile, advirtiéndole que el hechizo se deshacerá a medianoche. Cenicienta y el príncipe se

enamoran y bailan sin parar, pero al dar la medianoche Cenicienta sale corriendo, perdiendo uno de sus zapatos. El príncipe decide probárselo a todas las jóvenes y casarse con aquella a quien le calce el zapato. Y a pesar de los malvados intentos de la madrastra y sus hijas, finalmente Cenicienta, que se casa con el príncipe.

Fotografía No. 10 Cenicienta



Fuente: Puerto oficial de Disney

2.3.3 Princesa Aurora

Película: “La bella durmiente”

Princesa por: Nacimiento

Estrenada en: 1959

Érase una vez, una reina dio a luz una niña muy hermosa. Para su bautizo los reyes invitaron a todas las hadas de su reino, pero por desgracia se olvidaron de invitar al hada más malvada, sin embargo dicha hada se presentó igual en el castillo y al pasar por delante de la cuna de la princesa, dijo una maldición “a los dieciséis años te pincharás con un huso y morirás”. De entre las hadas buenas, una de ellas faltaba por pronunciar su buen deseo, a fin de mitigar la terrible condena, ella dijo que la princesa al pincharse

en vez de morir caería en un profundo sueño que duraría muchos años y solo el beso del verdadero amor la despertaría.

Con el pasar de los años, la princesa se convirtió en una joven muy hermosa, el rey para proteger a su hija ordenó quemar todas las ruelas del castillo, sin embargo cuando ésta cumplió 17 años, se acercó a una mujer quien era el hada malvada disfrazada de sirvienta de la reina y se encontraba hilando, la princesa por curiosidad se acerca a la sirvienta y le pide que le deje intentar, cuando la princesa tocó el huso cayó en un profundo sueño.

Con la princesa, todo el castillo se sumergió en el sueño y creció como por encanto un extraño y frondoso bosque con plantas trepadoras que lo rodeaban como una barrera impenetrable. Con el transcurso del tiempo el castillo quedó totalmente oculto y fue olvidado por todo el mundo hasta la aparición del príncipe al final de la historia.

Fotografía No. 11 Princesa Aurora



Fuente: Puerto oficial de Disney

2.3.4 Princesa Ariel

Película: “La sirenita”

Princesa por: Nacimiento

Estrenada en: 1989

Ariel, hija del rey Tritón, es la menor de todas sus hijas. Es una joven muy testaruda y quiere hacer las cosas bien pero pocas veces lo consigue, como muchos adolescentes, se siente incomprendida y siempre está intentando que sus amigos, y sobre todo su padre, entiendan su punto de vista.

Ariel es muy decidida y siempre tiene sueños románticos sobre el mundo de la superficie y sus fascinantes habitantes, es un tanto ingenua y está convencida de que hay mas felicidad en el mundo de los seres humanos. Se pasa la vida deseando ser como ellos y recogiendo los objetos que tiran al mar.

La atracción irresistible que siente Ariel por el mundo de los humanos da pie a todo tipo de aventuras, ya que ella en una ocasión salva a un humano en un naufragio y resulta ser un príncipe, del cual se enamora y desea estar a su lado a costa de lo que sea.

Para alcanzar su objetivo cae en la tentación de relacionarse con Úrsula, una hechicera desterrada del reino de Tritón. Cuando por fin ve cumplido su deseo de ser humana, se da cuenta de lo mucho que puede aprender de la sabiduría de su padre y sobre todo entiende por fin que su padre siempre tuvo la razón.

Fotografía No. 12 Princesa Ariel



Fuente: Puerto oficial de Disney

2.3.5 Princesa Bella

Película: “La bella y la bestia”

Princesa por: Matrimonio

Estrenada en: 1991

Bella es una joven hermosa como su propio nombre lo indica, pero su belleza sencilla y pura no es en absoluto superficial. Bella es una lectora inteligente y ávida de emocionantes aventuras en lugares remotos, es buena hija y quiere a su padre al punto de sacrificarse por él, siempre dispuesta a ayudarlo y también a cualquier persona que la necesitare.

Bella es una joven que puede conseguir lo que se propone, y de hecho lo logra, ya que su principal objetivo era hacer que Bestia cambie y se convierta en un ser bueno y bondadoso, una vez cumplida su meta la bestia cambia su forma y se convierte en el príncipe del cual ella ya estaba enamorada.

Fotografía No. 13 Princesa Bella



Fuente: Puerto oficial de Disney

2.3.6 Princesa Jazmín

Película: “Aladdín y la lámpara maravillosa”

Princesa por: Nacimiento

Estrenada en: 1992

La princesa Jazmín es una muchacha de belleza exótica e ingobernable, sin embargo no es muy exigente, según las políticas del reino de su padre, ella debe casarse con un príncipe que pida la mano de ella en matrimonio, pero ella solo desea casarse por amor y ver como es la vida fuera de palacio.

Es una joven fuerte e independiente, deseosa de aventuras y muy capaz de arreglárselas por sí misma, rechaza a los pretendientes que no le gustan y se escabulle para ir sola

fuera de palacio, es ahí cuando conoce a Aladdín y empieza a descubrir cómo viven los demás ciudadanos y encuentra la libertad que tanto añoraba.

Su perseverancia hace que su padre cambie de opinión y cambia sus reglas para permitir que ella contraiga matrimonio con Aladdín.

Fotografía No. 14 Princesa Jazmín



Fuente: Puerto oficial de Disney

2.3.7 Princesa Pocahontas

Película: “Pocahontas”

Princesa por: Nacimiento

Estrenada en: 1995

La Princesa Pocahontas, es la hermosa hija del jefe Powhatan, es una joven inquieta e inconformista que conoce a la perfección hasta el último árbol, catarata o animal que habita en el bosque donde vive.

El nombre de Pocahontas significa "travesura", y a ella le encantan las aventuras y las emociones. Parece tener poderes espirituales, ya que es capaz de comulgar con la naturaleza, hablar con los espíritus, simpatizar con los animales, y entender lenguas desconocidas

Su curiosidad y su independencia la convierten en una muchacha muy fuerte, cuyo entusiasmo conmueve y transforma a todo el que la conoce. Se enamora de uno de los hombres provenientes de Europa, que llegan a su pueblo con intenciones de sacar el oro que supuestamente allí se encuentra. Una fuerte rivalidad nace entre los conquistadores y el pueblo indígena, y Pocahontas debe lidiar con ello. Sin embargo esta protagonista sigue el camino que le dicta su corazón.

Fotografía No. 15 Princesa Pocahontas



Fuente: Puerto oficial de Disney

2.3.8 Princesa Tiana

Película: “La princesa y el sapo”

Princesa por: Matrimonio

Estrenada en: 2009

Tiana es una niña de familia muy humilde pero trabajadora, su madre es costurera y elabora vestidos para las hijas de los monarcas más importantes de Nueva Orleans, Tiana se conoce con Charlotte, una niña que creía y ansiaba mucho con conocer a su príncipe azul.

Cuando Tiana creció se convierte en una joven trabajadora que sueña con abrir su propio restaurante y así cumplir el deseo de su padre. Era tan fuerte el deseo de Tiana de cumplir su sueño, que ella decide dejarse llevar por un momento de fantasía, y decide pedirle un deseo a una estrella, el cual era permitirle tener su propio restaurante.

Cuando finaliza su petición aparece un sapo que habla y le solicita que le dé un beso para poder convertirse en príncipe, ella accede y al besarlo se transforma en sapo también, juntos deben encontrar la forma de volver a la normalidad, pasan muchas aventuras, y esta situación hace que se enamoren.

Fotografía No. 16 Princesa Tiana



Fuente: Puerto oficial de Disney

2.3.9 Princesa Rapunzel

Película: “Enredados”

Princesa por: Nacimiento

Estrenada en: 2010

En un reino muy lejano, su reina se encontraba embarazada, cuando de repente se enferma y no encontraban cura alguna, sin embargo una persona le comentó al Rey, que existía una flor mágica. El Rey ordena la búsqueda inmediata de esta flor y al encontrarla realizan una poción para que la Reina pudiera tomarla, recuperándose por completo, hecho de donde nació una hermosa niña con poderes especiales.

Una malvada bruja que se mantenía joven gracias a los poderes de esta flor, muy enojada por lo sucedido, se acerca al castillo y roba a la niña, al pasar de los años Rapunzel se convierte en una joven muy hermosa, la cual nunca ha cortado su cabello por los poderes que este tenía. La bruja malvada tenía convencida a la joven de ser su madre y de que si salía de su casa que era una torre muy alta, le harían mucho daño. De hecho, tiene terminantemente prohibido salir al exterior ya que allí le acechan innumerables peligros.

El más buscado y encantador bandido del reino, Flynn Rider, se esconde en dicha torre un día de persecución y es tomado de rehén por Rapunzel, la bella y vivaz adolescente con una cabellera dorada de 21 metros de largo. Entonces, la singular captora, buscando el pasaporte que la saque del encierro donde ha permanecido durante años, sella un pacto con el guapo ladrón.

Esto la lleva hasta encontrar la verdad respecto a sus padres mientras la madrastra intenta engañar nuevamente a la princesa, pero su perseverancia le ayuda a conseguir su felicidad.

Fotografía No. 17 Princesa Rapunzel



Fuente: Puerto oficial de Disney

CAPÍTULO III: METODOLOGÍA Y ANÁLISIS

3. ANÁLISIS ESTRUCTURAL

Para realizar el análisis estructural de las películas de las princesas de Disney, se tomará en cuenta los siguientes, puntos, los mismos que serán analizados uno a uno en cada película:

Anécdota: En la cual se expondrá la trama principal de la película.

Tiempo: Se refiere al tiempo de duración de la película, así como también el año en el cual se realizó la misma.

Espacio: Se refiere a las locaciones que se presentan en la película.

Punto de vista: En el cual se expondrá si la película consta de un narrador o si solo es dialogada.

Personajes: Se expondrá las principales características de los personajes principales que aparecen en la película.

Estructura: Se refiere a la fórmula que se presenta en la introducción y la culminación de la película además de elementos importantes que exponen los componentes más importantes de la película.

3.1 Análisis estructural de la película “Blancanieves y los siete enanos” de Walt Disney

Anécdota

La película inicia con la frase usual “Érase una vez una malvada reina que vivía con su hijastra Blancanieves, la cual trabajaba de sirvienta en su propio castillo”.

La reina era muy celosa y ambicionaba ser la más hermosa del reino y, de hecho, lo era, pero a medida que la belleza de Blancanieves crecía superaba a la de la reina. Cuando su espejo mágico le recalco que la belleza de la muchacha era mayor a la suya, su primera idea fue matarla. Acto seguido, ordenó dicho asesinato a un cazador del reino pero éste al ver llorar a la niña y suplicarle por su vida sintió lastima y la dejó escapar. Cuando la reina descubrió que Blancanieves no había muerto y que, además, se refugiaba en el bosque junto con siete enanos, planificó la manera de eliminarla por sus propios medios.

Para cumplir su objetivo la reina se disfrazó de anciana y después de untar veneno en una atractiva manzana acude a visitar a Blancanieves a la casita de campo de los siete enanos. Allí, la muchacha con timidez recibe a la anciana, muerde la manzana envenenada y en segundos muere. Los enanos, que han sido avisados por los animales, corren a socorrerla pero ya es tarde mientras la anciana que era la reina intentaba escapar, se inicia así una persecución detrás de ella pero finalmente acaba por caer en un acantilado.

La última esperanza de los enanitos para poder socorrer a Blancanieves es el beso que le da el príncipe a la joven, de este modo, la muchacha resucita y, después de despedirse de los enanitos, emprende camino con el príncipe hacia una vida feliz.

Tiempo

Película estrenada en el año 1937, como el primer largometraje de la compañía Disney llevado a la gran pantalla. Se inicia con la fórmula introductoria clásica: un libro que se abre y de esta manera adentra a los espectadores en la historia.

Blancanieves se duerme en medio del bosque luego de haber huido del cazador que la deja en libertad, y se despierta a la mañana siguiente en el mismo sitio, rodeada de animales quienes la guían a la casa de los enanos y es en ese mismo día pero en la noche cuando los enanos al regresar de su trabajo, admirados y asustados conocen a la joven quien les cuenta su historia. Ellos deciden acogerla y es a la mañana siguiente cuando la malvada reina se dirige al bosque a matar a Blancanieves al enterarse de que aún sigue viva.

Es decir, en dos días se desarrolla la historia, desde el momento en que el cazador permite huir a Blancanieves. Al final de la película, cuando llega el príncipe, no se especifica los días, ni años que pasan hasta la llegada del joven. Se afirma que un día pasó por allí y la historia finaliza con la fórmula final: el libro se cierra.

Duración de la película: “1 hora y 19 minutos”

Espacio

La película se desarrolla en tres locaciones:

- 1.- **Castillo de la reina:** dentro de este se encuentra la tenebrosa habitación donde se realiza el embrujo.

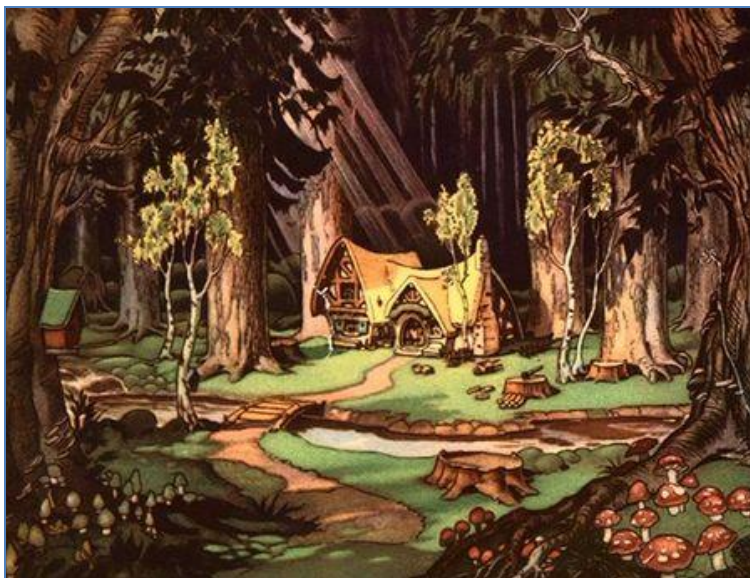
Fotografía No. 18 Castillo real de la película “Blancanieves”



Fuente: Fotos de París, viajeros.com

- 2.- **Bosque:** con la mina en donde trabajan los enanitos.
- 3.- **La casita de los enanitos:** también dentro del bosque.

Grafico No. 19 Casa de los siete enanos



Fuente: www.fancuentos.com

La imagen del castillo se antepone a la agradable casita de los enanitos, esta imagen está inspirada en las ilustraciones alemanas de cuentos.

Punto de vista

Hay un narrador que lleva a los espectadores hacia la película con la fórmula introductoria. El resto de la película es dialogada, aunque al llegar al final, cuando Blancanieves ya se encuentra en el ataúd, vuelve a aparecer el narrador, que dice:

«... tan hermosa era, aún muerta, que los enanos no tuvieron corazón para enterrarla...Idearon un ataúd de cristal y de oro, y la velaron eternamente... el Príncipe, que la había buscado por todas partes, supo de la doncella que dormía en un ataúd de cristal». Al final, vuelve a aparecer el narrador y cierra la película y el libro con la fórmula de desenlace.

Personajes

- Protagonistas: Blancanieves y los siete enanitos: Sabio, Tontín, Dormilón, Gruñón, Estornudo, Feliz y Tímido
- Antagonistas: la reina
- Secundarios: cazador, príncipe y los animales.³²

Características de Blancanieves:

Desde el inicio de la película, Blancanieves carece de madre biológica y tampoco tiene padre. Sólo tiene a la reina como su madrastra.

Blancanieves tiene el pelo negro como el azabache, los labios rojos como el color de las rosas y la piel blanca como la nieve. Para su aspecto físico, Disney se basó en la primera etapa cinematográfica de Janet Gaynor.

³² Según la información de Walt Disney, la apariencia física de los personajes se inspiró en los galanes y bellezas cinematográficas de la época en la que fue desarrollada la película.

A pesar de los castigos de su madrastra, Blancanieves siempre está alegre. Es inocente y por esta razón, cae muerta al morder la manzana envenenada.

Es dulce al hablar. Le encanta encargarse de las tareas domésticas en la casa de los enanitos.

Se presenta como una mujer sumisa, humilde, inocente y sometida. Además es una perfecta ama de casa, le gusta el mantener todo limpio y en orden. Da la idea de que solo la mujer debe cumplir con las tareas hogareñas.

Fotografía No. 20 Blancanieves cogiendo la manzana envenenada



Fuente: www.fancuentos.com

Características de los siete enanos:

Los enanos se presentan con características físicas similares, lo que los diferencia son sus nombres por sus caracteres específicos, a continuación se enuncian cada uno de ellos:

- 1) **Sabio.-** es el líder de los enanos y siempre sabe tomar las mejores decisiones.
- 2) **Tontín.-** es el más joven de los enanos, testarudo en sus movimientos y no ha aprendido a hablar.
- 3) **Dormilón.-** le cuesta mantenerse despierto porque siempre está con sueño.
- 4) **Gruñón.-** siempre está enojado, es el cascarrabias de los enanos.
- 5) **Estornudo.-** estornuda usualmente ante cualquier cosa.
- 6) **Feliz.-** siempre sonríe porque siempre está muy feliz.
- 7) **Tímido.-** es muy simpático y se sonroja cuando esta cerca de Blancanieves.

Los enanos, además, presentan características de personas trabajadoras y bondadosas, dispuestos a ayudar a sus prójimos.

Fotografía No. 21 Los siete enanos



Fuente: disneynoticiasmexico.blogspot.com

Características de la Reina Grimhilde

La reina se presenta como una mujer egoísta, malvada, vanidosa, prepotente y ambiciosa. No tolera que exista una mujer más hermosa y joven que ella. Su odio es fuerte y está dispuesta a matar con tal de ser ella la mujer más bella del reino.

De ser bella, se puede transformar a una bruja y a una anciana débil y amorosa pero desagradable en su aspecto.

Fotografía No. 22 y 23, Reina mala y reina mala transformada



Fuente: decraneo.blogspot.com

Características del Príncipe:

El príncipe aparece de la nada en la película, al inicio y al final sin especificar de donde viene. A partir del inicio escucha cantar a alguien en el Castillo, razón por la cual se acerca y ve cantar a Blancanieves, ahí los dos se enamoran.

En las escenas en las que aparece el príncipe está montado en su corcel blanco, lleva una espada y capa. Es un muchacho moreno, bien parecido y misterioso.

Fotografía No. 24 Príncipe



Fuente: Disney.com

Características del cazador:

Tiene la misión de matar a Blancanieves por orden de la reina, pero cuando llega el momento de hacerlo se arrepiente y decide dejarla escapar. Cuando regresa al castillo la reina lo descubre y se supone que muere en sus manos.

Fotografía No. 25 Cazador



Fuente: Disney.com

Características de los animales:

En la película aparecen pájaros, conejos, ciervos, cervatillos, ardillas, cocodrilos, mismos que a lo largo y al final de la película son consejeros y ayudantes de Blancanieves.

Las escenas más representativas en que aparecen los animales son:

- a) Pájaros: notifican a Blancanieves que el cazador va a matarla
- b) Ardillas, ciervos, pájaros: guían a Blancanieves hacia la casa de los enanitos
- c) Todos los animales: limpian la casa de los enanitos con Blancanieves y además les avisan del peligro al que está expuesta Blancanieves.
- d) Buitres: en principio simbolizan la muerte de Blancanieves, pero al final será la muerte de la reina.

Estructura

La película empieza al abrirse el libro como la fórmula introductoria. La estructura interna es la de planteamiento, nudo y desenlace, la cual finaliza con la fórmula de desenlace al cerrarse el libro.

- **Inicio.-** al abrirse el libro se inicia con una narración que dice: “erose una vez una malvada reina que vivía con su hijastra Blancanieves, la cual trabajaba de sirvienta en su propio castillo”.
- **Detonante.-** la reina malvada o madrastra de Blancanieves llena de envidia e ira decide matarla ya que su belleza es inferior a la de la muchacha.
- **Punto de giro.-** la reina envía al cazador a matar a Blancanieves en lo más profundo del bosque pero este siente pena de la niña y le permite escapar, esto provoca que ella huya y viva en la casa de los enanos.
- **Desarrollo.-** - Blancanieves es recibida en la casa de los enanos, la invitan a vivir con ellos ya que no tiene a donde ir y además, debe encargarse de las labores domesticas.
 - Al enterarse la reina que Blancanieves estaba viva, ella decide buscarla y por medio de sus hechicerías intenta matar nuevamente a la joven con una manzana envenenada.
 - La bruja logra su cometido y Blancanieves cae desmayada mientras los animales del bosque corren en busca de los enanos para salvarla pero al llegar ven a la bruja que intentaba escapar y se inicia una persecución detrás de ella en la desaparece al caer por un acantilado.
- **Clímax.-** después de la persecución los enanos regresan a su casa y al ver a Blancanieves que mantenía su belleza como si solo estuviera dormida deciden mantenerla en una urna que les permita acompañarla y velarla el tiempo que fuera necesario, pero un día que un príncipe pasaba por allí al ver tal escena se prendó de la joven.

- **Punto de giro final.-** el príncipe al encontrar a Blancanieves se enamora perdidamente de ella, la besa y esto permite que la muchacha despierte del hechizo de la malvada madrastra, enamorándose ella también del príncipe.
- **Final.-** Blancanieves se despide de sus pequeños amigos y se va con el príncipe para vivir juntos felices por siempre.

3.2. Análisis estructural de la película “La Cenicienta” de Walt Disney.

Anécdota

La película se inicia con la frase usual “Érase una vez, en una tierra muy lejana, un aristócrata que vivía en una casa esplendorosa con su única hija Cenicienta”.

Un día, este caballero sintió la necesidad del cariño de una mujer razón por la cual volvió a casarse. Para su propósito escogió como esposa a una viuda de buena familia que tenía dos hijas de la misma edad que Cenicienta: Anastasia y Drizella.

Cuando el padre de Cenicienta muere, la madrastra se comporta de forma inhumana con su hijastra ya que la convierte en la sirvienta de su propia casa, la misma que poco a poco quedaba en ruinas mientras toda la riqueza de la familia era derrochada por su madrastra y sus dos egoístas hijas.

Un día el rey convocó a un baile en el palacio, el cual tenía como propósito encontrar una esposa para su hijo, el príncipe. Cuando llegó la carta de invitación del rey a la casa de Cenicienta, sus dos hermanastras se alegraron enormemente por la noticia y Cenicienta preguntó si ella también podía ir, ya que ella era realmente la doncella de esa casa. Las hermanastras se rieron de ella pero la madrastra dijo que tenía razón, y que ella también podía acudir al baile, pero para permitirle ir, antes debía acabar las tareas domésticas.

Cenicienta era inocente y no se percató de que la madrastra la estaba engañando al mandarla a limpiar la casa. Mientras ella imaginaba que vestiría para el baile, sus amigos, algunos animalitos con los que vivía en la casa le confeccionaron un vestido muy hermoso. Cuando ella finalizó con sus tareas, se colocó el vestido y bajo dispuesta para acudir al baile, pero sus hermanastras le destrozaron por completo el vestido y tuvo que quedarse en casa.

Cenicienta desesperada y triste huyó al jardín y cuando se encontraba allí, apareció su hada madrina quien con su varita mágica, la vistió con ropas elegantes y agraciadas, a una calabaza la convirtió en un coche y a unos ratones los convirtió en caballos blancos y un cochero. El hada madrina le advirtió a Cenicienta que el encanto duraría tan solo hasta la media noche.

Gracias a este encanto, Cenicienta pudo asistir al baile muy feliz tomando en cuenta la advertencia de su hada. Al llegar a palacio, el príncipe impactado ante su belleza se acerca y juntos bailan ante las miradas asombradas y envidiosas de otras doncellas y aún de sus hermanastras, pero al sonar las campanas de medianoche Cenicienta abandona a su amado príncipe, pues el encanto estaba a punto de deshacerse. Cenicienta al escapar por las escaleras pierde uno de sus zapatos quedando allí como la única forma de encontrar a tan bella mujer.

Al día siguiente, el rey, al ver a su hijo el príncipe enamorado de aquella doncella ordena que todas las muchachas del reino se prueben el zapato, y a quien le calce sería la nueva princesa del reino.

Esta noticia llega a oídos de la madrastra quien comunica a sus hijas, Cenicienta que estaba presente al escucharla no pudo disimular su emoción. Sus hermanastras no lo percibieron, pero la madrastra sí y decide llevarla obligada a un desván donde la encierra con llave para que nadie pudiera notar su presencia.

Cuando el Gran Duque se presenta en la casa de Cenicienta con el zapato, las dos hermanastras intentan ponérselo, pero a ninguna de las dos les queda y mientras intentaban ponérselo entre riña y riña, los ratones amigos de Cenicienta con gran cautela robaban la llave del vestido de la madrastra para abrir el desván y liberar a Cenicienta. Al lograrlo, ella con premura baja las escaleras antes de que el Gran Duque se fuera.

Cenicienta se dirige hasta el Gran duque, y le pide que le permita probarse el zapato, pero la malvada madrastra le pone una zancadilla al mensajero del rey y el zapato cae al suelo rompiéndose en pedazos. Sin embargo, Cenicienta guardaba la prueba definitiva, pues ella tenía el otro zapato.

Una vez comprobada quien era la verdadera doncella, el príncipe se casó con ella y los sueños de Cenicienta de encontrar a su gran amor se hicieron realidad.

Tiempo

Película estrenada en el año de 1950, se inicia con la frase usual “érase una vez”, como fórmula introductoria y finaliza con la frase “vivieron juntos para siempre”, como fórmula final.

Duración de la película: “1 hora y 10 minutos”

Espacio

Dos son las locaciones donde se desarrolla toda la historia:

1. La casa del padre de Cenicienta: con características muy diferentes a las demás casas del pueblo, ya que esta es muy grande y ostentosa.

2. **El palacio del príncipe:** tiene una larga escalinata donde Cenicienta pierde el zapato. Disney para su producción, imitó el castillo del delirio rococó de Luis II de Baviera.

Fotografía No. 26 Castillo del príncipe



Fuente: decraneo.blogspot.com

Fotografía No. 27 Cenicienta huyendo del castillo



Fuente: decraneo.blogspot.com

Punto de vista

La película de “La Cenicienta”, al igual que la de “Blancanieves y los siete enanos” y “La Bella Durmiente”, son las películas más antiguas de Walt Disney y las tres presentan una apertura similar. Inicia la historia con un libro que se abre, a continuación se muestra la fórmula introductoria y da inicio a la película. Las tres aparecen con el libro y con la imagen de un castillo, y las tres también finalizan con la fórmula final y el libro cerrado.

Toda la película es dialogada, es decir, los personajes son quienes se encargan de narrar la historia. El narrador exterior solo aparece al inicio y al final de la película.

Personajes

Los principales personajes de esta historia son:

- Protagonistas: Cenicienta
- Antagonistas: Lady Tremaine (madrastra), Anastasia y Drizella (hermanastras)
- Secundarios: El príncipe, los animales, el hada madrina, el padre, el gran duque, el mensajero y el rey.

Características de Cenicienta:

Se presenta como una joven humilde de carácter, sencilla e ingenua. Es soñadora y muy alegre, tiene la esperanza de que algún día sus sueños se cumplan. Es sometida por su madrastra y hermanastras, cuando su padre fallece.

Cenicienta es hermosa, con una cabellera rubia y larga, alta y con grandes ojos azules. Además presenta una figura delgada y moldeada.

Ella tiene las mismas características de las mujeres de la época en que esta película se estrenó, su principal sueño era el de casarse con el príncipe encantado y vivir por siempre feliz en un castillo.

Fotografía No. 28 Cenicienta hablando con los ratones



Fuente: decraneo.blogspot.com

Fotografía No. 29 Cenicienta



Fuente: bligoo.com.ar

Características de Lady Tremaine (madrastra):

Se presenta como una mujer cruel, que manipula a sus hijas para su beneficio. Lastima a Cenicienta y la obliga a hacer las tareas domésticas sin consideración de ningún tipo.

Da la imagen de ser una mujer alta y delgada presenta un rostro largo con facciones grotescas, su cabello es gris y canoso. Da la apariencia de ser una mujer malvada.

Fotografía No. 30 Lady Tremaine



Fuente: entretenimiento.starmedia.com

Características de Anastasia y Drizella (hermanastras):

Son dos jóvenes crueles, egoístas, prepotentes y malas con Cenicienta, no les gusta trabajar en los quehaceres de la casa, y hacen todo lo que su mamá les ordena. Son dos jóvenes que abusan de los lujos y son mimadas por su madre.

Estéticamente no son atractivas en comparación con la belleza de Cenicienta, sus cuerpos no son esbeltos, a diferencia de Cenicienta que presenta una figura muy estilizada, sus voces son agudas y hasta varoniles.

Fotografía No. 31 Anastasia y Drizella (hermanastras)



Fuente: entretenimiento.starmedia.com

Características de los animales:

Ratones y pajarillos: estos son los personajes cómicos de la historia, usan ropa de personas y hablan. Son varios, pero sobresalen dos, Gus y Jaq. Los animales ayudan a Cenicienta a confeccionar el vestido para el baile, el cual es destruido por sus hermanastras.

Fotografía No. 32 Ratones Gus y Jaq



Fuente: perfectamenteimperfecta.wordpress.com

Gato: De nombre Lucifer, hace honor a su nombre pues es igual de perverso que sus amas. Le hace picardías a Cenicienta y siempre ataca a los ratones.

Esta podría resultar ser una analogía: Pues la relación del gato con los ratones es similar a la de la madrastra con Cenicienta. El gato no habla, a diferencia de los ratones.

Fotografía No. 33 Gato Lucifer



Fuente: perfectamenteimperfecta.wordpress.com

Perro: de nombre Bruno, es gran perezoso y el peor enemigo de Lucifer. Este personaje es muy importante en la escena del final, para que Cenicienta pueda salir del desván.

Gráfico No. 34 Perro Bruno



Fuente: perfectamenteimperfecta.wordpress.com

Caballo: este personaje es importante cuando el hada lo transforma en cochero.

Fotografía No. 35 Caballo



Fuente: perfectamenteimperfecta.wordpress.com

Características del Hada Madrina:

Tiene un aspecto maternal, ayuda a Cenicienta con los elementos necesarios para ir al baile. Es ella quien convierte a los animales en caballos, sirvientes y una calabaza en carroza.

Su vestimenta se conforma de una capa larga y capucha azul, y tiene un lazo de color rosa en su cuello, su cabello es blanco como si se tratara de una persona de avanzada edad. Confecciona a Cenicienta su vestido con su canción Bibbidi-Bobbidi-Boo.

Fotografía No. 36 El hada madrina



Fuente: perfectamenteimperfecta.wordpress.com

Características del Príncipe:

Se sabe muy poco de su personalidad. Su apariencia física es de tez morena, alto, de cabello negro y atractivo. Se enamora de Cenicienta desde el momento en que la ve por primera vez en el castillo. Resulta ser un príncipe muy frágil.

Fotografía No. 37 Príncipe



Fuente: perfectamenteimperfecta.wordpress.com

Características del Gran Duque:

El Gran Duque es un hombre serio, alto, delgado, y con bigote. Es quien recoge el zapato de Cenicienta en la escalinata del castillo y más tarde se encarga de probar a todas las doncellas el mismo zapato.

Fotografía No. 38 El Gran Duque



Fuente: es.disney.wikia.com/

Características del Rey:

Físicamente bajo, voluminoso y antipático. Él convoca a las doncellas al baile ya que está muy alterado porque desea encontrar una esposa para su hijo, el príncipe, y sueña con tener nietos. Siempre va acompañado del Gran Duque, aunque usualmente está disgustado con él.

Gráfico No. 39 Rey, padre del príncipe



Fuente: es.disney.wikia.com/

Estructura

La película inicia con el libro cerrado y al abrirse el narrador da la fórmula introductoria. Después continúa la película de forma directa, con la estructura de planteamiento, nudo y desenlace, que finaliza con la fórmula de explicación y con el libro cerrado.

- **Inicio.-** al abrirse el libro se inicia con la frase “Érase una vez, en una tierra muy lejana, un aristócrata que vivía en una casa esplendorosa con su única hija, Cenicienta”.

- **Detonante.-** el rey convoca a todas las doncellas a participar de un baile en el que se buscará la futura esposa del príncipe y por tanto Cenicienta anhela acudir a dicho baile pero la madrastra y hermanastras de Cenicienta no se lo permiten al mandarle a cumplir con las tareas domésticas y destruir el vestido que iba a usar.
- **Punto de giro.-** cuando Cenicienta estaba triste por no ir al baile en el jardín de su casa, aparece su hada madrina quien le concede este deseo y le otorga su vestuario y su carruaje adecuados para asistir al evento.
- **Desarrollo.-** - Cenicienta puede acudir al baile pero al tocar las doce campanadas en esa noche ella debía irse porque todo el encanto concedido por el hada desaparecería en ese tiempo.
 - Al llegar Cenicienta al baile, el príncipe la ve y se queda prendado de su belleza y bailan toda la noche entre las miradas celosas de otras doncellas y la envidia de sus hermanastras.
 - Al tocar la última campanada en el reloj Cenicienta corre para que nadie pudiera ver desaparecer el encanto y en las escaleras pierde uno de los zapatos de cristal que traía puesta.
- **Clímax.-** al ver el rey a su hijo enamorado de aquella doncella, manda a probar el zapato de cristal a todas las doncellas del lugar y a la que calzare tal zapato se casaría con el príncipe. Esto enloquece a las hermanastras y madrastra de Cenicienta quienes la ocultan en un desván para que no se pruebe el zapato.
- **Punto de giro final.-** Cenicienta logra escapar y pide que le permitan probarse el zapato pero su madrastra en medio de una trampa hace que el zapato se rompa pero la joven pudo probar que ella era la doncella a quien el príncipe buscaba porque conservaba el otro zapato.
- **Final.-** Ante la ira de la madrastra y hermanastras, Cenicienta emprende viaje hacia palacio para casarse con su príncipe haciendo así sus sueños realidad.

3.3 Análisis estructural de la película “La Bella Durmiente” de Walt Disney.

Anécdota

La película se inicia con la frase usual, “Érase una vez, en un país muy lejano y hace muchos años, un rey y una reina que se sentían muy tristes porque no tenían hijos. Después de un tiempo sus sueños se hicieron realidad, la reina tuvo una niña muy hermosa a la que le puso por nombre Aurora”.

El en reino se prepara una gran fiesta para que todos pudiesen hacer un homenaje a la pequeña princesa que había nacido. Estuvieron invitados desde el personaje más importante, hasta los lacayos del rey, todos tenían que celebrar este gran acontecimiento.

A la fiesta llegó el príncipe Felipe acompañado de su padre el rey, para pedir desde dicho momento la mano en matrimonio de la princesa Aurora. A esta fiesta además, acudieron tres hadas madrinas muy importantes para los reyes: Flora, Fauna y Primavera, y son quienes le otorgan dones especiales a la pequeña como, una belleza absoluta y una melodiosa voz. Sin embargo, de repente apareció Maléfica, el hada mala que muy enfadada por no haber sido invitada, lanzó un conjuro sobre la princesa: cuando cumpliera dieciséis años se pincharía con el huso de una rueca y caerá muerta. Ante el miedo y desprecio de los presentes Maléfica desapareció y como Primavera, aún no había otorgado su don, decidió alivianar el maléfico hechizo, entonces, dijo Aurora no moriría, sino que caería en un sueño profundo del que sólo podría despertar gracias al beso del verdadero amor.

Una vez finalizada la fiesta, las tres hadas sugirieron al rey que les permita llevarse a la princesa para ser criarla por ellas y lejos de Maléfica. Con tristeza obtuvieron el consentimiento del rey y se llevaron a Aurora a una casita dentro del bosque y le pusieron el nombre de Rosa para que Maléfica no la pudiera encontrar.

Allí pasaron los dieciséis años, mismos que Aurora tenía que cumplir para que la maldición de la bruja se consumara y la princesa caiga muerta. El día de su cumpleaños número dieciséis el pueblo alrededor del castillo se regocijaba pues sabían que no se había cumplido el maleficio del hada mala y las tres hadas habían cumplido muy bien con su misión de criar y cuidar a Aurora. Ante el regocijo, las tres hadas deseaban festejar a la princesa antes de su regreso y preparan una fiesta sorpresa.

Para que Aurora no se percate, la envían a recoger fresas en el bosque, lugar donde se sentía muy placida ya que conversa y canta con los animales contándoles sobre su deseo de encontrar su príncipe amado. Los animales del bosque, todos queridos por la princesa, en medio de picardías se confabulan para que tal encuentro se haga realidad con el príncipe Felipe, quien ya está comprometido con ella desde el mismo día de su nacimiento pero sin saber quién era ella ya que no uso su nombre original sino el que las hadas le habían puesto, Rosa.

Enamorados el uno del otro, y sin saber quiénes son, se separan porque es tiempo de que Aurora regrese a casa junto a las hadas, así, al regreso de la princesa al castillo ninguno de los dos querían aceptar el compromiso fijado porque ya se habían enamorado.

Pero el peligro no había pasado y sin que nadie se percatara de ello, Maléfica ya se había instalado en el castillo en el que por medio de sus artilugios logro que Aurora se pinche con el huso de la rueca y caiga en un sueño profundo. El príncipe al reconocer a Aurora sabe que es la misma joven de la cual se enamoró en el bosque, la besa y al fin la despierta. Y así, vivieron felices para siempre.

Tiempo

La película se estrena en el año de 1959 e inicia con una canción y acto seguido se desarrolla con la fórmula introductoria ya conocida, que no define exactamente cuándo

transcurrió la historia, pero de acuerdo al vestuario utilizado y la imagen que presenta el castillo se puede sugerir que la historia se desarrolla en el siglo XIV.

Duración de la película: “1 hora y 19 minutos”

Espacio

La película se desarrolla en tres grandes locaciones:

1. El Castillo del rey Stefano: donde Maléfica hace el hechizo a Aurora y también donde se encuentra la habitación en que Aurora se pincha con el huso.

Fotografía No. 40 Castillo del rey Stefano



Fuente: es.disney.wikia.com

2. Castillo de Maléfica: es totalmente opuesto al castillo de los reyes en imagen siendo sombrío, tenebroso y oscuro. Esta situado en la parte alta de la montaña prohibida.

Fotografía No. 41 Castillo de Maléfica



Fuente: es.disney.wikia.com

3. La cabaña del bosque: donde las hadas crían a la princesa Aurora hasta que cumpla los dieciséis años.

Fotografía No. 42 Casita del bosque



Fuente: es.disney.wikia.com

Punto de vista

La película inicia con una canción y es la misma que canta la princesa Aurora cuando cumple los dieciséis años; toda la película es dialogada por los personajes. A la apertura y al final de la misma, se presentan fórmulas introductorias y de desenlace, las cuales se narran por un narrador, el mismo que aparece cuando la princesa cumple dieciséis años, dejando ver la casa de campo donde se esconden las hadas con Aurora. Es necesario aclarar que el narrador introduce al espectador en la historia, pero al último, es con una canción que se explica el final de la misma.

Personajes

Las principales estrellas de esta historia son:

Protagonistas: Princesa Aurora, las tres hadas Flora, Fauna y Primavera, el Príncipe Felipe.

Antagonistas: Maléfica, el cuervo, los animales sirvientes de Maléfica

Secundarios: Rey Estefano, la Reina, el Rey Humberto y los animales del bosque.

Características de la princesa Aurora:

Su nombre lo deciden sus padres por la inmensa alegría que ella les da y significa luz y vida. La princesa crece con las virtudes otorgadas por las hadas que son belleza y una voz melodiosa como la de un ruiseñor.

Físicamente es rubia, tiene el cabello largo, es de figura delgada y estilizada, de tez blanca y elegante. Tiene un carácter dócil, es amigable y soñadora, ella tiene la ilusión de conocer a su príncipe azul, lo cual lo menciona en su canción en medio del bosque. Es muy educada, obediente y también algo ingenua. Ella aparece físicamente en la película a los dieciséis años.

Su vestimenta es sencilla, de vestidos largos y recatados como los usaban las mujeres de esa época, sin ningún escote.

Fotografía No. 43 Aurora baila imaginando que es su príncipe azul



Fuente: clasicosdisney.blogspot.com

Fotografía No. 44 Princesa Aurora



Fuente: bligoo.com.ar

Características de las hadas:

Flora: Da la imagen de ser una mujer mayor, viste de rojo, de estatura mediana y la más dominante de las tres hadas. Es quien otorga a Aurora el don de la Belleza.

Fauna: Es la más alta de todas y tiene una figura delgada, viste de verde y es también la más precavida. Es quien otorga a Aurora el don de la voz encantadora.

Primavera: es la más joven y la más pequeña, tiene el carácter más fuerte que las otras hadas. Tiene el cabello negro, característica por la cual se puede sugerir que es la más joven de las tres a diferencia de las dos hadas anteriores que lo tienen grisáceo y por lo que aparentan más edad. Viste de azul.

Todas utilizan vestidos hasta el tope del suelo, si ningún escote. Las tres hadas pueden tomar un tamaño diminuto y volar gracias a sus alas. Todos sus dones son otorgados con la varita mágica, sin embargo cuando deciden cuidar de Aurora se comportan como personas sin poderes que se hacen pasar por campesinas.

Fotografía No. 45 Hadas Flora, Fauna y Primavera



Fuente: clasicosdisney.blogspot.com

Características del príncipe Felipe:

Se lo conoce primero cuando era un niño y va junto con su padre a visitar a la princesa Aurora, momento que sus padres aprovechan para comprometerlos en matrimonio.

Después aparece en la película como un joven de cabello castaño, alto, moreno, y fornido, es muy valiente, y soñador. Es quien se enfrenta a Maléfica y la vence para salvar a la princesa.

Aparentemente es un hombre muy sencillo, que no le da importancia a la clase social, esto se menciona ya que siendo príncipe, se acerca a Aurora pensando que es una campesina y aún así encantado por ella decide enfrentarse a su padre para decirle que quiere casarse con ella.

Fotografía No. 46 Príncipe Felipe



Fuente: clasicosdisney.blogspot.com

Características de Maléfica:

Es un hada malvada y quien otorga el conjuro sobre Aurora debido a que no la invitaron a la fiesta por el nacimiento de la princesa Aurora.

Físicamente es una mujer alta y delgada, aparentemente es de edad adulta, siempre viste de negro, jamás muestra su cabello, y su piel tiene un color muy particular, por lo que

no tiene la apariencia de un ser humano. Al igual que las otras mujeres que aparecen en la película su vestido llega al tope del suelo y tampoco tiene escotes.

Tiene un carácter fuerte y es vengativa, además tiene el poder de transformarse en otro ser, específicamente un dragón, y es la forma en que ella muere.

Fotografía No. 47 Maléfica



Fuente: clasicosdisney.blogspot.com

Características del cuervo:

Es un ave que acompaña usualmente a Maléfica, actúa como si fuera un ser humano ya que cumple órdenes, y toma iniciativas propias. Tiene un aspecto desagradable con un rostro algo deforme y es malicioso como su ama.

Características de los animales que sirven a maléfica:

Todos estos animales aparecen vestidos como si fueran seres humanos, su apariencia es desgreñada, con muy poco color, su personalidad se refleja como seres inocentes y

abnegados ante su ama. No siempre cumplen con las órdenes de Maléfica tal como ella les encomienda.

Características del rey Stefano y la reina:

El papel más importante se le da al rey, pues él tiene diálogos prolongados en la película, mientras que la reina apenas habla una vez, y lo singular es que la reina no figura con su nombre, solo se entiende que es la reina porque se encuentra junto al rey. La apariencia del rey es de un ser noble y amistoso, es alto y delgado, con rasgos muy fuertes, la reina en cambio es delgada, pequeña, los rasgos de su rostro son muy finos y de personalidad sumisa y viste de manera muy recatada.

Fotografía No. 48 Rey Stefano y su reina



Fuente: clasicosdisney.blogspot.com

Características del rey Humberto:

Desea unificar su reino con el del rey Stefano, es el padre del príncipe Felipe. Su apariencia es de un hombre mayor, de estatura baja y grueso, su cabello y su bigote son de color blanco.

Características de los animales:

Estos aparecen en la historia solo cuando la princesa sale al bosque para buscar fresas, ellos son muy picaros pues, provocan que el príncipe Felipe y la princesa Aurora se conozcan. Los animales no hablan y tampoco visten ropa como los humanos.

Estructura

La película inicia con una canción, posteriormente se abre un libro y se menciona la formula introductoria. Continúa la película con el modelo: planteamiento, nudo y desenlace, y finaliza cerrándose el libro.

- **Inicio.-** la película se inicia con la frase usual, “Érase una vez, en un país muy lejano y hace muchos años, un rey y una reina que se sentían muy tristes porque no tenían hijos. Después de un tiempo sus sueños se hicieron realidad, la reina tuvo una niña muy hermosa a la que le puso por nombre Aurora”.
- **Detonante.-** Maléfica no es invitada a la fiesta de celebración por el nacimiento de la princesa Aurora, por tanto ella se llena de ira y venganza.
- **Punto de giro.-** Maléfica se presenta en la fiesta y lanza sobre la recién nacida Aurora un hechizo que la condena a muerte al cumplir sus dieciséis años.
- **Desarrollo.-** - Primavera, una de las tres hadas que faltaba de regalar un don a Aurora, aliviana el hechizo de la bruja concediéndole a la princesa que al pincharse el dedo solo caiga dormida, mas no muera.
 - Las tres hadas, con el permiso del rey, se llevan a Aurora al interno del bosque y hasta le cambian de nombre para criarla y también protegerla de la malvada Maléfica hasta que cumpla los dieciséis años.
 - Aurora anhela conocer a su príncipe amado, hecho que se consuma en medio del bosque gracias a la confabulación de los animalitos que allí viven. Al encontrarse el príncipe y la princesa, se enamoran perdidamente el uno del otro sin saber que son quienes desde pequeños ya están comprometidos en matrimonio.

- **Clímax.-** las tres hadas regresan junto con Aurora al castillo pensando que el peligro había pasado pero nadie se imaginaba que la propia bruja estaba en una habitación escondida del lugar donde hizo de las suyas para que la princesa se pinche el dedo con el huso, instante en el cual cayo dormida.
- **Punto de giro final.-** en medio de una pavorosa batalla entre el príncipe, y Maléfica convertida en un gran dragón, el joven sale vencedor de esta querella matando a la bruja y salvando a la princesa Aurora junto a todos sus fieles del reino.
- **Final.-** el príncipe, al vencer a Maléfica, destruye el hechizo y despierta a la princesa Aurora y con ella despierta todo el reino que también dormía. Así, los dos muy enamorados, se casan y finalmente viven felices para siempre.

3.4 Análisis estructural de la película “La Sirenita” de Walt Disney.

Anécdota

La princesa Ariel es la hija menor del rey Tritón, le apasionan todas las cosas que tienen que ver con la superficie, y sueña con vivir entre los humanos.

Todas las hijas del rey Tritón gozan de un gran don, son cantantes fenomenales, y en una ocasión donde se haría una presentación frente al rey, Ariel no aparece. Este suceso hace enfadar al rey Tritón y ordena al cangrejo Sebastián que la vigile para saber qué es lo que está sucediendo con ella. Su padre le prohíbe constantemente todo contacto con el mundo exterior, mientras la princesa Ariel mantiene en secreto una especie de cueva con todas las cosas que provienen del mundo exterior y que han caído al mar o que ha encontrado en barcos naufragos.

Una noche, Ariel sube a la superficie y es testigo de una fiesta celebrada en un barco en honor al príncipe Eric. Una fuerte tempestad se levanta de forma imprevista haciendo naufragar el barco y arrojando a sus tripulantes al mar, entre ellos, al príncipe Eric.

Ariel lo salva y queda hechizada por él, declarándole su amor con una canción. Cuando el príncipe recupera el conocimiento logra ver un poco de la silueta de la princesa Ariel mientras ella trata de esconderse de él. El joven príncipe recuerda con más claridad la extraordinaria voz de su salvadora que su imagen.

Ariel baja a su hogar y feliz canta frente a su padre quien la ve totalmente enamorada sin imaginar de quien se puede tratar. A pesar de las advertencias de su padre, Ariel hace todo lo posible para regresar a tierra convertida en mujer y acercarse a su amor el príncipe Eric.

Pero un día, el rey Tritón encuentra la cueva secreta de Ariel con todos los tesoros que ella recoge de los humanos, él se molesta tanto que decide destruir todo cuanto encuentra allí. Ariel muy molesta por lo sucedido decide firmar con Úrsula, la bruja malvada del mar, un pacto que la dotará de piernas, pero que le quitará a cambio su grandiosa voz. Además, establece con Ariel que al tercer día, y antes de que el Sol se ponga, ella debe besar a Eric con un beso de amor verdadero. Si así sucede, será humana para siempre, pero si por el contrario no ocurre dicho beso, Ariel será convertida en un monstruito más del jardín de monstruos de Úrsula.

Concedido su deseo, es decir, Ariel ya con un par de piernas, sube a la superficie y es recogida en la orilla del mar por el príncipe Eric. Con él permanece en su castillo durante un tiempo en el que se conocen a pesar de que ella no tiene voz. Al atardecer del segundo día, Eric y Ariel están a punto de darse un beso, pero Flotsam y Jetsam, mascotas de Úrsula y enviadas por ella, inclinan la barca en la que se encuentran, evitando el beso.

Úrsula, que a través de su bola de cristal vigila todo lo que hace Ariel, decide convertirse en una atractiva mujer llamada Vanessa antes de que la princesa acabe besando al príncipe. Ya en su apariencia, sube a la superficie y con su voz hipnotiza a Eric y decide casarse con ella, boda que se celebra en un barco, en medio del mar.

Scuttle, la gaviota que dice saber todo sobre la vida de los humanos pero en realidad no sabe nada, descubre que la novia es en realidad Úrsula y acude a la llamada de sus amigos, los animales, para que arremetan contra ella. Cuando logran que la concha que contiene la voz de Ariel caiga del cuello de Úrsula al suelo y se rompa, ésta es devuelta a la muchacha y Úrsula se transforma de nuevo, en el pulpo inmenso y desagradable que es. Eric, de este modo, despierta de su estado hipnótico y descubre a la auténtica Ariel, aquella que le salvó la vida y de la cual se enamoró, pero ya será demasiado tarde.

El sol se pone en ese instante y Ariel se convierte en sirena. Úrsula la atrapa y se la lleva al fondo del mar, pero Eric va en su búsqueda. No obstante, la malvada bruja se enfada terriblemente ya que Ariel desvía el rayo que mataría a Eric, haciendo que este caiga sobre Flotsam y Jetsam y los electrocute provocando así, la muerte de sus dos animalillos, y por tanto se convierte en un impresionante pulpo que intenta aniquilar a la pareja de enamorados. Aún así, Eric sube al barco y en medio de una batalla le clava la punta de la proa en su estomago. Úrsula es derrotada y el jardín de sus monstruos desaparece transformando a éstos en las sirenas que eran.

Ariel muy triste ve a Eric de lejos en la orilla, ella siente que no hay esperanza alguna de volver a estar con él, pues ha vuelto a ser sirena para siempre. Sin embargo, el rey Tritón, viéndola tan enamorada, transforma su cola en piernas y es así como definitivamente Ariel se casa con Eric y viven felices en la superficie.

Tiempo

La película realizada en el año de 1989, inicia con una canción que cantan los marineros y no presenta ninguna fórmula introductoria. Son ellos quienes introducen al espectador en la película. La canción dice: «Te voy a contar una historia de mar que te va a servir de verdad. Si una sirena escuchas cantar te pondrá un hechizo especial». La película finaliza también con una canción a modo de fórmula final.

El único espacio de tiempo al que se hace referencia en la película, es sobre los tres días que pactan Ariel y Úrsula.

Duración de la película: “1 hora y 21 minutos”

Escenarios

La historia se desarrolla en dos locaciones principales:

1. **El Mar:** donde está el palacio del rey Tritón, la cueva de Úrsula, en alta mar el barco que naufraga y el barco donde los dos se casan.

Fotografía No. 49 Castillo rey Tritón



Fuente: youtube.com

2. **La Superficie:** el castillo, el dormitorio de Ariel, el baño y la gradería. Sin duda es importante mencionar el bote que se encuentra en la laguna donde Ariel y Eric están a punto de besarse.

Punto de vista

En esta película no aparece ningún narrador, por tanto toda la película es dialogada. Lo que se debe resaltar sin duda son las canciones del principio y final de la película siendo esta última interpretada por los protagonistas.

Personajes

Los principales personajes de esta película son:

- Protagonistas: Ariel
- Antagonistas: Úrsula, Flotsam y Jetsam
- Secundarios: Eric, rey Tritón, hermanas, Flounder, Sebastián, Scuttle, Grimsby

Características de la princesa Ariel:

Es una sirena joven y hermosa, la menor de todas las hijas del rey Tritón, su cabellera es roja y muy larga.

Es delgada y expone la parte superior de su cuerpo, es la primera princesa en mostrar parte de su dorso desnudo. Es muy soñadora, traviesa, desobediente, rebelde y algo ingenua, toma decisiones muy peligrosas sin medir las consecuencias.

Es una joven decidida por sus ideales y no le importa pasar sobre las advertencias de su padre con tal de conseguir su objetivo.

Fotografía No. 50 La Princesa Ariel



Fuente: Disneylatino.com

Fotografía No. 51 Ariel en forma humana



Fuente: Disneylatino.com

Características de Úrsula:

Es la bruja mala del mar. Ella ofrece su ayuda a la gente desventurada del mar, como Ariel. Pero a los seres que no cumplen con los tratos firmados los convierte en monstruos pequeños para su jardín.

Es una mujer que tiene seis tentáculos de color negro que conforman su cuerpo a los cuales se suman sus dos brazos con lo que se sugiere toma la forma de un pulpo, es gorda y de facciones fuertes, su cabello es corto de color blanco y su piel tiene una coloración púrpura. La acompañan dos anguilas que son sus fieles sirvientes: Flotsam y Jetsam.

Su parte inferior específicamente es la que toma la apariencia de un pulpo, uno de los animales más temibles del mar. De la cintura para arriba es humana y de la cintura para abajo un pulpo, aparenta ser medio mujer, medio animal de una edad adulta.

Ella se acerca a Ariel con el fin de dañar a su padre, el rey Tritón, ya que él la desterró de su reino por querer adueñarse del tridente mágico.

Fotografía No. 52 Úrsula



Fuente: Disneylatino.com

Fotografía No. 53 Úrsula junto a sus anguilas



Fuente: www.adisney.com

Características de Flotsam y Jetsam:

Son dos anguilas acompañantes siempre de Úrsula. Actúan como seres humanos porque pueden hablar y planear sus estrategias malvadas y siguen órdenes precisas siempre de su ama para lastimar a otros seres sin importarles las consecuencias. Ellos son los culpables de que Ariel y el príncipe Eric no se den el beso el segundo día. Estos mueren a manos de su propia dueña Úrsula, que les dispara con el tridente de Tritón involuntariamente y por culpa de Ariel.

Fotografía No. 54 Flotsam y Jetsam



Fuente: Disneylatino.com

Características del príncipe Eric:

Es un joven de apariencia delgada, moreno, con el cabello negro, muy valiente y aventurero. Es marinero y desde el primer momento en que escucha a Ariel se enamora de ella por su melodiosa voz. Él es luchador pues se enfrenta a Úrsula para salvar a Ariel.

Fotografía No. 55 Príncipe Eric



Fuente: Disneylatino.com

Características del Rey Tritón:

Es un hombre mayor, con cabellera y barba largas y blancas, es fornido y musculoso, él también aparece con el dorso desnudo. Es el rey del mar y padre de Ariel, tiene un carácter muy fuerte y se enfurece enormemente cuando sabe que Ariel sube a la superficie. Es, en parte, el causante de que Ariel decida ir a visitar a Úrsula, ya que la princesa enfada con él porque no quiere que mantenga relación alguna con Eric. A modo de venganza y tomando una actitud rebelde y desobediente, Ariel acude por la ayuda de Úrsula.

Al final de la película es convertido en uno de los monstruitos de Úrsula ya que decide sustituir a su hija, debido a que ésta no ha cumplido con el trato y tendría que ser ella la convertida en monstruo.

Fotografía No. 56 Rey Tritón.



Fuente: fotolog.com

Características de las Hermanas:

Aparecen al inicio de la película, son cantantes y sirenas muy hermosas. También están presentes en el baile, a la mitad de la película rumoreando sobre si Ariel está enamorada y al final de la película en la boda. Ninguna de ellas tiene un papel predominante ya que se las reconoce como las hermanas de Ariel.

Son seis, más Ariel siete. Sus nombres, por edad, son: Aquata, Andrina, Arista, Atina, Adela, Alana y, la menor, que es Ariel.

Fotografía No. 57 Las princesas hermanas de la princesa Ariel



Fuente: Disneylatino.com

Características de Flounder:

El es un pez macho que acompaña siempre a Ariel en sus aventuras y la ayuda en todo lo posible. Es amarillo con rayas azules y pequeño. El actúa como el mejor amigo de la princesa Ariel.

Fotografía No. 58 Flounder amigo de Ariel

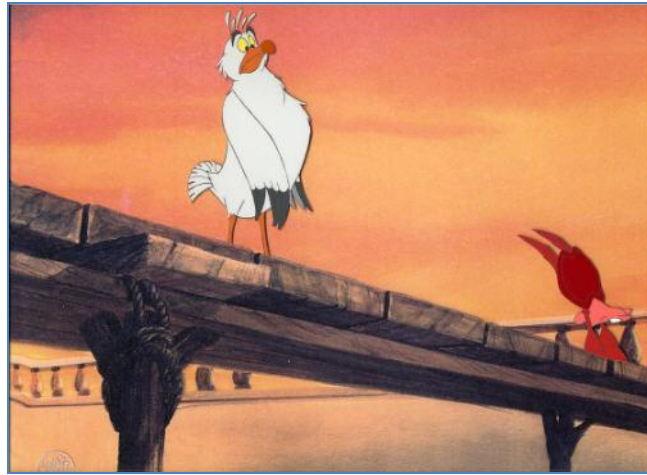


Fuente: Disneylatino.com

Características de Scuttle:

Es una gaviota un poco loca, le gusta inventar sobre cómo se usan las cosas de los humanos. A Ariel le gusta ir a visitarla porque vive en el exterior y siempre le dice que son y cómo se usan los objetos que ella encuentra. Al final de la película esta gaviota avisa a todos los animales para que arremetan contra la bruja disfrazada.

Fotografía No. 59 Gaviota Scuttle



Fuente: Disneylatino.com

Estructura

Sin fórmula introductoria y sin fórmula final. El sustituto de las fórmulas son las canciones que permiten la introducción y finalizan la película.

- **Inicio.-** la película se inicia con una canción que dice: «Te voy a contar una historia de mar que te va a servir de verdad. Si una sirena escuchas cantar te pondrá un hechizo especial», es interpretada por marineros y es una escena que permite al espectador sumirse de inmediato en la historia.
- **Detonante.-** el rey Tritón al descubrir la cueva secreta de Ariel con sus objetos relacionados con el exterior se enfada y destruye todo lo que encuentra a su

paso. Ante esta actitud, la princesa decide ir en busca de Úrsula, la bruja del mar a quien pedirá ayuda para conseguir su deseo de ser humana.

- **Punto de giro.-** Ariel firma con Úrsula un pacto en el que la bruja concede las piernas a la princesa a cambio de su voz melodiosa, mismo que se cumple y en segundos cada una obtuvo lo que quería.
- **Desarrollo.-** - Úrsula además, establece con la princesa Ariel que al tercer día deberá besar a Eric con un beso de verdadero amor para que pudiera mantener su forma humana. De suceder lo contrario, Ariel se convertirá un monstruo para el jardín de Úrsula y también se quedara con su voz por siempre.
 - Al atardecer del segundo día cuando Ariel y Eric están a punto de besarse, Flotsam y Jetsam enviados por la bruja Úrsula, inclinan la barca en la que se encuentran, evitando así, el beso anhelado por la princesa.
 - Úrsula mientras tanto decide tomar forma humana para evitar el beso e hipnotiza a Eric con la melodiosa voz de Ariel y decide casarse con aquella mujer impostora.
- **Clímax.-** la gaviota Scuttle se da cuenta de la falsa mujer y va en busca de sus amigos quienes la atacan y logran que la concha donde está la voz de Ariel caiga de su cuello y se rompa para que vuelva a Ariel y Eric despierte de su estado hipnótico, pero al lograrlo ya es tarde. La princesa regresa a su estado de sirena mientras Eric la reconoce y se da cuenta que es ella quien lo salvo de aquella tormenta pero Úrsula ya en su forma habitual toma a Ariel por la fuerza y se la lleva pero Eric va en su auxilio y aunque la bruja quiso matarlos la vencen y muere.
- **Punto de giro final.-** en medio de una pavorosa batalla entre el príncipe, y Maléfica convertida en un gran dragón, el joven sale vencedor de esta querrela matando a la bruja y salvando a la princesa Aurora junto a todos sus fieles del reino.
- **Final.-** Ariel muy triste se lamenta porque ya no hay forma de estar junto a su hombre amado ya que es una sirena, pero el rey Tritón al ver a su hija tan apenada y enamorada, toma la decisión de concederle a su hija su más grande

deseo: convertirse en ser humano para compartir su vida con su verdadero amor y vivir felices por siempre en la superficie.

3.5 Análisis estructural de la película “La Bella y la Bestia” de Walt Disney.

Anécdota

La película empieza con la frase usual “Érase una vez, en un país lejano, un príncipe joven que vivía en un resplandeciente castillo. A pesar de tener todo lo que podía desear, el príncipe era egoísta, déspota y consentido. Una noche de invierno, llegó al castillo una anciana mendiga y le ofreció una simple rosa a cambio de cobijarse del horrible frío”.

Repugnado por su desagradable aspecto, el príncipe desprecia el regalo y expulsa de allí a la anciana. Pero ella le advierte que no se deje engañar por las apariencias, porque la belleza se encuentra en el interior. Y cuando vuelve a rechazarla, la fealdad de la anciana desaparece dando paso a una bellísima hechicera.

El príncipe trata de disculparse pero ya es demasiado tarde, pues ella ya vio que en su corazón no existe amor. Como castigo, la hechicera lo transforma en una horrible bestia y lanza un poderoso hechizo sobre el castillo y sobre todos los que allí viven convirtiéndolos en objetos vivientes. Avergonzado por su aspecto, el monstruo se encierra en el interior de su castillo con un espejo como la única ventana al mundo exterior.

La rosa que ella le ofrece es en realidad una rosa encantada que seguirá fresca hasta que él cumpla veintiún años. Si es capaz de aprender a amar a una mujer y ganarse a cambio su amor antes de que cayera el último pétalo entonces el hechizo se deshará, de lo contrario, permanecerá condenado a seguir siendo una bestia para siempre. Al pasar los

años, él se impacienta y pierde toda esperanza, pues ¿quién iba a ser capaz de amar a una bestia?

Por otro lado, Bella es una joven del pueblo, llama la atención pues a diferencia de las otras mujeres a ella le gusta mucho leer. Vive con su padre en una humilde casa, él trabaja elaborando originales inventos y por ello decide realizar un viaje para mostrarlos en una feria.

Pero cuando emprende camino en su humilde carruaje, al llegar a un punto en el camino en cual debe escoger la ruta, la señalización es muy borrosa y toma el camino incorrecto sumergiéndose en un bosque peligroso con lobos que acechan a sus presas. Por este motivo, el caballo se asusta y lanza al padre al suelo huyendo. El anciano queda desprotegido y corre desesperadamente hasta que llega al castillo de la bestia.

El padre de Bella con miedo entra pidiendo disculpas por irrumpir en el castillo, los empleados de Bestia aparecen y hacen que se acomode, pero el horrible animal se le aparece y lo encierra en un calabozo.

Bella, ignorante de todo lo sucedido, intenta por su parte deshacerse de Gastón, quien ha organizado una fiesta en el jardín de la muchacha para casarse con ella. Pero la llegada del caballo al pueblo hace que Bella vaya en busca de su padre.

El caballo de su padre la guía hasta el castillo donde Bella ingresa. Los empleados del príncipe muy amables la guían hacia su padre, el mismo que está atrapado en un calabozo. Al encontrarse padre e hija, él intenta explicarle la situación pero aparece Bestia y Bella le pide que permita a su padre salir porque está enfermo, pedido al cual, él accede pero a cambio ella debe quedarse en su lugar para siempre.

Bella se despide de su padre ante la tristeza de separarse y permanece en el castillo del temible príncipe, mientras que el padre se dirige al pueblo para pedir ayuda, pero nadie cree en su palabra.

Pasan los días, y la convivencia de Bella con Bestia a pesar de altos y bajos, cada vez se torna agradable. En el pueblo, en cambio, Gastón aprovecha el pedido del anciano y trama un plan para encerrarlo, haciéndolo pasar por loco, con la finalidad de que ella acepte casarse con él.

En el castillo mientras tanto, Bestia se acerca cada vez más a Bella y al enterarse de que su gran pasión son los libros, él le regala la enorme biblioteca con cientos y cientos de libros del lugar.

Los empleados de Bestia, en contraste con estos acercamientos, organizan un baile para lo cual preparan sus mejores galas y después un paseo a la luz de la luna. Bella es, sin duda alguna, feliz al lado de Bestia, sin embargo ella extraña mucho a su padre. Por ello, Bestia le ofrece poder verlo a través del espejo mágico, medio por el cual se percata de él en medio del bosque y muy enfermo. Ante este suceso, el monstruo a su pesar, deja a Bella en libertad quien se apresura a socorrer a su padre.

Sin embargo, Gastón se presenta en su casa, con el propósito llevar a cabo su plan y encerrar al padre de Bella. Todos piensan que está loco, pero la muchacha demuestra que no es así, enseñando a Bestia a través del espejo mágico a toda la gente que quiere declararlo loco. Entonces Gastón encierra al anciano y a Bella en el sótano de su casa y se aleja con los hombres del pueblo para matar a la Bestia.

La llegada de los hombres al castillo alerta a los sirvientes, que intentan impedir que se apoderen del castillo. Gastón, por su lado, va en busca de la Bestia, hasta encontrarla. Ambos luchan en un combate en el que Gastón acaba muriendo y donde Bestia, herido, demuestra su amor por Bella y la muchacha por él.

De este modo, habiendo encontrado Bestia a alguien que lo ame de verdad, el hechizo se deshace y este terrible animal vuelve a ser el príncipe que siempre fue, los sirvientes y el castillo se transforman en los seres normales que fueron antes de aquel poderoso hechizo.

Bella y Bestia finalizan la película bailando un vals mientras se afirma que vivirán juntos felices por siempre.

Tiempo

La película se estrena en el año de 1991, al inicio de la misma hay un flash-back que es a la vez la fórmula introductoria, en donde se presenta el motivo por el cual el príncipe fue convertido en Bestia.

El resto de la historia se desenvuelve de forma lineal y en la misma estación del año que en este caso sería invierno.

El único tiempo determinado que se anuncia en la película, es en el que se menciona que la flor se mantendrá fresca hasta que el príncipe cumpla 21 años.

Duración de la película: “1 hora y 17 minutos”

Espacio

La trama se desenvuelve en diferentes locaciones:

- 1. El pueblo:** donde aparece la casa de Bella, la taberna y la biblioteca.

Fotografía No. 60 Casa del padre de Bella



Fuente: videodisney.blogspot.com

Fotografía No. 61 Librería del pueblo



Fuente: videodisney.blogspot.com

2. El bosque: donde el anciano se pierde al ir hacia la feria

3. El castillo de Bestia: con el jardín, el comedor, la habitación de Bella, la Biblioteca, el calabozo y el ala oeste, que son las habitaciones más importantes. En general se muestran muchas imágenes del castillo.

Fotografía No. 62 Castillo de la Bestia



Fuente: videodisney.blogspot.com

Punto de vista

En esta película el argumento central recae directamente sobre los personajes y en sus diálogos, si bien en el inicio aparece un narrador con la fórmula introductoria, este después desaparece. Bella canta pero sobre temas tales como conocer el mundo y descubrir nuevas cosas.

En esta película los personajes muestran más personalidad y diálogos que en las películas anteriores.

Personajes

- Protagonistas: Bella y Bestia (príncipe).
- Antagonistas: Gastón, Lefou compinche de Gastón y el Señor Arque mayordomo del castillo.

- Secundarios: padre, sirvientes del castillo, caballo y la hechicera/anciana.

Características de Bella:

Es una mujer bondadosa, amable y hermosa, tiene una cabellera larga y de color castaño. Existe una gran diferencia con las princesas anteriores ya que es mucho más liberal y más lista. Además es intelectual pues así lo refleja en su gran interés por la lectura y así conocer mucho sobre el mundo.

Ella sueña con saber más y viajar por el mundo pero además también piensa en conocer a su príncipe azul aunque lo deje en último plano. Es más independiente, acorde con el modelo de mujer con inquietudes intelectuales actual. Siempre está dispuesta a ayudar a su anciano padre y se aleja por completo del prototipo de hombre prepotente y creído, como es el caso de Gastón porque le desagrada definitivamente.

Fotografía No. 63 Bella



Fuente: videosdisney.blogspot.com

Características de Bestia/príncipe:

Presenta una imagen monstruosa. Su melena se asemeja a la de un león, y a la cabeza de un búfalo, los colmillos y el hocico de un jabalí, sus patas tienen unas largas garras, es un animal peludo. Tiene unos atractivos ojos azules y, en definitiva, no parece tan temible como aparenta. Su actitud es agresiva y violenta pero cambia en el momento en que Bella se empieza a interesar por él. A partir de ahí verá más posibilidades para deshacer el hechizo y se mostrará más amable y encantador.

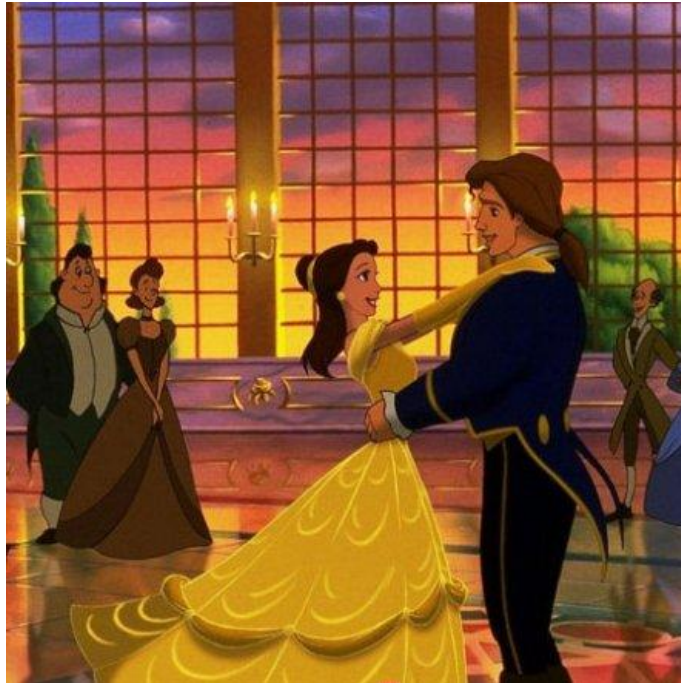
El príncipe tiene una melena de color castaño, mantiene los mismos ojos azules de la Bestia, es de cuerpo musculoso y alto.

Fotografía No. 64 Bestia



Fuente: videosdisney.blogspot.com

Fotografía No. 65 Príncipe en su forma humana



Fuente: videosdisney.blogspot.com

Características de Gastón:

Tiene una apariencia atractiva, es bastante fornido, de cabellera negra y tez morena, pero prepotente, déspota y presumido, tiene a su amigo al que siempre le da órdenes. Es admirado por muchas jóvenes en el pueblo, pero él solo está interesado por Bella y quiere hacerla su esposa. Ignora cómo leer un libro y usualmente consigue lo que quiere con mentiras o a través de sus encantos.

No es sentimental mucho menos romántico, no tiene un corazón sensible y por eso Bella lo rechaza constantemente. Tan solo va en busca de sus objetivos y de sus victorias, pensando que Bella es otro mero objeto a conseguir. Es enemigo de Bestia al final de la película.

Fotografía No. 66 Gastón



Fuente: videodisney.blogspot.com

Características del Padre de Bella:

Es un hombre mayor, de estatura baja, grueso, con el cabello y bigotes blancos, tiene una apariencia humilde. Lo acusan de loco porque inventa y hace experimentos con diversas cosas, lo cual era una realidad en aquella época. Es un hombre bueno y generoso que está dispuesto a sacrificarse por su hija.

Fotografía No. 67 Padre de Bella



Fuente: videodisney.blogspot.com

Características de los empleados de la Bestia:

Todos muestran un carácter muy sociable y servicial cuando se encuentran con Bella e incluso también con su padre. Estos personajes son los que ponen el punto cómico a la película ya que son personas pero al llegar el hechizo también a ellos, toman el aspecto de ciertos objetos como un candelabro, un reloj, una cafetera o un plumero. Ellos muestran su desesperación por volver a ser seres humanos, pero a pesar de ello siempre ponen su toque humorístico.

Ellos son los consejeros de Bestia, y le ayudan a comportarse como un caballero delante de Bella. Son muy importantes en el transcurso de la película y también al final ya que intentan detener a los hombres del pueblo que se dirigen a matar a la Bestia. Todos

ellos, igual que Bestia, al final de la película son desencantados y vuelven a ser normales.

Fotografía No. 68 Empleados de la Bestia



Fuente: videodisney.blogspot.com

Características del caballo:

Llamado Phillipe, es el personaje crucial para que Bella sepa que su padre se ha perdido e ir en su búsqueda, transportándola al castillo donde está Bestia.

Características de la hechicera/anciana:

Aparece solo al inicio de la película, en un principio, como una anciana y luego como una hermosa hechicera quien condena al príncipe y a todo su palacio.

Estructura

La película tiene una estructura lineal, sin saltos en el tiempo, tan solo se presenta un flash-back al principio de la película el cual es la formula introductoria a la historia.

Continúa la película con el modelo: planteamiento, nudo y desenlace.

- **Inicio.-** la película inicia con la frase usual: “Érase una vez, en un país lejano, un príncipe joven que vivía en un resplandeciente castillo. A pesar de tener todo lo que podía desear, el príncipe era egoísta, déspota y consentido. Una noche de invierno, llegó su castillo una anciana mendiga y le ofreció una simple rosa a cambio de cobijarse del horrible frío”.
- **Detonante.-** el padre de Bella inventa aparatos extravagantes que planea vender en una feria, para ello toma su carruaje en el que emprende viaje pero resulta ser que se pierde en medio de un bosque donde su caballo huye y lo abandona. El anciano, al buscar un refugio encuentra el castillo de Bestia donde es apresado mientras que el caballo regresa al pueblo para hacerle notar a Bella que su padre está en peligro y así, la dirige hasta el lugar donde está su padre.
- **Punto de giro.-** Bella encuentra a su padre que está muy enfermo y le pide a Bestia que lo deje libre. El monstruo acepta tal liberación, pero a cambio la muchacha debe quedarse en el castillo para siempre.
- **Desarrollo.-** - el padre de Bella regresa al pueblo en busca de ayuda para su hija explicando la imagen de la gran bestia que la apreso, mientras la gente se burla de él acusándolo de loco a lo cual Gastón quiere sacarle provecho para encerrarlo en un manicomio y así Bella acepte casarse con él.
 - Bella mientras tanto, entre altos y bajos en el castillo con Bestia, se conocían y florecían sentimientos inesperados. Los empleados del castillo por su lado, lo ayudan usualmente para que sea más simpático y cordial con la muchacha y hasta les preparan una cena especial y romántica a la luz de las velas.
 - Pero Bella extrañaba mucho a su padre y Bestia le permite verlo pero solo a través de un espejo mágico donde se da cuenta del padecer de su padre por su enfermedad y por la locura que la gente le infundo. Ante su tristeza, Bestia afligido le permite marcharse para ayudarlo y Bella por su parte, demostrar la existencia del gran animal.
- **Clímax.-** al conocer la existencia de Bestia, el engreído Gastón convoca a varios hombres del pueblo con los que se dirige al castillo para matar al gran animal. Se desata una batalla en este encuentro donde Bestia queda muy mal herido y el fanfarrón hombre muere.

- **Punto de giro final.-** en medio de la agonía de Bestia, y la tristeza de Bella por perderlo, una lluvia de rayos mágicos lo envuelve devolviéndole la vida y el aspecto normal al príncipe. Bella lo reconoce y sabe que es la bestia de quien se enamoró.
- **Final.-** con un beso enamorado, Bella y el Príncipe bailan en un salón del castillo al son de un vals. En esta última parte se afirma que vivirán juntos y felices por siempre.

3.6 Análisis estructural de la película “Aladdín y la lámpara maravillosa” de Walt Disney

Anécdota

“¡¡¡Salam aleikum apreciados amigos, acérquense por favor pero no tanto, bienvenidos a Akraba, ciudad de misterio y de encantamientos, donde encontrara las mejores rebajas a este lado del rio Jordán!!! Venid amigos, (.....). Ya veo solo os interesan los artículos excepcionales y únicos, en tal caso creo que valdría la pena que le echares un ojo a esto, no permitáis que las apariencias os engañen, como en muchos casos lo que cuenta no es el exterior sino lo que hay en el interior. Esta no es una lámpara común, en una ocasión cambio el curso de la vida de un joven, que al igual que esta lámpara, era mucho más de lo que parecía ser, un diamante en bruto. ¿Quieres oír su historia?

La historia comienza en una noche oscura, en la que un hombre oscuro, espera con un propósito oscuro.”

Sobre una montaña aparece Jafar que era el visir real de palacio, él espera a un ladrón que debe entregarle la mitad de un escarabajo de oro, porque el tenía la otra mitad, y cuando se juntan las dos mitades, este escarabajo como si tomara vida inicia un vuelo

hacia la cueva de las maravillas, donde se encuentra un tesoro de oro, piedras preciosas y la lámpara maravillosa.

Cuando ellos llegan a la cueva, el guardián de la lámpara les menciona que solo podría entrar aquel que tenga valor por dentro y sea un diamante en bruto. Razón por la cual Jafar debe encontrar al ladrón indicado para su cometido.

Aladdín es un ladrón de Akraba, que roba solo para vivir y comer, siempre está en compañía de su amigo Abú, un mono cómplice de todas sus artimañas. El mismo día, en cambio en el castillo, se encuentra la princesa Jazmín muy molesta porque su padre no le permite salir, y a demás porque planea casarla con cualquier príncipe que se acerque al castillo y pida su mano.

Una mañana ella decide escapar del lugar y al llegar a la ciudad ve a un niño hambriento, ella conmovida con tal escena toma una manzana de una tienda y se la ofrece al niño, sin pensar que estaba robando. Por esta razón, el dueño de la tienda la acusa de ladrona, y es momento en el que aparece Aladdín, para rescatarla y mintiendo que es su hermana y que está un poco loca.

Aladdín la lleva a su casa y mientras se conocen le comenta que ansia con vivir en un castillo y ser rico, pero ella por el contrario le comenta que desearía no volver a ese lugar e inmediatamente existe una conexión entre los dos jóvenes.

Jafar en el castillo y en compañía de su amigo Jago, que es un loro, ve por medio de su reloj de arena mágico que es Aladdín la persona que necesita para alcanzar su tesoro, e inmediatamente ordena a los guardias que vayan al pueblo y lo capturen. Al esto ocurrir, Jazmín y el muchacho aun estaban juntos así que ella ordena que lo suelten pero no obtiene resultados favorables y se lo llevan.

Ya en el castillo Jafar afirma que Aladdín ha muerto y por tanto la princesa se siente desconsolada pero realmente el bandido estaba en un calabozo apresado y es su amigo Abú que aparece para soltarlo, momento preciso en el que aparece un anciano que le

ofrece la oportunidad de convertirse en Príncipe, y sin pensarlo dos veces se dirige a la cueva de las maravillas. Este anciano le dice que entre y solo tome una lámpara que allí se encuentra pero Abu no obedece, comete un error y la cueva se destruye, quedando Aladdín atrapado. Pero al ser frotada la lámpara maravillosa sin intención, el genio sale y lo ayuda a escapar, el genio agradecido por su liberación le ofrece tres deseos. Aladdín maravillado, pide primero convertirse en un príncipe para conquistar a la princesa Jazmín.

Es así, que al llegar al castillo se presenta como el príncipe Abúl, el rey se emociona mucho ante tal encuentro, pero la princesa se siente molesta porque piensa que no es un premio que hay que ganar pero el príncipe Abúl, que realmente es Aladdín, logra hacer el primer acercamiento con ella y se enamoran de inmediato compartiendo bellos momentos juntos, sin embargo ellos tienen que pelear contra las ambiciones perversas de Jafar de convertirse en Sultán y gobernar.

Jafar al notar que Aladdín posee la lámpara, logra quitársela y ordena al genio que lo convierta en el Sultán y también en el hombre más poderoso del mundo, esto le permite adueñarse del reino y además, descubre a Aladdín frente a Jazmín sobre su gran mentira y lo destierra a un lugar lleno de nieve junto a sus amigos para que mueran.

Jazmín y su padre son tomados prisioneros del malvado Sultán pero Aladdín quien sobrevive vuela apresuradamente en su alfombra mágica encontrada en la cueva, para tomar la lámpara y socorrerlos, pero Jafar se percata de su presencia, se llena de ira y se convierte en una gran serpiente cobra. Entonces se inicia una gran batalla en la que la princesa está al borde de la muerte pero con ayuda del genio, Aladdín logra vencer al monstruoso Jafar atrapándolo en una lámpara. De esta manera, Aladdín libera al reino, a Jazmín y a su padre del dominio de Jafar.

Finalmente, el rey decide romper la regla que obliga a la princesa a aceptar a un príncipe por esposo y permitirle a su hija que sea ella quien decida con quien se casara, entonces Jazmín decide casarse con Aladdín, y vivieron felices para siempre.

Tiempo

La película se estrena en el año de 1992 y, a diferencia de las películas anteriores, esta inicia con el relato de un personaje que en forma jocosa, narra una introducción en la que se hace referencia que esta es una historia que sucedió hace mucho tiempo. A partir de esta introducción, la película continúa de forma lineal.

Duración de la película: “1 hora y 26 minutos”

Espacio

La película se desarrolla en tres locaciones:

1. Castillo: donde viven Jazmín, su padre el Rey y Jafar, quien al final se apodera del mismo.

Fotografía No. 69 Castillo



Fuente: videodisney.blogspot.com

2. El pueblo: donde se conocen la princesa Jazmín y Aladdín.

Fotografía No. 70 Pueblo de Akraba



Fuente: videodisney.blogspot.com

3. La cueva de las maravillas: donde Aladdín encuentra la lámpara maravillosa y también la alfombra mágica.

Punto de vista

La película inicia con una canción en la que se hace mención sobre el lugar donde se desarrolla la historia, el personaje jocoso es quien la canta y a continuación relata a manera de introducción que la misma sucedió hace mucho tiempo. Este narrador no vuelve a aparecer en el transcurso ni al final de la película. El principal lugar donde se desarrolla la historia es en el palacio del Rey.

Personajes

Las principales estrellas de esta historia son:

- Protagonistas: Princesa Jazmín, Aladdín, el genio

- Antagonistas: Jafar y su amigo cómplice, el loro.
- Secundarios: el Rey y padre de la princesa, Rajah el tigre y mejor amigo también de la princesa y Abu el mono amigo de Aladdín.

Características de la princesa Jazmín:

En su aspecto físico es una mujer muy atractiva, alta, de tez morena con cabello muy largo y de color negro, tiene una figura muy estilizada y es la segunda princesa que muestra su dorso desnudo. Es muy dulce y bondadosa, cuida mucho de su padre porque sabe que es un hombre viejo.

Es muy decidida y por ello escapa del castillo y del dominio de su padre, además sabe de sus atributos los cuales utiliza para salir de apuros.

Es una princesa que quiere casarse tan solo cuando encuentre a su verdadero amor.

Fotografía No. 71 Jazmín



Fuente: bligoo.com.ar

Fotografía No. 72 Princesa Jazmín



Fuente: videodisney.blogspot.com

Características de Aladdín:

Es un joven adolescente que para sobrevivir se dedica a robar comida, tiene un sueño que es convertirse en alguien importante, ser rico y vivir con lujos.

Es de buenos sentimientos y se mete en problemas con tal de ver feliz a otra persona. Es inteligente y valiente, esto se refleja al luchar y vencer a Jafar con astucia.

Físicamente es un hombre fornido de tez morena y cabello negro. Su vestuario refleja su humildad, esta siempre descalzo y deja ver su torso desnudo mientras es un ladrón.

Fotografía No. 73 Aladdín



Fuente: videodisney.blogspot.com

Características del Genio:

Es un personaje muy dócil, amable y comprensivo, siempre apoya la teoría de hablar con la verdad ante todo, es por ello que cuando Aladdín se presenta como el príncipe Abúl, le aconseja varias veces con decirle la verdad a la princesa.

Físicamente hasta la cintura es un humano, pero hacia abajo su cuerpo se convierte en una terminación con forma de humo.

Es un genio fornido, de color azul, los rasgos de su rostro son fuertes y orejas similares a las de un duende, lleva una barbilla bien definida y delgada, además de una pequeña cola en su cabeza, estas dos de color negro.

Fotografía No. 74 Genio de la lámpara



Fuente: videodisney.blogspot.com

Características de Jafar:

Es un hombre adulto, de alta estatura y contextura delgada, su rostro es alargado y lleva una barba fina y delineada.

Es ambicioso y malvado, no descarta la posibilidad de hacer daños para conseguir sus objetivos, su meta es convertirse en Sultán de Akraba y ser el más poderoso.

Utiliza una túnica de color negro y un bastón en forma de cobra con el cual realiza sus hechizos malignos.

Fotografía No. 75 Jafar



Fuente: videodisney.blogspot.com

Características de Jago:

Es un loro que habla y fiel compañero de Jafar, es malvado, egoísta, burlón y también el principal consejero de su amo. Sus plumas son de varios colores llamativos.

Fotografía No. 76 Jago



Fuente: videodisney.blogspot.com

Características del rey:

Es un hombre mayor, que confía ciegamente en Jafar, es correcto, noble y algo ingenuo. Su aspecto físico es de una persona pequeña, grueso y tiene el cabello y bigote de color blanco, sus características son similares a las del padre de Bella. El sufre porque quiere casar a su hija pero ningún príncipe es del agrado de ella. Al final de la película él decide cambiar las reglas para que su hija pueda escoger a su futuro esposo.

Fotografía No. 77 El padre de Jazmín

Fuente: videosdisney.blogspot.com

Características de Rajah:

Es el mejor amigo de la princesa, es un tigre dócil y delicado siempre trata de consolar a la princesa y cuida fervientemente de ella. Él no habla, por tanto demuestra sus sentimientos a través de sus acciones.

Fotografía No. 78 Rajah, tigre de Jazmín.



Fuente: videodisney.blogspot.com

Características Abú:

Es un mono que tampoco habla en la película, es el mejor y fiel amigo de Aladdín. En ocasiones se siente celoso cuando su amigo le da más atención e interés a la princesa que a él.

Fotografía No. 79 Abu



Fuente: videodisney.blogspot.com

Estructura

La película inicia con una canción y posteriormente con un personaje da la formula introductoria hacia la historia. Continúa la película con el modelo: planteamiento, nudo y desenlace, y finaliza con una canción interpretada por los personajes principales.

- **Inicio.-** la película inicia con una canción y un personaje que narra una breve y jocosa introducción a la historia: *“¡¡¡Salam aleikum apreciados amigos, acérquense por favor pero no tanto, bienvenidos a Akraba, ciudad de misterio y de encantamientos, donde encontrara las mejores rebajas a este lado del río Jordán!!! (... ..).Esta no es una lámpara común, en una ocasión cambio el curso de la vida de un joven, que al igual que esta lámpara, era mucho más de lo que parecía ser, un diamante en bruto. ¿Quieres oír su historia?...
...La historia comienza en una noche oscura, en la que un hombre oscuro, espera con un propósito oscuro.”*
- **Detonante.-** el Rey anhela casar pronto a Jazmín con cualquier príncipe que se acerque al castillo a pedir su mano, aún sin el consentimiento de ella, esto provoca que la princesa se enfade escape del castillo.
- **Punto de giro.-** ya en las calles del pueblo, Jazmín al ver a un niño hambriento se conmueve, toma una manzana de una tienda cercana sin pagarla y se la entrega. La princesa, que no sabía que tenía que pagar por la fruta, es acusada de ladrona, en ese instante Aladdín aparece y con una loca excusa la salva de tal aprieto.
- **Desarrollo.-** - Aladdín es capturado por Jafar para que entre en la cueva de tesoros y robe la lámpara mágica pero ocurre un accidente y la cueva se destruye. Sin pensarlo la lámpara es frotada y el genio salva al joven quedando libre.
- El genio agradecido por su liberación, concede tres deseos a Aladdín, el primero de ellos consiste en convertirse en príncipe para conquistar a la princesa Jazmín.

- Jafar logra hurtar la lámpara al joven ladrón y con el poder del genio se convierte en el Sultán arrebatándole todo al rey y desterrando a Aladdín a tierras lejanas para que muera.
- **Clímax.-** Jafar toma prisioneros a Jazmín y su padre el rey, es entonces, cuando Aladdín reaparece e intenta salvarlos pero, se torna una batalla entre el malvado hombre convertido en una gigante cobra. En medio de la lucha la princesa se encuentra entre la vida y la muerte ya que Jafar la atrapa en un reloj de arena que la asfixia poco a poco. Aladdín con astucia hace que el genio convierta a la terrible cobra en el genio más poderoso, deseo que Jafar había hecho, con el propósito de apresarla en una lámpara, ya que es un genio, y así termine tal enfrentamiento. Al fin la princesa es salvada y todo en el castillo vuelve a la normalidad.
- **Punto de giro final.-** el rey y padre de la princesa Jazmín rompe la regla que obliga a su hija a aceptar un príncipe por esposo permitiéndole escoger por su propia cuenta con quien quiere casarse.
- **Final.-** Jazmín escoge casarse con Aladdín y vivieron felices por siempre. La película termina con una canción interpretada por los dos personajes quienes vuelan y se alejan sobre la alfombra mágica.

3.7 Análisis estructural de la película “Pocahontas” de Walt Disney

Anécdota

Llega a un puerto el capitán John Smith con varios hombres que conforman la tripulación, para abordar un barco que se dirige al “nuevo mundo”. Durante la noche una gran tormenta se desata mientras los marineros no pueden resistir más la presión del mar. A pesar de los esfuerzos el barco se llena de agua, los cañones del barco empiezan a soltarse y cae un hombre al agua, el capitán Smith se lanza al mar y logra rescatar al hombre. El gobernador Ratcliff, por su lado, quien también se encuentra a bordo, sin que nada lo asuste solo tiene el gran propósito de encontrar oro.

En el que ellos llaman “el nuevo mundo”, vive una tribu de indígenas desde tiempos ancestrales, ellos se dedican a la agricultura y a la pesca y son un pueblo muy unido, sus principales guías son los espíritus. Pocahontas vive en dicho lugar y es la hija de Powhatan jefe de la tribu, y prometida de Kocum quien la ha pedido en matrimonio. El es un noble y valiente guerrero, pero ella piensa que su destino es diferente y que los espíritus tienen preparado algo muy distinto para ella.

Pocahontas conoce su región mejor que cualquier otro indígena, le encanta pasear y navegar en el lago y usualmente visita a su abuela sauce que es un espíritu reencarnado en un árbol gigante en medio del bosque. Pocahontas se siente muy confundida porque no sabe cuál es el camino que debe seguir, ella se debate entre hacer lo correcto o seguir a su corazón, entonces la abuela sauce le recomienda que escuche a los espíritus que se encuentran en el bosque porque ellos la guiarán.

De pronto Pocahontas mira a la distancia el barco donde viaja John Smith quien reúne un grupo de hombres con los que se adentra en el bosque sin percatarse de que ella los vigila sigilosamente. La muchacha al ver de cerca al capitán Smith queda impresionada por su imagen.

El padre de Pocahontas se reúne con su tribu ya que se entera también sobre los visitantes y les ordena conocer más acerca sobre estos. El se siente muy preocupado ante la situación pues uno de los consejeros le menciona que poseen objetos que escupen fuego, es decir, armas con las que cuentan cada uno de los hombres de Smith. El jefe indio ordena a Kocum, en especial, que vigile los movimientos de estos hombres.

El Gobernador Ratcliff proclama a esa como suya y en seguida ordena que los hombre empiecen a buscar oro y piedras preciosas. Mientras tanto, Smith aventurero y curioso se adentra en el bosque para explorarlo, y es a orillas de un río donde se produce el primer encuentro con Pocahontas, a primera impresión todo es confuso ya que ella

habla un idioma distinto al de él, sin embargo el intenta comunicarse con ella y le ofrece tomar su mano, de esta manera, los dos quedan prendados el uno del otro.

Entretanto, Ratcliff está muy molesto porque a pesar de tanta búsqueda sus hombres no encuentran el oro anhelado, de pronto, se dan cuenta que los colonos de esa área están cerca y el gobernador ordena disparar contra ellos. En medio de la querrela lastiman a uno de los indígenas con el que regresan a la aldea, ante tal situación, el jefe Powhatan ordena a sus guerreros luchar contra ellos y a la demás población prohíbe acercarse pues son muy peligrosos.

Ente Pocahontas y Smith se inicia una conversación con preguntas varias como por ejemplo de donde él viene, a las cuales el capitán responde sin ningún problema. Él le comenta que llegaron para conocer su pueblo y hacer algunos cambios entre su gente, pero la joven molesta le responde que su gente está bien, que su hogar es perfecto. Pocahontas intenta alejarse, pero se siente muy atraída hacia él y decide enseñarle más el bosque, es importante para ella que conozca su preciado hogar antes de querer cambiar algo.

Los hombres del gobernador, en cambio, a varios metros construyen un fuerte para protegerse de los indios de la tribu y prepararse en cualquier situación. Pero los jóvenes sin percatarse de lo que estaba por suceder profundizan en su amistad, recorren el bosque hasta llegar donde la abuela sauce quien al verlo predice que es un hombre de buen corazón. En la tribu de Pocahontas, mientras tanto, llegan varios hombres de tribus aledañas, pues se está formado un ejército para defender a su gente de los hombres visitantes.

Pocahontas se entera de lo planeado y ruega a su padre no inicie tal batalla, pero su padre no la escucha, ella alude que podrían arreglar la disputa hablando sin atacar pero nuevamente su padre se niega y tan solo le explica que los otros no quieren hablar y por tanto debe proteger su territorio.

Ratcliff también ordena a sus hombres prepararse para luchar con todo lo necesario, hasta matar si así lo amerita, a esto John se opone y le menciona que no es necesario atacar ya que no son peligrosos, alegando que son gente buena pero tampoco es escuchado por el general.

Esa misma noche Pocahontas, a pesar del pedido de su padre de no salir de la aldea, escapa para reunirse a escondidas con Smith en medio del bosque donde confirman su enamoramiento con un beso desesperado ante lo que estaba por suceder. Ninguno de los dos se percató que Kocum detrás del pantano los mira, de pronto, lleno de ira ataca a John, y es uno de los hombres del gobernador que también estaba escondido observando lo que sucedía quien dispara al guerro cae muerto en el río.

Repentinamente aparecen otros guerreros para ayudar a su compañero caído, el tripulante que dispara huye a pedido de Smith y lo atrapan al pensar que es el culpable de la muerte de Kocum. John es llevado a la aldea prisionero ante el padre de Pocahontas, él arremete en su contra por desobedecerlo y la culpa por la muerte de Kocum. Ante lo que acababa de suceder, tanto los hombres del gobernador como los guerreros de la aldea de Pocahontas se preparaban para luchar al amanecer.

A la mañana siguiente llega el momento de sacrificar a John Smith por lo que supuestamente había hecho, pero Pocahontas se interpone y su padre entiende la situación, mas el gobernador muy molesto y arrogante dispara para matar a Powhatan y hiere a John gravemente al cubrir al jefe. Smith es perdonado y necesita regresar a la ciudad para salvarse, él le pide Pocahontas se vayan juntos pero ella se niega porque su lugar está con su gente, se despiden con un profundo beso lleno de amor y ella le menciona que lo esperara hasta cuando vuelva. Todo finaliza mientras Pocahontas observa a la distancia el barco que se aleja.

Tiempo

La película se estrena en el año de 1995. Inicia con una canción y después directamente con un dialogo que forman la fórmula introductoria y finaliza con la imagen de la protagonista viendo como se aleja su ser amado. Se hace mención en relación al tiempo durante la película que pasa aproximadamente 4 meses de viaje desde el inicio de la película hasta presentar su desenlace.

Duración de la película: “1 hora y 16 minutos”

Espacio

Dos son las locaciones donde se desarrolla toda la historia:

1. El barco: donde viaja John Smith, la tripulación y el gobernador Ratcliff hacia el “nuevo mundo”.

Fotografía No. 80 Barco



Fuente: videodisney.blogspot.com

2. El bosque: es el hogar de la tribu de Pocahontas, allí conoce a John Smith quien al explorar tal lugar lo valora y por tanto respeta a los seres que en el habitan. Y por último es también el sitio, donde por órdenes del Gobernador Ratcliffe, la tripulación debe encontrar oro.

Fotografía No. 81 El bosque, lugar Pocahontas y Smith se enamoran



Fuente: videosdisney.blogspot.com

Punto de vista

A diferencia de las películas anteriores de las princesas de Walt Disney, esta refleja las divergencias entre dos culturas totalmente diferentes, y de la importancia que tiene el respetar el espacio de otros.

Además de que, en su inicio, está trazada con un diálogo, y no con la frase usual de “érase una vez”, finalmente, se puede comentar que en esta película se presenta el esperado final feliz, pues John Smith vuelve a su país, para que puedan curarlo, aun así, se menciona la espera de Pocahontas hasta que el vuelva.

Toda la película es dialogada, es decir, son los personajes quienes se encargan de narrar la historia.

Personajes

Los principales personajes de esta historia son:

- Protagonistas: Pocahontas, John Smith
- Antagonistas: Gobernador Ratcliffe
- Secundarios: Jefe Powhatan, Miko, Flit, la Abuela sauce, Kocum.

Características de Pocahontas:

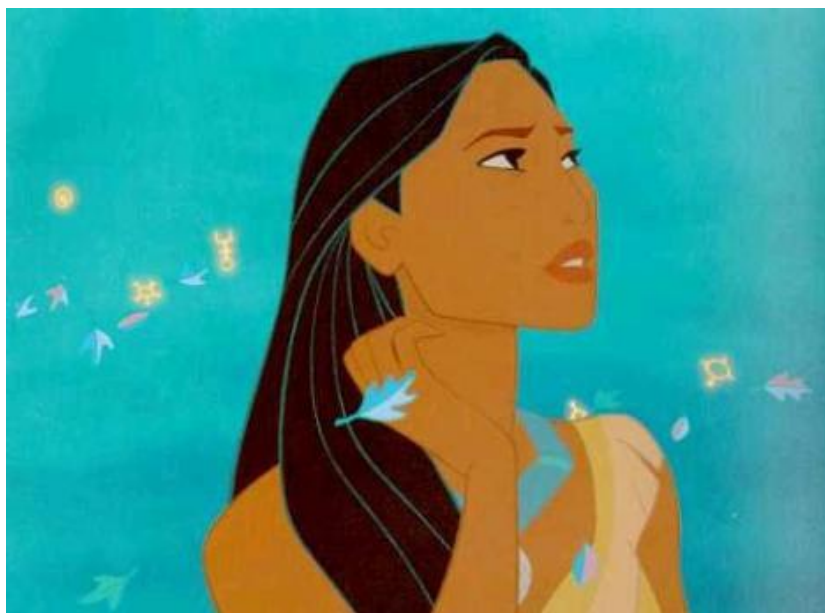
Vive en un poblado en medio del bosque con sus amigos Miko, el mapache, y Flit, el colibrí. Es la hija del jefe de la aldea, es una mujer indígena, atractiva, de tez morena, de estatura alta, su cabello es de color negro.

En su rostro sus facciones son claramente marcadas, pómulos prominentes, labios pequeños pero gruesos, ojos grandes. Su vestimenta consiste en un vestido corto y ligero.

Ella tiene muchos sueños que no son claros, por lo que se siente confundida al no saber qué camino debe tomar. No le teme a lo diferente es por ello que de alguna manera provoca el encuentro con Smith y entablan fácilmente una conversación a pesar de pertenecer a mundos diferentes.

Es una mujer segura de sí misma, dispuesta a defender sus ideales y creyente fiel en los espíritus del bosque.

Fotografía No. 82 Pocahontas



Fotografía No. 83



Fuente: videosdisney.blogspot.com

Características de John Smith:

Es un Capitán inglés muy famoso por sus proezas y valentía, que llega al “nuevo mundo” con los colonos ingleses para conquistarlo y buscar los tesoros que Ratcliff les ordena.

Durante su estancia conoce a Pocahontas, y toma conciencia del lugar maravilloso en el que está, cuidando los animales y valorando la inmensidad de los bosques, mientras se enamora de ella.

En apariencia física, es un hombre alto, blanco, fornido, con cabellera rubia y con grandes ojos azules.

Fotografía No. 84 John Smith



Fuente: videodisney.blogspot.com

Características del Gobernador Ratcliffe:

Es el villano de la película. Llega junto con los colonos Ingleses al “Nuevo Mundo”, para conquistar sus tierras. Su principal interés en este lugar es el oro pero al no encontrarlo piensa que los indígenas lo esconden. Por ello Ratcliffe les declara la guerra, él es quien hiere a John, por lo que tripulantes se rebelan ante él y lo hacen prisionero.

Físicamente es un hombre grueso, las facciones de su rostro son grotescas y permanece enfurecido y serio. Su cabello es negro y lleva dos colillas, una a cada lado, en las que cuelga como adornos un par de lazos y lleva siempre un sombrero sobre su cabeza acorde a su vestuario.

Fotografía No. 85 Gobernador Ratcliffe



Fuente: videodisney.blogspot.com

Características del Jefe Powhatan:

Es el padre de Pocahontas y jefe de su aldea. Es un hombre justo y valiente, que aconseja a su hija. Sale con frecuencia de viajes largos en busca de comida para su pueblo y cuando lo ve amenazado no duda en pedir ayuda a las tribus aledañas para

defender su territorio. Es un hombre racional, ya que entiende a Pocahontas y al finalizar la historia acaba con el enfrentamiento perdonando a Smith.

Físicamente al igual que Pocahontas, los rasgos de su rostro son prominentes, es fornido y siempre tiene presencia de poderoso. Lleva sobre su cabeza una especie de corona con plumas. En esta película, hombres y mujeres llevan sus torsos desnudos.

Fotografía No. 86 Jefe Powhatan



Fotografía No. 87



Fuente: videodisney.blogspot.com

Características de Miko:

Miko es un mapache y amigo inseparable de Pocahontas y Flit. Es muy travieso y le gusta hurtar cosas.

Fotografía No. 88 Miko



Fuente: videodisney.blogspot.com

Características de Flit:

Es un hermoso picaflor y también amigo inseparable de Pocahontas, es muy alegre, y además sobreprotector.

Fotografía No. 89 Flit



Fuente: videodisney.blogspot.com

Características de la Abuela Sauce:

Es el espíritu de la abuela de Pocahontas reencarnado en un árbol de sauce. Es muy sabia y siempre le da consejos favorables a su nieta.

Es la primera en reconocer que John Smith es un hombre bueno y de gran corazón.

Fotografía No. 90 Abuela Sauce

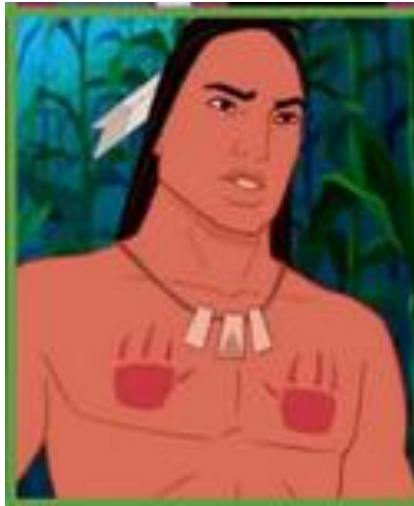
Fuente: videodisney.blogspot.com

Características de Kokum:

Es un noble guerrero de la tribu que ha pedido la mano de Pocahontas en matrimonio. Se preocupa mucho por ella, la sigue para protegerla y se enfrenta a John donde recibe un disparo de uno de los hombres del gobernador y lo mata.

Físicamente es un hombre joven, con las mismas características prominentes en el rostro, su cabello es negro y largo.

Fotografía No. 91 Kokum



Fuente: videodisney.blogspot.com.

Estructura

La película inicia con la imagen de una pintura antigua, se acompaña de una canción y después un dialogo como fórmula introductoria. Después continúa la película de forma directa, con la estructura de planteamiento, nudo y desenlace, que finaliza con la imagen de otra pintura antigua, la cual refleja la despedida de Pocahontas.

- **Inicio.-** la película inicia con una canción, a continuación aparece un barco en puerto al que están embarcándose varios hombres quienes comentan la llegada del capitán John Smith sin el cual el viaje “al nuevo mundo” no sería igual. En seguida llega en Gobernador Ratcliff y el barco zarpa.
- **Detonante.-** el Gobernador tiene la intención de encontrar oro en esas tierras, es por ello que al llegar pone a la tripulación a trabajar cavando para descubrir tal tesoro. Es entonces cuando Pocahontas desde lejos ya los descubre, ella se fija especialmente en Smith ya no había visto a nadie igual nunca y quien le agrada de sobremanera.

- **Punto de giro.-** mientras la tripulación trabaja, Smith empieza la aventura explorando los bosques del “nuevo mundo”. Pocahontas lo sigue a cada paso que da, hasta que al borde de un río el capitán la descubre. El se esconde de la mirada de la joven tratando de descubrir a quien lo está vigilando, entonces, en medio de la espesura se encuentran cara a cara. Smith se acerca a ella quien intenta escapar pero al ver la amabilidad y pasividad del hombre, se toman de las manos y quedan prendados el uno del otro.
- **Desarrollo.-** - Ratcliff declara aquella tierra como suya mientras sus hombres cavan y cavan para encontrar un oro y piedras preciosas que no existen allí.
 - La abuela sauce conoce al capitán Smith y le dice a Pocahontas que es un hombre de buen corazón.
 - El jefe de la tribu forma un ejército junto a guerreros de tribus aledañas para enfrentar a los visitantes y defender sus tierras y su gente. .
- **Clímax.-** Pocahontas y Smith se encuentran en lo interno del bosque en la oscuridad de la noche, allí es donde ocurre el primer beso de los enamorados sin percatarse de que los estaban siguiendo Kocum y uno de los tripulantes del barco. El guerrero al ver tal escena se enfada y ataca a capitán Smith a quien la muchacha trata de defender, pero el amigo del capitán sale de entre los matorrales y dispara contra Kocum hiriéndolo de muerte.
- **Punto de giro final.-** cuando Smith iba a ser sacrificado por el jefe de los indígenas, Pocahontas se interpone y su padre entiende que está enamorada. Mas el mas el gobernador enfadado porque no ha conseguido sus propósitos, dispara para matar a Powhatan pero Smith lo protege con su cuerpo y recibe la bala. Por tal acto es perdonado y le permiten salir del nuevo mundo para salvar su vida. Él, enamorado también de Pocahontas le pide que se vayan juntos pero ella decide negarse porque su lugar esta con su gente en su bosque.
- **Final.-** los dos enamorados se despiden con un profundo beso de amor. Pocahontas le menciona a Smith que lo esperará hasta el día en que regrese. Todo finaliza mientras la joven observa a la distancia el barco de su amado que se aleja.

3.8 Análisis estructural de la película “La princesa y el Sapo” de Walt Disney

Anécdota

Hace mucho tiempo en Nueva Orleans había una costurera de nombre Eudora que tenía una hija pequeña llamada Tiana. Esta niña era muy buena amiga de la clienta favorita de su madre, su nombre era Charlotte y pertenecía a una familia muy adinerada, los Lavoy. Aún siendo una niña muy pequeña, soñaba con encontrar a su príncipe azul y mencionaba que estaría dispuesta a besar cientos de sapos con tal de encontrar a su príncipe y llegar a ser una princesa. Tiana en cambio, juraba que jamás besaría un sapo por ningún motivo.

Tiana y su madre se apresuraban para regresar a casa, pues vivían en las afueras de Nueva Orleans con su padre, a quien le encantaba cocinar y soñaba con algún día tener su propio restaurante. Tiana, a pesar de ser tan solo una niña, demostraba grandes dotes en la cocina, su padre siempre comentaba que “el saber cocinar es un don” porque la buena comida reúne a personas de todos los entornos e ilumina su espíritu y dibuja una enorme sonrisa en sus rostro.

Tiana al crecer se convierte en una señorita muy hermosa y trabaja en dos restaurantes, durante varias horas, para reunir suficiente dinero y comprar aquel restaurante, sueño de su padre que al morir, se convirtió también en su sueño.

Un día, Charlotte visita junto a su a Tiana en el restaurante donde trabaja Tiana. La extrovertida muchacha se siente muy emocionada, pues recibió la noticia de que a Nueva Orleans llegara el príncipe Naveen de Maldonia. Para esto, su complaciente padre propone organizar un baile de disfraces en su honor y Tiana le da un gran consejo. Le indica que el corazón de un hombre se consigue conquistar a través de su estomago, entonces Charlotte, ofrece pagar para que Tiana sirva sus exquisiteces en el baile y así, atrapar al príncipe.

Con el dinero que recibe Tiana, logra completar lo necesario para su compra tan anhelada, pero resulta que en el mismo lugar está el Dr. Facilier u hombre sombra, un brujo que practica magia negra, quien al escuchar toda la conversación, planifica acercarse al príncipe, atraparlo, y engañar a Charlotte.

Por otro lado, Eudora la madre de Tiana, se siente muy preocupada por ella pues piensa que no es importante que piense solo en el restaurante sino también que es tiempo de encontrar su príncipe azul, e inicie su vida de familia.

A la llegada del príncipe a la ciudad, muchos comentarios sobre el ya se habían impartido, por ejemplo, que le gusta mucho bailar, disfrutar de la vida y también que es un picaflor, pero el verdadero problema de este muchacho consiste en que sus padres cansados de su actitud irresponsable lo han dejado sin dinero. Por consiguiente, ha planeado ir a la ciudad para encontrar una mujer con dinero, casarse y continuar con su vida tranquila y fácil. Además, Naveen no llega solo, siempre está acompañado de su mayordomo Lawrence, quien lo cuida siempre y constantemente le recuerda que si no se casa con alguien de dinero se quedara en la calle.

El Dr. Facilier, no pierde oportunidad y se acerca al príncipe mencionándole que él puede cumplir sus sueños pero Lawrence desconfiado lo trata de charlatán, sin embargo, el mago engaña al príncipe y convence a Lawrence de que sea su cómplice y los dos caen en su trampa. Con magia vudú Facilier logra transformar al príncipe en un sapo pero Lawrence muy apenado deja la jaula abierta y el príncipe logra escapar. Es así que al baile se presenta Lawrence como si él fuera el príncipe pues el hombre sombra lo transformo. Charlotte, quien lo esperaba con desesperación lo atrapa para bailar toda la noche mientras desbordaba de emoción junto al falso príncipe.

En el mismo baile de disfraces al que Tiana también asiste, se entera de que otro cliente ha hecho una mejor oferta para comprar el lugar que ella anhelaba para tener su restaurante a menos que consiga más dinero para superar dicha oferta. La joven renuncia a sus esperanzas, muy triste se aleja y sin darse cuenta tropieza con una mesa

manchando su disfraz. Charlotte, muy amablemente le dice que no se preocupe y le presta un nuevo disfraz de princesa.

Después de este pequeño cambio, Tiana se acerca al balcón para hacer algo que nunca pensó, pedirle con todas las fuerzas de su corazón a la estrella del atardecer le conceda un gran deseo. Al terminar de aparece el príncipe Naveen en forma de sapo y ella le pregunta ¿qué ahora tengo que besarte? Y él responde, que le gustaría mucho. Tiana asombrada grita desesperadamente pues no puede creer que un sapo le esté hablando.

El príncipe Naveen pensando que Tiana es una princesa se acerca a ella y la convence de que le dé un beso, esto con el interés de romper con la maldición, ser nuevamente humano y cumplir su objetivo, pero todo sale mal para los dos y al besarlo ella también se convierte en una rana.

Por accidente estos dos pequeños caen en medio de la fiesta y Estela, la perrita mascota de Charlotte, empieza a perseguirlos bajo los pies de todos los invitados. Con suerte ellos logran escapar enredándose entre varios globos que los sacan de allí, pero el hombre sombra se percata de que el príncipe ha escapado, razón por la cual se molesta y pide ayuda a sus amigos del más allá para encontrarlo.

El príncipe Naveen y Tiana entretanto, llegan a un pantano donde se entera que ella no es una princesa sino una camarera. Enojado, Naveen le reprocha el mal entendido y le reclama su imposibilidad de ser nuevamente un príncipe, de repente, los globos se rompen entre las ramas y los dos caen al río, en el que son atacados por varios animales en especial cocodrilos de los que logran escapar durante toda la noche.

A la mañana siguiente, Tiana ha construido una pequeña embarcación para que Naveen regrese a Nueva Orleans y rompa el hechizo, pero encuentran a un caimán llamado Louis, muy simpático y sueña con ser músico de jazz y también con Ray, una luciérnaga que está enamorada de una estrella a la que ha llamado Evangeline. Los dos encantados ofrecen su amistad y ayuda para llevarlos con Mamá Odie, una sacerdotisa

vudú buena del pantano. En el camino, a pesar de sus diferencias anteriores, Naveen y Tiana se enamoran pero la joven decide ocultar sus sentimientos para alcanzar su tan anhelado sueño de conseguir su restaurante.

Todo esto sucedía mientras el falso Naveen, que en realidad es Lawrence, le propone matrimonio a Charlotte a lo cual ella acepta encantada y organizan una gran fiesta que se celebrara durante el desfile de Mardigran.

Al llegar donde Mamá Odie y explicarle su problema, ella insiste en que necesitan profundizar más para conseguir lo que necesitan a lo que Tiana interpreta trabajar más para conseguir su restaurante mientras Naveen sabía que se refería a debían estar juntos. Pero en fin, para que dicho encantamiento se pueda romper, Mama Odie menciona que Naveen debe besar a Charlotte pues es una verdadera princesa, esto antes de la medianoche, cuando el desfile termine.

Sin embargo, al llegar a Nueva Orleans Tiana se entera de que Naveen también la ama e iba a proponerle matrimonio mientras él es secuestrado por los malignos espíritus vudú y llevado a Facilier. Tiana se apresura a buscar al joven príncipe en medio del desfile pero al ver al falso Naveen casándose con Charlotte huye hacia un cementerio con el corazón destrozado. Es entonces Ray quien ayuda al príncipe verdadero a escapar y roba el amuleto que mantenía el hechizo del falso Naveen, el mismo que recupera su forma normal y es apresado.

La luciérnaga le entrega el talismán a Tiana y le advierte que el Dr. Facilier no debe recuperarlo justo antes de que el malvado lo aplaste y hiera mortalmente. Al ver que Tiana posee el talismán, Facilier le ofrece todo aquello que siempre deseo, es decir, su restaurante y recuperar su forma humana, oferta que la joven rechaza por seguir a su verdadero amor. Tiana entonces rompe el talismán desatando la furia de toso los espíritus vudú quienes se llevan al Facilier para el bajo mundo.

Naveen al pensar que lo único importante para su amada es tener su restaurante, le propone matrimonio a Charlotte pero Tiana impide ese momento diciéndole que prefiere tenerlo como una rana que tener su restaurante porque ella también está enamorada de él. Charlotte entonces se ofrece a darle el beso a Naveen pero el tiempo ya había pasado de la media noche y era muy tarde.

Naveen y Tiana deciden casarse por manos de Mamá Odie en medio del pantano donde anteriormente fueron a parar. De forma repentina su beso los convierte nuevamente en humanos ya que al estar casados Tiana se convierte en una verdadera princesa. Al regresar a Nueva Orleans, Tiana junto a Naveen, consiguen tener el restaurante donde Louis el caimán conforma su banda de jazz.

Al final Tiana baila junto a su príncipe mientras Ray y Evangeline centellean en el cielo.

Tiempo

Esta película estrenada en el año 2009, se desarrolla en el antiguo Nueva Orleans, en el año de 1920. Las mujeres visten atuendos de acuerdo a la época. Inicia con la fórmula introductoria, que es una canción, y culmina también con una canción en contenido sugiere que si se pueden alcanzar los sueños.

Duración de la película: “1 hora y 20 minutos”

Espacio

La película se desarrolla en tres locaciones:

1. La casa de los Lavoy: donde Tiana y el príncipe se conocen y también donde el falso príncipe pide en matrimonio a Charlotte.

2. El pantano: donde se enamoran.

Fotografía No. 92 Pantano



Fuente: Disney latino.com

3. Desfile de Mardigran: donde el falso Naveen pretende casarse con Charlotte y donde Tiana y el verdadero Naveen se confiesan su amor.

Punto de vista

Esta es la primera película de Disney en la que aparece una princesa afro descendiente y trabajan géneros como la comedia el drama y hasta un poco de terror. Se muestra lo inescrupulosa que puede ser una persona para alcanzar sus metas o intereses, sin embargo, nuevamente triunfa amor verdadero sobre todas las cosas.

Personajes

- Protagonistas: Tiana y el Príncipe Naveen
- Antagonistas: Dr. Facilier también conocido como “el hombre sombra”.

· Secundarios: Eudora, Papá de Charlotte, Charlotte, Mamá Odie, Lowrens, Ray, Louis.

Características de Tiana:

Es una mujer muy trabajadora, labora a doble jornada con el fin de ahorrar el dinero suficiente para comprar un viejo molino donde pondrá su restaurante.

Es bondadosa, y se enamora por primera vez del príncipe Naveen por quien está dispuesta a dejar su mayor sueño con tal de vivir junto a el por el resto de la vida. No se deja engañar fácilmente, es por esto que no cae en la trampa del hombre sombra.

Es una joven de tez negra, cabello negro, ojos grandes, pómulos anchos y labios gruesos. Su figura es esbelta y siempre viste de forma recatada, de acuerdo a la época en que se desarrolla la historia.

Fotografía No. 93 Tiana junto al príncipe Naveen



Fuente: disneylatino.com

Fotografía No. 94 Tiana convertida en rana



Fuente: disneylatino.com

Características del príncipe Naveen:

Es un holgazán, que odia trabajar y por ende le gusta conseguir las cosas con facilidad, por esta razón cae fácilmente en la trampa del hombre sombra, sin embargo se enamora de Tiana y es capaz de sacrificar su flojera ante la vida por ella. Es un experto bailarín. Físicamente es un hombre alto, moreno, de cabello negro y ojos saltones, siempre vestido con elegancia.

Fotografía No. 95 Príncipe Naveen



Fuente: disneylatino.com

Características del Dr. Facilier u hombre sombra:

Es un hombre muy malo y ambicioso, practica el vudú con lo que engaña a la gente para conseguir dinero. Es quien transforma al príncipe Naveen en sapo y además pretende matar al padre de Charlotte para quedarse con su fortuna.

Sus amigos del más allá al final, desean cobrar los favores no cumplidos llevándoselo al infierno.

Físicamente es un hombre bastante delgado, alto, de tez morena. Cabello negro, barbilla pronunciada, boca grande, ojos grandes. Viste de forma extravagante.

Fotografía No. 96 Dr. Facilier



Fuente: disneylatino.com

Característica de Ray:

Es una luciérnaga que cree firmemente en el amor y el respeto hacia las demás personas. El ayuda a Tiana y al príncipe Naveen a llegar ante Mamá Odie y al final de la película se enfrenta al hombre sombra quien lo mata.

Fotografía No. 97 Ray, la luciérnaga



Fuente: disneylatino.com

Características de los padres de Tiana, Eudora y James.

Es una mujer noble y trabajadora, aconseja a su hija constantemente diciéndole que piense en el amor. Aparece al inicio y al final de la película donde se muestra muy feliz, porque su hija se casa con el Príncipe Naveen. Es una mujer afro descendiente, de labios gruesos y ojos grandes. Su figura es esbelta y viste de forma recatada.

El padre de Tiana aparece tan solo al inicio de la película. Ella hereda la pasión de su padre por la cocina y sobre todo la ambición de trabajar muy duro para conseguir su restaurante. Es un hombre afro descendiente con rasgos gruesos.

Fotografía No. 98 Padres de Tiana



Fuente: Disneylatino.com

Características de Charlotte:

Es una joven soñadora que cree en los cuentos de hadas. Algo extrovertida y caprichosa pero bondadosa en fin ya que estuvo dispuesta a besar al príncipe Naveen aún sin casarse con él. Su amistad con Tiana es fuerte ya que desde niñas compartieron sus varias historias de hadas además de sentirse muy feliz en la boda con el príncipe. Jamás descarto la posibilidad y sueño de encontrar a su príncipe azul.

Es una mujer de tez blanca, cabello rubio, ojos claros y grandes, y boca fina. Su figura es esbelta y siempre viste a manera de princesa.

Fotografía No. 99 Charlotte



Fuente: disneylatino.com

Características de Lawrence:

Es el mayordomo del príncipe Naveen, y usualmente no está contento con su amo porque no lo respeta, esta es la razón por la que se une con el hombre sombra para someter al príncipe y convertirse en él.

Físicamente es un hombre gordo, de estatura baja, tiene poco cabello y barba de color gris. Aparenta ser un hombre anciano y siempre lleva su uniforme

Fotografía No. 100 Lawrence



Fuente: disneylatino.com

Características de Mamá Odie:

Es una anciana buena, quien practica vudú, y quien le da el remedio para que Tiana y el príncipe vuelvan a ser humanos.

Es muy sabia, y su particularidad es que es ciega, sin embargo, ella cuenta con todo el respeto de los animales que habitan el bosque. Ella le enseña a Tiana que las cosas sentimentales son mucho más importantes que las cosas materiales.

Físicamente es una mujer gorda, afro descendiente. Siempre utiliza unos lentes por su ceguera, una bata blanca como vestido y un turbante.

Fotografía No. 101 Mamá Odie



Fuente: Disneylatino.com

Características de Louis:

Es un caimán que ama tocar la trompeta y entonar música Jazz. A pesar de ser tan grande y fuerte, es muy tierno.

Fotografía No. 102 Luis.



Fuente: Disneylatino.com

Estructura

La película inicia con una canción como fórmula introductoria. Después continúa la película de forma directa, con la estructura de planteamiento, nudo y desenlace, que finaliza con la fórmula de explicación de igual manera, a través de una canción.

- **Inicio.-** la película empieza con una canción, a continuación aparecen dos pequeñas niñas, Tiana, hija de una costurera de Nueva Orleans y Charlotte, hija de una familia muy adinerada de la misma ciudad. Las dos niñas escuchan con atención un cuento de hadas que Eudora, la madre de Tiana, les está contando. Charlotte anhela encontrar su príncipe azul y para ello besará a cuanto sapo sea necesario, Tiana en cambio jamás besará a un sapo por nada en el mundo. Más bien sus virtudes iban por el lado de lo culinario que influenciada por su padre, y aún siendo muy pequeña ya hacía deliciosas sopas. Es entonces que desde que su padre muere, la joven toma el sueño de su padre de tener un restaurante y lo hace suyo. Tiana hará lo que sea necesario para conseguirlo.
- **Detonante.-** Tiana asiste a la fiesta de disfraces que ofrece el padre de Charlotte por la llegada del príncipe, es allí donde se entera de que hay una mejor oferta por la compra del local para el restaurante que ella tanto ha anhelado y por el cual tanto había trabajado. Tiana al no poder superar la suma de dinero, muy triste y despistada tropieza en una mesa y derrama sobre su vestido una bebida, Charlotte entonces muy amable le presta un disfraz de princesa.
- **Punto de giro.-** Tiana al perder sus esperanzas de conseguir el restaurante, se acerca al balcón para pedirle a una estrella que le conceda su gran deseo. Es en ese momento cuando el príncipe Naveen en forma de sapo se le acerca y pensando que es una princesa la convence de darle un beso para recuperar su forma de humano, pero resulta, que al suceder tal beso la muchacha también se convierte en una rana.
- **Desarrollo.-** - el príncipe Naveen convertido en sapo junto a Tiana convertida en rana van a parar a un pantano donde conocen a Ray y Louis quienes los

llevan donde Mamá Odie para solucionar su problema y ser nuevamente humanos.

- Tiana y Naveen se enamoran pero ninguno de los dos lo sabe entonces ella decide seguir adelante con su sueño de conseguir el restaurante mientras Naveen piensa pedir a Charlotte en matrimonio para recuperar su forma. Jamás Tiana imaginó que el príncipe estaba tan enamorado de ella que iba a pedirle matrimonio.
- Al llegar a Nueva Orleans el príncipe es capturado por el Dr. Facilier, mientras Ray ayuda a Tiana a recuperar el talismán que mantiene el hechizo sobre el príncipe. Ray muere aplastado por el malvado quien al percatarse de que Tiana tiene el talismán le ofrece todo aquello que ella siempre soñó con tal de que le entregue dicho objeto, pero ella lo destruye.
- **Clímax.-** el príncipe Naveen, en forma aún de sapo, le pide matrimonio a Charlotte para retomar su forma, pero Tiana lo impide, y le entera de que ella también lo ama y que prefiere estar junto a él como sapo, a perderlo para siempre. Charlotte al ver esta escena ofrece darle un beso al príncipe para ayudarlo y convertirlo pero ya era muy tarde. La media noche había pasado.
- **Punto de giro final.-** Tiana y Naveen se casan en el pantano donde se enamoraron, en manos de Mamá Odie. Al darse el beso resulta que los dos recuperan su forma humana ya que Naveen es un príncipe y convierte a Tiana en princesa.
- **Final.-** al regresar a Nueva Orleans Tiana junto a Naveen consiguen comprar el restaurante. Juntos bailan muy enamorados y viven felices por siempre mientras Ray junto a Evangeline centellean en el cielo.

3.9 Análisis estructural de la película “Enredados” de Walt Disney

Anécdota

Esta historia comienza con una gota de sol que cayó en la tierra y de la cual nació una mágica flor dorada que tenía el poder de curar a enfermos y heridos. Pero esta flor fue encontrada por una anciana llamada Gothel, quien la usó para mantenerse joven. Para sustraer su poder cantaba una canción mientras rejuvenecía, al ver tal poder esta mujer escondió la flor para que nadie más pudiera usarla.

Con el pasar de los años, se levantó un reino muy cerca de allí. Este reinado era regido por su amado rey y reina, los dos muy respetados y queridos por su sabiduría y bondad y quienes pronto tendrían un bebé. Lamentablemente la reina estaba enferma gravemente y tenía pocas esperanzas de sobrevivir. En la búsqueda desesperada por encontrar una cura a su dolencia, los lugareños emprendieron la búsqueda de aquella flor mágica, sobre la que habían escuchado. Al encontrar la mágica flor dorada se la llevan a la reina quien se cura y logra dar a luz a una hermosa y saludable niña de cabellos dorados a la que llamaron Rapunzel. Este nacimiento lo celebraron con pequeñas linternas que volaban a lo alto del cielo.

La anciana muy molesta por la desaparición de su flor, entra al castillo y se lleva a la recién nacida ya que ella tenía toda la magia de la flor en su cabello. Todo el reino buscó y buscó pero jamás pudieron encontrar a la princesa porque Gothel, quien se hizo pasar por su madre, la escondió en lo alto de una torre y así la crió. Para mantener su juventud intacta, Gothel enseñó a Rapunzel la canción con la que los poderes se hacen efectivos en ella.

La pequeña niña fue creciendo y siempre preguntaba a su falsa madre Gothel por qué no podía salir, a lo que ella respondía, que el mundo de afuera es muy peligroso y que solo podría causarle daño. Rapunzel anhelaba conocer el mundo exterior y le encantaba ver

cada año esas pequeñas lucecillas flotantes al cielo, sin saberlo, esto significaba cada uno de los cumpleaños que sus padres contaban esperando su regreso algún día.

Rapunzel crece y se acerca su cumpleaños número dieciocho. Como nunca pudo salir de la torre en que vivía, realiza varias actividades como pintar, cocinar, y hasta leer. Gothel nunca corto el cabello de Rapunzel, pues sabía que en él esta acumulado todo el poder de la flor mágica dorada, gracias a ello, su cabello llego a medir 21 metros.

Mientras tanto en el pueblo, Flynn Rider un bandido encantador, roba la corona de la reina en compañía de dos hermanos también ladrones. Rider quien se burla de los hermanos y escapa dejándolos sin nada del robo, mas que la culpa, logra huir de ellos y también de los guardias del reino que con sus caballos lo perseguían a sol y sombra.

Rider que es un ladrón experto logra escapar de las miradas de aquellos que lo perseguían pero no del olfato de Maximus, uno de los caballos de la realeza que le está pisando los talones. Al adentrarse en el bosque, el joven ladronzuelo encuentra la torre de la muchacha, pensando que estaba totalmente deshabitada.

Rapunzel sabe que su cumpleaños se acerca y su mayor deseo es que Gothel le permita ver las luces flotantes de cerca, pero su mentirosa madre se molesta tanto y le dice que le es imposible dejarla salir la gente es muy mala, además hay monstruos, hombres con colmillos come niños, y le ordena que jamás vuelva a mencionar que desea salir de la torre, nunca más.

Mientras Gothel sale al pueblo por en busca de provisiones para el hogar, Flynn piensa que es el momento de entrar, sube emocionado y al pensar que cumplió su cometido con gran aptitud, Rapunzel le proporciona un fuerte golpe con una sartén cayendo desmayado y lo encierra en un armario. Ella se siente muy feliz pues quiere decirle a su madre que no es una persona débil, ya que pudo atrapar a tal bandido y apresarlo, pero al llegar su madre, no la escucha y más bien sale nuevamente para comprarle pintura de

caracoles blancos. Rapunzel al apresar al bandido toma la bolsa con la evidencia y le propone un trato para devolvérsela.

Flynn impresionado por la belleza de Rapunzel y sobre todo por el largo de su cabello, escucha mientras ella le dice que el trato es llevarla a ver aquellas luces brillantes y que después la devuelva a la torre y solo en ese momento ella le devolverá la bolsa. Rider, sin más posibilidad, accede al trato. Entonces empieza a bajar de la torre con la ayuda del cabello de Rapunzel quien se desliza también con su cabello hacia abajo. Al tocar el suelo por primera vez, la joven princesa se siente muy emocionada y a la vez preocupada porque siente que decepciona a su madre, sin embargo, sigue adelante con lo planeado. Flynn mal intencionado, la lleva a una taberna para comer algo, no obstante, en realidad su objetivo era que se asuste y decidiera regresar pronto a la torre, pero no es así ya que Rapunzel consigue amistar con la gente que allí encuentra, sin embargo, a la taberna llegan los guardias del rey buscando al bandido pero existe un pasadizo secreto por el cual les ayudan a escapar.

De pronto entre el alboroto aparece Maximus y también Gothel que corre desesperada hasta la torre pues tiene miedo de que alguien encuentre a Rapunzel. Al llegar descubre que la princesa no está pero encuentra la corona de la reina.

Mientras tanto, el pasadizo por el que huyen Flynn Y Rapunzel llega a una presa en la que se encuentran con Maximus. El caballo la rompe para poder atraparlos pero su cabello mágico les ayuda a encontrar una salida a través de la cual se alejan de los guardias y también del mercenario animal. Él muy impresionado por todo lo que puede hacer con su cabello le pregunta, cómo le sucedió eso, al contarle la verdad, Rapunzel lo cura de una herida que le acababa de suceder. Ante tal confesión, Rider también decide contarle que su verdadero nombre no es Flynn Rider sino, Eugene Fitzherbert.

Eugene, más conocido como el bandido Rider, cumple su promesa de llevar a Rapunzel al pueblo para que vea las luces. Al atardecer se acercan mejor en un bote para que la joven pueda apreciarlas con más claridad, pero después de padecer varias aventuras, la

princesa y el bandido ya se habían enamorado, sin embargo, Gothel que se había aliado con los hermanos compinches de Flynn, le tienden una trampa en la que hacen parecer al muchacho como si abandonara a Rapunzel, y como si su madre la rescatara de todo mal. Al llegar a la torre, Gothel y la princesa, tienen una gran pelea porque ella no puede creer que Flynn la dejara, entonces, le reclama a su madre lo que ha sucedido y se revela en su contra advirtiéndole que jamás volverá a usar su cabello.

Cuando Flynn se da cuenta, es atrapado por los guardias del rey, quienes lo llevan a la orca por sus delitos, pero son los amigos que hizo en la taberna y Maximus el caballo quienes en fin lo ayudan a escapar para salvar a Rapunzel. Rider llega a la torre, pero Gothel lo atrapa y lo hiere gravemente, Rapunzel pelea con la malvada mujer para que la suelte pero le menciona que si le permite salvar a Flynn se irá con ella. Cuando Rapunzel se acerca a Flynn para sanarlo, él le corta el cabello y Gothel envejece instantáneamente hasta hacerse polvo al caer de la torre. Rapunzel al ver moribundo a Eugene, entona la canción con la que su poder se hace presente mientras derrama una lágrima sobre él, esto hace que el joven regrese a la vida y celebren su felicidad con un enamorado beso.

Eugene regresa al castillo con Rapunzel para entregarla a sus padres, quienes incrédulos de su aparición la reciben con mucha emoción. El reino regocijado de gozo participan del matrimonio de los príncipes en un festejo que duro una semana, y felices por siempre.

Tiempo

La película estrenada en el año 2010, inicia con una fórmula introductoria narrada por uno de los protagonistas y no se define el tiempo cuando transcurrió la historia. Pero se puede sugerir que de acuerdo a la ropa utilizada y la imagen presentada del castillo, la historia se desarrolla en el siglo XV. El final de la película también es narrado por uno de los protagonistas.

Duración de la película: “1 hora y 37 minutos”

Espacio

La película se desarrolla en tres locaciones:

1. El castillo: donde roban a Rapunzel aún siendo una bebe, donde se reúne nuevamente con sus verdaderos padres y por último donde vive junto a su esposo Eugene.

Fotografía No. 103 Castillo del reino de los padres de Rapunzel



Fuente: .disney.es/enredados/rapunzel.jsp

2. La torre: donde crece Rapunzel como hija de Gothel encerrada durante 18 años, además es el sitio en donde conoce a Flynn Rider.

Fotografía No. 104 La torre en donde vive Rapunzel



Fuente: [.disney.es/enredados/rapunzel.jsp](http://disney.es/enredados/rapunzel.jsp)

3. El bosque: donde Rapunzel toca el suelo por primera vez, toma confianza en sí misma y tiene la oportunidad de conocer a Flynn.

Fotografía No. 105 Rapunzel conoce el exterior



Fuente: disney.es/enredados/rapunzel.jsp

Punto de vista

Hay un narrador que lleva introduce a los espectadores en la película como fórmula inicial en la historia. El resto de la película es dialogada, aunque llegando al final vuelve a aparecer el narrador, expresando: “Y vivieron felices para siempre”.

Personajes

- Protagonistas: Rapunzel y Flynn Rider o con su verdadero nombre, Eugene Fitzherbert
- Antagonistas: Gothel
- Secundarios: Pascal, Maximus, los hermanos cómplices de Rider, hombres de la taberna.

Características de Rapunzel:

Es una jovencita que ha pasado toda su vida encerrada en una torre, aún así, no se amedrenta fácilmente. Rapunzel es una joven curiosa y llena de energía que ocupa su tiempo leyendo, disfrutando del arte y de su propia imaginación. Siente una gran curiosidad por el mundo exterior y está convencida de que su verdadero destino se encuentra fuera de los solitarios muros de la torre. Rapunzel siempre ha obedecido a su falsa madre Gothel y ha permanecido oculta, guardando el secreto de su cabellera mágica.

El día antes de cumplir 18 años, decide que está cansada de su vida enclaustrada vida y sin emoción. Así, cuando un encantador ladrón busca refugio en su torre, Rapunzel desafía a Gothel y aprovecha la ocasión para responder al llamado de su corazón. Acompañada del Flynn Rider, abandona la torre por primera vez y se embarca en un divertidísimo viaje en el cual descubre sus verdaderos padres y a su gran amor.

Físicamente Rapunzel es de tez blanca, su cabellera dorada mide 21 metros de largo, sus ojos son verdes y grandes, los rasgos de su rostro son delicados. Su figura es estilizada y parece ser de poca altura.

Fotografía No. 106 Rapunzel



Fuente: .disney.es/enredados/rapunzel.jsp

Características de Flynn Rider:

Flynn Rider, es un hombre que desborda confianza en sí mismo, y su ingenio. Su encanto y su atractivo siempre lo sacan de las situaciones más comprometedoras, y la vida de Flynn parece estar plagada de ellas. Flynn es un ladrón que busca dar ese último golpe que le permita tener la vida con la que siempre ha soñado por ello roba la corona de la reina. Rapunzel parece ser la única chica del mundo, inmune a los encantos de Flynn, quien parece haber encontrado a su igual. Una alianza inverosímil con la chica de la torre lleva a Flynn a vivir la aventura de su vida.

Es un joven atractivo, alto, fornido, de ojos encantadores, dentadura perfecta y tez blanca.

Fotografía No. 107 Flynn Rider



Fuente: .disney.es/enredados/rapunzel.jsp

Características de Madre Gothel:

Es una mujer controladora, manipuladora y vanidosa. Cuando robó a Rapunzel le hizo creer que era su madre y la crió en la torre escondida, asegurándose así de que solo ella tuviera acceso a la cabellera mágica de Rapunzel, que utiliza como fuente personal de juventud. Gothel ama a Rapunzel más como posesión que como hija, su interés es mantenerse joven y solo lo puede lograr con el cabello de la joven. Utiliza todas las armas a su alcance, incluyendo un constante ir y venir de codazos sutiles, dudosos

cumplidos y chantajes psicológicos, para mantener oculta a Rapunzel. Cuando, por fin, la princesa infringe sus deseos y se aventura a salir al mundo, la encantadora y perturbada Gothel no se detiene ante nada hasta devolver a la joven al interior de la torre.

Ella sabe que su imagen es atractiva, por eso, que ella no duda en utilizar sus encantos. Tiene el cabello negro con rizos, su figura es delgada, sus ojos son muy grandes y sus labios finos.

Fotografía No. 108 Gothel



Fuente: disney.es/enredados/rapunzel.jsp

Características de Pascal

El único amigo verdadero que tiene Rapunzel, es su silencioso camaleón Pascal. A pesar de ser muy pequeño, desempeña un papel muy importante en la vida de Rapunzel ya que es su confidente, entrenador, consolador y animador.

Es de color verde pero cambia de color de acuerdo a la ocasión o peligro y es él, que empuja a Rapunzel a abandonar su solitaria torre.

Grafico No. 109 Pascal



Fuente: .disney.es/enredados/rapunzel.jsp

Características de Maximus:

Maximus es el caballo del Capitán de la Guardia del castillo, capturar a Flynn Rider es la misión de su vida.

No le tiene miedo a nada ni a nadie y corre todo tipo de peligros para seguir a Flynn a lugares donde otros guardias se niegan a ir, nada parece interponerse en su camino.

Sin embargo, cuando Maximus conoce a Rapunzel el corazón se le reblandece y empieza a ver el mundo desde otra perspectiva. Lo que empezó como una persecución implacable hacia Rider, va camino de convertirse en una maravillosa amistad.

Fotografía No.110 Maximus



Fuente: .disney.es/enredados/rapunzel.jsp

Características de los Hermanos Stabbington:

Cómplices de Flynn Rider en todos sus robos, son de aspecto grotesco, muy musculosos, nada simpáticos, y sobre todo muy ambiciosos. Son ellos quienes atrapan a Flynn y lo colocan en un barco para que los guardias del castillo lo encuentren y lleven prisionero.

Fotografía No. 111 Hermanos Stabbington:



Fuente: disneynoticiasmexico.blogspot.com

Características de los hombres de la taberna:

Todos son de aspecto desagradable, cada uno con cierta característica en especial y parecen ser malvados, sin embargo, cuando conocen a Rapunzel, muestran su lado amable. Y les ayudan a escapar de los guardias.

Fotografía No. 112 Hombres de la taberna



Fuente: .disney.es/enredados/rapunzel.jsp

Estructura

Empieza con la fórmula introductoria. La misma que es expuesta por un narrador, La estructura interna es la de planteamiento, nudo y desenlace, la cual finaliza con la fórmula de desenlace, la cual también en narrada.

- **Inicio.-** esta película inicia con una gota de sol que cae en la tierra y de la cual nace una mágica flor dorada con poderes extraordinarios. Gothel, una anciana vanidosa encuentra la flor y la usa para rejuvenecerse usualmente y para no perderla la esconde. Cerca de allí, viven un rey y una reina que anhelan ser

padres pero ella está muy enferma y solo un milagro podría salvarla, es entonces cuando buscando la mencionada flor la encuentran y le dan a beber una infusión que la salva de morir. Al tener su pequeña hija de cabellos dorados, la interesada Gothel la roba y la cría como su hija.

- **Detonante.-** Rapunzel crece en una torre de la que no puede salir ya que su madre continuamente le dice que el mundo es malo y siempre le harán daño, pero la joven anhela mucho salir hasta que un día, Rider un ladronzuelo del pueblo, intenta esconderse por sus fechorías en la torre y es atrapado por Rapunzel.
- **Punto de giro.-** la princesa descubre la bolsa con los tesoros robados de Rider y para entregársela le propone que la lleve al exterior especialmente a ver las luces que cada año brillan y van al cielo; y solo cuando hayan cumplido ella le entregaría la bolsa, a lo que Rider sin opción alguna contesta un sí.
- **Desarrollo.-** - Flynn mal intencionado, lleva a la princesa a una taberna donde esperaba asustarla, sin embargo, entabla muy buena amistad con varios personajes que los ayudan a escapar de los guardias del reino.
 - Rider muy impresionado con todo lo que la joven puede hacer con su cabello le pregunta cómo fue que aquello le sucedió, Rapunzel al contarle su verdad, lo curaba de una leve herida que sufrió durante el escape de los guardias. Pero Flynn también tenía una verdad que contar y ante tal confesión, él le conto a la princesa que su verdadero nombre no era Flynn Rider sino, Eugene Fitzherbert.
 - **Eugene**, hasta ese entonces, cumple con su promesa de llevar a Rapunzel al pueblo para que vea aquellas las luces. Al atardecer de aquel día, se acercan en un bote para que la joven pueda apreciarlas con más claridad. Después de padecer varias aventuras, la princesa y el bandido ya se habían enamorado, pero lastimosamente en ese mismo instante, Gothel junto a los hermanos malandrines aparece y les pone una trampa en la que Rider es capturado y la princesa regresa obligada de vuelta a la torre con la malvada madre.
- **Clímax.-** Rider apresurado va hacia la torre para salvar a Rapunzel pero al llegar Gothel lo hiere de muerte. Rapunzel muy triste le pide a su falsa madre le

permita curarlo y a cambio le ofrece irse con ella para siempre sin peleas y sin reclamos a lo cual Gothel accede.

- **Punto de giro final.-** al acercarse Rapunzel a Rider para sanarlo, él corta su cabello e instantáneamente la malvada Gothel desaparece haciéndose polvo ya que su fuente de juventud se ha destruido. Entretanto el joven agoniza en los brazos de Rapunzel quien entona la canción con la que los poderes de su cabello actuaban. La princesa llora de la tristeza y estos dos elementos hacen que Rider reviva.
- **Final.-** la princesa regresa al castillo junto a sus verdaderos padres quienes la esperan con gran emoción. El regreso de Rapunzel junto a su boda con Rider se celebra en el transcurso de una semana y como usualmente sucede, ellos vivieron felices por siempre.

3.10 Análisis connotativo

Tras visualizar las películas y especialmente las princesas de Disney, a continuación es importante la realización de un análisis connotativo que permita reconocer la existencia de roles, modelos o estereotipos que a través de la imagen de estos personajes se han diseñado u otorgado a la mujer y de esta manera precisar analogías existentes o no a su realidad personal y social.

Analizar la representación de la mujer que se difunde a través de las Princesas de los filmes de Walt Disney, ha sido uno de los objetivos primordiales que emprendieron este estudio que, asociado a la comunicación y al cine a través de dichas películas, busca desprender y dar a conocer información que a través de su personaje principal se emite. Información, que dicho sea de paso, resulta ser un suceso de interés social.

Las Princesas del mundo Disney consisten en una imagen de mujer que ha invadido el cine infantil desde hace décadas, y por tanto, se ha convertido en una representación femenina marcada a los largo de varias generaciones e icono en medio de la cultura

infantil. Es la influencia profunda en la mujer y la dominación del discurso mediático lo que impulsa a escarbar y encontrar ese mensaje implícito, los falsos imaginarios sobre la realidad y en especial los estereotipos o modelos que por medio de esa imagen pretenden naturalizar en la mujer ante la sociedad.

Desde 1937, cuando se estrenó *Blancanieves y los siete enanos*, como la primera película de princesas de Disney, hasta el 2010 con *Rapunzel*, la evolución de estos personajes muestran ligeros cambios superficiales que no han pasado de su apariencia física o de sus intereses laborales, es decir, cambios que no afectan a lo más profundo del ser humano como su forma de actuar o sus pensamientos que claramente dejan ver, siguen con la misma línea de búsqueda del hombre que las habilite ante la sociedad y al cual venerar aunque lo conozcan tan solo por segundos.

Se puede mencionar también la estética, que representada en los papeles que interpretan las princesas, las sigue haciendo esclavas de una apariencia física que las hace ver “deseables” o “atractivas” a los ojos de los hombres. La imagen de una mujer esclava de una estética a la que muchas mujeres, niñas o adolescentes están sujetas por influencia de los medios de comunicación y como en este caso, de los cuentos tradicionales convertidos en películas que habitualmente transmiten modelos del mundo que influyen en la construcción de una identidad, representaciones mediáticas que pueden tener efecto sobre la realidad.

En este sentido, Disney consciente o inconscientemente, ha sabido utilizar y adaptar al cine distintas versiones de las historias que emiten una filosofía cultural donde las mujeres a pesar de ser un personaje principal, toman un papel secundario y sumiso ante los hombres, y aunque con pequeñas evoluciones que se adaptan a la época o contexto en el que fueron creadas como la rebeldía, siguen siendo mujeres masculino-dependientes que terminan por someterse a su marido o “príncipe azul”. En este tipo de historias, al menos hasta la última película de Disney, es difícil encontrar una figura femenina que sea exitosa por sí sola o fuera de los roles tradicionalistas y mas bien, su fortaleza se centra hasta el final cuando se casa con su hombre salvador.

Durante el análisis descriptivo de cada una de las princesa y su representación femenina, se pudo reconocer que se sigue perpetuando el orden establecido desde hace décadas de la mujer atrapada en esquemas mentales, de la mujer víctima, de violencia simbólica, de la mujer sufridora, características que perpetúan también relaciones de dominación, atropellos, privilegios, entre otros aspectos, que aparecen en la pantalla como condiciones de vida aceptables.

Pero para una mujer buena, en este tipo de relatos infantiles, también hay una mujer mala, es decir, el papel antagónico y todo lo contrario de la sensibilidad, la modestia, la sumisión, etc., representado en las madrastras, hermanastras, o tan solo brujas que son los personajes malvados y pierden todas las cualidades de la “mujer hermosa” y por el contrario, no son deseables. Son las o los encargados de hacer todo lo que esté en sus manos, o a través de métodos como la magia, para que los deseos o sueños de las princesas se trunquen y por tanto no se cumplan. Son mujeres hostiles, envidiosas, interesadas y malvadas que provocan en el espectador rechazo, repulsión y por supuesto la no aceptación de esta mujer que por sus características hasta físicas, no levanta pasiones masculinas y por tanto se convierten en personajes estereotipados que representan los extremos de lo bueno y lo malo, lo cual supone un elemento más para destacar la imagen que si es deseada y aceptada. Es por estas características que, a pesar de formar parte de la película, al final quedan destinadas a morir en todos sus casos.

A pesar de mantener el estilo inocente en este tipo de películas, su fondo a través de la imagen de las princesas, mantiene una negación de la mujer a su propia trascendencia, una negación a su propia libertad y ser por sí misma la constructora de su destino, manteniendo la imagen estereotipada de la mujer sumisa en espera del hombre que la haga convertirse en “otra”, todo ello, producto de una historia que gira en torno a los hombres o a un príncipe, y refleja conservadoras ideologías por mas “evolucionadas” o “liberales” que se pretendan presentar. Todas las mujeres en estas películas están subordinadas a un hombre.

No se puede asegurar que uno de los propósitos de Disney, al generar este tipo de películas, es mantener esta imagen errónea de la mujer, sin embargo, la inocencia si se ha conservado como un vehículo ideológico a través del cual la historia se reescribe para las nuevas generaciones, proporcionando representaciones que afianzan imágenes, deseos e identificaciones con las que los espectadores, en su mayoría niños, se representan a sí mismos y a sus relaciones con la sociedad.

A través de una profunda lectura y revisión continua de las princesas en sus películas, se ha decidido trabajar en un esquema que permite la argumentación sobre lo dicho en anteriores párrafos y así, dar a conocer posibles reflexiones sobre la línea narrativa, el papel de los personajes, los contextos sociales donde se desarrollan acciones o situaciones comunicativas, entre otros puntos importantes. En este esquema, básicamente se trabajara sobre el relato y el discurso, con el propósito de obtener significados diferentes dependiendo de la situación social representada en cada una de las princesas y de los mensajes discursivos detectados. La respuesta al porqué de trabajar de tal manera en este análisis, es que las princesas deben ser estudiadas no solo como imagen única de la película, sino, necesariamente con el contexto que la rodea, ya que es de allí, de donde se desprenden muchas de las respuestas a la continua tergiversación o errónea representación de la mujer a través de las princesas de Disney.

Por medio de *El Relato*, se mostrarán actitudes y acciones de los personajes que reproducen estereotipos que forman parte de la sociedad y sus imaginarios y desde donde se han transmitido modelos interpretativos del mundo que siguen vigentes de generación en generación por medio de este tipo de películas.

El problema común que estriba en todas las películas, es el de encontrar a un hombre, la búsqueda de un marido o como en todas las historias, un príncipe azul. Ello, acompañado de comportamientos estereotipados femeninos como el miedo a perder la belleza, celos entre las mujeres, modelos opuestos de belleza-fealdad y por supuesto, el bien y el mal, que contienen una serie de capacidades y actitudes que hacen a unas

poseedoras de dichas y a las otras de desdichas como en el caso de Ariel y Úrsula, Cenicienta y hermanastras, Blancanieves y Madrastra, Rapunzel y Gothel.

Otro punto importante que se puede sugerir, es la utilización de la mujer como objeto de intercambio pactando matrimonios para unificar reinos a través de sus padres los reyes, como es el caso de Aurora en “La Bella Durmiente”, para continuar la fortaleza de la tribu en Pocahontas, con una fecha límite para Jazmín en “Aladdín y la lámpara maravillosa”, o para liberar al padre prisionero de Bella en “La Bella y la bestia”. Todas estas actitudes, desde las que se permite poco o nada poder decisorio a las mujeres ya que se muestran sumisas o en algunos casos con una aparente rebeldía ante las imposiciones de sus padres para avanzado el relato caer rendidas de amor por el primer hombre ante sus ojos.

Al hablar de los personajes secundarios en cambio, es decir, madrastras, brujas o brujos, etc., se muestra en las historias una lucha constante y encarecida por tener el poder y algunas características envidiables de las princesas como la voz de Ariel, la belleza de Blancanieves o el cabello de Rapunzel. Es importante recalcar que este papel en el caso de las mujeres, es representado con apariencias físicas grotescas y feas como Úrsula en “La Sirenita”, no así con los hombres en su papel antagónico como el Visir en “La Princesa y el sapo”.

Las actuaciones de las princesas son claves para reconocer representaciones estereotipadas de la mujer:

- De inicio está *Blancanieves*, una ingenua princesa asustada y desprotegida por su padre ya que ha muerto, y que disfruta limpiando la casa de siete hombres enanos.
- La siguiente es *Cenicienta*, una princesa víctima de las maldades de su madrastra ya que su padre también ha muerto, doblegada a la autoridad de tres malas mujeres que la convierten en sirvienta.

- A continuación está *Aurora*, una princesa engañada a la que mantienen escondida gracias al consentimiento de su padre el rey hasta entregarla a un príncipe que la pueda proteger.
- Sigue *Ariel*, quien no es conforme con su aspecto físico de sirena y prefiere mutilarse (aunque de forma agradable convertirse) para ser parte de la vida de un hombre.
- *Bella* en cambio es una mujer cuyas relaciones oscilan entre un machista mentiroso, un maltratador grosero y un padre protector.
- *Jazmín* es la siguiente, una princesa que se debate entre el asedio de su padre por conseguirle marido y le dé nietos, y su leve rebeldía que la hace escaparse y enamorarse de un pillo ladrón.
- *Pocahontas*, quien para encontrar su camino en la vida, debe encontrar un hombre.
- *Tiana*, una joven que lucha por conseguir el sueño de su padre muerto y termina enamorada de un sapo que la convierte en rana.
- Y por último esta *Rapunzel* quien para conocer el mundo necesita de un ladrón, del cual se enamora.

Por el lado masculino, es decir, los príncipes de estas historias, es importante mencionar que son personajes que reafirman su posición de superioridad respecto a las débiles e imposibilitadas princesas quienes necesitan de su fortaleza y valentía para ser salvadas o y rescatadas de apuros. Esta posición permanente del hombre marca su figura dominante.

En su mayoría, las películas de princesas de Disney, muestran relaciones de sumisión por parte de la fémina ante el personaje denominado su “príncipe azul”, las mismas que se ven legitimadas con sus actuaciones y con el desarrollo de la historia, pero cabe recalcar, que existe también autoritarismo por parte de los padres quienes deciden el futuro de sus hijas a pesar de sus propios deseos, dejando ver intereses de por medio.

Al razonar sobre el papel que cada una de las princesas desempeña o la función que se le ha dado a cada una, se puede afirmar que en su mayoría, el pensamiento que prima en sus vidas es el de encontrar un hombre o príncipe apuesto que transforme sus vidas. Esto se puede observar aún en el caso de Bella que, al encontrar a Bestia, hace todo lo posible por transformarlo en una persona agradable a pesar de sus malos tratos y al final de la película cuando él recobra su estado normal se realiza el sueño de casarse y “ser felices por siempre”. Se puede mencionar también a Rapunzel que aunque es moderna y un poco rebelde, es salvada por un ladrón gracias al cual se libera y conoce el mundo exterior, del cual se enamora y terminan en el reino de su padre casándose y una vez más, “vivieron felices por siempre”.

Otro elemento que hace parte de las princesas en sus historias y actúa algunas veces como el componente para cumplir sus deseos, es la magia, sea esta blanca o negra, es decir, buena o mala. Así por ejemplo con Cenicienta, donde actúa la magia blanca, quien permanece con una imagen desaliñada al ser casi que la sirvienta de su propia casa, pero que, con un toque de magia se convierte en una princesa elegante. Este antecedente de la magia, se puede observar desde Blancanieves donde es todo lo contrario y se trata de una magia dañina que hace el mal, hasta llegar a Tiana donde también el mal trunca sus sueños en gran parte de la película. Esta característica permanente en las historias, de alguna forma, emite un mensaje de poco esfuerzo ante la vida ya que con magia o por medio de la nobleza se consigue lo anhelado.

Como último punto, es preciso mencionar las historias de Aladdín y Enredados, donde se reproducen casos de defectos morales como el robo y la mentira y que son presentados como atributos de hombres fuertes y valientes que al final serán premiados con princesas necesitadas de su protección para no ser maltratadas.

En la segunda parte de este análisis, se tratara sobre *El Discurso*, a través del cual se reflejaran características que rodean las situaciones comunicativas desarrolladas es en estos relatos. Partiendo de la concepción, de que todo discurso construye o deconstruye

una sociedad, sobre las películas de princesas de Disney se puede mencionar lo siguiente:

Escuchar con atención los diálogos de estos relatos, han permitido notar la existencia de un preponderante uso del masculino en sus expresiones tanto al referirse a hombres por supuesto, pero también al referirse a las mujeres, es decir, una generalización, que no da apertura ni relevancia a la mujer. Un ejemplo de esta afirmación, presente en un diálogo entre Úrsula y la princesa Ariel: “para conseguir lo que quieres, debes convertirte en **humano**”, o también, en Pocahontas cuando se refieren a los “hombres blancos”.

Al mencionar otro punto importante, se puede hablar de la elección dominante hacia la mujer por parte del hombre. Gastón, en “La Bella y la Bestia, menciona lo siguiente: “tengo los ojos puestos en esa quien ha de sentirse afortunada por el simple hecho de ser elegida (.....), que tendrá la suerte de ser mi mujer”. Discurso sexista que muestra a una mujer doblegada a la existencia “sublime” de un hombre.

Como se ha mencionado ya, el papel de sumisión es una de las características permanentes en las princesas, y es que cada una de ellas fue creada según características de la época en que vivían y por supuesto tratando de mostrar su función más femenina. Claro ejemplo es Blancanieves cuando al llegar a casa de los enanos exclama “¡Cuánto polvo!” o “¡Qué montón de platos sucios!”, repasando cada una de las de las tareas domésticas que están descuidadas hasta llegar a ofrecer su trabajo a cambio de que la dejen vivir en su casa, “y si dejáis que me quede, limpiaré la casa, fregaré y también cocinaré....” Y es que, en 1937 esta era la imagen de una mujer.

A este mismo punto se puede añadir a Cenicienta quien al morir su padre, paso a ser explotada con las tareas domésticas de su casa, las mismas que cumplía con dulzura y agrado para evitar los maltratos de su madrastra y hermanastras.

Considerar a los hombres como un “premio” o un “fin”, también es una cualidad en estos relatos, a pesar de su procedencia o maneras de vivir. Esto se percibe cuando las hermanastras de Cenicienta reciben la carta del príncipe y la madrastra menciona a sus

hijas “aún puede ser que alguna de las dos gane”. En “La Sirenita” también se destaca este suceso cuando Úrsula le comenta a Ariel “tendrás a tu hombre (...) en la vida hay que tomar decisiones duras..., al referirse a su deseo de convertirse en humana.

El aspecto físico y apariencia femenina, son dos cualidades que no se pueden dejar de lado y por supuesto están enmarcadas en los discursos de estas películas, además de ser justificada por hombres y mujeres como característica primordial y suficiente para cautivar a los hombres. Por ejemplo en “La Bella y a Bestia” se comenta “y es realmente de asombrosa belleza”, motivo por el cual Bestia se enamora de ella y Gastón la prefiere ante todas las otras mujeres del pueblo. En Blancanieves también se encuentra esta cualidad, cuando la malvada bruja le pregunta a su espejo “¿quién es la más hermosa de este reino?” y al ser la respuesta “Blancanieves” se arma un lio de envidia y muerte, y termina con un príncipe encantado por tal belleza.

En Aladdín, en cambio, las frases del Sultán hacia su hija, muestran un tono paternalista y sobreprotector considerándola un ser inferior, y a quien tiene que darle un futuro a lado de un hombre que decida por ella: “quiero asegurarme de que alguien se ocupe por ti, que alguien te proteja”. Esta frase corresponde a una escena en la que padre e hija discuten porque él quiere casar a su hija con cualquier hombre que pida su mano, además tiene urgencia porque desea tener nietos muy pronto.

Condenada la muchacha a “no ser”, este es el resultado que se podría obtener con este tipo de planteamientos ya que las personas se hacen o se forma a través de sus acciones en la vida y, en este caso, la libertad esta coaccionada sin posibilidad de decidir por sí misma, de realizarse por sí misma. Este criterio, se demuestra con el reclamo de Jazmín hacia su padre mostrando frustración y opresión: “jamás he podido hacer nada por mí misma” y luego, con su rebelde huida del palacio que en fin terminara en un enamoramiento hacia el primer ladronzuelo que conoce.

Tiana es una princesa moderna que vive con un poco mas de soltura, a pesar de ello, persiste la idea del “hombre ideal” y el cómo atraparlo. Armas femeninas por medio de

la cocina: “haciendo buñuelos caza-hombres”. Tiana al conocer sobre esta receta, se la recomienda a Charlotte para conquistar a su hombre “a través de su barriga”. Ariel en cambio, para conseguir su objetivo, tiene un ayudante animal macho que la aconseja sobre como conquistar a su príncipe: “ahora tenemos que trazar un plan para que este joven te bese, mañana cuando te lleve a esa excursión tienes que estar radiante”, armas de seducción para atrapar a los hombres, “esta tarde por fin pescan al príncipe (...) vamos que se casa”.

Si es para referirse al valor de las mujeres en sí mismas, en estos relatos infantiles se puede encontrar comentarios derrotistas y de menosprecio, comentarios machistas que trazan una imagen inferior hacia ellas, en Blancanieves por ejemplo, Gruñón uno de los siete enanos, protagoniza varias escenas en las que sus opiniones sobre las mujeres transmiten negatividad empobreciendo el perfil femenino: “¡Ehh, mujeres!... les dais la mano y os cogen hasta el codo...” o “¡Argh, mujeres, son peores que un dolor de muelas!” o “¡es una mujer y todas son como el veneno...!”

El desprecio y el poco valor concedido a una mujer por parte de los hombres también se pone de manifiesto en la película “Cenicienta” cuando al baile, que tiene como motivo encontrar una esposa para el príncipe, se presentan muchas mujeres ansiosas por ser la elegida mientras el gran Duque va enumerando características de cada una de ellas, como su belleza por ejemplo, para que el príncipe decida con quien quedarse aún sin saber su procedencia o quien es, todo es relativo en este proceso excepto la capacidad reproductora que permite cerrar un matrimonio y perpetuar herederos varones en los mejores casos. Este poco o nada conocimiento que se necesita para “adquirir” una esposa también está presente en Aurora “La Bella Durmiente” cuando al ver el príncipe a la muchacha en el bosque por primera vez, se enamora y le jura pedirla a su padre en matrimonio.

El silencio del género femenino se hace presente también en las películas de princesas de Disney, y es entre los otros, uno de los más graves ya que coarta la libertad de expresión de estos personajes que representan a las mujeres, en “La Sirenita” por

ejemplo, la pérdida de la voz de Ariel cuando Úrsula se la quita a cambio de convertirla en humana y se entona la siguiente canción: “hablando mucho enfadas a los hombres, se aburren y no dejás buen sabor, pues les causan más placer las chicas que tienen pudor, admirada tú serás, si callada siempre estas”. En “Aladdín” se perfilan también estos rasgos cuando el Visir le propone matrimonio a Jazmín, “veo que os habéis quedado sin habla, una cualidad muy apreciada en una esposa”, incluso en la moderna película “La Princesa y el sapo”, cuando a Charlotte su padre le tapa la boca para que deje de hablar.

Avanzando hacia otros aspectos negativos, los relatos de cuentos de hadas no dejan de lado la condición sexista, violencia verbal y física existente en algunas escenas. De inicio se puede nombrar a “Blancanieves” cuando en palabras de la reina, manda al cazador a asesinar a la joven y como prueba de ello le entregue el corazón. Más adelante, en “La bella y la bestia”, también existe violencia cuando Bestia lanza la puerta de Bella y le dice “muérete de hambre”, o también en Aladdín cuando Jazmín al ver el niño hambriento le da una manzana entonces el tendero la toma con fuerza acusándola de ladrona y le dice, “¿sabes cuál es el precio por robar?” amenazándola con cortarle la mano, o cuando el Visir escupe en la cara de Jazmín arrojándola al suelo y después pidiéndole al genio que haga que se enamore de él, una escena totalmente agresiva y machista.

En “Enredados” también se puede mencionar estos momentos sexistas cuando Rapunzel al no saber si su decisión de escapar fue buena o mala, se hace una burla hacia los aspectos psicológicos emocionales que una mujer presenta en sus periodos menstruales, haciéndola ver como un personaje desequilibrado y hasta trastornado que no tiene control de su propia vida, escena que termina con la solución y salvación a través de la respuesta del hombre que la acompaña.

La suma de todos estos caracteres connotados, confirman las relaciones de dominación eternas a las que las mujeres han estado sometidas, y que son el trabajo histórico y por tanto continuo de reproducción al que se sigue contribuyendo por medio de películas como las trabajadas, medios de comunicación en su infinidad de programas, telenovelas

y publicidad, el cine y también por medio de instituciones que en fin son la base de una sociedad como la familia, la iglesia y hasta la escuela.

¿Cómo ser una mujer o cómo ser un hombre? Es algo de lo que Disney a lo largo de muchos años ha mostrado para la sociedad y sobre todo para su público mayoritario, las niñas, que siempre encontraran una imagen femenina específica con un cuerpo altamente sexual, de grandes pechos, cintura extremadamente delgada, caderas anchas, maneras delicadas, pestañas brillantes y seductoras; características que se presentan como una noción de lo que es la feminidad pero que no reflejan lo que es la mujer realmente, lo que se quiere decir, es que tan solo son nociones caricaturizadas envueltas en reinos mágicos, que de paso, son muy bien vendidas a niñas y niños que en su adolescencia pretenden parecerse a tales modelos sin el poder de discernir entre realidad y fantasía porque para ellos estas imágenes resultan ser espejos de la realidad.

Como añadido a lo anterior, se puede afirmar que casi pasándolo desapercibido, son películas que invitan a pasar por alto la violencia y el abuso hacia la mujer, porque detrás de ello esta un guapo príncipe al que la joven debe besar o buscar para ser realmente feliz.

Este entre otros estereotipos y modelos representados en las películas de Disney, especialmente en sus princesas, son los que aún en medio de vivir en el siglo XXI se reproducen como una forma de distracción y en muchos casos de educación de los infantes, y no se puede hacer nada ante su masiva distribución en el mundo, es casi imposible hacer que Disney solo tenga como propósito obtener grandes ganancias para tomar responsabilidad ante sus producciones cinematográficas, como también es imposible que las nuevas generaciones no se informen sobre estos “mundos mágicos y placenteros” de ocio, pero si es posible, como padres, como educadores, como instituciones, darles a conocer y advertirlos sobre las “lecciones” que de estos mensajes pueden reconocer y aprender, para así, puedan discernir sobre la realidad en la que viven.

3.11 CUADROS COMPARATIVOS.

A continuación, por medio de los siguientes cuadros comparativos, se pretende de forma más explícita, exponer algunas categorías destacadas en estos relatos cinematográficos específicamente en su personaje principal: Las Princesas.

- **Social:** donde se expondrán los roles de género representados.

- **Cultural:** donde se expondrá la estética de las princesas.

- **Comunicativo:** donde se expondrá su código gestual.

- **Simbólico:** donde se expondrán algunos elementos u objetos físicos con los que se representa la imagen femenina.

Cuadro No. 1

"Blancanieves, 1937".			
SOCIAL	CULTURAL	COMUNICATIVO	SIMBÓLICO
<ul style="list-style-type: none"> • Niña ingenua y sumisa que lo soporta todo con buen ánimo. • Inocente, pura, soñadora, eficaz en las tareas del hogar. • Tareas domesticas de limpieza y cuidado. • Realiza las tareas tradicionales de su sexo aunque no deba por su posición. • Sus expectativas son ser salvada, y casarse con un hombre que la haga feliz. 	<ul style="list-style-type: none"> • Su vestuario mientras está en casa es roto y sucio, después viste de princesa. • Es una joven bella de rasgos finos, blanca y cuerpo esbelto. 	<ul style="list-style-type: none"> • Dulce, amable y feliz gran parte de la película. • Triste y miedosa. • Sumisión, voz suave y modales dóciles. • Canta de forma melodiosa. • Buen humor. • Alegre y segura en el hogar. • Insegura y desvalida en el exterior. • Feliz al casarse. 	<ul style="list-style-type: none"> • Aparece con trapos de limpieza, • platos sucios, • escobas, • utensilios para cocinar • ropa para lavar • baldes con agua • cepillos de lavar <p>Con estos elementos se representa a la mujer tan sólo como una empleada doméstica que cumple con las labores de limpieza y cuidado del hogar.</p>

Cuadro No. 2

"Cenicienta, 1950".			
SOCIAL	CULTURAL	COMUNICATIVO	SIMBÓLICO
<ul style="list-style-type: none"> • Mujer educada, soñadora, paciente y humillada. • Sumisa y humilde ante las injusticias de su familia. • Tareas domesticas de limpieza y cuidado. • Hace trabajos de costurera. • Sus expectativas son casarse con un hombre que la haga feliz y solucione su situación. 	<ul style="list-style-type: none"> • Su vestuario mientras está en casa es con harapos rotos y sucios, después viste de princesa. • Es una joven bella de rasgos finos, blanca, alta y cuerpo esbelto. 	<ul style="list-style-type: none"> • Dulce, amable y feliz gran parte de la película. • Servil, amable y cariñosa. • Triste • Sumisión, voz suave y modales dóciles. • Canta de forma melodiosa. • Buen humor. • Bondadosa • Feliz al casarse. 	<ul style="list-style-type: none"> • Aparece con trapos de limpieza, • platos sucios, • escobas, • utensilios para cocinar • baldes con agua • cepillos de lavar. • Aparece un hada madrina. <p>Con estos elementos se representa a la mujer tan sólo como una empleada doméstica que cumple con las labores de limpieza y cuidado del hogar. Además con la magia del hada se representa al facilismo y poco trabajo para conseguir algo, situación que no se da en la realidad.</p>

Cuadro No. 3

“Aurora, 1959”.			
SOCIAL	CULTURAL	COMUNICATIVO	SIMBÓLICO
<ul style="list-style-type: none"> • Joven sumisa, inocente, sobreprotegida y criada en cautividad hasta que se despose. • Comprometida en matrimonio por sus padres siendo una recién nacida. • Recoger frutos silvestres. • De ser campesina engañada, pasa a ser princesa. • Cambia su posición social. • Sus sueños son conocer y casarse con un hombre que la haga feliz. 	<ul style="list-style-type: none"> • Su vestuario es sencillo mientras está en la casa de campo y después viste de princesa. • Es una joven bella de rasgos finos, blanca, alta y cuerpo esbelto. 	<ul style="list-style-type: none"> • Dulce, amable, tímida y feliz en toda la película. • De carácter jovial. • Servil, dulce y cariñosa. • Triste en pocos momentos • Voz suave y modales dóciles. • Canta de forma melodiosa. • Feliz al casarse. 	<ul style="list-style-type: none"> • Rueda en la que se pincha el dedo • Canasta con frutos. • Tres hadas madrinas. <p>Se representa de forma especial a la magia como una forma fácil de conseguir cualquier cosa, sin trabajo ni esfuerzo alguno, cosa que en la realidad no sucede.</p>

Cuadro No. 4

“Ariel, 1989”.			
SOCIAL	CULTURAL	COMUNICATIVO	SIMBÓLICO
<ul style="list-style-type: none"> • Inconforme, rebelde y caprichosa. • Sumisión y renuncia • Protegida por su padre. • Sueña convertirse en humana. • Anhela conocer a los humanos. • Conseguir que el hombre se enamore de ella. 	<ul style="list-style-type: none"> • Al ser una sirena mantiene el torso desnudo tapando su busto con un sostén. • De la cadera hacia abajo mantiene su forma de pez. • Es una joven bella de rasgos finos, blanca, cabello rojo y figura esbelta. 	<ul style="list-style-type: none"> • Divertida curiosa y feliz. • De carácter jovial. • Se muestra poco triste al quedar sin voz • Canta de forma melodiosa. • Feliz y sonriente al casarse. 	<ul style="list-style-type: none"> • Colección de todo tipo de objetos que tienen que ver con los humanos, desde un peine, un cubierto, una botella o una bolsa. <p>Aquí se representa al personaje como un adorador de objetos sobre los que no tiene conocimiento alguno. Además, con la magia se representa al facilismo y poco trabajo para conseguir algo, situación que en la realidad no sucede.</p>

Cuadro No. 5

"Bella, 1991".			
SOCIAL	CULTURAL	COMUNICATIVO	SIMBÓLICO
<ul style="list-style-type: none"> • Cuida de su padre. • Cuida de su casa. • Cuida de Bestia • Es soñadora. • Se dedica a la lectura a pesar de no ser bien visto por la gente y tratarla de rara. • Se mantiene la sumisión femenina. • Desea algo más que una vida provincial. • Ansia conocer un gran amor pero intenta moldear a la bestia que encontró. 	<ul style="list-style-type: none"> • Su vestuario es sencillo con delantal mientras está en su casa y aún en el castillo pero después su atuendo cambia por el de princesa. • Es una joven bella de rasgos finos, blanca y cuerpo esbelto. 	<ul style="list-style-type: none"> • Feliz y temerosa. • De carácter jovial. • Demuestra tristeza. • Valiente y sensible a la vez. • Canta de forma melodiosa. • Mirada tierna. • Sonriente al casarse. 	<ul style="list-style-type: none"> • Libros • Utensilios domésticos de limpieza. • Delantal. <p>Se representa aún a la mujer como un objeto de limpieza y cuidado del hogar y a pesar de que existen leves rasgos de intelectualidad, no se devela jamás cambio alguno ante estos dos contrastes primando la mujer hogar.</p>

Cuadro No. 6

"Jazmín, 1992".			
SOCIAL	CULTURAL	COMUNICATIVO	SIMBÓLICO
<ul style="list-style-type: none"> • Princesa mimada. • Su padre quiere protegerla casándola. • Mujer ingenua y engañada. • Muestra rebeldía pero la sumisión prima. • Sueña con conocer el mundo. • Ansia conocer a un gran amor y casarse. 	<ul style="list-style-type: none"> • Siempre viste elegante con atuendos y joyas de acuerdo a su cultura y posición social. • Su cuerpo de la cadera hacia arriba usualmente esta descubierto, tapando solo su busto. • Es una joven bella de rasgos acentuados, cabello negro y muy largo, piel morena y cuerpo esbelto. 	<ul style="list-style-type: none"> • Aburrida de tenerlo todo. • Sonriente. • Temerosa. • Canta de forma melodiosa. • Sonriente al casarse. 	<ul style="list-style-type: none"> • Predomina la magia con lo cual se consigue lo que quieren. • Riquezas y lujos. <p>Se representa de forma especial a la magia como una forma fácil de conseguir cualquier cosa, sin trabajo ni esfuerzo alguno, cosa que en la realidad no sucede.</p> <p>Además, se le da importancia a la riqueza como una representación de felicidad y logros.</p>

Cuadro No. 7

"Pocahontas, 1995".			
SOCIAL	CULTURAL	COMUNICATIVO	SIMBÓLICO
<ul style="list-style-type: none"> • Princesa indígena aventurera. • Pasea en canoa. • Su padre la ofrece en matrimonio con el más valiente de la tribu. • Duda en acatar las órdenes de su padre pero no se opone. • Mujer indecisa que encuentra su libertad en el hombre que ama. • Relación de pareja entre dos personas de culturas diferentes. 	<ul style="list-style-type: none"> • Viste de acuerdo a su cultura indígena pero de manera atractiva. • Es una joven bella de rasgos acentuados, cabello negro y muy largo, piel morena y cuerpo esbelto. 	<ul style="list-style-type: none"> • Joven de espíritu libre. • Noble y muy espiritual. • Tiene que mostrar alegría y fortaleza como su madre. • Canta de forma melodiosa. • Tristeza y resignación en la partida de su hombre. • Expectativa por un pronto regreso de su hombre. 	<ul style="list-style-type: none"> • Cree en los espíritus. • Se idealizan los sueños. • Un collar herencia de su madre. • También existe magia. <p>Se simboliza a los espíritus y a los sueños como una forma de vivencia y cumplimiento de metas, es decir, los espíritus pueden mostrar el camino de vida de estos sujetos.</p>

Cuadro No. 8

"Tiana, 2009".			
SOCIAL	CULTURAL	COMUNICATIVO	SIMBÓLICO
<ul style="list-style-type: none"> • Mujer que vive solo para trabajar y ahorrar dinero para cumplir el sueño de su padre muerto. • Es camarera y poco remunerada. • Su madre le recomienda casarse y tener hijos antes que trabajar. • Tiana conoce de armas femeninas para atrapar hombres. • Al enamorarse, abandona su sueño con tal de quedarse con el hombre amado. 	<ul style="list-style-type: none"> • Viste de forma sencilla con vestidos y delantales. • Mantiene la apariencia de una rana. • Al final viste como una princesa. • Es una joven bella afro-americana con rasgos acentuados y figura esbelta. 	<ul style="list-style-type: none"> • Amable y testaruda. • Noble y siempre cansada. • Fuerte y resuelta • Canta de forma melodiosa. • Feliz al casarse y conseguir su sueño gracias a su príncipe. 	<ul style="list-style-type: none"> • Dinero como fuente de poder. • Magia. • Delantales y utensilios de cocina. <p>Se representa al dinero como una forma de conseguirlo o tenerlo todo de manera más fácil. Trabajar más o esforzarse más no se muestra como un buen estímulo en la vida.</p> <p>La magia también prima aquí como una forma de hacer realidad sueños y conseguir metas de vida.</p>

Cuadro No. 9

"Rapunzel, 2010".			
SOCIAL	CULTURAL	COMUNICATIVO	SIMBÓLICO
<ul style="list-style-type: none"> • Princesa robada de su reino y oculta en una torre en el bosque. • Realiza roles como cocinar, limpiar el hogar, realiza pinturas que decoran su casa. • Anhela salir y conocer el exterior. • Engañada por su falsa madre sobre una sociedad malvada y tenebrosa. • Ingenua, sumisa, obediente y poco rebelde. • Se enamora del ladrón que la ayuda y con quien explora el exterior. 	<ul style="list-style-type: none"> • Usa vestidos simples y permanece descalza. • Al final al regresar a su castillo viste como una princesa. • Es una joven bella de piel blanca. Sus rasgos son delicados y grandes ojos. • Su cabello es dorado como el sol ya que tiene poderes mágicos y mide 21 metros. • Su cuerpo es esbelto y aparenta estatura baja. 	<ul style="list-style-type: none"> • Amable y noble. • Aventurera. • Alegre y triste a la vez. • Soñadora. • Angustia. • Canta de forma melodiosa. • Feliz al casarse y regresar al poder de sus padres los reyes. 	<ul style="list-style-type: none"> • Una sartén. • Pinturas y lienzos. • Cabello mágico. • Aspectos emocionales psicológicos. <p>Se representa aún a la mujer como un objeto de limpieza y cuidado del hogar, y como una opción de distracción en su tiempo libre, pintar figuras. Aquí la magia se representa como una forma de ayuda o salvación ante problemas de la vida. Además, se da una burla hacia aspectos psicológicos emocionales de la mujer.</p>

4. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

4.1 Conclusiones:

- Los niños y niñas, adquieren su identidad personal a medida que atraviesan por un proceso de socialización con su entorno, así también, los medios de comunicación juegan un papel importante en sus vidas, como los cuentos, las películas, etc., que transmiten información sobre los papeles o funciones de cada sexo y que son asimilados de forma inconsciente hasta integrarlos como algo natural en su comportamiento.
- La realización de este estudio, ha permitido reconocer la influencia que la factoría Disney mantiene sobre la cultura infantil a través de su filmografía de princesas, lamentablemente, conservando vivos estereotipos en muchos casos sexistas, que lejos de crear una cultura libre e igualitaria, están perpetuando roles de género que históricamente han relegado a la mujer a una posición pasiva y sumisa, donde sus características como persona han quedado ocultas ante la apariencia “segura” del hombre dominante.
- A pesar de que en las últimas películas de princesas se manejan apariencias de cambios y avances en la igualdad de géneros, aún se puede encontrar discursos e imágenes que apoyados en elementos como la magia o los musicales, abarcan estereotipos que refuerzan la cultura androcéntrica y conservadora en la sociedad.
- Las princesas son una errónea representación de la mujer ya que por medio de acciones, comportamientos, frases o canciones, la limitan a un segundo plano sin posibilidad de saber quién realmente es, cuáles son sus expectativas profesionales o como mujer, cuáles son sus gustos o capacidades. Esto hace que la mujer sea invisibilizada y permanezca doblegada a su dominación.

- Para crear cada una de las princesas, se basaron en características o elementos que conformaban cada época, entre ellos, económicos, políticos, sociales, religiosos, estéticos y muchos otros. Pero todos estos elementos fueron tergiversados y varios conservados en estas producciones, por ejemplo, la violencia de género, los trabajos mal pagados, la mujeres encargadas únicamente de labores de limpieza, y por supuesto todo esto bajo una visión masculina que la ha subordinado y sometido hasta la actualidad.
- Encerrar la vida de una mujer a un matrimonio y procrear hijos, es una de las formas más hostiles de vida a la que un o una infante pueden enfrentarse con este tipo de materiales que usualmente en escuelas se usan como materiales “educativos” y transmisores de valores cuando en realidad lo que venden son falsas representaciones de la realidad.
- Se debe tomar en cuenta que este tipo de multinacionales, como Disney, a través de la infancia vehiculan modelos “educativos” dependientes de figuras masculinas en su mayoría, condenando a la mujer a una sumisión que no es discutida ya que se la toma como normal en una sociedad y que con suerte será atacada para difundirla en ese espacio de ocio inocente en las mentes infantiles.
- La cuestión de la estética es uno de los más grandes problemas y permanentes en la filmografía Disney. El culto a la belleza queda descubierto en las representaciones audiovisuales de los personajes masculinos y femeninos, por tanto, ser una mujer bella basta y sobra para ser aceptada por un hombre, pero ser fea significa rechazo, exclusión y “lo peor de todo”, no ser desposada por un apuesto hombre. Falsos conceptos de belleza emitidos por estas inocentes películas.
- Las películas de princesas de Disney, transmiten “dulces e ingenuas” historias donde ellas encuentran su único y mayor sueño, a su príncipe o premio, lo que

ha servido para acarrear estereotipos de género, al ser estos personajes imitados por niños y niñas.

- Reconocer los mensajes ocultos en todo tipo de relatos, permitirá darles un valor educativo y crítico para enseñar y prevenir sobre representaciones de poder que influyen a la audiencia, en especial al público infantil.
- A pesar de que el género femenino se ha involucrado en varios aspectos en la sociedad con más fuerza a pesar de varias limitaciones, son aún muchas las metas por superar ya que la mujer sigue siendo identificada por su cuerpo, por sus relaciones, por su belleza añadiendo parámetros como la falta de formación o poca inteligencia; en cambio el género masculino sigue llevando la batuta otorgándose denominaciones como la cabeza de la familia o valorando su hombría.
- La comunicación juega un papel decisivo en este tipo de inconvenientes o retrasos sociales que generan sociedades dominantes y egoístas. El estereotipo de belleza femenina por ejemplo es algo que los medios de comunicación aún transmiten según sus propias reglas, han dicho a las mujeres qué vestir, cómo comportarse e incluso que operarse para ser más bellas. Este es un problema que no solo arremete a mujeres adultas o adolescentes, sino también, a la infancia de forma muy evidente en juguetes específicos para niños y niñas y también a través de filmes infantiles y sus personajes como los que se analizan en esta tesis.
- Los medios de comunicación son uno de los causantes de esta enorme influencia ya que se han convertido en la principal fuente de conocimiento y el cine al ser un medio de comunicación, no se queda atrás como un instrumento de tergiversación de la realidad y más bien crea imaginarios sociales que a corto o largo plazo, sin medidas de análisis de sus productos cinematográficos, se naturalizan en la sociedad creando realidades moldeadas.

4.2 Recomendaciones

- El estudio a profundidad de todo material comunicativo emitido es una iniciativa que esta tesis pretende aportar de forma académica. Por ejemplo, la lectura crítica, como un elemento pertinente y poco utilizado para analizar o estudiar un discurso, todo tipo de información, o como es el caso de esta tesis, personajes de películas infantiles que representan a la mujer y que conllevan con un mensaje implícito.
- La comunicación es una herramienta de debate que le da apertura a este tipo de problemáticas sociales que siempre tienen un trasfondo de algún tipo y como en este caso darle paso a la reflexión sobre lo que se refleja y transmite. La sociedad de la información caracterizada hoy por procesos de globalización, el neoliberalismo, el incremento de poder de los medios de comunicación, la transformación de la información en mercancía, el dominio de la cultura de la imagen, todo esto, asociado a una educación crítica, el análisis de aspectos o problemáticas sociales como también de productos o prácticas que forman parte de la cultura infantil y que forman parte del ambiente y formación social constituyen propuestas para promover cambios en la realidad social e individual.
- Específicamente, se considera necesario, que el análisis de los mensajes que Disney transmite a través de sus personajes, sean de la cultura que sean, deberían estar incluidos en el cronograma escolar de modo que se pudiese proporcionar a los estudiantes distintas oportunidades de aprendizaje para visibilizar experiencias, códigos, lenguajes, etc., ya que es solo a partir de la educación que se pueda transformar la realidad.
- La intervención de los educadores juega un papel primordial en este tipo de estudios generando en ellos iniciativa y compromiso para destapar mensajes sexistas transmitidos, y provocando conciencias críticas en el público adulto pero sobre todo en el público infantil, que usualmente es el más expuesto, a ser

capaces de desafiar con conocimientos previos, todo tipo de dominación y violencia por parte de “simples” e “inocentes” mecanismos de ocio.

- Es importante realizar una lectura de estos mensajes desde lo que omiten ya que los problemas sociales quedan descontextualizados histórica y socialmente, ante ello, es necesario orientar con gran responsabilidad sobre la domesticación que se practica en estas películas que construyendo esquemas mentales en su joven público, contribuyen a que en su adultez se sientan cómodos o cómodas ante situaciones que se consideran normales y que repetirán conductas estereotipadas o violentas.
- Finalmente, es importante incentivar a jóvenes universitarios psicólogos, sociólogos, por supuesto comunicadores, y otras carreras, futuros profesionales, educadores a emprender análisis, estudios, investigaciones sobre este tipo de elementos que a forma de diversión influyen de manera drástica en la sociedad reproduciendo inequidad, violencia, dominación.

5. BIBLIOGRAFÍA

- ✓ **AUMONT** Jacques, **MARIE** Michel, *Análisis del Film*, Editorial Paidós, España, Quinta edición, 2004.
- ✓ **AUZIAS** Jean Marie, *El Estructuralismo*, Alianza Editorial, Madrid-España, 1969.
- ✓ **BARTHES** Roland, *Introducción al análisis estructural de los relatos*, editorial Tiempo Contemporáneo, Buenos Aires, 1977.
- ✓ **BARTHES** Roland, *La Aventura Semiológica*, Ediciones Paidós, Segunda Edición, España, 1993.
- ✓ **BORDWEL** David, **THOMPSON** Kristin, *El Arte Cinematográfico*, Ediciones Paidós, Primera Edición, Barcelona-Buenos Aires-México, 1995.
- ✓ **CANDEL** José M^a, *Historia del dibujo animado*, Editorial Filmoteca Regional de Murcia, Quinta edición, 2000.
- ✓ **CARMONA** Ramón, *Cómo se comenta un texto fílmico*, Ediciones Cátedra, Cuarta Edición, Madrid-España, 2000.
- ✓ **CARRERO** Juan Fernando, **BERNAL** Guillermo, *Historia de la animación*, Editorial Punto Negro, Universidad del valle, 2002.
- ✓ **CHANDLER** Daniel, *Semiótica para Principiantes*, Ediciones Abya-Yala, Primera Edición, Quito-Ecuador, 1998.

- ✓ **DALLERA** Osvaldo, *Colección “Comunicación” Signos, comunicación y sociedad*, Ediciones Don Bosco, Argentina, 2000.
- ✓ **DE LA TORRE** Saturnino y otros, *Cine Formativo*, Ediciones Octaedro, Primera Edición, Barcelona-España, 1996.
- ✓ **DONNET**, Beatriz y **MURRAY** Guillermo, *Cuentos clásicos de Hadas*, Selector actualidad editorial, Decima Tercera Reimpresión, México, 2004.
- ✓ **DOSSE** Francois, *Historia del Estructuralismo*, Editorial Madrid, Primera edición, 2004.
- ✓ **ECO** Umberto, *Datos biográficos, Seis semiólogos en busca de un lector*, Editorial La Crujía, 2004.
- ✓ **ECO** Umberto, *Análisis de Semiótica*, Editorial Colorado, 2002.
- ✓ **FERNANDEZ** Concha, “*Estructuralismo: lenguaje, discurso, escritura*”, Montesinos editor, España, 1994.
- ✓ **GABLER** Neal, *Walt Disney: El triunfo de la imaginación estadounidense*, Editorial Knopf, Quinta edición, 2001.
- ✓ **HIDALGO** Antonio Luis, *El cambio estructural del sistema socioeconómico Costarricense desde una perspectiva compleja y evolutiva*, Universidad de Huelva, 2000.
- ✓ **LUIS** Juan, *Gramática Moderna de la lengua española*, Editorial Limusa S.A. 2001.

- ✓ **MAGARIÑOS** de Morentin Juan, *Los fundamentos lógicos de la semiótica y su práctica*, Editorial Edición, Buenos Aires, 1999.

- ✓ **MARZAL** José Javier, RUBIO Felici Salvador, *Guía para ver y analizar: Blade Runner*, Ediciones Octaedro S.L., Barcelona.

- ✓ **PALACIOS** Humberto, *Descubriendo el lenguaje del cine*, Editorial Omega Primera edición.

- ✓ **PULECIO** Mariño Enrique, *El cine, análisis y estética*, Editorial Pantera, 2005.

- ✓ **STAM** Robert y otros, *Nuevos conceptos de la teoría del cine*, Ediciones Paidós Ibérica, S.A., Barcelona-España.

- ✓ **SAUSSURE** Ferdinand, *Curso de lingüística general*, Recopilación de Datos, 1998.

- ✓ **SAUSSURE** Ferdinand, *Curso de lingüística general*, Traducción, prólogo y notas de Amado Alonso, Vigésima cuarta edición, Editorial Losada.

- ✓ **SUBOURAUD** Frédéric, *La adaptación*, Ediciones Paidós, Primera Edición, España, 2010.

- ✓ **TALENS** Jenaro y otros, *Elementos para una semiótica del texto artístico*, Ediciones Cátedra, Quinta Edición, Madrid, 1995.

- ✓ **THOMAS** Bob, WALT Disney Estudio, *Maravilla de los dibujos animados*, Ediciones Gaisa, S.L., Valencia-España, 1968.

- ✓ **WOLF** Mauro, *La investigación de la comunicación de masas*, Editorial Paidós, Barcelona, 1999.

- ✓ **ZECCHETTO** Victorino y otros, *Seis semiólogos en busca del lector 1*, Ediciones Abya-Yala, Primera Edición, Quito-Ecuador, 2000.

PAGINAS WEB

- ✓ http://spanish.china.org.cn/culture/txt/2009-08/21/content_18375361.htm
- ✓ http://spanish.china.org.cn/culture/txt/2009-08/19/content_18361107.htm
- ✓ http://spanish.china.org.cn/photos/txt/2009-04/16/content_17615752_2.htm
- ✓ [http://es.disney.wikia.com/wiki/Oswald, el conejo afortunado](http://es.disney.wikia.com/wiki/Oswald,_el_conejo_afortunado)
- ✓ <http://www.mundodisney.net/princesas/>
- ✓ <http://disneylatino.com/princesas/>
- ✓ <http://www.mundodisney.net/biografia/>
- ✓ www.diclib.com
- ✓ Películas de Princesas de Disney