

Universitat Oberta de Catalunya

**Facultad de Comunicación
Estudios de Ciencias de la Información
y de la Comunicación**



LOS MONSTRUOS DE DISNEY:

**Representación de la figura narrativa del villano
en las películas de animación infantil de The Walt Disney Pictures
y su evolución a lo largo del tiempo**

Trabajo de Fin de Grado

Grado en Comunicación

Mención en Periodismo y Comunicación audiovisual

Realizado por: Ana Sanz Gómez

Tutorizado por: D. Tomás Creus

Junio de 2024

RESUMEN

El presente Trabajo de Fin de Grado muestra un análisis sobre la evolución del estereotipo del villano en la cinematografía de The Walt Disney Pictures. Previamente, se ha elaborado un Marco Teórico en el que se ofrece una exposición de la muestra teórica existente sobre los conceptos básicos de la narrativa audiovisual, la creación de la figura narrativa del villano, y la simbología atribuida al mismo respecto al efecto buscado en el público infantil, como la superación de sus inseguridades y la convivencia con sus propios miedos.

A lo largo de la investigación, se desglosa una muestra de cuatro casos de diferentes obras de la factoría por orden de estreno, siendo estas *La Bella Durmiente* (1959), *La Sirenita* (1989), *El Jorobado de Notre Dame* (1996) y *Frozen* (2013). Mediante las mismas, se trata de dar respuesta a preguntas sobre el futuro de la figura del villano en el universo cinematográfico de Disney, y sobre las nuevas funciones atribuidas a los antagonistas de las películas infantiles, relacionadas con materia de género, aceptación e inclusión social.

“*Los Monstruos de Disney: Representación de la figura narrativa del villano en las películas de animación infantil de The Walt Disney Pictures y su evolución a lo largo del tiempo*” termina con unas conclusiones donde se abordan los resultados del estudio de estas muestras, además de la discusión de los mismos respecto a los objetivos planteados en su inicio. Se añade, a su vez, una completa bibliografía y filmografía de las obras referenciadas y visionadas durante el transcurso de la elaboración de este trabajo académico.

PALABRAS CLAVE

Narrativa, villanos, Disney, cuentos, monstruos

ABSTRACT

This Final Degree Project shows an analysis of the evolution of the villain stereotype in the cinematography of The Walt Disney Pictures. Previously, a Theoretical Framework has been elaborated in which an exposition of the existing theoretical sample is offered on the basic concepts of audiovisual narrative, the creation of the narrative figure of the villain, and the symbology attributed to it with respect to the effect sought in the children's audience, such as overcoming their insecurities and co-living with their own fears.

Throughout the investigation, a sample of four cases of different works from the factory are broken down in order of release, these being *Sleeping Beauty* (1959), *The Little Mermaid* (1989), *The Hunchback of Notre Dame* (1996) and *Frozen* (2013). Through them, the aim is to answer questions about the future of the figure of the villain in the Disney cinematographic universe, and about the new functions attributed to the antagonists of children's films, related to gender, acceptance and social inclusion.

“Disney Monsters: Representation of the narrative figure of the villain in the children's animated films of The Walt Disney Pictures and its evolution over time” ends with some conclusions that address the results of the study of these samples, in addition to the discussion of them with respect to the objectives set at the beginning. In turn, a complete bibliography and filmography of the works referenced and viewed during the course of the preparation of this academic work is added.

KEYWORDS

Narrative, villains, Disney, tales, monsters

AGRADECIMIENTOS

A mi madre, Rosa, que siempre creyó en mí y en mi amor por contar historias, y a mi tutor, Tomás, que arrojó luz sobre este proyecto desde el día de su presentación.

“Un protagonista y su historia sólo pueden resultar tan intelectualmente fascinantes y emocionalmente atractivos como lo permitan sus fuerzas antagonistas”.

Robert McKee (1997). *El guion* (pág. 381). Barcelona: Alba editorial.

ÍNDICE

1. **Introducción**
 - 1.1. Introducción
 - 1.2. Justificación
 - 1.3. Objetivos
 - 1.4. Alcances y limitaciones
 - 1.5. Propuesta de metodología
2. **Marco teórico**
 - 2.1. Terminología
 - 2.1.1. ¿Qué es un héroe?
 - 2.1.2. ¿Qué es un villano?
 - 2.2. Tipología
 - 2.2.1. Clasificación de villanos
 - 2.3. La creación del villano como personaje
 - 2.4. La adaptación del villano al cine infantil
 - 2.4.1. El monstruo y el miedo
 - 2.4.2. El villano en el imaginario infantil
 - 2.5. La función del villano en el cine infantil
 - 2.6. La evolución de la función del villano
3. **Investigación**
 - 3.1. Ejecución de metodología
 - 3.2. Investigación
 - 3.2.1. *La Bella Durmiente* (1959)
 - 3.2.2. *La Sirenita* (1989)
 - 3.2.3. *El Jorobado de Notre Dame* (1996)
 - 3.2.4. *Frozen* (2013)
 - 3.3. Resultados, conclusiones e interpretación del estudio
4. **Bibliografía**
5. **Filmografía**

1. Introducción

1.1.Introducción

Érase una vez, hace cien años, en 1923, un joven Walt Disney fundó el modesto estudio de animación que terminaría convirtiéndose en el gigante de la industria del entretenimiento que hoy conocemos como The Walt Disney Company. En sus inicios, el imperio audiovisual fue creador de personajes tratados en la actualidad como iconos transgeneracionales, como son Mickey Mouse y el Pato Donald, que siempre nos acompañarán.

Sin embargo, el titán del entretenimiento infantil también ha sabido adaptarse a la realidad social del público consumidor. Las historias de Disney han evolucionado en materia de género, de inclusión de colectivos sociales e incluso de representación *queer*. Estos aspectos no sólo son notables en los nuevos héroes animados aclamados por el espectador, sino también, especialmente, en sus villanos y la excelente narrativa audiovisual que se les atribuye.

Según Débora Chomsky, profesora colaboradora de los Estudios de Psicología y Ciencias de la Educación de la Universitat Oberta de Catalunya, “*dentro de la magia que el niño necesita para vivir debe haber algo de miedo que permita proyectar a los más pequeños sus temores, sus creencias instintivas y sus tendencias negativas*”¹. Débora Chomsky propone, además, “*compartir con los niños alguna historia 'cruda' para trabajar esos sentimientos*”, pero, ¿qué estudio querría centrarse en los miedos infantiles y la oscuridad de los personajes que los provocan, en lugar de en los héroes y su esperanza?

Érase otra vez, hace unos veinte años, una joven Ana Sanz pasaba las tardes lluviosas en una buhardilla mientras aprendía a contar historias a través de muñecos, peluches y otras figuritas de plástico, además de los tan necesarios lápices y folios. Lo hacía con cualquier cosa, en todas partes y, pensándolo, también a todas horas: cantando diálogos entre figuritas, dibujando viñetas de héroes y monstruos en cuadernos o manteles de papel crudo y, un poco más tarde, escribiendo en cualquier hueco en blanco que estuviese a su alcance. Sólo hubo algo que persistió a lo largo del tiempo en su cabeza conforme el mundo a su alrededor cambiaba, y ella, con él: las historias maravillosas en las que podía recuperar algunas sensaciones del pasado, y las nuevas historias con las que sigue aprendiendo, a día de hoy, sobre lo que más le gusta en el mundo.

Este trabajo académico surge de un deseo personal hacia la investigación en la narrativa audiovisual de las películas de animación; en concreto, las elegidas de The Walt Disney Company. Mediante el mismo, se pretende dar respuesta a preguntas sobre los aspectos psicológicos del mensaje atribuido a la formación del personaje del villano, el posible impacto que tienen los mismos entre el público infantil, y la implantación de las nuevas formas de narrativa audiovisual

1 - Bigas Formatjé, N. [Núria]. (2023). *¿Por qué ya no hay villanos en las pelis infantiles? Actualidad UOC.* Disponible en: <<https://www.uoc.edu/portal/es/news/actualitat/2023/252-porque-ya-no-hay-villanos-pelis-infantiles-disney.html>>

que cumplan con los estándares sociales y, también, con las necesidades que posee la función de este personaje en el imaginario colectivo.

1.2. Justificación

Existen numerosos trabajos, ya sean académicos o de fanáticos, sobre los héroes, doncellas, príncipes y princesas que conviven felizmente y que siempre vencen en los cuentos de hadas. Son los personajes que nos gustaría ser, los espejos donde querríamos mirarnos para vivir en un mundo de ensueño, y de quienes nos querríamos disfrazar en cada fiesta desde que éramos pequeños. Los protagonistas destilan esperanza, valentía, éxito y determinación. ¿Quién no querría parecerse a ellos?

Sin embargo, la teoría de la narrativa audiovisual nos enseña, en obras mundialmente conocidas como *El guion – Story: sustancia, estructura, estilo y principios de la escritura de guiones* (1997), del genio Robert McKee, que estos héroes no podrían culminar su viaje —el recorrido por la historia que les acerca conforme avanza la narración hasta su objetivo—, sin la figura del villano o antagonista; ese ser tradicionalmente oscuro, lleno de maldad y de atributos terroríficos que tanto se utiliza para asustar a los niños. Podría suponerse que es la carencia de bondad, coraje, o la fealdad que los envuelve lo que dinamita la intención de dedicarles una obra enciclopédica, como los cuentos que poseen los héroes o las princesas de The Walt Disney Company, pero, personalmente, creo que se trata de algo más: su complejidad.

Resulta complejo y, ciertamente, en ocasiones, incómodo, desmigajar personalidades crueles, malvadas y desinhibidas que fueron creadas para producir miedo en el espectador. Es como si quisiéramos conseguir la receta de un *cocktail* mortal: cien gramos de odio, una cucharilla de físico grotesco, un cazo de tendencias destructivas sin control, y una pizca de drama familiar que endulce el deseo por el caos del villano de nuestro análisis. No obstante, no es el recetario de la mezcla lo que puede producir una mayor inseguridad, sino el hecho de que suelen ser los personajes a los que menos *aspiramos* a ser, pero a los que más nos *parecemos* en realidad.

Al héroe apenas se le permite sentir envidia, ambición de poder o frustración. No conoce el fracaso y, si lo hace, pronto aprenderá la fórmula para que este se transforme en éxito en el próximo enfrentamiento. Esto, llevado al ámbito del cine infantil, nos abre varias vías de investigación posibles: viendo el efecto que producen los héroes, generando alegría tras su victoria en los tan conocidos como *finales felices*, ¿enseña el villano a gestionar la envidia, el fracaso o la incomprensión al niño? ¿Es el rechazo producido por el villano una emoción realmente negativa y que debe infundir temor? Y, si no es así, ahora que el arquetipo de los antagonistas clásicos comienza a estar extinto en la narrativa audiovisual del cine de The Walt Disney Company, ¿qué función tiene el villano, si ya no tiene que dar miedo?

Ante la falta de documentación sobre esta temática concreta, el lenguaje narrativo audiovisual atribuido a las figuras malignas del cine del titán del entretenimiento capitaneado por el ratón Mickey Mouse, y en una búsqueda de respuestas sobre el efecto que esta figura ha producido en el pasado, produce en la actualidad, y puede producir en el futuro, si persigue la misma línea evolutiva de su último período creativo, surge este Trabajo Final de Grado titulado, a grandes rasgos, “*Los Monstruos de Disney*”, que, en realidad, no son tan *monstruos* como *parecen*.

1.3. Objetivos

Para poder establecer los objetivos de la investigación que conformará este Trabajo Final de Grado, partiremos de unas hipótesis que refutaremos o contrastaremos a lo largo del trabajo empírico.

La principal hipótesis que se plantea, previa al análisis de la investigación, pasa por demostrar que la figura narrativa del personaje del villano en The Walt Disney Company sigue una línea de humanización que, si bien comenzó en la última de las eras creativas que enmarcan el trabajo del titán del entretenimiento, perseguirá un avance en paralelo al contexto sociocultural que envuelva la cinta en cuestión. De este modo, los personajes incluidos en las películas de cine infantil de la compañía; en concreto los villanos, en nuestro caso, pasarán de encarnar conceptos tradicionalmente negativos —el mal, la destrucción, el rechazo, lo diferente—, a transformarse en una posible y poderosa plataforma de representación social en la que la aceptación, la empatía y la liberación, entre otras emociones tradicionalmente positivas, primarán sobre los miedos y los monstruos a los que suelen ser reducidos.

Así pues, a continuación listamos los objetivos que presentará la investigación que contiene este trabajo.

Generales: Evaluar si la representación de los villanos en las películas de Disney podría tener un impacto determinado en las opiniones públicas, según el contexto sociocultural y la narrativa audiovisual de las obras en las que aparecen, especialmente entre la población infantil.

Específicos:

- 1) Definir los conceptos clave para entender la figura del villano en el cine de animación de Disney, desde un punto de vista psicológico y fisiológico conceptual del personaje; utilizando, además, una comparativa con los héroes de sus películas
- 2) Determinar si la evolución en la narrativa audiovisual de los villanos de Disney proseguirá en la línea que mantiene en la actualidad, alejándose cada vez más de la figura narrativa del villano clásico para dar lugar a nuevas fórmulas de narración.
- 3) Determinar qué consecuencias podría tener la representación de la figura del villano en el cine de animación de Disney en el público infantil.

1.4. Alcances y limitaciones

El siguiente Trabajo de Fin de Grado analizará la representación de los villanos de The Walt Disney Company, centrándose en una muestra de las figuras narrativas de cuatro villanos procedentes de distintas películas realizadas en períodos creativos diferenciados del titán del entretenimiento: *La Bella Durmiente* (1959), *La Sirenita* (1989), *El Jorobado de Notre Dame* (1996), y *Frozen* (2013). Estos cuatro ejemplos nos servirán para acotar las características, diferencias y funciones de cada uno de ellos, teniendo en cuenta el contexto sociocultural y

profesional de la fecha de cada cinta, para así poder analizar la evolución de estos fantásticos personajes.

1.5. Propuesta de metodología

Tras el establecimiento de los objetivos de este Trabajo de Fin de Grado, será necesario construir un marco teórico que actúe como base del análisis. Me documentaré sobre los usos de la narrativa audiovisual por parte de teóricos del sector del guión tan importantes como Robert McKee, Linda Seger o el transgresor Blake Snyder. Ya que el efecto producido por las figuras narrativas entra en el ámbito psicológico de la comunicación, también revisaré la obra de sociólogos, psiquiatras y antropólogos como Carl Jung, Bruno Bettelheim y Françoise Duvignaud; sobre el apartado visual y la colorimetría, estudiaré las teorías establecidas por Hanna Ekström, especialista en diseño de personajes.

Por otra parte, realizaré una exhaustiva búsqueda en otras fuentes históricas como libros o artículos sobre el origen de la figura del villano, así como en fuentes de información más actuales como libros, artículos, documentales y entrevistas. Todas ellas me proporcionarán una base sólida a la hora de relacionar los conceptos de este análisis y exponer los argumentos necesarios para cumplir con los objetivos del trabajo que nos ocupa.

La investigación, que se llevará a cabo mediante un análisis de personajes utilizando la base teórica previamente mencionada, y una tabla comparativa para resaltar la evidencia de las distinciones entre ambas figuras narrativas contrapuestas, será el grueso de este documento. Mediante estas dos fases de la investigación, se pretende clarificar y expandir el estudio de la figura del villano en el universo de The Walt Disney Pictures.

Una vez finalizado el estudio, se expondrá una síntesis de resultados, a modo de conclusión, acerca de toda la información que conforma este Trabajo Final de Grado.

Para que este estudio sea posible, listo a continuación los materiales y tareas necesarios:

- 1) Recopilación de recursos y fuentes de información: obras literarias originales, artículos y trabajos académicos relacionados con la narrativa audiovisual, el origen de sus figuras simbólicas y el funcionamiento e impacto atribuidas a cada una de ellas, así como entrevistas a autores y teóricos de este ámbito.
- 2) Revisión bibliográfica y filmográfica, análisis de contenidos y estudio de los recursos para su posterior análisis.
- 3) Redacción del contenido y síntesis final.

Así, la metodología utilizada en este Trabajo de Fin de Grado será cualitativa en su totalidad. Es una de las dos metodologías de investigación que tradicionalmente se han utilizado en ciencias

empíricas; contrapuesta a la metodología cuantitativa. Se centra, como su propio nombre indica, en los aspectos no susceptibles de cuantificación, y se caracteriza por las siguientes premisas²:

- 1) Ser inductiva: presentando un diseño de investigación flexible.
- 2) Tiene perspectiva holística sobre el fenómeno estudiado, sin reducir el fenómeno mediante acotaciones, sino estudiando los elementos que lo rodean.
- 3) Busca la comprensión por encima del establecimiento de causa-efecto entre fenómenos.
- 4) Ejecuta estudios intensivos a pequeña escala, en lugar de trabajar a gran escala.
- 5) Genera teorías e hipótesis que pueden abrir futuras líneas de investigación.

Tras exponer la metodología escogida, comenzaremos enmarcando la investigación de este Trabajo Final de Grado con diversas fuentes relacionadas con el ámbito de estudio para conformar, de este modo, el Estado del Arte. Este amplio apartado será clave para establecer el análisis de los estudios llevados a cabo sobre el ámbito de elección, pautar la guía del proceso cualitativo a seguir, y realizar una investigación documental sobre la revisión de esta tesis académica.

2. Marco teórico

2.1. Terminología

Una narración se conforma de una serie de personajes que, en general, representan unos arquetipos concretos y sirven de motor para llevar a cabo una trama en la que cumplirán unas funciones determinadas.

Según la RAE, un personaje es definido como “cada uno de los seres reales o imaginarios que figuran en una obra literaria, teatral o cinematográfica”³. Estos, a su vez, se clasifican según sus características respecto a la narrativa existente: su grado de participación en la trama, su rol en la historia, su evolución a lo largo de la trama, su imagen externa o su caracterización.

En nuestro caso, ya que este Trabajo Final de Grado se basa en el antagonismo como concepto narrativo, al avanzar en la investigación, nos centraremos en la clasificación mediante el rol adoptada por autores como Robert McKee (1997, *El guion*), que profundizan en los aspectos psicológicos del personaje para su comprensión.

2 - Centro Virtual Cervantes. Definición de 'método cualitativo'. Disponible en:
<https://cvc.cervantes.es/ensenanza/biblioteca_ele/diccio_ele/diccionario/metodologiacualitativa.htm#:~:text=La%20metodolog%C3%ADa%20cualitativa%20es%20una,aspectos%20no%20susceptibles%20de%20cuantificaci%C3%B3n>

3 - DRAE. Diccionario de la Real Academia Española. Definición de 'personaje'. Disponible en:
<<https://dle.rae.es/personaje>>

2.1.1. ¿Qué es un héroe?

Primeramente, definiremos la terminología básica de la narrativa audiovisual. La RAE define la palabra *héroe* con las siguientes 5 acepciones⁴:

1. Varón ilustre o famoso por sus hazañas o virtudes.
2. Hombre que lleva a cabo una acción heroica.
3. Personaje principal de un poema o relato en que se representa una acción, y especialmente del épico.
4. Personaje de carácter elevado en la epopeya.
5. En la mitología antigua, el nacido de un dios o diosa y de una persona humana, por lo cual le reputaban más que hombre y menos que dios; como Hércules, Aquiles, Eneas, etc.

Es ampliamente conocido *El viaje del héroe*, término utilizado para definir una pieza clave dentro del universo del *storytelling* y las narrativas universales, sirviendo, a su vez, como una metáfora para el desarrollo personal. Este mono-mito plantea un periplo que, dividido en diferentes círculos o etapas dentro de la narración, permite establecer un itinerario dramático que, por un lado, muestra la evolución del personaje protagonista y, por otro, puede adaptarse a múltiples formatos narrativos como son: la literatura, el teatro, el cine, etc.

Así, la RAE define el concepto *protagonismo* con las siguientes acepciones⁵:

1. Condición de protagonista.
2. Afán de mostrarse como la persona más calificada y necesaria en determinada actividad, independientemente de que se posean o no méritos que lo justifiquen.

Buscando una definición más profunda, el término *protagonista* añade estas nuevas acepciones por parte de la RAE⁶:

1. En una obra teatral, literaria o cinematográfica, personaje principal de la acción.
2. Persona o cosa que en un suceso cualquiera desempeña la parte principal.
3. Perteneciente o relativo al protagonista.

Esta búsqueda establece, además, el inicio del que será el análisis durante este Trabajo Final de Grado: el término *antagonista* como principal antónimo, u opuesto, del término *protagonista*.

2.1.2. ¿Qué es un villano?

Por otro lado, la RAE define la palabra *villano* con las siguientes 5 acepciones⁷:

1. Vecino o habitador del estado llano en una villa o aldea, a distinción de noble o hidalgo.

4 - DRAE. Diccionario de la Real Academia Española. Definición de 'héroe'. Disponible en: <<https://www.rae.es/drae2001/h%C3%A9roe>>

5 - DRAE. Diccionario de la Real Academia Española. Definición de 'protagonismo'. Disponible en: <<https://dle.rae.es/protagonismo>>

6 - DRAE. Diccionario de la Real Academia Española. Definición de 'protagonista'. Disponible en: <<https://dle.rae.es/protagonista>>

7 - DRAE. Diccionario de la Real Academia Española. Definición de 'villano'. Disponible en: <<https://dle.rae.es/villano>>

2. Rústico o descortés.
3. Ruin, indigno o indecoroso.
4. Tañido y baile españoles comunes en los siglos XVI y XVII.
5. Personaje de ficción malvado, antagonista del héroe.

La vigésimo tercera edición del diccionario de la lengua española establece su origen etimológico en el término *villanus* del latín tardío, y este, a su vez, de la raíz latina '*villa*', referida a 'casa de campo'. Ha de resaltarse, además, el sinónimo ligado a la quinta acepción, 'malo' (“*que se opone a la lógica o a la moral*”⁸).

En su libro *Cómo crear personajes extraordinarios: guía práctica para el desarrollo de personajes en cine, televisión, publicidad, novela y novelas cortas*, Linda Seger, guionista y consultora de guiones, establece la definición del villano de la siguiente forma:

“El villano es el personaje malvado que se opone al protagonista. Generalmente, los villanos son antagonistas, aunque no todos los antagonistas son villanos (...). El papel del villano, así, siempre connota maldad”.

La RAE define el concepto del *antagonismo* de este modo, siendo su única acepción confirmada⁹:

1. Contrariedad, rivalidad, oposición sustancial o habitual, especialmente en doctrinas y opiniones.

El rol narrativo del villano está ligado a los conceptos de oposición, de contrariedad, de *antagonismo* y *maldad*, aunque no sucede de forma inversa. El villano no puede existir sin *antagonismo* o sin *maldad*, pero la *maldad* y el *antagonismo* sí pueden existir sin el villano.

2.2. Tipología

Según Robert McKee, el villano conforma el motor de la historia. Es el personaje que permite que la trama avance, que potencia su desarrollo y también condiciona su fin. Sin él, el héroe carecería de una meta (salvación, protección, rescate...) o la tendría, pero no se toparía con la fuerza antagonista que le obstaculizase en su camino por alcanzarla.

Pese a que no existe una enciclopedia tipológica oficial de esta figura narrativa, la Historia del Cine nos ha dejado suficientes ejemplos como para poder establecer unas pautas básicas en su clasificación.

La primera pauta que debemos observar en esta figura narrativa se encuentra en el nivel inferior, el más superficial, o el propio aspecto físico del villano. La concepción del villano clásico es la de un personaje arquetípico de moral reprochable, malvado desde la primera interacción en la trama y sin una clara definición de su pasado o sus motivaciones. Los atributos con los que es presentado son malignos por sí solos, y son reflejados en la propia apariencia física, con rasgos deformes o de apariencia monstruosa.

8 - DRAE. Diccionario de la Real Academia Española. Definición de 'malo'. Disponible en: <<https://dle.rae.es/malo>>

9 - DRAE. Diccionario de la Real Academia Española. Definición de 'antagonismo'. Disponible en: <<https://dle.rae.es/antagonismo>>

Sin embargo, este concepto ha ido evolucionando a lo largo del tiempo, mostrándonos villanos con, para nuestro disfrute, una cantidad cada vez mayor de atributos humanos, atractivos, y cualidades destacables, tanto físicas como psicológicas, que les llevan a permanecer en nuestra memoria; a veces, incluso, de forma más potente que el héroe.

2.2.1. Clasificación de villanos

Buscando establecer una clasificación genérica del aspecto superficial de la figura del villano, especialmente en las películas de animación infantil de The Walt Disney Pictures, se propone la siguiente organización, basada en el artículo de Zoraida Jiménez Gascón para la revista FRAME, en 2010¹⁰:

1. Nivel externo: según la naturaleza física del villano

- Morfología humanoide: villanos con características físicas atribuidas a los seres humanos. Por ejemplo: Frollo, (*El Jorobado de Notre Dame*, 1996), Hades (*Hércules*, 1997), Madre Gothel (*Enredados*, 2010), Hans (*Frozen*, 2013).
- Morfología animal: villanos con características físicas atribuidas a los animales. Por ejemplo: Scar (*El Rey León*, 1994), Randall (*Monstruos S.A.*, 2001), Shere Khan (*El Libro de la Selva*, 1967).
- Morfología mixta: villanos con características físicas atribuidas tanto a los seres humanos como a los animales, así como mezclas entre ambos. Por ejemplo: Úrsula (*La Sirenita*, 1989).
- Exento de morfología concreta: categoría única para comprender el villano de la película *Bambi* (1942), siendo una representación de la acción del ser humano.

2. Nivel interno: según la psicología del villano

- Genio del mal: villanos con amplios conocimientos para el ejercicio de la villanía. Por ejemplo: Yzma (*El Emperador y sus Locuras*, 2000).
- Corrupto: arquetipo de personaje cuya profesión, ambiente o personalidad se ve alterada por influencias externas hasta corromperle. Por ejemplo: Capitán Garfio (*Peter Pan*, 1953).
- Femme fatale: estereotipo narrativo y de género atribuido a villanas femeninas cuya única motivación es truncar los planes del héroe haciendo uso de la seducción. En la mayoría de ocasiones, además, actúan como arquetipo contrario al de la doncella o dama en apuros de la narración clásica. Por ejemplo: Úrsula (*La Sirenita*, 1989).
- Demonio: estereotipo atribuido a aquellos seres de naturaleza demoníaca. Por ejemplo: Chernabog (*Fantasía*, 1940).
- Caído: arquetipo de personaje cuya motivación previa, normalmente ligada a una profesión o modo de vida pasadas, cambia hasta producir una caída del héroe y convertirlo en villano. Así, hay muchos villanos del tipo “caído” que previamente eran héroes. Por ejemplo: Maléfica (*La Bella Durmiente*, 1959).

10 - Jiménez Gascón, Z. [Zoraida]. (2010). *La construcción del villano como personaje cinematográfico*. Revista FRAME: revista de la Biblioteca de la Facultad de Comunicación, Nº 6. Pág 285-311. Disponible en: <[La construcción del villano como personaje cinematográfico - Dialnet \(unirioja.es\)](http://www.unirioja.es/~frame/revista/6/la-construccion-del-villano-como-personaje-cinematografico)>

- Anarquista: estereotipo atribuido a aquellos villanos que buscan romper el sistema o modelo social para que imponer el caos. Por ejemplo: Shan Yu (*Mulán*, 1998).
- Personal: arquetipo cuyas causas personales, normalmente ligadas a disputas familiares o ambiciones truncadas, empujan en favor de su ejercicio de la villanía. Por ejemplo: Frolo (*El Jorobado de Notre Dame*, 1996).
- Bruja: estereotipo atribuido a villanas femeninas que utilizan la magia para llevar a cabo sus planes maléficos. Por ejemplo: Reina Grimhilde (*Blancanieves y los siete enanitos*, 1937).
- Megalómano: villanos a los que su ansia y delirios de grandeza les llevan a ejercer el mal. Por ejemplo: Cruella De Vil (*101 Dálmatas*, 1961).

Esta clasificación nos facilitará una visión general sobre la figura del villano tradicional existente en las películas de animación infantil de The Walt Disney Pictures, ejemplificada con algunos personajes de las cintas mencionadas.

2.3.La creación del villano como personaje

La narración audiovisual está en constante evolución y va modificándose con el paso del tiempo, y sus elementos y personajes también. Como comenzábamos a remarcar en el apartado anterior, en los últimos años ha habido una tendencia en la industria cinematográfica infantil a crear historias que se alejan de la figura del antagonista tradicional, el villano clásico de maldad clara y atributos determinados por esta maldad.

La búsqueda de los motivos de este cambio nos dirige, en un primer lugar, hacia la racionalización de las bases de la creación del villano como personaje. En un artículo de Bruno Cárdenas Maragaño sobre la construcción de las narraciones populares —origen indudable de la tradición del cuento popular que daría lugar, cientos de años más tarde, a lo que hoy conocemos como narrativa audiovisual—, afirmó que la simbología del mal era recurrente en la narración oral para encarnar los contrastes luz/oscuridad manifestados en el relato¹¹, lo que daría lugar a la primera figura antagonista creada por la Humanidad. Según el autor, estos símbolos existían para enlazar conceptos como la oscuridad (o 'la noche', en la naturaleza) con emociones y símbolos como el miedo, la muerte o lo desconocido. De forma opuesta, la luz natural era representada mediante el concepto del día, que se unía a emociones y símbolos tradicionalmente positivos como el conocimiento, la sabiduría o los nuevos comienzos. La tradición oral ha mantenido esta organización a lo largo del tiempo, de modo que podemos ver ejemplos de la misma incluso en el contexto de las conversaciones coloquiales; expresiones como “me ha quedado claro” o “dar a luz” se nutren del positivismo tradicionalmente asociado con la luz.

Quedando establecido el antagonismo como motivación esencial en la creación de la figura narrativa del villano, necesitamos completar el proceso creativo con el resto de aspectos clave que lo conforman.

11 - Cárdenas Maragaño, B. [Bruno]. (2013). *La construcción de las narraciones populares: un ejemplo desde sus elementos simbólicos*. Revista Alpha nº 37, capítulo III. Universidad de Los Lagos, Departamento de Humanidades y Arte, Osorno, Chile. Disponible en: <https://www.scielo.cl/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0718-22012013000200022#:~:text=Las%20narraciones%20populares%20forman%20parte,costumbres%2C%20creencias%2C%20saberes%20y%20rasgos>

Linda Seger, guionista e importante teórica sobre narrativa audiovisual, afirma que, durante el proceso de creación de un personaje, son necesarios 5 pasos fundamentales para que este resulte realista y atractivo para el público, siendo así¹²:

1. Escribir una primera idea del personaje mediante la observación de otras personas y desde la experiencia propia, ya que siempre se proyectarán la moral, los ideales, los sueños y/o miedos de uno mismo en el personaje creado.
2. Hacer una descripción física del personaje con datos importantes y características específicas que puedan ser distintivos.
3. Darle coherencia al personaje. Seger (2000) menciona en *Cómo crear personajes inolvidables: guía práctica para el desarrollo de personajes en cine, televisión, publicidad, novelas y narraciones cortas*, que es difícil hacer una relación entre la ética del personaje y sus capacidades, ya que se puede caer en el error de hacerlo demasiado previsible. No obstante, todo lo que el personaje haga debe seguir el patrón establecido por su perfil psicológico. De no ser así, si fallara la coherencia, el hilo de la narración perdería su sentido al resultar irracional para el público. Por otro lado, Linda Seger asegura que “encontrar un equilibrio entre la coherencia y la paradoja es la fórmula secreta para hacer un personaje sorprendente”.
4. Dotarle de profundidad. Se deben incluir emociones y actitudes determinadas por el perfil psicológico mencionado en el punto anterior, ya que son los elementos que lo definirán frente a la vida. Este aspecto emocional es el responsable de crear el puente empático con el público, que simpatizará con él al reconocer sus atributos, y de conseguir que el personaje tenga tres dimensiones, en lugar de dos, resultando más interesante y menos plano.
5. Proveer un lenguaje específico para el personaje. Seger (2000) brinda el último consejo, que guarda estrecha relación con los ya mencionados: las características que puedan diferenciarlo, como tener un comportamiento particular, tics, un lenguaje propio o incluso defectos que puedan hacerle destacar, serán clave en la creación de un personaje que se asiente en la imaginación del público.

Como síntesis, el resultado de estos 5 pasos fundamentales puede recaer en un único y amplio concepto, el de la personalidad. La RAE define el término *personalidad* de este modo¹³:

1. Diferencia individual que constituye a una persona y la distingue de otra.
2. Conjunto de características o cualidades originales que destacan en algunas personas.
3. Persona de relieve, que destaca en una actividad o en un ambiente social.

Partiendo de ambas fuentes, se concluye que el conjunto de características, cualidades originales y diferencias individuales que conforman a una persona y, en este caso, a un personaje, son de gran importancia en su reconocimiento y creación.

12 - Seger, L. [Linda]. (1990). *Cómo crear personajes inolvidables: guía práctica para el desarrollo de personajes en cine, televisión, publicidad, novelas y narraciones cortas*. Editorial Paidós Comunicación.

13 - DRAE. Diccionario de la Real Academia Española. Definición de 'personalidad'. Disponible en: <https://dle.rae.es/personalidad>

Paralelamente, se debe especificar el comportamiento del villano para determinar cómo será el ejercicio de la villanía y de qué forma el antagonista tratará de impedir que el héroe culmine su tarea. Según el artículo de Galán¹⁴, la identidad psicológica de los personajes se asemeja a la humana y, por tanto, se debe trabajar en su creación mediante variables realistas. Estas variables se comprenden en tres ejes (psicológica, física y sociológica, ya mencionadas o referidas anteriormente). Siguiendo esta línea teórica, Galán explica que hay dos tipos de comportamiento ya establecidos en la tipología clásica de Hipócrates —introvertido y extrovertido—, cada uno de ellos especificando sus fuentes de energía y con diferentes subtipos que detallan en profundidad los aspectos psicológicos del comportamiento.

1. Los personajes extrovertidos (divididos en sanguíneos y coléricos), extraen su energía del intercambio con el exterior.
2. Los personajes introvertidos (divididos en flemáticos y melancólicos), extraen su energía del interior, y su visión de la realidad puede verse subjetivada por este motivo.

Como curiosidad, el temperamento sanguíneo, posteriormente descrito, es el más adaptado y representado en la figura del héroe tradicional, mientras que el temperamento melancólico suele producir rechazo, por lo que ha sido utilizado con frecuencia en la creación de villanos reconocidos en el medio audiovisual.

El problema, dice Galán en su artículo, radica en la dificultad de encontrar estos cuatro temperamentos de forma pura en la vida real, primero, y en la ficción, concretamente, ya que las personas somos una mezcla única de pequeñas dosis de todos ellos. A continuación, se facilita una muestra básica de esta tipología ampliada:

1. Sanguíneo: a primera vista, es una tipología de patrones equilibrados y simpáticos, buenos comunicadores, sociables y emprendedores. No ocultan sus emociones ni las reprimen con dureza. Se relacionan con facilidad, son afables y dicen lo que piensan. Son seguros de sí mismos. Contagian sus estados de ánimo, buenos y malos.
2. Colérico: actúan llevados por impulso y tienen estados de euforia con frecuencia. Tienden a dejarse dominar por las pasiones. Son precipitados y espontáneos, incapaces de ocultar o fingir opiniones o sentimientos, que suelen brotar de estallidos de ira. Sus resoluciones suelen ser precipitadas. Su inestabilidad provoca rechazo.
3. Flemático: reflexivos, silenciosos, imperturbables y, en ocasiones, irritablemente prudentes. Miden siempre sus palabras, piensan lo que dicen. Dominan sus pasiones y saben guardar secretos, pero su inexpresividad desconcierta a quienes les rodean. Cuando se les conoce realmente, podrían revelar tanto ternura y genialidad, como estupidez y maldad.
4. Melancólico: tímidos y sensibles, son perfiles fáciles de herir. Mienten con frecuencia para ocultar sus sentimientos. Se ruborizan con facilidad y, a menudo, disfrazan con una falsa euforia sus depresiones de ánimo. Dudan y tienden a la represión. Las decisiones rápidas son

14 - Galán Fajardo, E. [Elena]. (2007). *Fundamentos básicos en la construcción del personaje para medios audiovisuales*. Universidad Carlos III de Madrid, Facultad de Humanidades, Comunicación y Documentación, Área de Comunicación Audiovisual. Disponible en: <https://e-archivo.uc3m.es/bitstream/handle/10016/5554/fundamentos_basicos_personaje.pdf?sequence=>>

una pesadilla para ellos. Su inestabilidad provoca compasión o rechazo. En personajes femeninos, curiosamente, es una tipología utilizada para ofrecer una imagen de desamparo que suele ser muy atractiva en la narración clásica.

Asociando estas tipologías a los personajes, en general, se propone incluir una variable adicional para los villanos en el posterior análisis, siendo esta su ambición u objetivo mayoritario. ¿Qué busca el antagonista de una narración? ¿Por qué quiere truncar su camino al héroe? ¿Qué imagen ofrece la perspectiva del antagonista sobre la historia?

Basándonos en la clasificación anterior, todos los villanos podrían encajar en cualquiera de ellas salvo, quizá, en la primera: los sanguíneos. Los personajes sanguíneos, por ser pertenecientes a una tipología equilibrada y simpática para el público, suelen asociarse a los héroes clásicos. Sin embargo, no parece conectar con el resto de ideas mencionadas anteriormente. Serán, pues, los perfiles *coléricos*, *flemáticos* y *melancólicos* los que comprendan la mayoría de villanos creados, incluidos los que analizaremos posteriormente y los que guíen la creación de los antagonistas futuros.

2.4. La adaptación del villano al cine infantil

Si, como hemos visto anteriormente, la fuerza antagonista es esencial como contrapunto para que la función del héroe tenga sentido en la narrativa audiovisual, cuando este concepto se adapta a un público infantil, la caracterización del mismo debe ser cuidada y evidenciada para resultar correcta, ya que el entendimiento infantil bebe de formas y emociones más simples. Las centrales, según el artículo de investigación de Jiménez Carvajal sobre la narración infantil¹⁵, son la del monstruo y el miedo, respectivamente.

2.4.1. El monstruo y el miedo

Marcando un punto inicial básico, la RAE define el concepto de *monstruo* con las siguientes acepciones¹⁶:

1. Ser que presenta anomalías o desviaciones notables respecto a su especie.
2. Ser fantástico que causa espanto.
3. Cosa excesivamente grande o extraordinaria en cualquier línea.
4. Persona o cosa muy fea.
5. Persona muy cruel o perversa.
6. Persona que en cualquier actividad excede en mucho las cualidades o aptitudes comunes.
7. Conjunto de versos sin sentido que el maestro compositor escribe para indicar al libretista dónde ha de colocar el acento en los cantables.

Así pues, de estas acepciones, podemos encontrar el punto en común de la figura del monstruo en claves conceptuales como *lo diferente*, *lo exagerado*, *lo carente de belleza estética* o *lo cruel*. Ya hemos revisado, en apartados anteriores, que los conceptos antagónicos se asocian a lo oscuro y lo desconocido desde los inicios de la narración, pero este miedo a *lo diferente* es

15 - Jiménez Carvajal, M.P. [María de la Paz]. (2015). *El papel del monstruo en la literatura infantil*. Disponible en: <https://digibug.ugr.es/bitstream/handle/10481/40430/Jimenez_Carvajal_Maria_de_la_Paz.pdf>

16 - DRAE. Diccionario de la Real Academia Española. Definición de 'monstruo'. Disponible en: <<https://dle.rae.es/monstruo>>

alimentado constantemente en el entretenimiento que compone el imaginario infantil.

Tanto es así que, a lo largo de la Historia, el monstruo ha sido sujeto de estudio en numerosas ocasiones; entre ellos, de teóricos tan importantes como Carl Jung, David D. Gilmore y Bruno Bettelheim, y autores especializados como Gerard Jones y Françoise Duvignaud. Nos centraremos en estas cinco visiones para profundizar en la figura del *monstruo*.

Jung creía que la psique humana era “el origen de todo mal”. En una de sus últimas entrevistas concedidas a la BBC, la eminencia médica aseguró que “[...] el único verdadero peligro que existe es el hombre mismo y somos penosamente ignorantes de ello”¹⁷. Esto entra en conjunción con sus estudios sobre los arquetipos de la psicología analítica, donde presenta la dualidad humana interna y la figura de la Sombra, que encarna todos los aspectos desaprobados por la sociedad. La visión social, que la rechaza, y esta personalidad oculta, reprimida y en conexión directa con el subconsciente, configuran esta figura sombría como “el monstruo”.

La Sombra fue uno de los pilares académicos de los estudios de Jung. Como tal, su línea teórica abogaba por la *aceptación* de la Sombra, o lo oculto, negativo y reprimido, para que la convivencia entre ambas piezas de la dualidad conformasen a un ser humano completo y sin pudor. Esto se manifiesta en obras como *Aión* (2011), cuya lectura de la personalidad del individuo se constituye por aquello que acepta y reconoce como cualidades propias, y aquello que reprime para evitar la repulsión.

En las investigaciones antropológicas contenidas en su obra *Monsters: Evil Beings, Mythical Creatures and All Manner of Imaginary Terrors*, D. Gilmore, profesor de antropología en la State University de Nueva York, establece su base teórica: los monstruos son el origen de todos los seres imaginarios. Según el antropólogo y autor, “la mente necesita monstruos” y, en concreto, se refiere a los monstruos en el ámbito infantil como “necesarios para acercar al niño a sus problemas y ayudarlo a superarlos, haciéndole ver que no está solo”¹⁸.

Según el autor, los monstruos no sólo representan los peores miedos de los niños. Un monstruo puede ser una metáfora de poder y pasión, de la necesidad humana de solicitar e imponer respeto, de ejercer control sobre el propio destino, y de relacionarse con lo tradicionalmente prohibido (pp. 5). La atracción infantil hacia los monstruos puede entenderse si vemos al monstruo como el niño por excelencia. Si tenemos en cuenta los puntos en común entre los monstruos y los niños, como la obcecación, la falta de orden y leyes, el drama, la destrucción, el caos o la necesidad de atención; entonces, podremos estudiarlos como una pareja conceptual muy acertada.

Otra forma de conceptualizar la fascinación de los niños hacia los monstruos y villanos es pensar en estas figuras como encarnaciones de la polarización, que también pueden atraer al público infantil como imanes¹⁹. Estas criaturas, dice Taylor, híbridas no sólo entre el bien o el mal, sino

17 - Jung, C. [Carl]. (4 de noviembre de 2018). *Carl Jung y la psicología analítica: “cuando tienes miedo quedas petrificado y mueres antes de tiempo”*. / por Redacción BBC. Disponible en: <https://www.bbc.com/mundo/noticias-46079630#:~:text=Jung%20cre%C3%ADa%20que%20hab%C3%ADa%20que,ignorantes%20de%20ello%22%2C%20dijo>

18 - D. Gilmore, D. [David]. (2003). Why study monsters? En D. [David] D. Gilmore, *Monsters: Evil Beings, Mythical Creatures and All Manner of Imaginary Terrors* (pp. 1-10). University of Pennsylvania Press.

19 - Taylor, M. A. [Michelle Alison]. (2010). *The Monster Chronicles: The role of children's stories featuring monsters in managing childhood fears and promoting empowerment*. Tesis de Maestría. Queensland

entre el bien y el mal, ponen de manifiesto la cuestión siempre exigida a los niños: “ser ellos o ser quienes se espera de ellos que sean”.

Por su parte, Bettelheim, célebre psicólogo infantil, establece como *muy extendida* “la negativa a dejar que los niños sepan que el origen de que muchas cosas vayan mal en la vida se debe a nuestra propia naturaleza; es decir, a la tendencia de los hombres a actuar agresiva, asocial e interesadamente, o incluso con ira o ansiedad”²⁰. Por el contrario, dice el autor, queremos que nuestros hijos crean que los hombres son buenos por naturaleza. Pero los niños, desde su autoconciencia, saben que *ellos* no siempre son buenos y, a menudo, cuando lo son, preferirían no serlo. “Esto contradice lo que sus padres afirman, y por esta razón el niño se ve a sí mismo como un monstruo” (pp. 11). La creencia optimista predominante respecto a la infancia alega que no existen aspectos malos en el hombre, siendo siempre posible la mejora. Por otro lado, profundizando más en el aspecto psicológico de la simbología existente en arte dirigido a un público infantil, “el psicoanálisis se creó para que el hombre fuera capaz de aceptar la naturaleza problemática de la vida sin ser vencido por ella o sin ceder a la evasión” (pp. 11). Freud afirmó que “*el hombre sólo logra extraer sentido a su existencia luchando valientemente contra lo que parecen abrumadoras fuerzas superiores*”. Este es, precisamente, el mensaje que los cuentos de hadas transmiten a los niños de diversas formas en la lucha inevitable contra las serias dificultades de la vida, ya que es parte intrínseca de la existencia humana. “Si no huyen, sino que se enfrentan a las privaciones inesperadas y a menudo injustas, llegan a dominar los obstáculos alzándose, al fin, victoriosos” (pp. 12).

Bettelheim hace una primera petición interesante en su obra, *Psicoanálisis de los cuentos de hadas*: nos pide que, como adultos, nos introduzcamos en el universo de los famosos cuentos de hadas clásicos; ya que estos, según el autor, servirán de guía para la comprensión del inconsciente infantil y de la evolución de la identificación del bien y el mal para el niño a través de la herencia cultural²¹. Bettelheim analiza la estructura de los cuentos de hadas: “Los cuentos de hadas suelen plantear, de modo breve y conciso, un problema existencial. Esto permite al niño atacar los problemas en su forma esencial [...]. Los personajes están muy bien definidos, y los detalles, excepto los más importantes, quedan suprimidos”²² y la presencia del mal en estos, asegurando que, en los cuentos de hadas, el mal es omnipresente en la misma medida que la bondad. Estos dos conceptos toman forma, cuerpo y vida en determinados personajes y en sus acciones, del mismo modo que también vemos su presencia en la vida real; estos, a su vez, demuestran sus tendencias según el manifiesto en cada persona. Esta dualidad es la que plantea un problema moral expuesto al niño y, además, exige una dura batalla para su resolución.

Por otro lado, dice el autor en estas mismas páginas de su obra *Psicoanálisis de los cuentos de hadas*, “el mal no carece de atractivos”. Este concepto es simbolizado por el gran tamaño del dragón, la poderosa magia de la bruja o los brillantes dientes del Lobo Feroz. Los personajes usurpadores consiguen, durante algún tiempo en la narración, arrebatarse el puesto de poder que

University, Australia. Disponible en: <https://eprints.qut.edu.au/37305/1/Michelle_Taylor_Thesis.pdf>

20 - Bettelheim, B. [Bruno]. (1994). Los cuentos de hadas y el conflicto existencial. En B. [Bruno] Bettelheim. *Psicoanálisis de los cuentos de hadas* (pp. 11-15). Crítica, Grijalbo Mondadori. Disponible en: <http://www.heortiz.net/ampag/mitos/bettelheim-cuentos_de_hadas.pdf>

21 - Bettelheim, B. [Bruno]. (1994). *Psicoanálisis de los cuentos de hadas*. Crítica, Grijalbo Mondadori. Disponible en: <http://www.heortiz.net/ampag/mitos/bettelheim-pa_cuentos_de_hadas.pdf>

22 - Bettelheim, B. [Bruno]. (1994). Los cuentos de hadas y el conflicto existencial. En B. [Bruno] Bettelheim. *Psicoanálisis de los cuentos de hadas* (pp. 11-15). Crítica, Grijalbo Mondadori. Disponible en: <http://www.heortiz.net/ampag/mitos/bettelheim-pa_cuentos_de_hadas.pdf>

corresponde al héroe de forma legítima; por ejemplo, las malvadas hermanas²³²⁴ en *La Cenicienta* (1952). El castigo del final del cuento no es lo que hace que estas historias proporcionen experiencia en la educación moral, dice Bettelheim, aunque no deja de ser un aspecto importante de la misma. “La convicción de que el crimen no resuelve nada es una persuasión mucho más efectiva, y precisamente por esta razón, en los cuentos de hadas el malo siempre pierde”. El hecho de que venza *el bien* al final del cuento tampoco es lo que provoca a la moralidad infantil, sino que el héroe es mucho más atractivo para el niño, que se identifica con él en todas sus batallas²⁵. El niño se imagina, junto al héroe, superando todas las pruebas y problemas que le presenta el cuento, y termina triunfando por la presencia de la virtud. “Son las luchas internas del héroe lo que imprimen en él la huella de la moralidad” (pp. 12), asegura el autor en estas mismas páginas. El villano, así, cumple un papel catártico, pero no de identificación infantil.

Siguiendo con la línea teórica de Bettelheim, los personajes de los cuentos de hadas no son ambivalentes, ninguno es bueno y malo al mismo tiempo. “La polarización domina la mente del niño”, dice el autor, “y, por tanto, también está presente en los cuentos de hadas”. En el caso de *La Cenicienta*, una hermana es honrada y trabajadora, y las otras dos son perezosas y mezquinas. “La hermana *buen*a es hermosa mientras que las *mal*as son feas”. Esta conexión de atributos y rasgos con los conceptos del *bien* y el *mal* se manifiestan, mediante la narración simple o la exageración, en todas las obras dirigidas a un público infantil.

“Al presentar al niño caracteres totalmente opuestos, se le ayuda a comprender más fácilmente la diferencia entre ambos, cosa que no podría realizar si dichos personajes representaran fielmente la vida real, con todas las complejidades que caracterizan a los seres reales. Las ambigüedades no deben plantearse hasta que no se haya establecido una base que le permite comprender que existen grandes diferencias entre la gente y que, por este mismo motivo, está obligado a elegir qué tipo de persona quiere ser. Las polarizaciones de los cuentos de hadas proporcionan esta decisión básica sobre la que se constituirá todo el desarrollo posterior de la personalidad” (pp. 13). Bettelheim incide, después, en que las elecciones del niño se asientan más en los sujetos que les provocan simpatía o antipatía que en los conceptos del *bien* y el *mal*. “Cuanto más simple y honrado es un personaje, más fácil le resulta al niño identificarse con él y rechazar al malo” (pp. 13). El niño no se identifica en el héroe debido a la bondad, sino porque la condición de héroe le atrae de forma profunda y positiva. Para el niño, explica el autor, la pregunta no es «¿quiero ser bueno?», sino «¿a quién quiero parecerme?». Decide esto proyectándose en uno de los protagonistas; si este personaje es una persona buena y bondadosa, entonces, el niño decide que también querrá ser bueno y bondadoso²⁶.

En *Matando monstruos: por qué los niños necesitan fantasía, súper-héroes y violencia imaginaria*, Gerard Jones expone una base teórica sobre el papel de la violencia y los monstruos. Según su visión profesional, estos conceptos son “iconos necesarios, pues a través de estos

23 - Enciclopedia Disney. (2024). *Anastasia Tremaine*. Disponible en:

<https://disney.fandom.com/es/wiki/Anastasia_Tremaine>

24 - Enciclopedia Disney. (2024). *Drizella Tremaine*. Disponible en:

<https://disney.fandom.com/es/wiki/Drizella_Tremaine>

25 - Bettelheim, B. [Bruno]. (1994). Los cuentos de hadas y el conflicto existencial. En B. [Bruno] Bettelheim. *Psicoanálisis de los cuentos de hadas* (pp. 11-15). Crítica, Grijalbo Mondadori. Disponible en: <http://www.heortiz.net/ampag/mitos/bettelheim-pa_cuentos_de_hadas.pdf>

26 - Bettelheim, B. [Bruno]. (1994). Los cuentos de hadas y el conflicto existencial. En B. [Bruno] Bettelheim. *Psicoanálisis de los cuentos de hadas* (pp. 11-15). Crítica, Grijalbo Mondadori. Disponible en: <http://www.heortiz.net/ampag/mitos/bettelheim-pa_cuentos_de_hadas.pdf>

personajes y dichos conflictos los niños pueden expresarse con mayor libertad, por lo que constituyen un medio de liberación”²⁷. Es a través de estos *horribles* seres, según la sociedad, dice Jiménez Carvajal en su análisis del autor, “los niños pueden enfrentarse a sus ideas agresivas. Además, logran empatizar con los personajes y las situaciones que estos afrontan a lo largo de la historia, sin necesidad de que esto influya en su personalidad y, por tanto, les induzca a la violencia”²⁸. Jones fue pionero en luchar por el cambio de mentalidad sobre el papel que cumplen los monstruos en, especialmente, literatura infantil. Aunque su postura está centrada en la violencia presente en obras dirigidas a un público infantil, sus avances teóricos son de gran importancia para el tema que nos ocupa.

Recuperando el concepto del *miedo*, hermano del *monstruo* en la simbología anteriormente descrita; en su excelente análisis de los miedos infantiles, Duvignaud²⁹ define tres amenazas:

1. La amenaza virtual o implícita, o aquellos cuerpos, seres o visiones que ponen en peligro nuestras creencias y nuestra seguridad, resultando amenazadoras.
2. La amenaza a ser devorado, en la mayoría de casos por un monstruo que te aparta de tus seres queridos.
3. La amenaza de desaparición, o aquella que, según el autor, presenta la “muerte subyacente y omnipresente”, que acompaña a la mayoría de los testimonios de miedo o angustia. Está relacionada con el “aniquilamiento previsible” a modo de castigo.

Duvignaud (pp. 21-22), termina recalando las emociones ligadas al rechazo, que indudablemente envuelve a cada ser monstruoso; sus factores físicos y psicológicos provocan repulsión, estupor o amenaza. Padilla (2013, pp. 59), añade, según la autora, que “su fealdad, pluralidad, inconclusión y desproporción física existen para reflejar su rotunda imperfección ontológica. Es la negación del Ser, en la medida que niegue lo bueno, lo verdadero, lo bello y lo único”.

Vistas varias líneas teóricas de distintos autores, podemos concluir, en definitiva, que la aparición de los miedos se realiza de forma gradual, dependiendo del contexto en el que el público infantil se encuentre y de sus experiencias vitales concretas. Estos miedos se verán relacionados, posteriormente, con la figura de los personajes malvados de los cuentos, que invitarán al niño a percibir nuevas situaciones y enfrentarse a ellas utilizando su gestión emocional, sus herramientas sociales, y su imaginación. Ambos conceptos, pues, el *monstruo* y el *miedo*, resultan ampliamente enriquecedores, retadores y positivos para la madurez del público infantil.

2.4.2. El villano en el imaginario infantil

Revisada la parte más psicológica de la figura del villano, relacionada con los arquetipos, el próximo paso del que debemos establecer las bases es la fisiología del personaje. Autores como Jaramillo (2018) afirman que: “La construcción física de los personajes, es decir, su aspecto, va a estar determinado por el tipo de villano que pide la historia y por la esencia del mismo que está

27 - Jones, G. [Gerard]. (2002). *Matando monstruos: por qué los niños necesitan fantasía, súper-héroes y violencia imaginaria*. Crítica.

28 - Jiménez Carvajal, M.P. [María de la Paz]. (2015). *El papel del monstruo en la literatura infantil*. Disponible en: https://digibug.ugr.es/bitstream/handle/10481/40430/Jimenez_Carvajal_Maria_de_la_Paz.pdf

29 - Duvignaud, F. [Françoise]. (1987). *El cuerpo del horror*. Fondo de Cultura Económica. Disponible en: <https://es.scribd.com/document/524995502/Francoise-Duvignaud-El-cuerpo-del-horror>

enmarcada en el arquetipo particular y en las características específicas definidas por los creadores de este personaje” (pp. 74).

Una vez el arquetipo es elegido, se debe dar lugar al estudio del aspecto del villano. Comenzando por la parte más básica, Ekström, en su tesis sobre *Diseño de personajes y rasgos de personalidad*, sugiere pensar el modo en que se desea verle, es decir, qué silueta tendrá. Explica que el lenguaje visual varía según condicionantes culturales como, por ejemplo, en el caso de la psicología del color; en cambio, respecto a las formas geométricas, establece un lenguaje universal atribuido a la naturaleza³⁰. La autora se centra, sobre todo, en las figuras del *círculo* y el *triángulo*. El círculo se atribuye a un concepto de seguridad; por ello, es una forma geométrica relacionada a personajes tiernos, bondadosos e inofensivos, mientras que el triángulo equivale a *precaución*, y es habitualmente escogida para los villanos. Los conceptos del significado visual de las formas geométricas están mundialmente extendidos, y se utilizan para numerosas áreas de la comunicación, desde señales de tráfico hasta diseño de personajes, como en el caso que nos ocupa.

Según Ekström, esto se debe a reacciones instintivas asociadas a posibles efectos geométricos: las formas triangulares, tan anguladas, pueden ser dolorosas si se tocan, y las formas circulares, redondeadas, dan una impresión de ser suavizadas o esponjosas, de tal modo que provocan sensaciones de seguridad, consiguiendo que la gente se sienta rodeado y protegido en su presencia. Por otro lado, añade la autora, se establece en menor medida la figura geométrica del *cuadrado*, que, gracias a sus líneas rectas, regulares, proporciona una sensación de autoconfianza y fuerza. Por este motivo, se ha relacionado en algunas ocasiones con la figura narrativa del héroe.

Paralelamente, en su vídeo *Movie geometry – Shaping the way you think* (2016), Nugent explica que no sólo se comunica a través de las formas geométricas, sino que también se manipula las emociones personales³¹. Apelando al *pathos* del espectador, la gente puede sentir empatía, miedo o rechazo según las siluetas que se utilicen en el personaje en cuestión. El autor destaca la figura triangular como el equivalente a la maldad e incluso la jerarquía y que, precisamente por este motivo, es a los personajes malvados a los que se representa con estas formas geométricas, más angulosas y en características como narices, orejas, barbillas o dedos puntiagudos, afilados, para aumentar su sensación de peligrosidad u amenaza. Un ejemplo de ello es Darth Vader (*Star Wars*), que tiene una forma triangular coronando su máscara, quizá como metáfora jerárquica de su poder³². Por otra parte, dice Nugent, las formas geométricas redondeadas, circulares y suavizadas, se utilizan en personajes amigables y cercanos, como lo es Mickey Mouse. Para terminar, en el caso de la forma geométrica cuadrangular, el autor establece que es una silueta que evoca rigidez, y que se utiliza en personajes aburridos, disgustados o anticuados (00:50 – 04:00).

Es hacia estas características atribuidas a los personajes y, más específicamente a los villanos; en las formas geométricas, la fisiología y las aptitudes a las que evocan, a lo que nos dirigiremos en las siguientes líneas del Marco Teórico de este Trabajo Final de Grado. De este modo, se propone comenzar por la comprensión de las expresiones artísticas que funcionan como base del lenguaje de la narrativa audiovisual que se les atribuye.

30 - Ekström, H. [Hanna]. (2013). *How can a character's personality be conveyed visually through shape*. Gotland University. Disponible en: <<http://www.diva-portal.org/smash/record.jsf?pid=diva2%3A637902&dswid=-437>>

31 - Nugent, J. [Jack]. (2016). *Movie geometry – Shaping the way you think* [vídeo]. Disponible en: <<https://www.youtube.com/watch?v=ILQJiEpCLQE>>

32 - Star Wars Databank. *Darth Vader*. Disponible en: <<https://www.starwars.com/databank/darth-vader>>

Desde la Antigüedad, en la expresión artística³³, son frecuentes las exageraciones y caricaturas para representar un objeto de burla o un sujeto del que se desea producir rechazo. Esta técnica ha sido utilizada en el entorno audiovisual clásico, que bebía directamente de las influencias del contexto sociocultural del arte contemporáneo, y que pecaba de dotar de atributos ahora políticamente incorrectos, como pueden ser características raciales caricaturizadas (Dr. Facilier, *Tiana y el Sapo*, 2009), la exageración fisiológica como símil de la maldad (Reina Grimhilde, *Blancanieves y los Siete Enanitos*, 1937), o un *queer coding* muy evidente en las figuras narrativas de los villanos dirigidos a un público infantil (Úrsula, *La Sirenita*, 1989). Son estas expresiones artísticas las que predominarán en el imaginario infantil que, como hemos visto en puntos anteriores de este Trabajo Final de Grado, bebe de formas y conceptos más simples. En este caso, nos centraremos en la *forma del monstruo*.

Así, se propone desglosar este listado de características, exageraciones y caricaturas aplicados a la figura del mal para comprender sus motivaciones, expandir su significado y utilizarlas, posteriormente, en el análisis de los distintos villanos del cine de The Walt Disney Pictures. Para ello, se tendrá en cuenta el contexto sociocultural del arte contemporáneo de la época, ya que, hoy día, afortunadamente, estas características se han reducido en sintonía con la evolución de la aceptación social.

Lista, pues, seguidamente:

1. Características raciales caricaturizadas

La caricaturización, exageración o burla de las características fisiológicas atribuidas a diferentes razas humanas ha sido un recurso recurrente utilizado en la creación de personajes; especialmente, en los villanos, para provocar repulsión, miedo o mofa. Podemos ver ejemplos de este proceso de caricaturización en villanos como Doctor Facilier (*Tiana y el sapo*, 2009), cuya altura y delgadez excesiva, barbilla angulosa, labios demasiado carnosos o mandíbula prominente y excesivamente blanca representan una caricatura de rasgos raciales concretos³⁴; en contraposición, por ejemplo, con el Príncipe Naveen (*Tiana y el sapo*, 2009), otro personaje masculino de la película, de la misma etnia, pero que sin embargo es representado con una fisonomía socialmente aceptada o percibida como positiva³⁵.

2. Exageración de rasgos fisiológicos como símil de maldad:

Otra de las características que podemos encontrar en la creación de los villanos clásicos es la exageración de rasgos fisiológicos como símil de maldad. Este ejemplo podemos visualizarlo en varios de estos antagonistas; entre ellos, la forma de bruja de la Reina Grimhilde (*Blancanieves y los siete enanitos*, 1937): la nariz grande, los párpados hinchados y las manos excesivamente huesudas son sólo algunas de las exageraciones físicas que pueden utilizarse para generar rechazo por su rareza.

33 - *Gargantúa* (1831), Honoré Daumier. Muestra de la exageración burlesca en ilustración. Disponible en: <https://www.3minutosdearte.com/cuadros-fundamentales/honore-daumier-gargantua-1831/>

34 - Enciclopedia Disney. (2024). *Doctor Facilier*. Disponible en: https://disney.fandom.com/es/wiki/Doctor_Facilier

35 - Enciclopedia Disney. (2024). *Príncipe Naveen*. Disponible en: https://disney.fandom.com/es/wiki/Pr%C3%ADncipe_Naveen

3. Queer coding evidenciado:

Este concepto es muy interesante, ya que implica una antigua conexión negativa entre los conceptos de la *villanía* y de los rasgos fisiológicos atribuidos, a veces erróneamente, tanto al género opuesto como a los miembros del colectivo LGTBIQ+. Como gran ejemplo para este concepto, que llamaremos “*queer coding evidenciado*”, nos encontramos con Úrsula (*La Sirenita*, 1989).

Villana basada abiertamente —según el documental *Howard* (Hahn, 2018), sobre la vida del letrista y compositor de numerosas obras musicales de la industria Disney—, en Divine, una *drag queen* cuya fama había despegado tras el estreno de la película de *Female Trouble* (John Waters, 1974), parece evidente la búsqueda de la exageración de la femineidad en su personaje mientras, por otro lado, se halla la coexistencia con rasgos y manierismos masculinos. Sus párpados tintados de un azul desproporcionado por el tamaño de sus ojos, las pestañas exageradas que parecen falsas, o las uñas largas y rojas conforman el marco visual del colectivo *drag*, mientras que, al contrario, se evidencian en su personaje los atributos tradicionalmente asociados a los roles masculinos: la búsqueda de la gloria, la demostración de poder e, incluso, el interés por la princesa.

Por la riqueza de las atribuciones fisiológicas, unidas a otras características de su narrativa, Úrsula es una de las villanas escogidas para ser posteriormente analizada en la investigación de este Trabajo Final de Grado.

Estas características se nutren del contexto sociocultural de la creación de cada cinta y, como veremos en apartados siguientes, la reducción de estos atributos exagerados, burlescos y caricaturizados es cada vez más notable. Los rasgos físicos distintivos de los villanos clásicos se han suavizado, mientras que la nueva narrativa audiovisual potencia otros rasgos personales, como su motivación o sus objetivos, que abogan por el entendimiento, ofreciendo personajes más grises y menos polarizados, como antiguamente. Por esto, se podría decir que estamos viviendo la época creativa de la humanización de los villanos en el cine de The Walt Disney Company³⁶.

2.5.La función del villano en el cine infantil

Siendo el cine un arte asentado en la misma base de la literatura; es decir, la narración, partiremos del análisis del papel que desempeña el *monstruo* en la narrativa infantil, compartiendo la clasificación propuesta por Taylor en su Tesis de Maestría³⁷. Para la autora, las historias relacionadas con monstruos y villanos ayudan al niño a contener sus temores cuando proyecta en el personaje sus emociones de miedo, temor o rechazo sin necesidad de “sentirlas”. El niño está en un ambiente controlado, en un espacio seguro y dentro de un contexto supervisado cuando se enfrenta a la visión de este monstruo. Según Taylor, esto nos lleva a suponer que las historias de monstruos y villanos pueden ayudar a reducir la intensidad y el descontrol de este sentimiento, además de empoderarlos frente a esta emoción.

36 - Bigas Formatjé, N. [Núria]. (2023). *¿Por qué ya no hay villanos en las pelis infantiles?* Actualidad UOC. Disponible en: <<https://www.uoc.edu/portal/es/news/actualitat/2023/252-porque-ya-no-hay-villanos-pelis-infantiles-disney.html>>

37 - Taylor, M. A. [Michelle Alison]. (2010). *The Monster Chronicles: The role of children's stories featuring monsters in managing childhood fears and promoting empowerment*. Tesis de Maestría. Queensland University, Australia. Disponible en: <https://eprints.qut.edu.au/37305/1/Michelle_Taylor_Thesis.pdf>

Para Taylor, en las historias de monstruos y villanos, existen 6 agentes que pueden provocar el cambio positivo en el público infantil (pp. 11-15).

1. Catarsis

En primer lugar, las historias de monstruos ofrecen al niño la oportunidad de la *catarsis*. Este concepto, definido por Aristóteles como “*la facultad de la tragedia de redimir o liberar al espectador de sus propias pasiones*”³⁸, permite al niño explorar emociones tradicionalmente vistas como negativas o incorrectas en sociedad, tales como son la ira, el miedo, el rechazo o la repulsión, de tal modo que sirve de vía de liberación para ellas. Cuando, al final de la historia, el monstruo es finalmente vencido, estas emociones iniciales tradicionalmente negativas se ven transformadas en alivio, alegría y júbilo por la victoria.

Taylor, la autora, advierte de una posible confusión entre la catarsis y el fortalecimiento, ambos agentes listados en esta clasificación, que deben distinguirse para hacer una lectura idónea de las historias infantiles de monstruos y villanos.

2. Nombramiento

Las historias de monstruos ofrecen al niño una gran oportunidad de hablar sobre sus intereses, preocupaciones, miedos e inquietudes, ya sean respecto al monstruo, en concreto, o a la narración, en general. La base de este agente del cambio es lo que se denominó *metáfora versus realidad*. Estas historias crean en el niño una metáfora “andante”; le ofrecen un punto de luz para ver sus miedos y preocupaciones relacionados con la escuela, la confianza o sus relaciones personales. Ponerle nombre e identificarlas, dar pie a esta conversación, ofrece una herramienta para niños y adultos de comenzar a gestionarlas.

3. Domesticación

Siguiendo al agente del nombramiento, la domesticación se presenta como un proceso de ayuda a la contención de los miedos de los niños. La historia del monstruo ofrece la posibilidad de que el niño pueda experimentar emociones de miedo, temor o rechazo sin necesidad de “sentirlas”. Al experimentar estas sensaciones en un entorno seguro, en un espacio controlado, la intensidad de estos sentimientos puede reducirse.

4. Integración

Otro modo que tienen las historias de monstruos de ofrecer un agente del cambio a los niños es a través del proceso de la integración. Las emociones tradicionalmente vistas como negativas, ya sean derivadas de la ira, como la destrucción, pueden integrarse a través de la figura del *monstruo*. Otras emociones, como la valentía y la determinación, pueden visualizarse e integrarse utilizando la figura del *héroe*. Según avance la historia, estas emociones pueden transformarse en otras simples, como el alivio tras vencer al villano, e incluso unas tan importantes como la responsabilidad y la empatía, ya que, conforme la narración persigue su final, el trasfondo del villano suele ser descubierto, mostrando situaciones de abandono o abuso.

38 - Aristóteles. *Poética*. Traducción de Editorial Minimal.

Gracias a su polarización, las historias de monstruos ofrecen abundantes oportunidades de identificación e integración de conceptos asociados al bien y al mal, un rango de emociones complejas enmarcados en entornos empáticos que pueden llevar al aprendizaje de piezas internas imprescindibles para la madurez del niño como son el entendimiento, la compasión o la aceptación.

5. Transformación

Las historias de monstruos y villanos también pueden ofrecer otro agente del cambio al niño. Es lo que la autora, Taylor, llama transformación: la habilidad de conectar con la imaginación infantil y ofrecer soluciones alternativas a sus problemas. Dado que el niño, leyendo o siendo espectador, conecta con los sentimientos a través de la relación con los personajes, monstruos y héroes, esta transformación puede darse mientras se lleva a cabo el curso de la historia.

El proceso de la transformación puede darse de muchas formas. Los niños, dice la autora (pp. 14), no suelen insistir en lo aterrador del monstruo, por lo que en vez de aterrorizarlos, estas historias pueden infundir confianza y seguridad.

6. Fortalecimiento moral

El último agente que estas historias pueden utilizar para ayudar a superar miedos al público infantil es el llamado fortalecimiento moral. Estando relacionado el monstruo con el héroe y la problemática de la historia, es importante preguntarse qué tema narrativo cuenta la historia. Las historias de monstruos y villanos, concretamente los cuentos de hadas clásicos, suelen tener símiles o metáforas que exponen diferentes obstáculos y retos presentes en la vida. Ofrecen mensajes y conceptos imprescindibles como la esperanza, la empatía, la responsabilidad, resiliencia y la perseverancia; ayudando estos al niño a formar conceptos sobre sí mismos y el mundo que les rodea.

Como ya vimos anteriormente que Bettelheim dijo en su obra³⁹, en los relatos de monstruos y villanos, muy a menudo está incorporada la idea de que la lucha contra las grandes dificultades son una parte inherente de nuestra existencia. Si nos enfrentamos frontalmente a ellas, podremos salir victoriosos. Estas historias, además, dice Taylor, se relacionan con una idea del filósofo Ernest Becker, quien afirmó que la fuerza tras los grandes éxitos humanos es la *negación a la muerte*, a la que se puede inspirar cuando el niño se enfrenta al monstruo del cuento, y la que empieza a formarse en la psique infantil a través de la repetición (pp. 21).

Sea esta emoción por la amenaza del *monstruo* real o no, las emociones que se sobreponen al final del relato, al vencerlo; el alivio, la alegría, o la esperanza, sí lo son.

2.6.La evolución de la función del villano

Como hemos visto en los apartados anteriores, la figura del villano se creó para ejercer de fuerza opuesta al héroe, de modo que este encontrase un obstáculo en su viaje para la obtención del éxito narrativo. También hemos revisado distintas teorías sobre las funciones, orientadas al ámbito psicológico, que esta figura puede tener respecto al público infantil, desencadenando en los niños

39 - Bettelheim, B. [Bruno]. (1994). Los cuentos de hadas y el conflicto existencial. En B. [Bruno] Bettelheim. *Psicoanálisis de los cuentos de hadas* (pp. 11-15). Crítica, Grijalbo Mondadori. Disponible en: http://www.heortiz.net/ampag/mitos/bettelheim-pa_cuentos_de_hadas.pdf

diversas respuestas de gestión emocional.

Sin embargo, hasta este punto, en su mayoría, nos hemos centrado en los villanos clásicos. ¿Qué hay de los nuevos modelos narrativos que se están instalando en los diferentes productos audiovisuales de consumo? En concreto, ¿qué ocurre en el cine infantil? ¿Tienen los villanos procedentes de las líneas narrativas más modernas, otras funciones distintas? ¿Cuáles son sus diferencias respecto a los villanos clásicos? ¿Cumplen alguna otra función específica que no hayamos visto antes?

Actualmente, no existe una enciclopedia de villanos modernos que pueda realizar una tabla comparativa entre ambas figuras, clásica y adaptada a la sociedad actual. Por ello, parte de la investigación que procede en este Trabajo Final de Grado se centra en resolver estas cuestiones. Sin embargo, para dar respuesta a la base teórica que enmarcará la investigación, nos basaremos en la premisa ofrecida en un artículo escrito por Núria Bigas Formatjé para la UOC. Elena Neira, profesora colaboradora de los Estudios de Ciencias de la Información y de la Comunicación de la UOC, además de investigadora del grupo GAME, apuntó en este artículo: “Es muy evidente que se ha optado por evolucionar del modelo narrativo clásico héroe-antihéroe para avanzar en narrativas más modernas, probablemente porque se trata de títulos que buscan apelar a públicos de distintas generaciones⁴⁰”.

Parece, pues, evidente que se ha seguido un proceso de humanización en la figura del villano en la actualidad. Los conceptos clásicos ligados a la maldad injustificada y la oscuridad completa resultan menos interesantes, menos creíbles, y la sociedad tiende a identificarse en menor medida con ellos. En cambio, surgen las narrativas asentadas en personajes antagonistas de moral cambiante, quizá más asociados con el antihéroe de lealtad difuminada que con el villano clásico. Jafar (*Aladdin*, 1992), Úrsula (*La Sirenita*, 1989) o Scar (*El Rey León*, 1994), por poner unos ejemplos claros ya asentados en el imaginario colectivo, no parecen tener nada que ver con Elsa (*Frozen*, 2013), que lucha contra sí misma en una historia que habla del cambio personal. Las fuerzas que se oponen al objetivo del héroe en *Frozen* o *La Sirenita* son completamente distintas.

3. Investigación

3.1. Ejecución de la metodología

Para la elaboración de este Trabajo Final de Grado se ha utilizado una metodología cualitativa, centrada en, primeramente, establecer la base de la investigación —que desglosaremos más adelante en sus distintas etapas— mediante la documentación, recopilación de información y lectura exhaustiva de diversas fuentes para conformar el Marco Teórico que sostendrá el proceso de análisis de esta tesis. Se han revisado obras de teóricos de gran importancia en el sector de la narrativa como Robert McKee, con sus mundialmente conocidas lecturas sobre guión, estructura de creación y desarrollo de personajes —principalmente *El guion – Story: sustancia, estructura, estilo y principios de la escritura de guiones* (1997)—, Linda Seger, con su brillante obra *Cómo crear personajes inolvidables: guía práctica para el desarrollo de personajes en cine, televisión,*

40 - Bigas Formatjé, N. [Núria]. (2023). *¿Por qué ya no hay villanos en las pelis infantiles? Actualidad UOC.* Disponible en: <<https://www.uoc.edu/portal/es/news/actualitat/2023/252-porque-ya-no-hay-villanos-pelis-infantiles-disney.html>>

publicidad, novelas y narraciones cortas (1990), pionera, además, en la representación de género en la profesionalización de la narrativa audiovisual; Blake Snyder, con su visión transgresora, tan divertida y franca, de la industria cinematográfica, que muestra en *¡Salva al gato! El libro definitivo para la creación de un guion* (2010), un clásico moderno de la escritura de guión y numerosas teorías para construir diálogos infalibles; Bruno Bettelheim, famoso psicoanalista de los cuentos de hadas y el lenguaje atribuido a los mismos, con su obra homónima *Psicoanálisis de los cuentos de hadas* (1976); además de otros profesionales del sector del lenguaje audiovisual, algunos de ellos especializados en la forma y apariencia ligadas, en la mayoría de ocasiones, a la personalidad del personaje, como Hanna Ekström, cuyo estudio sobre la geometría en su obra *How can a character's personality be conveyed visually through shape* (2013), es una pieza clave en el análisis de los villanos de este Trabajo Final de Grado, o Jack Nugent, cuyas ponencias publicadas bajo el nombre de *Movie geometry – Shaping the way you think* (2016) han sido muy enriquecedoras para asentar la información respecto a la fisiología de los personajes.

Pese a que la psicología no es el tema principal de este análisis, es inevitable señalar las importantes relaciones que existen entre el lenguaje audiovisual y la psicología, parte inequívoca de la comunicación que se establece entre una obra y su espectador. Por tanto, ha sido necesario revisar el trabajo académico de teóricos del campo de la psiquiatría, la sociología y la psicología clínica, como el anteriormente mencionado Bruno Bettelheim, o los propios Carl Jung (*Introducción a la psicología analítica*, 2018), y Aristóteles.

Así, el proceso de lectura, documentación y revisión ha sido amplia, conformando, primero, los meses relativos a la asignatura de planteamiento previa, Diseño del Trabajo de Final de Grado, donde se comenzaron a establecer las líneas de diseño y guía básicas que se continuarían posteriormente y, después, los tres primeros meses de creación de este Trabajo Final de Grado, desde febrero hasta mayo, aproximadamente.

Paralelamente, se comenzó la aplicación del Marco Teórico y la redacción de la investigación en cada uno de los casos propuestos a análisis. Se decidió, también, añadir un extracto del contexto sociocultural y un desglose de contenido de cada largometraje, pretendiendo que sirviera como contexto para la exposición del análisis posterior. El contexto sociocultural se consideró necesario para enmarcar las diferencias culturales, de roles de género o de representación de colectivos vulnerables en cada época. El desglose de la sinopsis, a su vez, se consideró necesaria para poder añadir claridad a las figuras narrativas de cada personaje, así como para la visualización de sus objetivos a lo largo del film.

Por tanto, una vez dentro del bloque de la investigación, se puede dividir la misma en dos grandes apartados que facilitarán su comprensión: contexto sociocultural —con el desglose de la sinopsis incluido—, y corpus. En el primero de ellos, se realizará una exposición del contexto de la creación de la cinta, así como se ofrecerá una sinopsis del contenido de la película, para asentar los contenidos del análisis posterior.

El segundo bloque de la investigación comprende el análisis. Por tanto, nos centraremos en las dos figuras, o más, propuestas de cada largometraje. Se realizará una extensa investigación que será guiada por los diversos puntos del Marco Teórico para, así, lograr discutir las preguntas e hipótesis propuestas como objetivos de este Trabajo Final de Grado.

Recordemos que, como objetivo general, establecimos el siguiente: “Evaluar si la

representación de los villanos en las películas de Disney podría tener un impacto determinado en las opiniones públicas, según el contexto sociocultural y la narrativa audiovisual de las obras en las que aparecen, especialmente entre la población infantil”, lo que convierte el análisis de la figura del villano de cada largometraje, respaldado en la información sintetizada en el Marco Teórico, en la pieza clave para determinar la respuesta de esta evaluación.

Por su parte, los objetivos específicos serán respondidos y transitados durante el análisis de la investigación, siendo los mismos los siguientes:

1) Definir los conceptos clave para entender la figura del villano en el cine de animación de Disney, desde un punto de vista psicológico y fisiológico conceptual del personaje; utilizando, además, una comparativa con los héroes de sus películas.

Para ello, será necesario realizar un análisis completo del personaje, incluyendo varios puntos de vista, ya sea desde su fisiología, como del lenguaje visual y psicológico asociado a él. Otra de las bases fundamentales para el entendimiento de la figura del villano es su objetivo en la narración, que se expondrá, a su vez, en la investigación.

Mediante la comparativa con los héroes de las películas, se tratará de identificar los conceptos clave de las diferencias entre ambos. Esta idea nace al advertir las evidencias en la disparidad entre los arquetipos asociados a la narración clásica y la narración moderna, cuyas tendencias tienden a despuntar cada vez más de sus predecesoras.

2) Determinar qué consecuencias podría tener la representación de la figura del villano en el cine de animación de Disney en el público infantil.

Apoyándonos en el Marco Teórico; concretamente, en el trabajo teórico de las relaciones entre el lenguaje audiovisual y sus efectos en el público, se expondrán posibles interpretaciones respecto a la representación de la figura de los villanos de los largometrajes propuestos.

Este objetivo específico se basa en la necesidad de responder a la pregunta previamente mencionada en el Marco Teórico: *¿existen los villanos de las películas de cine infantil para dar miedo, o pueden cumplir otra función?* Vistas las diferencias entre los villanos de las películas de períodos más clásicos de Disney, con los de largometrajes más actuales, se puede presuponer que, al igual que su apariencia, su razón de ser también haya evolucionado con ellos.

3) Determinar si la evolución en la narrativa audiovisual de los villanos de Disney proseguirá en la línea que mantiene en la actualidad, alejándose cada vez más de la figura narrativa del villano clásico para dar lugar a nuevas fórmulas de narración.

Finalmente, tras la realización de la investigación, se propondrá una respuesta hipotética sobre el futuro de los villanos de Disney basada en los resultados del análisis. Dando respuesta a este objetivo específico se tratará de dictaminar si la línea narrativa del titán audiovisual del ratón proseguirá alejándose cada vez más de la narración clásica para, así, crear nuevas fórmulas de conexión con el público, o si es posible que la línea de creación regrese hacia sus raíces.

3.2. Análisis de investigación

La motivación de las elecciones siguientes, mencionadas al principio de este trabajo, se ha basado en la distinción entre unos y otros personajes, además de las características que poseen para, según consideramos, enriquecer el análisis.

En un primer lugar, se barajó utilizar un primer ejemplo de una película que mantuviese los arquetipos de la princesa de cuento, o doncella, y la villana bruja —en este caso, se plantearon las ideas de *Blancanieves y los Siete Enanitos* (1937) y *La Bella Durmiente* (1959)—; en segundo lugar, también se barajó el ejemplo de *Alicia en el País de las Maravillas* (1951), que poseía caracteres distintivos en su heroína. Sin embargo, uno de los casos de estudio escogidos desde el inicio de esta tesis era *La Sirenita* (1989), ya que se deseaba indagar en la creación del personaje de Úrsula, especialmente, por la amplitud de referencias de género que han recaído sobre la villana a lo largo de los años. Por este motivo, y al poseer la tendencia aventurera en ambas heroínas, Alicia y Ariel, se decidió regresar a la idea primaria, más distintiva y clásica, escogiendo finalmente el caso de *La Bella Durmiente* (1959), tanto por preferencia personal como por riqueza narrativa en la creación y desarrollo de la relación entre ambas, Aurora y Maléfica.

Seguidamente, el caso de *El Jorobado de Notre Dame* (1996) también fue uno de los escogidos desde el inicio del planteamiento de este Trabajo de Fin de Grado. Frollo es uno de los villanos más oscuros de toda la cinematografía de Disney, con unas demostraciones de maldad crudas, apoyadas en un marco religioso que resultaba muy interesante para analizar. Por su parte, Quasimodo tampoco es un héroe al uso y, aunque su verdadera personalidad sale a la luz en los momentos de tensión a lo largo de la trama, también tiene multitud de sombras que no suelen ser habituales en los papeles protagónicos de Disney.

Por último, el ejemplo de *Frozen* (2013) se escogió como muestra de la progresión natural del estudio del ratón animado. Es una película mundialmente conocida, que fue un éxito desde su estreno. Además, llama la atención que sea una de los largometrajes más taquilleros de la productora cuando, a pesar de contener príncipes, princesas y castillos en su universo, no ofrece una historia de amor romántico como hilo conductor en su narrativa.

Para la realización de este análisis, se tendrá en cuenta la información expuesta en el Marco Teórico al inicio de este Trabajo Final de Grado. Las diversas fuentes consultadas, así como las teorías establecidas por diferentes autores y autoras, servirán para apoyar los diferentes niveles y aspectos de medición de la investigación.

En primer lugar, se realizará un análisis respecto a los diferentes puntos de vista evidenciados en el Marco Teórico. Este análisis será el inicio de la comparativa a la que se someterán los distintos personajes para poder responder las preguntas planteadas en el inicio de esta tesis.

Las cintas escogidas se analizarán en orden cronológico respecto a su estreno internacional. De este modo, se pretende seguir un planteamiento lineal de la evolución del cine de Disney de un modo más claro para el lector de este Trabajo Final de Grado. Antes de comenzar con el análisis de los personajes de cada película, se propondrá un breve resumen del contexto sociocultural que enmarcará la percepción de la narrativa, así como la reacción esperable del público en el momento de su estreno. También, además, comenzaremos a establecer las primeras relaciones entre la sociedad de la época y la narrativa audiovisual de los productos de cine infantil para, así, ofrecer

una base sólida para la interpretación de los resultados de la investigación.

CASO 1: *La Bella Durmiente* (1959)

En su primer estreno en 1959, *La Bella Durmiente* fue duramente golpeada por la crítica, llevándola a obtener una recaudación que alcanzó únicamente la mitad del presupuesto de la crítica. Sin embargo, desde entonces, la película fue ganando el interés del público, y hoy día es reconocida como uno de los mejores largometrajes de animación de la historia, ya sea por los diseños del pintor Eyvind Earle, el director artístico de la cinta, como por su formato panorámico o la magnífica banda sonora adaptada de la obra de Chaikovski, que se ganó una nominación a los premios Óscar de 1959.

La Bella Durmiente es, dentro de la trayectoria del estudio de Walt Disney, el decimosexto largometraje, y el último basado en un cuento de hadas —cercano, sobre todo, a la versión del cuento homónimo de Jacob y Wilhelm Grimm— del período conocido como *época dorada de Disney*, previo a la muerte del creador. Fue, también, la última película entintada a mano antes de que se hiciera común el proceso de xerografiado. Además, es el primer largometraje animado rodado en Super Technirama 70, proceso de pantalla panorámica de gran formato.

La cinta cuenta una historia sucedida en la Europa Medieval, que inicia durante el bautismo de la Princesa Aurora. A la celebración fueron invitadas tres hadas bondadosas: Fauna, Flora y Primavera en la versión castellana, que decidieron obsequiar a la niña con tres dones maravillosos. Fauna le regaló una voz hermosa, Flora, la belleza, pero cuando Primavera fue a darle su presente, Maléfica, el hada malvada, irrumpió en la fiesta. Enfurecida por no haber sido invitada, Maléfica lanzó una maldición a la pequeña princesa, prometiendo que moriría al pincharse el dedo con el huso de una rueca el día de su dieciséis cumpleaños. Por fortuna, a Primavera le quedaba un regalo que hacerle a Aurora, y utilizó su poder para cambiar la maldición de Maléfica: la Princesa no moriría al pincharse con la aguja de la rueca, sino que se sumiría en un profundo sueño del que únicamente podría despertar tras recibir un beso de amor verdadero.

En un intento de proteger a la princesa, sus padres, el Rey Estéfano y la Reina Flor, ordenaron a su pueblo que quemaran todas las ruecas y todos los husos de hilar que existieran en el reino. Así sucedió en una hoguera de grandes llamas que se situó en la plaza de su propio castillo.

Además, las tres hadas, Fauna, Flora y Primavera, llevaron a Aurora a una casita abandonada en el bosque y la adoptaron para que viviera con ellas, lejos de la temible Maléfica. Cambiaron el nombre de la pequeña princesa por Rosa, guardaron las varitas mágicas, y vivieron como auténticas campesinas, actuando como mortales y manteniéndose alejadas del resto del reino mágico, durante dieciséis años, como medida de seguridad.

Es en la fiesta de celebración de su dieciséis cumpleaños cuando, al acudir al palacio, Aurora es hipnotizada por Maléfica, que la guía hacia una vieja habitación donde hay una rueca. La princesa se pincha con el huso, cayendo en un profundo sueño; encontrándola las tres hadas bondadosas, que deciden transportarla a la más alta torre para que no sufra ningún daño. Buscando, también, evitar el dolor de sus padres, Fauna, Flora y Primavera sumieron en un profundo sueño a todo el reino, hasta que Aurora despertase.

A partir de este momento, la acción recae en el Príncipe Felipe, a quien la Princesa había conocido cuando sólo era una aparente campesina, ambos enamorándose profundamente en la famosa escena del baile en el bosque. El Príncipe Felipe es secuestrado por Maléfica, pero, tras recibir la ayuda de las tres hadas, logra escapar de su prisión y consigue acabar con la malvada hada, que había adoptado una tenebrosa forma de dragón oscuro y había conjurado espinas mágicas por todo el reino.

Al final de la cinta, el Príncipe Felipe reconoce a su amor verdadero en la princesa durmiente, despertando a Aurora tras darle un beso de amor. Ambos bailan, felices, mientras las tres hadas cambian los colores del vestido de la princesa.

CASO 1.1. Análisis de las características de Aurora

Aspecto narrativo y temperamento

El temperamento de Aurora encaja, así, en la tipología sanguínea, siendo un personaje empático, comunicador y amable en sus relaciones sociales. Es cierto que, en este caso, la personalidad de Aurora se trata de un modo poco habitual en la cinta, ya que está durmiendo la mayor parte del tiempo que dura la película. Así, la visión de la personalidad de esta princesa Disney se evidencia mediante el uso de *flashbacks* que nos hablan de su pasado, sus decisiones o la relación con sus padres o sus tías, las tres hadas, mientras que en el presente se nos ofrece una imagen como sujeto pasivo de esta personalidad, debido a la condición vulnerable hasta el despertar del conjuro.

Las mayores muestras del afecto que Aurora profesa hacia los demás son visibles, en primer lugar, en las interacciones con sus padres —pese a ser estas escasas, debido a la narración de la cinta—, y en segundo lugar, en las interacciones con sus tías, Flora, Fauna y Primavera, y su interés romántico, el Príncipe Felipe. Junto a las tres hadas, Aurora se muestra como una persona obediente, sumisa y alegre. Es probable que roce algunas de las características atribuidas al temperamento melancólico, visto anteriormente en el Marco Teórico de este Trabajo Final de Grado (pp. 16, 17) y relacionado con el perfil de *damiselas en apuros* cuando se trata de personajes femeninos; no obstante, la prevalencia de las características de la tipología sanguínea es mayor en algunas escenas de más importancia.

La prueba reside en, precisamente, la escena en la que conoce a su interés romántico, el Príncipe Felipe, en el bosque⁴¹. Aurora, pese a decir, literalmente, que no debería hablar con desconocidos, deja relucir una personalidad valiente y aventurera al no echarse atrás. Aunque se muestra temerosa y huidiza en un inicio, recupera su confianza cuando el Príncipe Felipe comienza a cantar con ella el tema musical más reconocible de la película.

Por tanto, podríamos decir que, si bien las primeras muestras de la personalidad de Aurora son melancólicas, atribuidas a una *damisela en apuros*, tan familiares a las princesas de los clásicos Disney —y también a esa figura narrativa con la necesidad de ser *salvada* que la mayoría de ellas comparten en este período de la cinematografía del estudio—, la presencia de su interés romántico refuerza su tipología hasta mostrarse la verdadera naturaleza sanguínea en algunas escenas con un amplio peso narrativo.

41 - Disney Latinoamérica. *Eres tú, La Bella Durmiente* [vídeo]. Disponible en: <https://www.youtube.com/watch?v=YJ0XErJ-f5c>

Objetivos

Como hemos recalcado en el apartado anterior, Aurora se mantiene como un sujeto pasivo durante la mayor parte de la cinta. El metraje que podemos analizar sobre ella, únicamente, como figura narrativa individual, es escaso durante *La Bella Durmiente*. Así, a nivel narrativo, el objetivo de Aurora es el propio despertar, que conlleva también el amor, aunque ella no esté consciente para saberlo.

Son los personajes secundarios —las hadas bondadosas, el Príncipe Felipe—, y el propio espectador quienes observan el transcurso de la vida de Aurora desde el inicio y celebran la victoria de su despertar. Ella, habiendo caído en el profundo sueño del conjuro de Maléfica al pincharse con el huso de la rueca, no puede tener conocimiento del sueño de todo el reino, de la batalla contra el dragón oscuro, de la desaparición de todas las espinas negras mágicas que Maléfica extendió por su hogar, e incluso del beso de amor verdadero que rompe el maleficio.

De este modo, como Princesa clásica de Disney, Aurora cumple el papel de sujeto pasivo con una gran necesidad por ser salvada. Ella misma no puede conseguir su objetivo, no tiene las herramientas suficientes —como podríamos decir que son las armas del Príncipe Felipe o la magia de Fauna, Flora y Primavera—; necesita ayuda externa para obtenerlo. Además, para más inri, ni siquiera está despierta para ser espectadora del transcurso de su propia vida.

Aurora, pese a ser el eje central de *La Bella Durmiente*, y su protagonista innegable, incluso dando título a la película, es relegada a un inevitable segundo plano por sus características. Las princesas del primer período de largometrajes de The Walt Disney, dentro de la narración clásica, tienen un papel pasivo que carece de objetivos propios, más allá de su propia salvación y la obtención del favor de su interés romántico.

Lenguaje visual

Respecto al lenguaje visual de Aurora, comenzaremos estudiando la psicología del color en las tonalidades atribuidas a nuestra princesa durmiente. El gran cambio de Aurora se ve en el rubio de su pelo, que en un primer lugar, es más cenizo que los amarillos vistos en otros cabellos de princesas clásicas Disney (por ejemplo, el de Cenicienta⁴²). El color amarillo está relacionado con la alegría, y es un tono utilizado para llamar la atención. Sin embargo, teniendo en cuenta la falta de saturación en el cabello de Aurora al principio de *La Bella Durmiente*, si nos ceñimos a la psicología del color, es probable que Disney nos esté transmitiendo una alegría limitada en el caso de esta princesa. Puede ser debido a su sueño, o a que permanece en un papel pasivo la mayor parte de la cinta, siendo un personaje secundario y *que llama poco la atención* hasta el final de la película, donde el color de su cabello se intensifica.

42 - Enciclopedia Disney. (2024). *Cenicienta*. Disponible en:
<[https://disney.fandom.com/es/wiki/Cenicienta_\(personaje\)](https://disney.fandom.com/es/wiki/Cenicienta_(personaje))>



Aurora con Fauna, Flora y Primavera, al principio de la cinta

Al principio de la cinta, cuando Aurora vive con las tres hadas en su cabaña del bosque, los colores de su vestimenta también son desaturados, inclinados hacia el gris y una neutralidad que busca no llamar demasiado la atención, ya que debe vivir escondida, pasando desapercibida ante los ojos del mundo. En el caso de su vestido, vemos los tonos negros, relacionados con lo desconocido y el misterio, y grises y malvas muy suaves. Como punto de interés, puede recalcarse que el color malva fue representativo del decadentismo, siendo muy común en los vestidos, zapatos y lazos del Londres del 1860⁴³. Este color, aunque habitualmente en tonos más saturados, también ha representado la femineidad y la juventud. El gris, por su parte, suele utilizarse como símbolo de modestia, calma y compostura.



Aurora, al final de la cinta, con su apariencia final, en su ilustración oficial de la Enciclopedia Disney

43 - Adobe. (2024). *Inspiración en el color malva*. Disponible en: [<https://www.adobe.com/es/express/colors/mauve#:~:text=El%20color%20malva%20es%20representativo,la%20juventud%20y%20la%20feminidad.>](https://www.adobe.com/es/express/colors/mauve#:~:text=El%20color%20malva%20es%20representativo,la%20juventud%20y%20la%20feminidad.>)

Las tonalidades comedidas cambian drásticamente tras el despertar de Aurora, cuando, desde el punto de vista de la psicología del color, la princesa adopta una personalidad completamente nueva. El diseño deja atrás los colores desaturados para vestirse de unos tonos rosados, símbolo de la buena salud, el amor y la alegría. En la mayoría de culturas, además, se asocia el color rosa a la inocencia y la femineidad. El vestido de Aurora se completa con una línea blanca, símbolo de pureza, luz y transparencia, en contraposición a los tonos negruzcos que vestía al principio de la cinta; todo ello enmarcado por una tonalidad de pelo rubio dorado mucho más cálida e intensa que la previa, a juego con la corona que luce la princesa. Por tanto, la simbología de la alegría ahora es radiante, en busca de la atención perdida cuando Aurora se disfrazaba de campesina.

Respecto a las formas geométricas de Aurora, la princesa presenta un diseño armonioso. Si bien sus características faciales no son tan redondeadas como las de su precursora Blancanieves, por ejemplo, las líneas utilizadas para su composición siguen siendo suaves. Predominan las curvas, presentes en toda la figura de Aurora y, en especial, en las ondas de su pelo, que dan fin al cabello del personaje con una graciosa forma circular. Como aspecto indicativo de la evolución del dibujo de Disney, y sobre todo de la presencia de Eyvind Earle, pintor y director artístico de la cinta, se encuentran las líneas angulosas en el diseño de la vestimenta de Aurora, que presenta una cantidad mayor de siluetas en pico, o verticales, que las películas previas del titán de animación.

Forma de monstruo

Ahora, analicemos las características normalmente atribuidas a los villanos para confirmar su ausencia en la princesa. Aurora no presenta características raciales exageradas, ni rasgos faciales evidenciados, que busquen su caricaturización. Al contrario, el diseño de la princesa invita a la simpatía y pretende ser del agrado del espectador.

Del mismo modo, tampoco presenta *queer coding* en ninguna de sus acciones ni intereses. No se aprecian sugerencias subtextuales en la codificación del personaje de Aurora, siendo una imagen de la femineidad estereotípica de la época cultural a la que pertenece, por su diseño visual, su papel en la narrativa de la película, y por su interés romántico masculino, el Príncipe Felipe.

CASO 1.2. Análisis de las características de Maléfica

Aspecto narrativo y temperamento

Respecto al aspecto narrativo de Maléfica, nos encontramos con una figura que encaja casi a la perfección dentro de la tipología temperamental *colérica*. La villana es presentada como un hada malvada que, además de no ser capaz de contener sus arrebatos emocionales, los exprime hasta dinamitarlos, provocando reacciones explosivas que acompañan los giros de guión más importantes de la película; comenzando, claramente, por el maleficio que le lanza a Aurora tras no ser invitada al bautizo de la menor. Podría presuponerse, si analizásemos otros largometrajes dedicados a este personaje —como *Maléfica* (2014)—, que no es únicamente la falta de invitación lo que dinamita el comportamiento explosivo de la villana, pero en el clásico de Disney, su acción se simplifica.

Por tanto, Maléfica tiene una relación muy estrecha con sus emociones, pero la traducción de la misma es negativa hacia los demás personajes y, en consecuencia, hacia la trama de la narración de la película.

Esta tipología temperamental suele dar pie a los giros de guión, debido a, precisamente, los desencadenantes de sus reacciones, que no suelen tener efecto en la mayor parte de los personajes de la trama. De este modo, Maléfica está presente en todos los giros de guión de *La Bella Durmiente*, arrebatándole el protagonismo a Aurora, a quien, literalmente, empuja hacia un papel secundario, de pasividad ante el curso de los acontecimientos.

Objetivos

Los objetivos de Maléfica están estrechamente relacionados con su tipología temperamental, y es que, tras su primer arrebato de ira, al no ser invitada al bautizo de Aurora, el hada malvada decide sumir en desgracia a todo el reino. En los primeros minutos de la cinta, cuando Maléfica irrumpe en la celebración y, encolerizada, conjura el maleficio, se puede apreciar una mención indirecta a una relación previa entre la villana y los monarcas del reino, ya que ambos parecen conocerse previamente. Es decir, se conocían, pero prefirieron no invitarla. El Rey Estéfano y la Reina Flor no querían que estuviera presente.

Es este rechazo lo que hace estallar el giro de guión producido por la tipología colérica de la villana. Podría presuponerse que, de no haber sido rechazada, Maléfica no hubiera tenido motivos para hacer el mal contra el reino. Sin embargo, la habitual fijación emocional de este tipo de temperamento la empuja a no poder olvidar esa ofensa y, posteriormente, a formalizar su obsesión hacia la princesa Aurora, que actúa de símbolo, o medio de acción, para que la villana pueda actuar y conseguir su objetivo: hacer daño a los monarcas y sumir el reino en la desgracia.

Para conseguir este objetivo, Maléfica *necesita* a Aurora. A lo largo de la película, todos los esfuerzos de la villana están centralizados alrededor de la princesa: primero, deseando encontrarla para arrastrarla a su sueño eterno y, después, para *defender* el estado del sueño de la princesa mientras está dormida en la torre, para lo cual incluso adopta una forma de dragón oscuro.

Cuando las hadas bondadosas sumen a todo el reino en un sueño profundo para acompañar a Aurora, Maléfica no actúa para intentar dañar a los monarcas o a sus súbditos. Podría haber terminado con la vida de los monarcas, hacia quien, en principio, debería ir dirigida su venganza, pero llama la atención que el motor de la actuación del hada malvada sea únicamente la princesa.

Utilizando la herramienta analítica de la perspectiva contraria, podríamos decir, de hecho, que cuando Aurora está sumida en su sueño eterno, es Felipe quien desea irrumpir en la torre para despertarla mediante un beso que, si bien se estipula como *de amor verdadero* desde el inicio de la cinta, lo cierto es que no tiene ningún tipo de consentimiento por parte de la princesa.

Es Maléfica quien *defiende* a la princesa, que está transformada en un sujeto pasivo, y trata de impedir que esta situación exista, pero, ¿y si Aurora no estuviera hechizada? ¿La situación sería contraria? ¿No podría, de ocurrir esta defensa por parte de Maléfica, adaptarse a un rol *protector* de Aurora? En la narración de las películas clásicas de Disney, mucho más lineal, los matices conceptuales del bien y el mal están definidos con claridad en un blanco y negro sin grises. Los objetivos de la villana, así, son impulsados desde el mal y sencillos de identificar: dañar a los monarcas y sumir en la desgracia al reino que regentan.

Sin embargo, la relación entre ambas mujeres levantó el suficiente interés entre el público, a

lo largo de los años, como para ser estudiada en más profundidad en la película *Maléfica* (2014), que explora el patriarcado y la amplitud de los tipos de amor más allá del puramente romántico.

Lenguaje visual

Podríamos decir, sin duda, que Maléfica es uno de los personajes de The Walt Disney que más tonalidades oscuras presenta en su diseño. El color negro envuelve su apariencia casi en su totalidad, siendo símbolo inequívoco de la oscuridad, lo desconocido y lo maligno, como ya hemos estudiado previamente en el Marco Teórico de este Trabajo de Fin de Grado.

En menor medida, los colores morados, amarillentos y verdes completan la colorimetría utilizada en esta gran villana. El morado, transmisor de conceptos como el poder, la sabiduría y la magia. Por su parte, el verde, cuando es utilizado por figuras antagonicas, bebe de un significado extendido a varias culturas sobre el miedo, la avaricia o el propio mal. En el caso concreto de Maléfica, este tono verdoso está presente en la piel, estableciendo un aire enfermizo, tóxico incluso que, junto al fondo ocular, transmiten extrañeza. De hecho, este tono de verde pálido es utilizado, también, aunque de manera tenue, en los personajes que están bajo el influjo del maleficio de la villana.

Como contrapunto del diseño, encontramos que el báculo de Maléfica, o su arma mágica, es de un tono dorado que resalta absolutamente sobre las tonalidades previamente descritas. El amarillo y, concretamente, el dorado, es un color atribuido al lujo y la riqueza. Por tanto, nos transmite la alta posición de la villana en la película, recalcando todavía más el amplio poder que posee.



Maléfica en su ilustración oficial de la Enciclopedia Disney

Las formas geométricas presentes en Maléfica son angulosas y puntiagudas, predominando en los cuernos presentes en la cabeza del hada malvada, cuya búsqueda de la semejanza con unos cuernos demoníacos es notable. El cuello de la túnica está formada por formas triangulares, así como el rostro en el que despuntan rasgos punzantes. El único punto que contiene formas más curvas es la piel del personaje, y apenas es mostrado: el peso de la imagen recae en la túnica.

El diseño de su vestimenta contiene, en su totalidad, una tendencia hacia la verticalidad, ya sea en las líneas del cuerpo principal de su túnica, como de las mangas que se precipitan de forma amplia hasta el suelo, cuyos vértices son afilados.

Forma de monstruo

El aspecto físico de Maléfica está estrechamente conectado con la intencionalidad de la representación de su maldad. Como hemos visto en el apartado anterior, los rasgos fisiológicos del hada malvada están dibujados con abundantes líneas verticales pero, además, se han diseñado para proyectar una imagen de poder excesiva. El rostro del personaje contiene un mentón prominente, puntiagudo. La nariz, pese a ser de tamaño reducido, tiene un pequeño arco que transmite esa *falta de perfección* o, mejor dicho, de lejanía con los rasgos atribuidos a personajes que buscan producir la comodidad del espectador, como Aurora.

Maléfica muestra características raciales que, aunque no recaen en ser un reflejo literal de las tonalidades presentes en la piel de la raza humana, sí evidencian el sentido de su *diferencia*. Como hemos visto en el Marco Teórico, este es uno de los rasgos atribuidos a las figuras narrativas de los villanos para separarlos de los héroes. Nuestra hada malvada posee un tono de piel verdoso, pálido, que podría relacionarse con la enfermedad. Como punto de importancia, se debe recalcar que este tono de piel no es compartido con ningún otro personaje de largometraje, delimitando lo único de la villana.

Hay que tener en cuenta que, en el caso de *La Bella Durmiente*, la estética de sus personajes está condicionada a la visión artística del pintor Eyvind Earle, director artístico de la cinta. Es por ello que, pese a que Maléfica no muestra una exageración física desorbitada, y mantiene una figura estilizada dentro de su maldad, su desvinculación con la luz recae, precisamente, en la notoriedad de la oscuridad presente en ella y lo extraño de su belleza.

Respecto al *queer coding*, en Maléfica podemos encontrar un rasgo presente en los villanos de las películas clásicas de Disney que, además de compartirlo con el arquetipo masculino de *salvador*, es incluso superado en ciertas ocasiones: el interés por la princesa. La psicología de Maléfica nos lleva a pensar en el deseo de venganza o en el sentimiento de la envidia, pero, teniendo en cuenta que establecimos anteriormente que la conexión de la villana con sus emociones, y su respuesta ante las mismas, no se expresa de forma sana hacia los demás, encontramos una posible implicación subtextual de simbología *queer*. Este interés se explora más abiertamente en la cinta moderna dedicada a la villana (*Maléfica*, 2014), en la que ambos personajes femeninos, Maléfica y Aurora, tienen una relación mucho más estrecha, llegando a compartir una escena en la que el hada malvada le dice que no le permitirá casarse con el Príncipe Felipe.

De regreso al clásico que nos ocupa, y diseminando sus acciones, ¿no es la búsqueda de atención por parte del reino lo que busca Maléfica, al principio de la cinta?, ¿y posteriormente,

cuando Aurora es adulta? ¿Por qué se enfrenta a una batalla contra el Príncipe Felipe, si no es para *poseer* a la Princesa Aurora, lo que le confiere poder? Las características de la personalidad de Maléfica son, normalmente, atribuidas al género masculino en la narración clásica: búsqueda de gloria, interés por la princesa y demostración de poder. Estas características, a su vez, se contraponen con una imagen asociada, tradicionalmente, al género femenino: figura fina, rostro afilado, uso de maquillaje y laca de uñas. Es esta no-correspondencia lo que guía la utilización del *queer coding* en la factoría Disney.

Como síntesis, podríamos establecer que Maléfica da muestras relevantes de características y diferenciación racial, rasgos fisiológicos evidenciados y probabilidad de *queer coding* subtextual.

CASO 1.3. Tabla comparativa

Personajes sujetos a análisis	Temperamento	Objetivo	Lenguaje visual	Forma de monstruo
Aurora	Sanguíneo	Despertar, casarse con el Príncipe Felipe	Psicología del color: colorimetría atribuida a la bondad Formas geométricas: redondeadas, agradables	Características de diferenciación racial: no Rasgos fisiológicos evidenciados: no <i>Queer coding</i> subtextual: no
Maléfica	Colérico	Sumir el reino en la desgracia, impedir el despertar de Aurora, ser respetada, demostrar poder	Psicología del color: colorimetría atribuida a la maldad Formas geométricas: afiladas,	Características de diferenciación racial: sí Rasgos fisiológicos evidenciados: sí <i>Queer coding</i> subtextual: sí

CASO 2: La Sirenita (1989)

Cuando, en 1989, tras pasar el oscuro período conocido en la historia de Disney como *protorrenacimiento*, la factoría del ratón estrenó la cinta de *La Sirenita*, la crítica habló de la recuperación de la antigua época dorada de la productora.

La muerte de Walt Disney en 1966 había golpeado fuertemente los cimientos creativos del titán audiovisual y, aunque las películas *Los Rescatadores* (1977) y *Oliver y su Pandilla* (1988) establecieron la guía para el afamado período de *renacimiento Disney*, no fue hasta que *La Sirenita* superó los récords de la película animada más taquillera de la historia, y se hizo con dos premios Óscar, que The Walt Disney Pictures pudo asegurar al público que las grandes ideas habían regresado a su equipo.

Así, se convirtió en una de las películas favoritas de la crítica, y sirvió de ejemplo perfecto para recuperar la confianza, la credibilidad y la gloria hacia la productora. Pero no sólo fue su banda sonora mundialmente conocida, y encabezada por la pieza de *Bajo el Mar*, lo que catapultó la cinta hacia lo más alto. Ya que prácticamente la totalidad de la película transcurre debajo del agua, se crearon cientos de fondos marinos y efectos acuáticos mediante la animación tradicional en la que volvió a apostarse como punto fuerte. Un elenco de encantadores personajes que nadan con naturalidad entre *gags* cómicos, entrañables escenas y valerosos discursos que se siguen recordando hoy en día, terminaron de establecerla como una de las primeras obras en las que todos pensamos cuando nos hablan del cine de Disney.

La película de *La Sirenita* cuenta la historia de Ariel, una sirena de dieciséis años e hija de Tritón, el rey de los mares. El argumento gira en torno al viaje que emprende cuando, un día, impulsada por su curiosidad hacia el mundo humano, Ariel sube a la superficie y ve a Eric, un joven príncipe del que se enamora instantáneamente. El príncipe, que en aquel momento estaba en medio de una celebración en un barco, sufre un accidente a causa de unos fuegos artificiales descontrolados. Es en medio de este incendio cuando Ariel salva a Eric llevándolo a tierra firme, interpretando para él una canción mientras está inconsciente. Antes de que el príncipe despierte, Ariel se marcha y regresa al océano, con la conciencia de que un humano no debe ver una sirena.

Esta situación es aprovechada por Úrsula, la bruja del mar, que, tras ser informada de ello, decide citar a Ariel para ofrecerle una trampa en forma de pacto: ella la transformará en humana, para que pueda estar en la tierra con el príncipe, a cambio de que Ariel le entregue su voz. Ariel, guiada por sus sentimientos, acepta sin saber que su voz sería utilizada para engañar al príncipe, además de a sí misma, desencadenando un escenario límite que obliga a Tritón a cederle el trono a la bruja para salvar a su hija.

CASO 2.1. Análisis de las características de Ariel

Aspecto narrativo y temperamento

Ariel, como protagonista de la película, encarna a la perfección algunos de los rasgos vistos anteriormente en las clasificaciones del Marco Teórico. Desde un punto de vista narrativo, es la heroína, y encaja dentro de la tipología del patrón equilibrado y simpático, ligeramente loco por su edad adolescente —e inclinado hacia el romanticismo, como todas las princesas Disney de períodos clásicos—, pero sin dejar de ser emocional, afable o sincera.

Su temperamento, así, es el sanguíneo: Ariel no reprime sus emociones con dureza, sino que se embarca en una aventura para luchar por ellas. Contagia sus estados de ánimo al resto de personajes, siendo este aspecto fácilmente visible en sus compañeros, Flounder y Sebastian, que actúan de refuerzo y amplificación para las emociones de la protagonista a través de la narración. Además, es una persona que se relaciona con facilidad, o pone su empeño en ello, incluso cuando sus circunstancias no lo facilitan. Por ejemplo, en este caso, cuando no tiene voz y debe comunicarse mediante movimientos, símbolos o escritos.

Objetivos

Así, como hemos dicho antes, el objetivo de Ariel recae en el romanticismo, pero, a

diferencia de Aurora —una princesa relegada a ser un sujeto paciente y dependiente de su interés romántico—, también en la aventura. El personaje de la sirena protagonista tiene inquietudes aventureras, de libertad y de hacer cumplir sus sueños. A Ariel siempre le ha gustado el mundo humano, siempre ha querido aprender sobre él, sus costumbres, objetos y características que tan lejanas son a su hogar, el reino submarino de la Atlántica, donde guarda una colección secreta de artilugios del mundo de la superficie. Cuando conoce al Príncipe Eric, su ansia de aprendizaje se une al interés romántico: Ariel quiere que el Príncipe Eric se enamore de ella, pero también quiere ir al mundo humano. Aunque Ariel renuncie a partes de sí misma a cambio de su objetivo (su voz, cediéndosela a la villana, Úrsula, como parte del trato por obtener dos piernas con las que poder caminar en la superficie), no renuncia a su sueño: vivir el mundo humano.

Esto nos lleva a hacernos una pregunta sobre el objetivo y la personalidad de la princesa Ariel: Si Eric fuese un tritón, criatura masculina homóloga a las sirenas, ¿habría llamado la atención de Ariel, hasta el punto de que ella renunciase a partes de sí misma para la obtención de su amor? Teniendo en cuenta el peso narrativo que se le atribuye a la condición humana en la cinta, al descubrimiento de la superficie como símil de crecimiento y a la personalidad atribuida a la sirena, que más adelante apoyaremos en el estudio de su lenguaje visual, podríamos decir que no. Pese a que el interés romántico de Eric es una gran parte del motor narrativo que pone en marcha la aventura de Ariel, no es la base de la misma en su totalidad. De hecho, si Ariel no hubiera tenido su curiosidad por el mundo humano desde el inicio de la cinta, no se hubiera acercado al barco donde se encontraba Eric, que naufragó; y, por tanto, nunca le hubiera conocido. Podemos concluir, pues, que es el interés por el mundo exterior lo que lleva a Ariel a conocer a su interés romántico, lo que posteriormente se traduce en uno de los motores de la narración, mas no se trata del principal, que motiva la búsqueda en un primer lugar.

Lenguaje visual

Siguiendo los primeros patrones del lenguaje visual, comenzaremos a analizar la psicología del color atribuida a Ariel. En Ariel, los colores predominantes son el verde —asociado a personajes en desarrollo para la compañía Disney como, por ejemplo, Peter Pan (*Peter Pan*, 1953); también a la seguridad, la sanación y la madurez— de su cola de sirena, y el rojo —asociado a las emociones fuertes, utilizado por este motivo tanto para héroes (*Los Increíbles*, 2004) como villanos (Capitán Garfio, *Peter Pan*, 1953), del titán audiovisual; en este caso, simbolizando las pasiones que mueven a Ariel— de su característico cabello.



Ariel, en su forma de sirena, en una ilustración oficial de la Enciclopedia Disney

Como tercer color característico de Ariel, encontramos el morado, aunque en menor medida que los anteriores. El morado es un color que, como ya hemos visto en el Marco Teórico, se asocia a los villanos, sobre todo. En este caso, Ariel puede tener parte de este color, bien porque simboliza el lujo y la realeza de su familia, encabezada por el propio Rey del mar, o la *posesión* de Úrsula de parte de ella. Además, este color se posiciona en la mitad superior de su diseño, siendo posible la relación entre la posición del color morado con la parte fisiológica que “contiene” la voz, cercana al cuello de la sirena.

Las formas geométricas son suaves y redondeadas en Ariel. Casi todas las líneas que conforman su diseño son curvas, ligeras y sin grandes despuntes. Si hay alguna figura geométrica que sobresalga, es el círculo, visible en la cabeza, su torso, la cola de sirena, y especialmente en sus ojos, sus mejillas e incluso su cabello, que resaltan esta forma curva. Por tanto, siguiendo la teoría de Nugent⁴⁴ expuesta previamente en el Marco Teórico, la bondad y la cercanía de Ariel están expresadas, también, mediante las formas geométricas que conforman su personaje.

Forma de monstruo

Ahora, revisemos las posibles formas del monstruo presentes en nuestra sirena protagonista. Respecto al aspecto racial, Ariel es una muchacha caucásica, de facciones suavizadas. Sigue la sintonía vista previamente en la figura de Aurora, y que proseguirá en otras princesas de la factoría Disney, de ofrecer un personaje femenino visualmente agradable. No hay rasgos fisiológicos exagerados que se evidencien en la forma de Ariel, así como no se contemplan atributos en el subtexto del diseño del personaje que puedan deberse al *queer coding* presente en algunos villanos.

El interés romántico de Ariel es único y se establece claramente desde los primeros minutos de la cinta, siendo Eric y la obtención de su amor romántico las bases para que de comienzo su aventura en busca de abandonar el mar para ser humana.

CASO 2.2. Análisis de las características de Úrsula

Aspecto narrativo y temperamento

Úrsula, bien por sus reacciones explosivas, bien por el modo que tiene que sobreponerse a las dificultades por medio de las respuestas emocionales descontroladas, encaja en la tipología del temperamento colérico. Este tipo de personajes, además de servir como un acompañante ideal para los giros de guión, tienden a mostrar una exageración constante en pantalla. En ocasiones, pueden ser vistos como demasiado dramáticos o sobreactuados, pero son características que encarnan este perfil en su totalidad.

La mayor prueba que tenemos de la tipología temperamental de Úrsula recae en su relación con sus propias emociones. Cuando la bruja del mar se enfrenta a un dilema, o cuando recibe un mensaje de algo que no le gusta, su primera respuesta es un estallido emocional que suele acompañar de una demostración de poder. Encontramos ejemplos de ello en sus intercambios con el Rey Tritón, hacia quien Úrsula siente gran envidia por su posición en Atlántica.

44 - Nugent, J. [Jack]. (2016). *Movie geometry – Shaping the way you think* [vídeo]. Disponible en: <https://www.youtube.com/watch?v=ILQJiEpCLQE>

Objetivos

El objetivo de la temible bruja del mar, así, está ligado al rey. Encontramos una similitud con la anterior villana analizada, Maléfica, quien también sentía una animadversión sobresaliente hacia el monarca. En el caso de Úrsula, el Rey Tritón es su hermano, y la desterró por realizar crímenes con algunas criaturas marinas. Si bien en el caso de Maléfica, su objetivo pasaba por utilizar a Aurora, Úrsula *necesita* que Ariel sea de su propiedad para poder vengarse del Rey Tritón, intercambiando a su hija por el tridente, símbolo de poder en todos los mares. La obsesión que Úrsula desarrolla hacia Ariel es absolutamente visible durante toda la cinta. La bruja pasa por embaucarla para conseguir cerrar un trato con ella donde, cediéndole su voz, Ariel consiga unas piernas temporales; también, intenta hacer su compromiso con el Príncipe Eric imposible adoptando una forma humana, Vanessa, con la voz robada de la sirena protagonista, por lo que sus impedimentos para tratar de impedir que Ariel consiga casarse son constantes a lo largo de la película.

Por tanto, podríamos decir que el objetivo de la villana de *La Sirenita* (1989) es, en un sentido amplio, gobernar sobre el reino submarino de Atlántica. Para poder alcanzarlo, el objetivo a corto plazo es que Ariel sea *suya*. Este sentido de la propiedad, tan tóxico, desarrollado por Úrsula, se hace notable en alguno de los intercambios entre ambas, cuando la bruja del mar sujeta con fuerza a la sirena protagonista para que se quede a su lado.

Lenguaje visual

El color predominante en Úrsula es el morado, utilizado habitualmente en la presentación de los antagonistas de las películas infantiles de The Walt Disney. La teoría del color asegura que este rango de tonalidad establece relaciones con elementos como el poder, la magia, la ambición y el lujo, tres conceptos que encarnan a la perfección al personaje de la temible bruja del mar.



Úrsula en su ilustración oficial de la Enciclopedia Disney

El negro, inequívoco color asociado a la oscuridad, y en menor medida el tono rojizo de su pintura de labios, o el azulado de la sombra de ojos, completan el cuadro cromático de Úrsula. Es destacable, a su vez, que cuando la bruja del mar adquiere la voz de Ariel, la captura en una concha marina que pende de su cuello con un collar. Esta concha marina es de un color amarillento, complementario a la paleta cromática utilizada en Úrsula para amplificar su contraste y llevar la atención hacia ella, siendo uno de los símbolos de poder que porta la villana junto al tridente del Rey Tritón, también de un tono dorado, al final de la película.

Cabe destacar, a su vez, que la tonalidad de los colores utilizados en el diseño de Úrsula es intensa, siendo versiones muy saturadas de los mismos. La sombra azul, tan potente, tiene una simbología asociada al concepto *queer coding* subtextual que se analizará en apartados posteriores, buscando estrechar lazos con la imagen *drag*. Esta intención se puede ver, también, en el lunar que posee la bruja del mar y que se pinta en una escena frente al tocador, mientras se adorna con el resto de su maquillaje.

Pese a que las formas geométricas atribuidas a Úrsula son, en su mayoría, curvas, es en la exageración de las mismas donde encontramos la prueba de la forma de monstruo que se le atribuye. Analizaremos la misma en el siguiente apartado. Por el momento, repasemos la figura de la villana.

El diseño de Úrsula contiene una gran cantidad de líneas curvas, pero el uso de estas no se corresponde con la imagen presente de la *bondad*. Las líneas redondeadas que inspiran bondad construyen rostros agradables, formas suavizadas, sin rasgos afilados. Aunque la bruja del mar tiene numerosas líneas curvas en su figura, el exceso de las mismas está utilizado para resultar desagradable. Las incluidas en la fisiología animal que tiene en la mitad inferior de su diseño, ya proporcionan una sensación de *extrañeza*, y las que contiene en su rostro, por ejemplo, se cortan con líneas verticales. Es decir, Úrsula tiene líneas curvas en su rostro —el mentón, la forma excesivamente redonda de la cara—, pero los rasgos diseñados mediante la verticalidad ganan fuerza bajo el exceso de estas. Sus ojos son afilados, al igual que su nariz o incluso los pómulos, redondos, pero terminados en un sutil pico. Los labios de la villana, pese a contener líneas curvas, están fruncidos en una expresión cortante la mayor parte del largometraje, lo que acentúa el rechazo que provocan.

Es importante, también, la clave vertical bajo la que está diseñada su cabello. Úrsula tiene el pelo corto, en una forma afilada que podría presuponerse por estar bajo el agua. Sin embargo, llama la atención que es el único personaje de toda la película que reúne esta característica, pese a que todos están en un espacio submarino. Así pues, podemos determinar que este rasgo de verticalidad, que llama al desorden, a la atención y al movimiento —en lugar de a la calma, bondad o tranquilidad que inspiran las líneas curvas—, está minuciosamente planteado para ser un punto de interés predominante al ver el diseño de Úrsula.

Forma de monstruo

El aspecto físico de Úrsula, aunque bebe directamente de la morfología animal del pulpo, criatura que contiene la mitad de la forma de la villana y de aspecto mayormente redondeado, aprovecha todas las oportunidades que se le presentan para evidenciar poderosas líneas agudas en su diseño. Uno de los ejemplos más destacables es su peinado, que ya hemos estudiado en el apartado

anterior y que estipula la verticalidad presente en su rostro.

De un modo similar al caso de Maléfica, la bruja del mar presenta un tono de piel que, si bien no está asociado a ningún colectivo racial humano, sí puede asociarse a la unicidad, a *lo diferente*. Por tanto, aunque no sean humanas, Úrsula sí presenta características raciales *extrañas*. Como vimos a lo largo del Marco Teórico, esta propiedad despunta en los villanos, cuyo diseño quiere alejar al antagonista del resto de personajes. Es este tono de piel, de un lila tenue, que no comparte con ninguno de los otros personajes de la cinta, el primer rasgo distintivo en la villana.

Sobre los rasgos fisiológicos evidenciados, es evidente la búsqueda de la contraposición corporal entre Ariel y Úrsula. Teniendo en cuenta que los villanos buscan parecer desagradables al público, y alejarse de *lo que queremos ser*, llama la atención que el diseño utilice el *body shaming* para ello de un modo tan descarado con la bruja del mar. Esto es fácilmente identificable, ya que la villana es —con la excepción de una de las criadas del Príncipe Eric, una mujer de avanzada edad y formas redondeadas de aspecto bonachón—, el único personaje con sobrepeso presente en el largometraje. Es importante tener en cuenta el contexto sociocultural de *La Sirenita* (1989) para que este concepto se identifique con la profundidad necesaria. En estos años —las décadas de 1990 y los años 2000—, la concepción de cuál debía ser el cuerpo “correcto” era de todo menos correcta. Numerosos artistas eran criticados por pesos corporales que hoy en día serían considerados de tallas normales o medianas. Esta prueba existe en personajes de grandes producciones, como Bridget Jones, protagonista de *El diario de Bridget Jones* (2001), que era una mujer de 60kg criticada con dureza desde el inicio de la cinta por tener sobrepeso. Trasladando este contexto sociocultural hacia el cine de animación y, más concretamente, hacia el personaje de la bruja del mar, podemos entender que el diseño redondo del personaje no era en busca de evidenciar la bondad, sino pretendiendo que su exceso de curvas fuera un *defecto diferenciador* del resto, lo que evidenciaba la crítica intrínseca de su maldad.

Respecto al *queer coding*; en el documental Howard (Hahn, 2018) se muestran las bases del que fue el diseño previo de Úrsula: la villana iba a ser una mujer delgada, de estilo motero y con cabello corto de influencias *punk*. Sin embargo, Roger Allers, uno de los realizadores del guion, planteó un diseño basado en Divine, una *drag queen* de gran fama en el momento de la producción de la cinta. Finalmente, convencido por este diseño, Howard Ashman, productor y guionista principal de *La Sirenita*, se decidió por utilizar las influencias *drag* en la bruja del mar.

Analizándola desde el punto de vista de la forma del *monstruo*, encontramos varias características reseñables en el diseño de esta gran villana. Por un lado, hay numerosos rasgos fisiológicos que han sido evidenciados, como la profundidad de sus cuencas oculares o el grueso de su mandíbula, que provocan una adquisición de rasgos fuera de la normalidad. El aspecto más destacable en Úrsula, en cambio, es el referente al género. Estableciendo su base en la cultura *drag queen*, es interesante analizar el modo en que esta antagonista, desde su primera aparición en la cinta, busca crear en el espectador una sensación de confusión. Su comportamiento trasciende al habitual en otras villanas femeninas, y no duda en desafiar los límites de las normativas de género y las categorías de sexo. Como ocurre con las *drag queens*, Úrsula “complica” los estándares binarios de la sexualidad.

Úrsula es mostrada como una villana con gran fuerza física —en una de las escenas finales, en mitad de la lucha para hacerse con el tridente, la bruja del mar forcejea con Ariel y demuestra su diferencia de fuerza física con la protagonista al lanzarla al suelo—. Además de la fuerza física, se

le atribuyen otras características tradicionalmente asociadas a roles masculinos, como la demostración de poder o la búsqueda ambiciosa de una posición jerárquica superior. Por tanto, podemos concluir que el *queer coding* está muy presente en el diseño de la villana de *La Sirenita*.

CASO 2.3. Tabla comparativa

Personajes sujetos a análisis	Temperamento	Objetivo	Lenguaje visual	Forma de monstruo
Ariel	Sanguíneo	Descubrir el mundo humano, conocer las costumbres de los humanos, enamorar al Príncipe Eric	Psicología del color: colorimetría atribuida a la bondad Formas geométricas: redondeadas, agradables	Características de diferenciación racial: no Rasgos fisiológicos evidenciados: no <i>Queer coding</i> subtextual: no
Úrsula	Colérico	Reinar sobre Atlántica, tener poder, poseer a Ariel	Psicología del color: colorimetría atribuida a la maldad Formas geométricas: afiladas, desagradables, redondeadas desde la crítica	Características de diferenciación racial: sí Rasgos fisiológicos evidenciados: sí <i>Queer coding</i> subtextual: sí

CASO 3: *El Jorobado de Notre Dame* (1996)

Ambientada en el convulso París del siglo XV, *El Jorobado de Notre Dame* cuenta la historia de Quasimodo, el bondadoso y, según la narración de la cinta, deforme campanero de la catedral de Notre Dame, que se enamora de una joven bailarina gitana, Esmeralda, que es perseguida y deseada por el malvado juez Frollo. Además de Quasimodo, se opondrá a Frollo el valeroso Capitán Febo, quien también terminará enamorándose de Esmeralda.

La cinta de Disney es una adaptación del clásico de Víctor Hugo, *Nuestra Señora de París* (1831) y destaca, además de por sus brillantemente coloreados escenarios franceses y la narración introspectiva de su protagonista, por ser el primer acercamiento oficial del estudio del ratón hacia la religión; en concreto, la Iglesia católica. Llama la atención que, a su vez, sea considerada como una de las películas más oscuras de la factoría, ya que explora temas tan perversos y adultos como el pecado, el genocidio, la lujuria, el infanticidio, el infierno o el antiziganismo, a pesar de los cambios realizados por la MPA —Motion Picture Association, organización estadounidense sin ánimo de lucro creada para velar por los intereses de la industria cinematográfica— para lograr que se le otorgara una clasificación G.

La historia comienza con el juez Frollo y su cruel lucha contra el colectivo gitano, hasta tal punto que mata a una mujer embarazada que trata de huir con un niño entre sus brazos. Este niño será, en el futuro, Quasimodo, el protagonista de la historia, quien es encerrado en el campanario de la catedral como un acto de “bondad” por parte del juez.

Engañado por Frollo, Quasimodo no tenía permitida la salida al mundo exterior, pero el campanero, alentado por sus amigas gárgolas, Hugo, Víctor y Laverne, termina escapándose para acudir al Festival de los Bufones. Es en este lugar donde, tras el baile y una burla popular por su aspecto, conoce a Esmeralda, una joven gitana que denuncia públicamente el maltrato ejercido contra la sociedad gitana y de quien Quasimodo se enamora ciegamente. Esto despierta la ira del juez Frollo quien, desde la tribuna, la acusa de brujería y emite la orden de apresarla con vida. Quasimodo, por su parte, promete volver al campanario y no volver a salir de allí nunca más.

La trama sigue con la persecución de Esmeralda, quien se convierte en el objeto de los deseos más oscuros del juez Frollo, y a la que el Capitán Febo, un respetable miembro de la guardia, termina ayudando tras ver sus intenciones justas y enamorarse de ella. El largometraje culmina con un cruento escenario de lucha social frente a la catedral, donde Quasimodo, Esmeralda y Febo están escondidos, mientras el pueblo gitano combate por sus derechos contra los guardias que les llevan maltratando toda su vida, los soldados de Frollo. En la escena final, Frollo, que se descubre como el asesino de la madre de Quasimodo, cae sobre las llamas de la guerra donde pretendió arrojar a Esmeralda por impura.

Tras el final de la guerra, Quasimodo es bienvenido en sociedad al ser visto como un héroe, siendo abrazado por el pueblo gitano unido al pueblo de París, y acepta el amor correspondido que existe entre Febo y Esmeralda.

CASO 3.1. Análisis de las características de Quasimodo

Aspecto narrativo y temperamento

Pese a las limitaciones atribuidas desde la narración a su físico, y que se hacen notables durante toda la cinta como uno de los grandes motivos del trauma y la personalidad de Quasimodo, el protagonista de la película podría describirse como una persona emocional —en exceso, en ocasiones, lo que denota su falta de educación social—, que está dispuesto a sacrificarse por el bien de otros —sobre todo, de Esmeralda—, y que, cuando está en sus momentos de refuerzo, no tiene miedo a mostrar sus sentimientos. Llama la atención, sobre todo, una escena donde el egoísmo y los deseos personales de Quasimodo salen a la luz frente al Capitán Febo, interés romántico de Esmeralda, y personificación de *todo lo que Quasimodo no es, y le gustaría ser*.

Por tanto, incluso siendo un héroe protagónico con luces y sombras —lo que, a mi parecer, aunque se aleje de la heroicidad pura, le hace más humano—, Quasimodo encaja en la tipología del temperamento sanguíneo, como la mayoría de protagonistas de Disney.

Son las sombras de este protagonista, precisamente, lo que aleja a Quasimodo de los arquetipos pertenecientes a largometrajes más clásicos, y lo que nos empieza a conducir al cambio en el estilo que Disney adoptará en el futuro con sus películas más modernas. Los héroes comienzan a no ser tan *blancos*, sino que dejan salir *negros*, o *sombras*, tradicionalmente atribuidas a la figura de los villanos, porque, ¿qué protagonista se muestra abiertamente egoísta en las películas del

período de Disney clásico? Quasimodo, entrando en un período más moderno de la narración de la factoría, es de los primeros en hacerlo de un modo evidente para el espectador.

Objetivos

Quasimodo, como la gran mayoría de los protagonistas, persigue un viaje del héroe — estructura narrativa clásica en la narración—, durante el cual debe superar algunos obstáculos para alcanzar su “premio”. Esta victoria, en el caso de Quasimodo, se centra en ser bienvenido a la sociedad, ser aceptado por todos y, en última instancia, más genérica, ser libre. Por tanto, aquí también vemos una distinción con los héroes más clásicos de Disney, ya que el interés amoroso, pese a estar representado en la figura de Esmeralda, no es el motor de su viaje.

Lenguaje visual

Llegados a este punto del análisis de Quasimodo, comenzaremos a estudiar el lenguaje visual que se le atribuye al diseño del personaje. En primer lugar, respecto a la psicología del color, vemos que el color predominante en el protagonista de *El Jorobado de Notre Dame* es el verde, asociado a la tranquilidad, la bondad, la prosperidad y la generosidad. Llama la atención, sobre todo, este último concepto, ya que Quasimodo es empujado, en un momento de la trama de la película —refiriéndonos a los sentimientos no correspondidos por parte de Esmeralda hacia él, pero sí hacia el Capitán Febo—, a dejar de lado sus deseos personales en busca de la alegría común y, especialmente, de otra persona.



Quasimodo en su ilustración oficial de la Enciclopedia Disney

Otros tonos muy presentes en el diseño del protagonista son los anaranjados o rojizos, ya sea por su pelo, de un notable color cobrizo —el rojo, como hemos visto en el caso anterior de Ariel, representa la parte emocional y la fuerza de estas emociones—, o por los pantalones que viste, de una tonalidad anaranjada, más tenue.

Completan el cuadro de color unos zapatos en tonalidad azulada, que van a juego con los

ojos de Quasimodo. Este color es atribuido a la serenidad, la protección y la calma, características que también son aplicables al personaje en sus mejores momentos.

Es en el estudio de las formas geométricas, y en el posterior, en la llamada *forma de monstruo*, donde veremos la complejidad del diseño de Quasimodo. El campanero está compuesto, prácticamente en su totalidad, por líneas curvas —desde sus brazos, trazados de un modo excesivamente redondeado para resaltar su tamaño, hasta sus rasgos faciales o la caída de su túnica—; sin embargo, una gran línea aguda corona su diseño: la perteneciente a su joroba. Esto busca dotar de gran importancia a este atributo físico, demostrándonos, también, mediante el lenguaje visual, cuánto peso va a ostentar este rasgo en la psique del personaje.

Forma de monstruo

Como hemos visto anteriormente, Quasimodo no es un héroe al uso. Es un personaje compuesto de luces y sombras que, además de evidenciarse con su aspecto físico, acompañan la trama de superación que sigue hasta llegar a la culminación de su objetivo: el alcance de la aceptación, no sólo popular, sino propia y, en consiguiente, la libertad.

En consiguiente, seguida de estas sombras, su *forma de monstruo* también está desarrollada de una forma poco común para los heroicos protagonistas de The Walt Disney Pictures.

Aunque Quasimodo parezca pertenecer a una raza caucásica; separado, por razones de la trama, del colectivo gitano tan perseguido durante toda la película, al final de la misma descubre que Frollo fue el asesino de su madre, una mujer gitana que huía con él. Con todo, Quasimodo no muestra un color de piel atribuido a algún colectivo racial conocido, ya que todo el peso narrativo de su *diferencia* recae en su distinción más evidente: la joroba, tratada como una malformación física y causa directa del rechazo que sufre durante todo el largometraje.

Por tanto, Quasimodo presenta rasgos fisiológicos evidenciados, que están absolutamente retratados para subrayar el rechazo, la lejanía con el resto de personajes, e incluso el desagrado en el espectador. Quasimodo no es un protagonista al que estemos habituados por parte de Disney, y el estudio del ratón quiere que estemos seguros de que ellos lo quieren así.

Respecto al *queer coding*, no se encuentran muestras que evidencien este concepto subtextual en Quasimodo. Además de que expone características tradicionalmente atribuidas al género masculino en la narración —fuerza, valentía, demostración y búsqueda de reconocimiento—, el protagonista tiene un único interés romántico a lo largo de la película, Esmeralda, quien, pese a no corresponder su amor, actúa de acompañante en el descubrimiento de los sentimientos del protagonista durante todo el largometraje. Sobre todo, de los dirigidos hacia sí mismo.

CASO 3.2. Análisis de las características de Frollo

Aspecto narrativo y temperamento

Es probable que, con el ejemplo de Frollo, estemos delante de uno de los villanos más perturbadores y oscuros de todo el universo cinematográfico de Disney. Frollo encarna el mal en su compleja totalidad y, precisamente por esto, es uno de los personajes más difíciles de analizar desde un punto de vista narrativo.

Su personalidad tiene tintes coléricos por la relación tóxica que mantiene con sus emociones, especialmente las que son dirigidas hacia Esmeralda. Estas se muestran abiertamente durante la interpretación de la canción del villano, *Fuego Infernal*⁴⁵, en la que Frollo le canta a la obsesión que tiene hacia la bailarina, y donde pretende quitarse el sentimiento de culpa mediante un rezo católico expiatorio mientras humilla a la raza gitana. Lo que diferencia a Frollo del resto de villanos de Disney, hasta la fecha, es la justificación que hace de sus propios actos. Su personalidad colérica reluce cuando se enfrenta a un conflicto, pero este antagonista apoya sus acciones en un código moral supuestamente aceptable, ya que es un religioso acérrimo. Es decir, elude su propia responsabilidad, y culpa a otros —en este caso, a Esmeralda, en concreto, y a la raza gitana, en general—, de sus propios pecados, los más crueles vistos en una película de animación de The Walt Disney Pictures hasta el momento de su estreno.

Objetivos

Hasta ahora, los villanos de Disney han tenido objetivos, en su mayoría, concretos: conseguir el poder —Úrsula (*La Sirenita*, 1989)—, vengarse de una persona o personas concretas —Maléfica (*La Bella Durmiente*, 1959)—, etc. Sin embargo, la ambición de Frollo va más allá. Frollo desea el exterminio de una raza ajena a la suya, y tiene oscuros deseos de posesión hacia una persona que encarna esa raza, a sus ojos, pecadora y maligna: Esmeralda.

Profundizando en el objetivo, diremos, pues, que Frollo encarna un tipo de maldad hasta ahora inédita en la factoría Disney. El juez refleja, sin ningún tipo de metáfora ni matiz atenuante, el racismo en sí mismo. Además, siendo un personaje estrechamente relacionado con la religión católica, se advierte una fuerte crítica hacia la hipocresía del pecado, su “limpieza”, y el pecador.

El Jorobado de Notre Dame (1996) es una de las películas más oscuras que llevan el sello del ratón y, como tal, tiene escenas que nos hacen dudar si estamos viendo realmente una cinta de animación infantil. No es de extrañar, pues, como hemos visto anteriormente, que la MPA —Motion Picture Association— tuviera que recortar su metraje para que el largometraje fuera calificado como apto para todos los públicos, ya que aún hoy tiene secuencias que son absolutamente perturbadoras.

El villano de una película de estas características debe estar a la altura, y Claude Frollo lo demuestra con creces. Hasta ahora, prácticamente todos los villanos de Disney tenían una *forma de monstruo* evidenciada, ya fuera por su aspecto; por ejemplo, perteneciendo a una raza distinta —Úrsula (*La Sirenita*, 1989)—, o por su acciones, por ejemplo, hacer magia sombría —Maléfica (*La Bella Durmiente*, 1959), Reina Grimhilde (*Blancanieves y los Siete Enanitos*, 1937), etc.—; en cambio, Frollo encarna el villano puro, recuperando la esencia de antagonistas como Lady Tremaine (*Cenicienta*, 1950), un ser completamente humano que no necesita de poderes mágicos ni demasiadas ayudas externas para que su oscuridad traspase la pantalla.

Si a lo anteriormente mencionado le añadimos la cercanía con las figuras eclesiásticas que tradicionalmente poseía el personaje —y que Disney, para suavizar su crítica, decidió eliminar, además de ofrecer una contraparte en el bondadoso Arcediano, cura de la catedral, y maestro de Quasimodo—, podemos decir que, aún tras el filtro, la osadía del estudio alcanzó su pico con la creación de *El Jorobado de Notre Dame*, sobre todo teniendo en cuenta el año de su estreno, 1996,

45 - Producciones Stark (2017). *Fuego Infernal*, The Walt Disney Pictures. Disponible en: <<https://www.youtube.com/watch?v=UibXbs9RZAI>>

cuando la Constitución Apostólica de la Iglesia Católica —un conjunto de normas, instrucciones y otras cuestiones de obligado cumplimiento durante el desarrollo y la demostración de la fe cristiana—, escrita por el papa Juan Pablo II, tuvo su publicación.

Esta osadía está reflejada con gran maestría en Frollo, cuyos objetivos son, a grandes rasgos, el exterminio de la raza gitana —demostrando la gran crítica al racismo que se pretendía hacer en el largometraje—, y, más concretamente, la muerte de Esmeralda —ya que, aunque el objetivo más visceral del juez es que Esmeralda sea *suya*, sabe que nunca lo será—, entrando en juego otra potente plataforma para la crítica de la violencia de género por la enfermiza obsesión que Frollo desarrolla hacia la bailarina.

Lenguaje visual

Comencemos a analizar el lenguaje visual atribuido a este magnífico villano. Dentro del aspecto de la colorimetría del diseño del personaje, nos encontramos con que, en Frollo, prevalecen los colores negro, morado y rojo. La presencia del color negro en el diseño de Frollo evoca su inequívoca cercanía con la oscuridad, siendo un tono utilizado para atribuir de misterio, maldad o elegancia a una gran mayoría de personajes antagonistas, como ya hemos visto en otros villanos como Maléfica.

El morado, a su vez, realza el poder, la riqueza, el lujo, la sabiduría o la magia. Pese a que Frollo no es mago, está estrechamente vinculado con la jerarquía existente en el París en el que se ambienta el largometraje, siendo los jueces de ciudad una de las figuras más influyentes en el convulso siglo XV parisino. El amplio poder del personaje justifica con creces la elección de esta tonalidad en su diseño. Como curiosidad, Claude Frollo ostentaba el título de Archidiacono en la novela original de Víctor Hugo, pero Disney decidió cambiarlo para alejarlo de la posición religiosa debido a los numerosos pecados atribuidos al villano.

Existe un detalle blanco en la vestimenta del juez, en el cuello de la túnica. Además de producir un efecto visual de contraposición ante las formas geométricas que lo rodean, realiza un tono que parece no encajar con el resto del diseño. El blanco, símbolo de pureza y transparencia, entre otras cosas, es devorado por el resto de colores presentes en el diseño de Frollo: una metáfora sobre el propio personaje, quien debería ser una figura respetable y bondadosa, pero resulta ser todo lo contrario.



Frollo en su ilustración oficial de la Enciclopedia Disney

Por último, ya hemos visto en otras ocasiones lo que simbolizan los tonos rojizos; dependiendo de su intensidad, pueden simbolizar un aspecto emocional más o menos crudo. En el caso de Frollo, el rojo tan intenso, tan vivo que corona su diseño, no puede ser una prueba más acertada de que el personaje, pese a parecer sobrio en un primer lugar, tiene una parte emocional tremendamente fuerte.

Las formas geométricas en el diseño de Frollo son, en su mayoría, angulosas. El juez persigue una silueta vertical, evidenciándose en las líneas presentes en la túnica y en sus propios rasgos faciales. Las líneas horizontales, presentes en las hombreras de la vestimenta, incrementan la sensación de poder que posee el personaje, agrandando su silueta en la mitad superior del cuerpo. El cuello blanco resulta un gran acierto, ya que estira visualmente la línea vertical que crece hasta el mentón del villano.



Frollo, de perfil, atemorizando a Esmeralda

En cuanto a su rostro, están presentes unas líneas de expresión naturalmente angulosas en sus mejillas. Su nariz también es afilada, incluso picuda si se mira desde un perfil. Para acentuar todavía más estos rasgos desagradables, Frollo tiene dos extremos de cabello con forma de cuernos en ambos laterales. Cuando se le observa de frente no son tan notables, pero, una vez más, de perfil muestra su verdadera forma.

Forma de monstruo

Sobre la *forma de monstruo* de Frollo, encontramos características claras de que los tres apartados de estudio están presentes en el juez.

En primer lugar, respecto a las características raciales, encontramos una distinción racial con el resto de personajes o, al menos, con algunos de los más importantes de la trama. Sabemos, por la historia que nos cuenta *El Jorobado de Notre Dame*, que Frollo es una persona muy poderosa que maltrata al colectivo de la raza gitana. Él está orgulloso de su raza, contraria a la gitana, y se escuda en una supuesta superioridad racial, social y económica para ejecutar sus deleznable actos. Por tanto, no es que Frollo pertenezca a un colectivo oprimido y que su diseño busque inspirar ese rechazo, esa *diferencia*, sino que funciona de un modo completamente opuesto: Frollo es una caricatura, una crítica, de un opresor blanco.

Sus rasgos fisiológicos están evidenciados con una rectitud esperable, pulcra y fina, como quizá se espera que sea un juez en el imaginario colectivo, pero afilada y angulosa, como sólo puede ser uno de los villanos más terribles de Disney. Lo más interesante de este antagonista es cómo, con un aspecto que podría *encajar* fácilmente en la sociedad, esconde una maldad desmesurada.

Respecto al *queer coding* subtextual, Frollo es uno de los villanos Disney en los que menos podemos encontrar este concepto. Pese a que existen algunos detalles como el diseño de su vestimenta, que podría asemejarse a prendas femeninas como una túnica o vestido, o sus rasgos faciales finos, el juez demuestra constantemente una predominancia de características tradicionalmente asociadas a su género, el masculino, ya sea la búsqueda de gloria, la demostración de poder, o la fuerza en todas sus formas. Frollo se presenta como un personaje que disfruta ejerciendo el poder y ejecutando las normas con una firmeza desmesurada, cruel hacia la sociedad. Además, su obsesión enfermiza hacia Esmeralda es un tema recurrente en la cinta, y de los que más peso tienen en la narración.

En este sentido, si Frollo hubiera tenido algún subtexto más potente que pudiera encajar con el *queer coding*, creemos que habría sido un exceso de información para el villano. Es decir, la intención de la cinta es formalizar una crítica hacia las barbaridades acontecidas históricamente contra razas y colectivos oprimidos, en este caso, desde la Iglesia Católica. Con los crueles sentimientos de Frollo hacia Esmeralda, y esa búsqueda de redención imposible mediante los rezos católicos expiatorios, se muestra a la perfección cuál es el mensaje que se quiere trasladar con el diseño de este magnífico villano: que el mal se encuentra, en más ocasiones de las que parece, donde menos debería estar, o donde menos esperaríamos que estuviera.

CASO 3.3. Tabla comparativa

Personajes sujetos a análisis	Temperamento	Objetivo	Lenguaje visual	Forma de monstruo
Quasimodo	Sanguíneo	Conseguir aceptación, ser libre	Psicología del color: colorimetría atribuida a la bondad Formas geométricas: redondeadas, agudas en ocasiones, desagradables	Características de diferenciación racial: no Rasgos fisiológicos evidenciados: sí <i>Queer coding</i> subtextual: no
Frollo		Torturar al pueblo gitano, matar a Esmeralda	Psicología del color: colorimetría atribuida a la maldad Formas geométricas: verticales, afiladas, duras	Características de diferenciación racial: no Rasgos fisiológicos evidenciados: sí <i>Queer coding</i> subtextual: no

CASO 4: *Frozen* (2013)

Frozen (2013) es el largometraje animado número 53 de Disney. Su guión está libremente inspirado en la historia de la reina de las nieves de Hans Christian Andersen, aunque hay numerosas diferencias entre ambas. Como en su precursora *Enredados* (2010), el estudio decidió utilizar la misma técnica de CGI/3D para rescatar una antigua idea —trabajada desde 2002— sobre una adaptación del cuento popular de la reina de las nieves. De esta terminaría naciendo *Frozen*, una de las películas más taquilleras de la historia de Disney, y el primer largometraje animado de Walt Disney Animation Studios dirigido por una mujer.

La historia de *Frozen* se centra en la Princesa Anna y la Princesa Elsa de Arendelle. Esta segunda princesa tiene unos poderes elementales para controlar el hielo y, un día, utilizándolos para jugar con su hermana, la hiere accidentalmente. Los padres de ambos, el Rey y la Reina de Arendelle, descubren lo ocurrido y llevan urgentemente a Anna a ser atendida por una tribu de trolls, quienes consiguen sanarla y borran todos los recuerdos de Anna asociados a los poderes de Elsa. A Elsa, en cambio, le aconsejan con dureza controlar sus poderes para que no vuelva a suceder otra desgracia.

Por la preocupación de los reyes, ambas princesas quedan aisladas en el castillo, y Elsa se obsesiona con la idea de volver a hacerle daño a su hermana, por lo que cada vez se aleja más de ella. Así, los años pasan y la relación entre las dos se deteriora hasta el punto de parecer extrañas.

Es en la coronación de Elsa, una fiesta pública a la que acude la población entera de Arendelle, donde todo se tuerce, ya que Elsa pierde los nervios en una situación de tensión, mostrando sus poderes sin querer. Todo el pueblo la mira como si fuera un monstruo, provocando

que Elsa huya hacia las montañas. Anna, entonces, decide ir en su busca, dando comienzo a la aventura de esta película. Aunque es habitual que el tema del amor sea recurrente en la narración de Disney, en este caso, el amor romántico no es el eje sobre el que se desarrolla la acción, sino el amor familiar entre dos hermanas que buscan poder entenderse de nuevo.

La historia guía el camino hacia el reconocimiento mutuo poniendo numerosas pruebas en el transcurso de la cinta, la mayor de ellas, a la que se enfrentan tras los engaños del Príncipe Hans, primer interés romántico de Anna que pretende embaucarla con un amor falso, cuando sus verdaderos intereses residen en matar a Elsa y reclamar el trono de Arendelle. Al final de la cinta, es el amor familiar entre ambas hermanas lo que termina salvando la aventura; enseñándonos, de forma emotiva, que el amor más puro puede ser de muchas más formas que el romántico.

CASO 4.1. Análisis de las características de Anna

Aspecto narrativo y temperamento

La Princesa Anna encarna la tipología del temperamento sanguíneo a la perfección. Desde el comienzo de la película, las diferencias entre Elsa y Anna se evidencian utilizando su personalidad como herramienta comunicativa: mientras que Elsa es una persona retraída, callada y tímida, Anna personifica la alegría, la vivacidad y la expresión de la emoción.

Ya sea mediante los diálogos donde se incluye su personaje, el baile, la letra de sus canciones o su reacción a los problemas que se le presentan, la Princesa Anna proyecta amabilidad y voluntad por seguir los designios de su corazón.

Objetivos

Los objetivos de esta Princesa son, primeramente, encontrar a su hermana Elsa cuando esta abandona Arendelle para buscar su camino y, en segundo lugar, encontrar el amor verdadero. Siendo ambos objetivos inspirados puramente por el aspecto más emocional del personaje, esto resalta y subraya su condición de protagonista de tipología sanguínea durante la película.

Lenguaje visual

El tratamiento de la colorimetría en la película de *Frozen* es especialmente destacable, ya que ambas protagonistas cuentan con varios diseños que expresan su evolución. Analizaremos dos de cada una de las Princesas: el inicial, que muestran el día de la coronación de Elsa, y el final, que muestra su lado más aventurero. Respecto a Hans, analizaremos su vestimenta más conocida, ya que, aunque posee un segundo diseño, es utilizado únicamente al final de la película y no aporta información nueva sobre el personaje.

En el caso de Anna, y de forma ajena, todavía, a su vestimenta, encontramos una predominancia de tonos cálidos en su diseño: su piel es cálida, de un subtono amarillento, y su cabello es cobrizo, por lo que también tiende a la calidez. Los colores anaranjados están relacionados con la energía, y es una característica que la Princesa Anna encarna a la perfección, al contrario que Elsa, que parece asociarse a tonalidades contrarias, más frías, y a una energía más baja en general.



Elsa y Anna, de frente, el día de la coronación de Elsa

Para comenzar con el primer traje de Anna, el vestido que lleva el día de la coronación, podemos ver que el traje está diseñado en dos tonalidades de verde: verde oscuro, relacionado con la naturaleza, la estabilidad y la resistencia, y el verde claro, relacionado con conceptos más amplios como la vida, el crecimiento o la fertilidad. Encontramos que, en este diseño, las tonalidades de Anna están en una gran armonía entre sí y, además, con el espacio del palacio de Arendelle, siendo un símil de las emociones de la Princesa hacia la coronación: Anna estaba conforme con lo que iba a ocurrir.

Es en el diseño de aventura de Anna donde encontramos una mayor variedad de tonalidades, que simbolizan no sólo la evolución de la Princesa al tomar la decisión de marchar de su hogar para encontrar a su hermana, sino también la rotura con lo que conocía hasta ese momento. Aunque mantiene la calidez presente en el tono natural de su cabello, la Princesa ha evolucionado en su forma de pensar y plantearse la vida. En este punto de la trama, Anna acaba de enterarse de que su hermana Elsa tiene poderes elementales de hielo, y está dispuesta a hacerle saber que no tiene por qué estar sola.



Anna en su ilustración oficial de la Enciclopedia Disney

De este modo, los colores predominantes en el diseño de aventura de Anna son el morado de su capa y el azul oscuro de su vestido. Mantiene, por otra parte, el corsé que utilizó durante la coronación, cuyos detalles verde oscuros siguen transmitiéndonos la resistencia de la Princesa.

Como ya hemos visto en otros diseños anteriores, el color morado está relacionado con conceptos como el lujo, la sabiduría o la magia, incluso la creatividad. Anna está ligada por la magia desde que es pequeña, debido a su hermana Elsa y al hechizo con el que los trolls la protegen. Por otro lado, el azul oscuro está asociado con la verdad, la confianza y la protección, características estrechamente relacionadas con el personaje de Anna, cuyo objetivo es, precisamente, proteger a Elsa y que Elsa confíe en ella.

Las formas geométricas atribuidas a este personaje son ampliamente redondeadas, como puede verse en las facciones de su rostro, extremadamente curvas y suavizadas —especialmente tras el diseño y el uso de la técnica CGI/3D del estudio Disney tras *Enredados* (2010)—. Así, las formas de sus ojos, mejillas, cabello e incluso su sonrisa están diseñadas con ligeras curvas. Las líneas utilizadas en su vestimenta, tanto en la capa como en los vestidos, también lo son, sin tener ningún ángulo que despunte, fuera de un sutil estampado presente en el extremo de su falda.

Forma de monstruo

Respecto a las características de la forma de monstruo habitual, la Princesa Anna no muestra relación alguna con ninguna de ellas. Carece de rasgos fisiológicos evidenciados, a excepción de unos grandes ojos y mejillas, lo que aumenta la transmisión de su inocencia, algo contrario a la maldad; no existe una caricaturización en sus rasgos, ni se busca la misma con sugerencias subtextuales de su diseño, y no se observan muestras de *queer coding* evidenciadas en ella, aunque sí se establece una diferenciación respecto a las princesas de las películas del período clásico de Disney.

Así, la Princesa Anna mantiene una estrecha relación familiar con un personaje de su mismo género, su hermana Elsa. Esta estrecha relación, además de mostrarse abiertamente en pantalla, es el motor de la trama que transcurre a lo largo de todo *Frozen*. Como en la predecesora *Brave* (2012), es una relación filial la que establece la acción de la película. Y, si bien en *Brave* (2012), la relación entre la protagonista, Mérida, y su madre, era el hilo conductor, en *Frozen* (2013), es la relación entre Elsa y Anna la que es explorada, pese a existir otras relaciones románticas en la película.

Como rasgos de *queer coding*, no sólo encontramos la evolución en Anna respecto a las princesas clásicas en la naturaleza de sus relaciones sociales, sino también en la existencia de algunas características atribuidas tradicionalmente a roles masculinos en la narración. Aunque en menor medida que en Elsa, en Anna coexisten la preocupación familiar por su hermana, la búsqueda del amor verdadero, y el interés por las aventuras que tradicionalmente se atribuía a personajes masculinos en su viaje del héroe.

Independientemente de estos detalles sutiles, atribuidos, en mayor medida, al cambio en los roles de género y la evolución de la figura femenina en la narración, y no a la presencia de *queer coding*, la Princesa Anna muestra interés romántico por dos figuras a lo largo de la cinta: el Príncipe Hans, quien termina engañándola, y Kristoff, un solitario amante de la naturaleza con el que congenia según transcurre la aventura. Así, la Princesa Anna refleja, además, la evolución y la

modernidad en el tratamiento de los roles de género al mostrar no sólo un interés romántico, como hasta ahora era tradicional en Disney, sino varios en una misma película.

CASO 4.2. Análisis de las características de Elsa

Aspecto narrativo y temperamento

Al contrario que su hermana Anna, Elsa se presenta como un personaje más tímido, obligada a mantenerse callada, más apartada del resto de la gente, por la existencia de su poder elemental de hielo. El principio de la cinta nos muestra a una Elsa que encajaría mucho mejor en la tipología de un personaje flemático, dado su aspecto reflexivo, silencioso e imperturbable, de control total sobre sus pasiones; o melancólico, por su afán por ocultar sus sentimientos; sin embargo, una vez el control de Elsa se resquebraja, encontramos su verdadera vulnerabilidad. Esta vulnerabilidad no llega a encajar del todo en la tipología de personajes melancólicos, ni tampoco con la de los personajes flemáticos, que nunca ceden ante sus pasiones.

Una vez liberada, Elsa va sufriendo una evolución progresiva hacia un personaje sanguíneo. Quizá, teniendo el ejemplo de Anna a su lado, su perfil sea más complicado de establecer, ya que no expone sus emociones con tanta facilidad como su hermana, pero se aprecian sus características de búsqueda de la comunicación y la alegría, además de la empatía que muestra hacia sus seres queridos y el pueblo de Arendelle.

Elsa es uno de los personajes femeninos del Disney moderno que mejor establece las diferencias con las princesas y heroínas de sus precursoras. Al igual que Anna, que simboliza la alegría, la unión, la dependencia, la asertividad y la resistencia ante la adversidad —también la vulnerabilidad, aunque esto es más visible en la segunda parte, *Frozen 2* (2019)—, Elsa nos enseña que hay otra forma de padecer que, a veces, no es tan “positiva” a ojos externos. En este personaje, Disney permite que coexistan la melancolía, la soledad, la independencia, la *diferencia* que estudiaremos posteriormente en su *forma de monstruo*, y el poder, todo ello en un personaje que es, indudablemente, bueno para los demás, pero no tanto para sí misma.

Objetivos

El objetivo primordial de Elsa es la libertad. Comparte, en este sentido, ciertos aspectos narrativos con Quasimodo (*El Jorobado de Notre Dame*, 1996), ya que la aceptación es uno de sus mayores motores. En el caso de Elsa, es aún más notable cómo su necesidad por descubrirse, por liberarse, por dejarse ser *diferente*, es lo que dinamita su acción en la trama y, a su vez, las acciones de los demás personajes, ya que es su huida lo que dinamita la historia.

Elsa carece de un interés romántico, y no hay nada más que la búsqueda de su propia identidad en su empuje por alcanzar este objetivo. No es un objetivo que dependa de otros personajes. Su aceptación es un viaje que ha de recorrer en soledad, además de ser elegido de este modo por ella misma, pese a que su hermana Anna acuda en su busca.

Lenguaje visual

Como se hizo con la Princesa Anna, analizaremos la psicología del color atribuida a dos trajes de Elsa. En su caso, el traje del día de coronación, del que termina huyendo, y su diseño de

aventura. De igual modo que con su hermana, el cabello de Elsa se mantiene de la misma tonalidad blanquecina —siendo la contraparte fría a la calidez de Anna— durante el transcurso de la película, aunque sufre otros cambios de forma que veremos posteriormente.



Anna y Elsa el día de la coronación

Para comenzar con el primer diseño de Elsa, el del vestido del día de la coronación, estableceremos las tonalidades predominantes en el mismo. La colorimetría del diseño tiende a la frialdad, siendo el azul del vestido y el morado de la capa los que destacan.

El morado, como hemos visto en la capa de Anna, la cual es muy similar, simboliza lujo, poder, sabiduría y magia. En el caso de Elsa, la condición de la realeza de su familia está igualmente reflejada en su vestimenta, y su cercanía con la magia se evidencia mediante el uso de este color.

Por otra parte, desde un prisma positivista, el azul simboliza la serenidad, la calma o la reflexión, cualidades muy curiosas, ya que Elsa termina rompiendo con todas ellas al final del día de la coronación. Cuando esto sucede, y el personaje huye de Arendelle para adoptar su característico diseño azulado, podemos resaltar, también, las cualidades “negativas” atribuidas al color azul: la frialdad, el distanciamiento o la ausencia emocional, conceptos que pueden ser muy relacionados con ella.



Elsa en su ilustración oficial de la Enciclopedia Disney

Vemos, también, diferencias en cuanto al diseño de su cabello, que tras su liberación se muestra mucho menos oprimido que al llevarlo recogido, con un estilo propio que la propia Elsa busca mientras canta la canción *¡Suéltalo!* (*Frozen*, 2013), símbolo de la rotura con todo su pasado y emblema indiscutible de la búsqueda de la propia identidad, dejando a un lado las barreras que hasta entonces la contenían.

Respecto al estudio de formas geométricas, en Elsa también predominan las líneas curvas o suavizadas, prueba de que la intención del personaje es ser percibido como bondadoso, pese a su búsqueda personal. Comparte con Anna la mayoría de rasgos faciales en su rostro, siendo los ojos, los pómulos y los labios de ligeras líneas redondeadas. En el caso de su diseño de aventura, las líneas son más verticales al llegar hasta el suelo, o en los picos presentes al borde de sus mangas, pero en ningún caso despuntan con el resto de la silueta, ni se muestran agudizados para trasladar el desagrado al espectador.

Forma de monstruo

Respecto a su *forma de monstruo*, Elsa nos presenta —una vez más, encontrando puntos en común con el personaje de Quasimodo (*El Jorobado de Notre Dame*, 1996)—, algunos rasgos que podrían pertenecer a la construcción de un villano.

El personaje de Elsa no muestra características raciales evidentes distintivas respecto al resto de personajes, pero sí muestra, como en el caso de Maléfica (*La Bella Durmiente*, 1959) por la tonalidad de su piel verdosa, o en el de Quasimodo (*El Jorobado de Notre Dame*, 1996) por su joroba, una poderosa distinción sobre el resto de personajes a través del uso de la magia. En el caso de la reina de las nieves, esta es la razón por la que no se siente parte de su pueblo. Nadie más que ella posee estos poderes elementales de hielo, y es esta unicidad la que es temida, rechazada y buscada —para su captura—, por parte de Hans, antagonista de la película, y otros personajes secundarios de la cinta.

Respecto a sus rasgos fisiológicos, como ya se ha señalado en apartados anteriores, Elsa comparte facciones con su hermana Anna, por lo que no hay signos que evidencien esta *forma de monstruo* en ella. Mediante la semejanza entre ambos personajes, se pretende resaltar la relación familiar que existe entre las dos, por lo que dotar a Elsa de algún rasgo fisiológico *extraño*, más allá del cabello blanquecino fácilmente legible como un símbolo invernal, de conexión con su poder elemental de hielo, sería contraproducente.

El *queer coding* subtextual en Elsa es uno de los puntos más interesantes del personaje. Partiendo de la base de que su viaje a lo largo de la película se podría interpretar como una búsqueda de la propia identidad, de la verdadera naturaleza que no le dejan adoptar en su hogar natal, de la libertad de ser ella misma sin importar las consecuencias, encontramos similitudes con un proceso de descubrimiento, rechazo y deseo de libertad que también existe en el colectivo de las personas LGTBQ+.

Por otra parte, en la reina de las nieves hay una diferenciación deseada por Disney; tanto es así que, durante todo el largometraje *Frozen*, y también durante su secuela, *Frozen 2*, esta diferencia de Elsa respecto al resto de personajes es el tema central o, al menos, el motor de la trama. Así, Elsa muestra características tradicionalmente asociadas al género opuesto en la narración: el afán por la aventura, la demostración de poder o la propia valentía para partir en su propio viaje del héroe. Pese a que estas características ya se vieron en otros personajes femeninos como Mérida (*Brave*, 2012), cuya cinta se estrenó sólo un año antes que *Frozen* (2013), en Elsa se profundiza mucho más en su búsqueda interna, en su viaje propio y en sus sentimientos *diferentes* a los del resto.

Hay numerosas pruebas existentes del *queer coding* utilizado en *Frozen*, así como de las relaciones probables entre el poder elemental de hielo del personaje de Elsa y la homosexualidad en sí misma, siendo esta la causa del rechazo social del pueblo de Arendelle. Una de las más enfatizadas es la simbología entre las famosas escenas y referencias sobre *cerrar puertas para mantener los poderes de Elsa escondidos*. La yuxtaposición de Anna y Elsa en uno de los temas musicales más conocidos de la película, *Por primera vez en años* (*Frozen*, 2013), propone la comparación de las dos voces de las princesas, siendo la heterosexualidad de Anna y los poderes elementales de hielo los dos temas centrales de la canción. Mientras Anna canta sobre *una oportunidad para encontrar el amor verdadero*, los versos de Elsa dicen: *no has de sentir, no han de saber, lo has de esconder* (*Por primera vez en años*, *Frozen*, 2013).

La icónica canción ¡*Suéltalo!* (*Frozen*, 2013), también contribuye a esta lectura, aunque el significado en su versión original es más claro para la misma. *Let it go* (en su versión inglesa), se traduce como, literalmente, *déjalo ir, libéralo*. Cuando Elsa canta esta canción —tema principal de la película—, sus poderes de hielo acaban de ser descubiertos en Arendelle. Por tanto, ella huye, y le canta a la libertad en un tema que muestra su propia liberación y evolución como personaje: Elsa rompe con las ataduras que la contenían hasta el momento —la homofobia del pueblo de Arendelle, según esta lectura—, y se permite ser a sí misma de una forma real, dando alas a sus poderes y cantando el verso de: *el hielo a mí nunca me molestó* (*Frozen*, 2013), ya que forma parte de su verdadera naturaleza, tal y como una persona del colectivo LGTBQ+ podría hacer cuando es descubierta.

Es novedoso, sin embargo, el uso del *queer coding* en este personaje. La probable homosexualidad de Elsa, o, como mínimo, el símil con la misma, no perturba su posición de héroe en la narración clásica. Son características que coexisten de forma natural a lo largo de la trama.

Poniendo como ejemplo anteriormente estudiado —para realizar una comparación simple—, a Úrsula (*La Sirenita*, 1989), Elsa también cumple una función de obstáculo (antagonismo) entre Anna y su interés romántico. Úrsula mantiene este papel durante todo el transcurso de *La Sirenita*; mientras que Elsa, en cambio, ve cómo Hans se lo arrebató para erigirse como el villano principal de la película cuando ella es liberada de la opresión.

Por tanto, Elsa muestra signos inequívocos de *queer coding* en su planteamiento, sólo que, por primera vez en Disney, este concepto subtextual no está enlazado a la figura narrativa del villano, sino a un nuevo tipo de heroína moderna.

CASO 4.3. Análisis de las características de Hans

Aspecto narrativo y temperamento

Al principio de la película, Hans muestra una tipología de personalidad completamente sanguínea: expresa sus emociones de un modo sincero, se preocupa por el bienestar de Anna, denotando capacidades empáticas, y vela por el interés del pueblo de Arendelle. Estas cualidades, que son inequívocamente adoptadas por cualquier héroe de Disney, son parte de la fachada que el Príncipe Hans mantiene.

Cuando la verdad es revelada, y el personaje se ve desprovisto de la necesidad de seguir fingiendo, sale a la luz su tipología real: colérica, con una tóxica respuesta emocional ante situaciones que escapan a su control, así como “ebulliciones” de ira que dinamitan la trama con sus decisiones tomadas a partir de esta explosión emocional.

Objetivos

El objetivo de Hans es muy sencillo para tratarse de un antagonista, y es que Hans, pese a compartir esta figura con Elsa durante parte de la cinta, termina siendo el villano principal de la película. Dada la complejidad de la misma en otros aspectos anteriormente mencionados, el objetivo de Hans, pese a ser un personaje de temperamento retorcido, no podía ser igualmente complicado. El Príncipe Hans quiere gobernar sobre Arendelle, y hará todo lo necesario por conseguirlo, ya sea manipular a la Princesa Anna —para que esta piense que la ama y, por tanto, se case con él en un aprovechamiento de su búsqueda por el amor verdadero—, como matar a Elsa —quien, como ya hemos visto, cumple un papel antagónico al ser un obstáculo entre Anna y su interés romántico; en este caso, el Príncipe Hans—.

Lenguaje visual

El Príncipe Hans, como ya hemos visto en el apartado sobre su temperamento, se presenta como un personaje muy distinto a como es en realidad. Por tanto, el diseño de su lenguaje visual también esconde algunos detalles sobre ello.



Hans en su ilustración oficial de la Enciclopedia Disney

De primera impresión clara, el color blanco de su chaqueta nos inspira transparencia, inocencia y bondad. El azul oscuro, también visto en el diseño del vestuario de Anna, suele asociarse a la confianza, la protección y la seguridad, siendo una colorimetría utilizada para que Hans sea una figura en quien las heroínas puedan apoyarse.

El resto de su vestimenta tiene detalles en morado, como su corbata, siendo símbolo de conceptos como el lujo o el poder, y el negro, color asociado al misterio, la oscuridad y lo desconocido. Lo curioso de las formas geométricas del vestuario del Príncipe Hans reside, precisamente, en las que son utilizadas al usar este color. Dentro de una mayoría de líneas suaves, las solapas de la chaqueta de Hans tienen una forma puntiaguda, casi punzante en comparación con el resto del diseño. Esta característica puntiaguda puede verse también, aunque en menor medida, en el calzado del Príncipe Hans, ya que las botas elegidas para el diseño terminan en punta.

Respecto a sus características faciales, el Príncipe Hans tiene unas facciones agradables, diseñadas para parecer apuestas y elegantes. Es cierto que, en comparación con Elsa y Anna, tiene unos rasgos más finos, más angulosos, pero es en la comparación con Kristoff —el otro personaje masculino de la película e interés romántico final de Anna—, donde encontramos una mayor evidencia en su diferencia.



Kristoff en su ilustración oficial de la Enciclopedia Disney

Mientras que el diseño de Kristoff es mayoritariamente redondo, curvilíneo, el de Hans despierta en detalles que, para el espectador que va comprendiendo la historia de *Frozen*, comienzan a hacerle saber que quizá algo no va tan bien como *debería*.

Forma de monstruo

Las características raciales de Hans no prevalecen sobre el resto. De hecho, la *normalidad* en las mismas es buscada por Disney, que desea establecer una sensación de similitud entre el Príncipe Hans y la Princesa Anna, mientras aleja a esta segunda de su hermana, Elsa. Por tanto, las características fisiológicas de Hans —incluido, incluso, el tono del color de su cabello—, podrían encajar perfectamente con el resto de personajes, además de ser compartidas por algunos de ellos.

En cuanto a sus facciones, como ya hemos mencionado antes, el personaje de Hans posee algunas líneas afiladas en cuanto a sus rasgos: su nariz, que es más picuda que la del resto de personajes principales, por ejemplo, aunque son detalles de diseño bastante discretos. Esto no es una casualidad, ya que es precisamente lo que se busca en el personaje: que pase desapercibido, que pueda ser uno más y que sea aparentemente confiable, al contrario que Elsa.

Respecto a la existencia de *queer coding* subtextual en el Príncipe Hans, no se aprecian rasgos del mismo. El verdadero villano de *Frozen* es presentado como un hombre con características tradicionalmente asociadas a su género en la narración clásica, como son el valor, el afán de protección y el interés por la princesa. Cuando es descubierto como antagonista, aunque estas características cambian, se ven sustituidas por otras que también encajan en una conducta masculina, como pueden ser la ambición o la demostración de poder.

Por tanto, desde la perspectiva de este estudio, el Príncipe Hans está diseñado para ser “un lobo con piel de cordero”, además de un segundo antagonista y, al final, verdadero villano, que debía pasar desapercibido para cumplir con su función en el largometraje.

CASO 4.4. Tabla comparativa

Personajes sujetos a análisis	Temperamento	Objetivo	Lenguaje visual	Forma de monstruo
Anna	Sanguíneo	Encontrar a Elsa, encontrar el amor verdadero	Psicología del color: colorimetría atribuida a la bondad Formas geométricas: redondeadas, agradables	Características de diferenciación racial: no Rasgos fisiológicos evidenciados: no <i>Queer coding</i> subtextual: no
Elsa	Flemático, melancólico, sanguíneo	Ser libre, encontrarse a sí misma	Psicología del color: atribuida a la bondad, pero de interpretación cambiante Formas geométricas: redondeadas, agradables	Características de diferenciación racial: sí Rasgos fisiológicos evidenciados: sí, escasos <i>Queer coding</i> subtextual: sí
Hans	Sanguíneo, colérico	Gobernar Arendelle, matar a Elsa	Psicología del color: atribuida a la bondad, pero de interpretación cambiante Formas geométricas: afiladas, agradables	Características de diferenciación racial: no Rasgos fisiológicos evidenciados: sí, escasos <i>Queer coding</i> subtextual: no

3.3. Resultados, conclusiones e interpretación del estudio

Buscando dar respuesta a las preguntas planteadas al inicio de este Trabajo de Fin de Grado, serán estas mismas cuestiones las que guiarán la discusión de los resultados del análisis. En primer lugar, planteamos como objetivo general: **“Evaluar si la representación de los villanos en las películas de Disney podría tener un impacto determinado en las opiniones públicas, según el contexto sociocultural y la narrativa audiovisual de las obras en las que aparecen, especialmente entre la población infantil”.**

Para dar por realizada esta evaluación, debemos apoyarnos en la exposición teórica mostrada en el Marco Teórico, además de revisar los resultados obtenidos en el análisis de los cuatro casos

propuestos. Como vimos en el apartado “**2.5. La función del villano en el cine infantil**”, Taylor estableció en su Tesis de Maestría⁴⁶ que la figura narrativa del villano podía ayudar a reducir la intensidad y el descontrol del miedo, además de empoderar a los niños frente a esta emoción, ya que, a la hora de enfrentarlos, se encontraban en un espacio seguro y dentro de un contexto supervisado. Paralelamente, otros teóricos como Nugent —especialmente en su magnífico vídeo *Movie geometry – Shaping the way you think* (2016)—, explicaban que no sólo se comunica a través de las formas geométricas, sino que también se manipulan las emociones personales⁴⁷. Apelando a la conexión existente entre las emociones del espectador y el arte que se contempla, la gente puede sentir empatía, miedo o rechazo según las siluetas que se utilicen en el personaje en cuestión.

Esto, como parte del Marco Teórico sobre el que se asienta este trabajo de investigación, ya nutre la línea de pensamiento en la que, si bien todavía no hemos discutido los resultados del análisis, queda patente que las figuras narrativas de determinada naturaleza —buscadas, de este modo, como una apelación al *pathos* del espectador por parte del autor—, son creadas para despertar una reacción en el público; en el caso que nos atañe, infantil.

Tomando como ejemplo el segundo caso de investigación, el que refiere a *La Sirenita* (1989), parece, pues, evidente, que la utilización de las características *drag* en las claves de diseño de la villana de la película, Úrsula, no fueron una casualidad, sino fruto de un estudio visual dirigido a manipular la opinión pública de los espectadores a los que iba dirigida la cinta en cuestión, en este caso, el público infantil de cualquier edad, ya que el largometraje fue catalogado como apto para todos los públicos.

Dado el contexto sociocultural de la película, y teniendo en cuenta el legado del tratamiento hacia el colectivo *drag* en el no tan lejano 1888 —donde, según un informe de la redacción de National Geographic, existieron redadas policiales en casas donde se organizaban fiestas secretas en las que los invitados, en su mayoría varones, llevaban vestidos de satén, tocados y otros trajes, a quienes se ridiculizaba cruelmente, como mínimo, antes de arrestarles por delitos relacionados con la prostitución u homosexualidad sin pruebas⁴⁸—, no es de extrañar que, a la hora de plantear un diseño que tuviese que generar rechazo, temor o inquietud, se tuviera en cuenta el aspecto visual de los integrantes del colectivo *drag queen*. ¿Fue, pues, Úrsula, un condicionante de la opinión pública perteneciente al contexto sociocultural relativo al estreno de *La Sirenita* (1989)? Indudablemente. Del mismo modo ocurrió con otros villanos como Frollo quien, como hemos visto a lo largo de su análisis, encarnó toda la hipócrita maldad de la Iglesia, que fue duramente criticada, por su poder e influencia sobre una sociedad aparentemente ciega, durante *El Jorobado de Notre Dame* (1996), regalándonos un largometraje alejado del estereotipo Disney y que, incluso hoy, competiría por el puesto de la película más oscura de todo el universo del ratón.

En segundo lugar, establecimos los objetivos específicos, siendo los siguientes, en primera instancia: **“Definir los conceptos clave para entender la figura del villano en el cine de**

46 - Taylor, M. A. [Michelle Alison]. (2010). *The Monster Chronicles: The role of children's stories featuring monsters in managing childhood fears and promoting empowerment*. Tesis de Maestría. Queensland University, Australia. Disponible en: <https://eprints.qut.edu.au/37305/1/Michelle_Taylor_Thesis.pdf>

47 - Nugent, J. [Jack]. (2016). *Movie geometry – Shaping the way you think* [vídeo]. Disponible en: <<https://www.youtube.com/watch?v=ILQJiEpCLQE>>

48 - Martin, E. [Emily]. De las redadas policiales a la cultura pop. *National Geographic, Historia*. Disponible en: <<https://www.nationalgeographic.es/historia/historia-drag-queens-moderno>>

animación de Disney, desde un punto de vista psicológico y fisiológico conceptual del personaje; utilizando, además, una comparativa con los héroes de sus películas”.

Este objetivo específico quedó cumplido con la realización del análisis de investigación, en el que, tras definir los conceptos clave para el entendimiento de la figura del villano en el Marco Teórico, se revisaron los cuatro casos de estudio propuestos. Durante esta revisión se tuvieron en cuenta las definiciones previamente mencionadas, se realizó un estudio de los distintos aspectos psicológicos, fisiológicos y conceptuales de los personajes, profundizando en los villanos de las películas seleccionadas, y se sintetizaron los resultados del análisis mediante unas tablas comparativas.

El segundo de estos objetivos propuestos fue: **“Determinar qué consecuencias podría tener la representación de la figura del villano en el cine de animación de Disney en el público infantil”.**

Esta cuestión se resolvió mediante el estudio del Marco Teórico y, posteriormente, con su aplicación en el análisis de la investigación de los casos propuestos. Como establecimos en un punto anterior sobre el objetivo general de este Trabajo de Fin de Grado, las figuras narrativas de los villanos de Disney fueron condicionantes y, de algún modo, reflejos, de determinados momentos y opiniones sociales, pudiendo influir sobre los espectadores que contemplan la obra a la que pertenecen.

En el caso concreto del público infantil, por tanto, podemos determinar que, además de las consecuencias anteriormente mencionadas, se pueden dar procesos de aprendizaje, convivencia y gestión emocional —tal y como enunciaron teóricos como Duvignaud (pp. 23), Ekström (pp. 24), Taylor (pp. 26, 27), o Bettelheim (pp. 28) en sus obras, reflejadas en el Marco Teórico en las páginas señaladas—, respecto a sus inseguridades, miedos y ambiciones. La figura y, sobre todo, la *forma del monstruo*, acompaña al niño en su imaginario, y le enseña a aceptarse a sí mismo, a vencer obstáculos y a establecer la moral que distingue el bien del mal desde un entorno seguro, supervisado por adultos.

Además, estando los villanos de Disney tan estrechamente ligados al contexto sociocultural de las películas donde hacen aparición, esta figura narrativa también puede utilizarse como herramienta de aprendizaje del mundo que les rodea. Tanto positiva como negativamente, es indudable que la representación de los conceptos elegidos en su diseño será de gran importancia para transmitir mensajes de aceptación, rechazo o temor hacia los mismos. Por tanto, la responsabilidad de uso mediático por la determinación de tal potente transmisor de información debe ser valorada y constantemente revisada por expertos en comunicación.

El último objetivo específico propuesto al inicio de este Trabajo de Fin de Grado fue el siguiente: **“Determinar si la evolución en la narrativa audiovisual de los villanos de Disney proseguirá en la línea que mantiene en la actualidad, alejándose cada vez más de la figura narrativa del villano clásico para dar lugar a nuevas fórmulas de narración”.**

Dados los casos de estudio elegidos, pertenecientes, cada uno de ellos, a distintos períodos temporales y creativos de The Walt Disney Pictures, la pretensión de la observación del cambio entre las cualidades de los villanos de la factoría a lo largo del tiempo se trató como esencial.

Se puede determinar, tras la realización del análisis de investigación, que las figuras narrativas persiguen una línea de evolución clara conforme el tiempo avanza en su creación. No siendo única de la figura narrativa de los villanos, esta evolución queda patente en numerosos ejemplos de personajes. Por ejemplo, en el caso de dos protagonistas femeninas, como son Aurora (*La Bella Durmiente*, 1959) y Ariel (*La Sirenita*, 1989), se aprecian diferencias sustanciales, no sólo respecto a sus rasgos físicos —como la colorimetría adquirida en detalles de su diseño como la tonalidad del cabello, siendo la psicología del color rojo del pelo de Ariel una conexión con la valentía de la misma—, sino también respecto a su función a lo largo de la trama del propio largometraje —siendo Aurora relegada a ser un sujeto pasivo y necesitado de rescate en su propia historia, cuando Ariel, por el contrario, persigue unas inquietudes de descubrimiento y aprendizaje que son el motor de la cinta—.

En el caso concreto de los villanos, siendo estos personajes especialmente sensibles a encarnar los mensajes, críticas y posiciones sociales a transmitir en la película, se observa una separación progresiva de las líneas clásicas de creación de personajes —tales como la evidencia de la polarización de los conceptos del *bien* y el *mal* en el héroe y el villano, respectivamente—, y, por un lado, un acercamiento a posiciones que tienden a la neutralidad —o un *mal* relativo—, o, por otro, una sutileza mayor en la representación de la maldad.

De este modo, la maldad no es tan evidente en el villano, siendo un ejemplo conciso la comparación, se propone, de dos villanos como Maléfica (*La Bella Durmiente*, 1959) y Hans (*Frozen*, 2013). En el primer caso, el lenguaje visual de Maléfica nos adelanta cuál será su papel en la narración, preparando al espectador desde el inicio de la película a la que pertenece. A nadie le cabe la menor duda, cuando *La Bella Durmiente* comienza, que Maléfica será la gran villana de la historia. El lenguaje audiovisual de su diseño habla por sí solo al transmitir la sensación de antagonismo más clásico. Sin embargo, en el caso del Príncipe Hans, no es hasta la segunda mitad de la cinta cuando sus intenciones son desveladas al espectador. El lenguaje visual de este personaje es sutil, no da muestras evidentes de su función, potenciando el misterio y provocando que el espectador se haga una pregunta sobre ello: “¿quién será el malo?”; este ejemplo puede servirnos para enlazar con la siguiente idea a exponer: en *Frozen*, el tratamiento del antagonismo y de la maldad, o villanía, está realizado de un modo completamente distinto a sus predecesoras más clásicas. La propia Elsa, que se embarca en un viaje al más puro estilo heroico-clásico, actúa de antagonista u obstáculo narrativo para conseguir un objetivo, siendo quien establece barreras a su propio poder, a la recuperación de la buena relación con su hermana, o a la obtención del primer amor verdadero de Anna, la verdadera protagonista de la película por la transición que realiza a lo largo del largometraje. Esto sería impensable para personajes como Ariel (*La Sirenita*, 1989), pertenecientes a períodos creativos previos de la factoría Disney y representantes, todavía, de las características de una heroína más tradicional.

Así, podemos observar que, respecto a los roles en la narración, existe una clara evolución sistémica respecto a la comparativa entre los personajes procedentes de períodos clásicos y los representantes a las épocas más actuales de los largometrajes de animación infantil de Disney. La polarización del protagonismo y el antagonismo, que antes era tratado desde una perspectiva sencilla y tradicional, en la que las características tradicionalmente atribuidas a cada papel se mantenían —como, por ejemplo, en el caso de Aurora y Maléfica de *La Bella Durmiente* (1959)—, está cambiando. En *Frozen* (2013), es Hans, el príncipe —figura clásica inclinada hacia la bondad, la seguridad y el salvamento de la princesa— quien se termina descubriendo como villano, desprendiéndose de un falso heroísmo. Como contraparte, existe Elsa, un personaje femenino con

ciertas características tradicionalmente atribuidas a la figura del villano que, más que ser una heroína, cumple el estereotipo de anti-héroe, o protagonista que no cumple con las características de los héroes clásicos; de este modo, Anna, aparentemente el personaje con una mayor correspondencia a las características femeninas tradicionales, es quien termina cumpliendo el papel de protagonista heroica de la película.

En relación a este último punto, otro factor clave en la evolución de la narrativa audiovisual de Disney es la representación de las diferentes razas humanas y sus características propias, los miembros del colectivo LGTBQ+ o el uso de la perspectiva de género, y del feminismo, para la creación de personajes femeninos. La tendencia existente en personajes como Úrsula (*La Sirenita*, 1989), como hemos visto antes, de provocar rechazo, inquietud o ridículo hacia un colectivo como es el de las *drag queen*, está en una decadencia notable. La inclusión del colectivo LGTBQ+ está más presente que nunca en la obra de Disney, que ha representado en una de las grandes protagonistas de los últimos tiempos, Elsa (*Frozen*, 2013), extensas similitudes con la posesión de una orientación sexual *diferente* como para que sea una mera casualidad. Del mismo modo, personajes masculinos como Quasimodo (*El Jorobado de Notre Dame*, 1996), o femeninos como Anna —también de la ya mencionada *Frozen* (2013), aunque otro ejemplo no analizado como el de Mérida (*Brave*, 2012), sería igualmente válido—, nos demuestran que la evolución también ha llegado a los héroes. En el período más clásico de Disney sería impensable que un protagonista con la apariencia física de Quasimodo pudiera ser quien salva la ciudad de París sin haber presente una razón satírica para ello, así como se rechazaría la idea de que un personaje femenino como Anna se embarcase en un viaje de semejante magnitud, alejándose de su interés romántico inicial —para más inri, en un inicio, el Príncipe Hans es quien se queda “cuidando la casa”, es decir, Arendelle, mientras la Princesa se va a vivir aventuras—, dando la vuelta a los roles tradicionalmente establecidos en el género de los protagonistas de la narración, y cambiando de interés romántico en el transcurso de la trama; es decir, teniendo capacidad de elección.

Así, se presupone, la narrativa audiovisual clásica tiende a alejarse cada vez más de lo que el espectador *desea ver* en las obras que contempla. La sociedad quiere ver personajes que le recuerden a ellos mismos, villanos que les demuestren que todos podemos caer en el lado oscuro de vez en cuando, e historias que poder disfrutar desde la cercanía y la comodidad que ofrece la representación que tan indispensable es para nosotros desde que somos niños. Estos deseos ya no encajan en los cuentos de princesas indefensas que necesitan un valeroso príncipe que las salve del dragón, tampoco en las fábulas donde no existe una heroína racializada, o en las leyendas donde amar a alguien de tu mismo género podía verse como un castigo. La sociedad actual desea, y demanda —estando en su absoluto derecho—, algo más, algo que siempre ha sido real, pero que hemos tratado como *monstruos* equivocada e injustamente.

Es necesario, por tanto, que los productos audiovisuales que consumimos, en general, y concretamente de Disney, satisfagan las necesidades del espectador desde su infancia; para que, tal y como exige la naturaleza del arte, esta pueda reflejar nuestro aprendizaje, nuestra cultura, nuestras ideas y nuestra evolución al ser transmitida de generación en generación.

4. Bibliografía y referencias

Adobe. (2024). *Inspiración en el color malva*. Disponible en:

<https://www.adobe.com/es/express/colors/mauve#:~:text=El%20color%20malva%20es%20representativo,la%20juventud%20y%20la%20feminidad.>>

Aristóteles. *Poética*. Traducción de Editorial Minimal.

Bettelheim, B. [Bruno]. (1994). *Psicoanálisis de los cuentos de hadas*. Crítica, Grijalbo Mondadori. Disponible en: http://www.heortiz.net/ampag/mitos/bettelheim-pa_cuentos_de_hadas.pdf

Bettelheim, B. [Bruno]. (1994). Los cuentos de hadas y el conflicto existencial. En B. [Bruno] Bettelheim. *Psicoanálisis de los cuentos de hadas* (pp. 11-15). Crítica, Grijalbo Mondadori. Disponible en: http://www.heortiz.net/ampag/mitos/bettelheim-pa_cuentos_de_hadas.pdf

Bigas Formatjé, N. [Núria]. (2023). *¿Por qué ya no hay villanos en las pelis infantiles?* Actualidad UOC. Disponible en: <https://www.uoc.edu/portal/es/news/actualitat/2023/252-porque-ya-no-hay-villanos-pelis-infantiles-disney.html>

Cárdenas Maragaño, B. [Bruno]. (2013). *La construcción de las narraciones populares: un ejemplo desde sus elementos simbólicos*. Revista Alpha nº 37, capítulo III. Universidad de Los Lagos, Departamento de Humanidades y Arte, Osorno, Chile. Disponible en: https://www.scielo.cl/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0718-22012013000200022#:~:text=Las%20narraciones%20populares%20forman%20parte,costumbres%2C%20creencias%2C%20saberes%20y%20rasgos

Centro Virtual Cervantes. *Metodología cualitativa*. Instituto Cervantes. Disponible en:

https://cvc.cervantes.es/ensenanza/biblioteca_ele/diccio_ele/diccionario/metodologiacualitativa.htm#:~:text=La%20metodolog%C3%ADa%20cualitativa%20es%20una,aspectos%20no%20susceptibles%20de%20cuantificaci%C3%B3n

D. Gilmore [David]. (2003). Why study monsters? En D. [David] D. Gilmore, *Monsters: Evil Beings, Mythical Creatures and All Manner of Imaginary Terrors* (pp. 1-10). University of Pennsylvania Press.

DRAE. Diccionario de la Real Academia Española.

Disney Latinoamérica. *Eres tú, La Bella Durmiente* [vídeo]. Disponible en: <<https://www.youtube.com/watch?v=YJ0XErJ-f5c>>

Duvignaud, F. [Françoise]. (1987). *El cuerpo del horror*. Fondo de Cultura Económica. Disponible en: <<https://es.scribd.com/document/524995502/Francoise-Duvignaud-El-cuerpo-del-horror>>

Ekström, H. [Hanna]. (2013). *How can a character's personality be conveyed visually through shape*. Gotland University. Disponible en: <<http://www.diva-portal.org/smash/record.jsf?pid=diva2%3A637902&dswid=-437>>

Enciclopedia Disney. (2024). *Anastasia Tremaine*. Disponible en: <https://disney.fandom.com/es/wiki/Anastasia_Tremaine>

Enciclopedia Disney. (2024). *Drizella Tremaine*. Disponible en: <https://disney.fandom.com/es/wiki/Drizella_Tremaine>

Galán Fajardo, E. [Elena]. (2007). *Fundamentos básicos en la construcción del personaje para medios audiovisuales*. Universidad Carlos III de Madrid, Facultad de Humanidades, Comunicación y Documentación, Área de Comunicación Audiovisual. Disponible en: <https://e-archivo.uc3m.es/bitstream/handle/10016/5554/fundamentos_basicos_personaje.pdf?Sequence=>>

Jiménez Carvajal, M.P. [María de la Paz]. (2015). *El papel del monstruo en la literatura infantil*. Disponible en: <https://digibug.ugr.es/bitstream/handle/10481/40430/Jimenez_Carvajal_Maria_de_la_Paz.pdf>

Jiménez Gascón, Z. [Zoraida]. (2010). *La construcción del villano como personaje cinematográfico*. Revista FRAME: revista de la Biblioteca de la Facultad de Comunicación, Nº 6. Pág 285-311. Disponible en: <[La construcción del villano como personaje cinematográfico - Dialnet \(unirioja.es\)](https://www.unirioja.es/~frame/revista/6/la_construccion_del_villano_como_personaje_cinematografico)>

Jones, G. [Gerard]. (2002). *Matando monstruos: por qué los niños necesitan fantasía, súper-héroes y violencia imaginaria*. Crítica.

Jung, C. [Carl]. (4 de noviembre de 2018). *Carl Jung y la psicología analítica: “cuando tienes miedo quedas petrificado y mueres antes de tiempo”*. / por Redacción BBC. Disponible en: <https://www.bbc.com/mundo/noticias-46079630#:~:text=Jung%20cre%C3%ADa%20que%20hab%C3%ADa%20que,ignorantes%20de%20ello%22%2C%20dijo>

Jung, C. [Carl]. (1990). *Introducción a la psicología analítica*. Editorial Trotta.

Martin, E. [Emily]. De las redadas policiales a la cultura pop. *National Geographic, Historia*. Disponible en: <https://www.nationalgeographic.es/historia/historia-drag-queens-moderno>

McKee, R. [Robert]. (1997). *El guion – Story: sustancia, estructura, estilo y principios de la escritura de guiones*. Editorial Alba – Minus (18ª edición).

Nugent, J. [Jack]. (2016). *Movie geometry – Shaping the way you think* [vídeo]. Disponible en: <https://www.youtube.com/watch?v=ILQJiEpCLQE>

Producciones Stark (2017). *Fuego Infernal*, The Walt Disney Pictures. Disponible en: <https://www.youtube.com/watch?v=UibXbs9RZAI>

Sánchez Casarrubios, M. [Minerva]. (2013). *La expresión de miedos sociales a través del villano en el cine postclásico: un análisis del texto narrativo*. Revista Aequitas, Volumen 3. Páginas 329-343.

Seger, L. [Linda]. (1990). *Cómo crear personajes inolvidables: guía práctica para el desarrollo de personajes en cine, televisión, publicidad, novelas y narraciones cortas*. Editorial Paidós Comunicación.

Snyder, B. [Blake]. (2010). *¡Salva al gato! El libro definitivo para la creación de un guion*. Editorial Alba – Fuera de Campo.

Sklar, J. [Juan]. (25 de noviembre de 2019). *La Ideología de los dibujos animados*. Conferencias TEDxRíodelaPlata. Recuperado de: <https://www.youtube.com/watch?v=0TVG5Hi65fA>

Sklar, J. [Juan]. (2020). *El progresismo no está peleado con Disney* / Entrevistado por Violeta Gorodischer. La Nación. Recuperado de: <https://www.lanacion.com.ar/lifestyle/juan-sklar-el-progresismo-no-esta-peleado-con-disney-nid2333922/>

Star Wars Databank. *Darth Vader*. Disponible en: <<https://www.starwars.com/databank/darth-vader>>

Taylor, M. A. [Michelle Alison]. (2010). *The Monster Chronicles: The role of children's stories featuring monsters in managing childhood fears and promoting empowerment*. Tesis de Maestría. Queensland University, Australia. Disponible en: <https://eprints.qut.edu.au/37305/1/Michelle_Taylor_Thesis.pdf>

5. Filmografía

Clements, R. [Ron], Musker, J. [John]. (1989). *La Sirenita* [Película]. Walt Disney Pictures.

Coffin, P. [Pierre], Renaud, C. [Chris]. (2010). *Gru, Mi Villano Favorito* [Película]. Illumination, Universal Pictures.

Geronimi, C. [Clyde]. (1951). *Alicia en el País de las Maravillas* [Película]. Walt Disney, Walt Disney Productions.

Geronimi, C. [Clyde]. (1959). *La Bella Durmiente* [Película]. Walt Disney Productions.

Hand, D. [David]. (1937). *Blancanieves y los Siete Enanitos* [Película]. Walt Disney.

Lee, J. [Jennifer], Buck, C. [Chris]. (2013). *Frozen* [Película]. Walt Disney Animation Studios.

Miyazaki, H. [Hayao]. (2001). *El Viaje de Chihiro* [Película]. Studio Ghibli.

Nolan, C. [Christopher]. (2008). *El Caballero Oscuro* [Película]. Warner Bros Pictures.

Wise, K. [Kirk], Trousdale, G. [Gary]. (1996). *El Jorobado de Notre Dame* [Película]. Walt Disney Pictures.