

Análisis individual y comparativo de personajes cinematográficos. Una propuesta metodológica multidisciplinar aplicada al cine de animación.

Individual and comparative analysis of film characters. A multidisciplinary methodology applied to animated characters.

Ana Vicens Poveda.

Doctora en Comunicación Audiovisual por la Universidad Complutense de Madrid. Actualmente es profesora de Comunicación y Crítica en la universidad ESNE. En 2020 publicó su primer libro *Heroínas o princesas: la evolución de las protagonistas de Disney*. ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-5421-5774>

Artículo recibido: 25/04/2020 – Aceptado: 07/06/2020

Resumen:

Los personajes de la ficción animada son protagonistas de los relatos fílmicos en los que aparecen, y siguen formando parte de la vida de los espectadores fuera de la ficción cinematográfica. En el presente artículo se muestra una metodología de estudio de carácter multidisciplinar que permita analizar a este tipo de personajes cinematográficos, centrándose en su construcción y en su desarrollo a lo largo del relato y fuera de éste. Además, proponemos un segundo análisis comparativo con el fin de poder encontrar conclusiones relevantes a la hora de estudiar a personajes de ficción de distintas épocas de creación para encontrar las diferencias entre éstos y la posible evolución de los personajes más modernos.

Palabras clave:

Metodología, análisis cinematográfico, análisis de personajes, cine de animación, construcción de personajes.

Abstract:

The animated movies characters are part of the tale they appear, and they continue to be part of the life of viewers, being alive outside the cinematographic fiction, thanks to the merchandising generated by the film. This study shows a multidisciplinary methodology that allows analyzing this type of film characters, focused on their construction and development throughout the story and outside it. In addition, we propose a second comparative analysis in order to be able to find relevant conclusions when studying fictional characters from different times of creation to find the differences and the possible evolution of the most modern characters.

Keywords:

Methodology; film analysis; character analysis; animated films; character construction.

1. Introducción

Ya dijo Román Gubern (2016) que el cine es el arte de nuestro tiempo, por lo que su estudio no deja de ser un campo académico joven en el que se pueden aportar ideas originales para el análisis, así como metodologías enriquecedoras que aporten nuevos enfoques. Dentro del vasto campo del análisis cinematográfico, este artículo se centra en los personajes cinematográficos y la construcción de éstos, proponiendo una metodología multidisciplinar de carácter cualitativo para el estudio de los personajes, y una segunda metodología para un posterior análisis comparativo de éstos.

Estudiar cine, analizar cine, supone también estudiar un arte en constante movimiento que evoluciona y cambia según la época de creación y el lugar de producción. Varios son los trabajos centrados en la comparación de filmes y personajes cinematográficos de distintas producciones ya sea por ser adaptaciones de un mismo relato o por tratarse de un mismo personaje que se presenta una y otra vez a lo largo de distintas épocas a través de una saga como puede ser la conocida serie de películas protagonizadas por James Bond. En este sentido, las películas se vuelven verdaderos documentos históricos que arrojan luz sobre las representaciones de lo masculino, lo femenino, lo bueno, lo heroico y lo bello en distintas épocas históricas a través de un mismo relato.

Por ello, este tipo de estudios toma un cariz multidisciplinar pues, a pesar de centrarse en el ámbito cinematográfico, no dejan de obtener resultados aplicables a otros campos de estudio como pueden ser el arte, la historia, la sociología o la moda.

1.1. Objeto de estudio

De entre todos los personajes cinematográficos, los protagonistas de los relatos fílmicos animados suponen un corpus de estudio de urgente revisión por la enorme influencia de estas narraciones en los espectadores más jóvenes. El proceso de identificación de un adulto frente a un personaje audiovisual no puede compararse al de un niño, ya que éste cree firmemente en la existencia de los personajes y construye sus mapas de significados a través de estos relatos.

Los niños comienzan a conocer el mundo que les rodea y no terminan de asombrarse ante los nuevos descubrimientos. Este aprendizaje está condicionado por la creencia - férrea en algunos casos - en seres fantásticos, que conocen a través de las tradiciones literarias y cinematográficas. (Sanchez Escalonilla, 2014, p. 81)

Estos personajes son, en su mayoría, adaptaciones de cuentos de hadas clásicos o leyendas europeas, por lo que también hay que destacar en su análisis el proceso de construcción a través de la adaptación del relato del texto narrativo a la pantalla. De

nuevo, el análisis de la película toma un cariz multidisciplinar puesto que tiene en cuenta los distintos estudios de cuentos de hadas y análisis de textos narrativos.

Los habitantes de los relatos animados constituyen además un reto a la hora de su análisis puesto que son personajes inmortales y, en muchas ocasiones, omnipresentes en la vida de los espectadores. Al no tratarse de personas humanas, los personajes de dibujos animados no envejecen y pueden transformarse al gusto estético de una época para no dejar nunca de estar en las pantallas. Este es el caso de las creaciones de la productora Disney, si tomamos como ejemplo a Mickey Mouse, veremos que el personaje ha ido evolucionando según las necesidades del momento de producción de cada filme y cortometraje, redondeando sus rasgos y sonrojando sus mejillas según pasaba el tiempo, a fin de seguir protagonizando los relatos consumidos por niños de distintas generaciones. Siguiendo la estrategia del *Star System*, los personajes del cine animado se convierten en auténticas estrellas con vidas separadas de sus relatos, casas, castillos y relaciones románticas. El propio Walt Disney (1947) hablaba del ratón como si fuera un ser real con una vida ajena a las producciones, mostrando el carácter que los Estudios Disney daban a su protagonista y que refleja el estilo de vida americano de una época:

La vida privada del ratón no es especialmente extravagante. Nunca ha sido el típico tipo que va a piscinas públicas o a clubs; es un hombre de campo en su corazón. Vive en una calle residencial tranquila, de vez en cuando tiene citas con su novia Minnie, no bebe ni fuma, le gustan las películas y los conciertos de música, cosas así. (Merlock, 2006, p. 28)

Este carácter atemporal exige una metodología distinta, con atención al contexto histórico de construcción del personaje en cada relato, pero también considerando la vida del personaje fuera del relato. Dado que personajes como Mickey son parte del imaginario colectivo, su presentación ante el espectador escapa de la ficción audiovisual para protagonizar toda una serie de relatos escritos, obras teatrales y musicales, además de aparecer en todo tipo de productos de *merchandising*. Entonces, se puede decir que estos personajes suelen tener una doble adaptación, del relato narrado al relato cinematográfico, y una posterior transformación de la pantalla al mundo de la publicidad y el marketing.

La metodología que se propone en este artículo se ocupa de todas estas áreas para conseguir un análisis de personaje lo más completo posible. Además, se interesa por la comparación, sugiriendo un método analítico para ver los cambios y la posible evolución de estos personajes, ya sea el mismo personaje a lo largo del tiempo o una evolución de un mismo arquetipo reiterado en distintas épocas como es el caso del arquetipo de la princesa, que tan repetidamente aparece en este tipo de narrativas audiovisuales. Si, “gran parte de lo que determina nuestras vidas y que atribuimos a la naturaleza o el destino es, en realidad, la plasmación de una insidiosa mitología cultural” (Kolbenschlag, 1993, p.12), estos mitos femeninos omnipresentes en la cultura (arte, teatro, cine, televisión) que tienen su primera aceptación en la infancia, se convierte en parte esencial para la construcción del imaginario colectivo y de la cultura misma. Por ello, tomamos a las llamadas Princesas Disney como sujetos de estudio para

ejemplificar el método de análisis, aunque, como ya se ha dicho, la metodología propuesta puede aplicarse a cualquier tipo de personaje animado.

Si, como ya se ha mencionado, las películas se pueden tratar como documentos históricos, las obras protagonizadas por las Princesas Disney pueden mostrar la imagen que la sociedad occidental proyectaba de la mujer en cada época estudiada, desde 1937 hasta el año 2013. De esta forma se estudiará la imagen femenina que los medios difundían en los períodos de producción de los tres filmes que aquí se analizarán, para observar las influencias de estas imágenes en dichos personajes animados. De entre todos los personajes que cumplen el arquetipo de Princesa Disney, hemos optado por tomar las protagonistas de *Blancanieves y los siete enanitos* (1937), *La sirenita* (1989) y *Frozen* (2013) para ejemplificar esta metodología, de tal manera que se pueda ver la evolución de este tipo de personaje dentro de la productora Disney, y su valor documental para observar la construcción de la mujer occidental en distintos periodos históricos.

Así pues, esta metodología bebe también de los estudios fílmicos feministas y anima al académico a utilizar siempre este tipo de obras como referente, aunque los personajes analizados no sean personajes femeninos. Autoras feministas como Ann Kaplan, explican elementos de análisis cinematográfico de gran ayuda para este tipo de metodología. Kaplan hace la distinción entre lo cinematográfico frente a lo extracinematográfico, “que se refiere, al estudio de, por ejemplo, las vidas del director, los productores, etc; la producción de la película en Hollywood como institución, la política del período en el que se hizo la película y los supuestos culturales en la época que se hizo la película” (Kaplan, 1998, p. 46), de tal forma que se hace necesario conocer a los creadores de estos personajes y su construcción durante la época de producción.

2. Marco teórico

Antes de iniciar la propuesta metodológica, conviene detenerse en los distintos estudios que se han realizado sobre el análisis de personajes, tanto narrativos como cinematográficos. Dado el origen de los personajes que se analizan en esta investigación, debemos prestar atención, no sólo a los estudios sobre análisis fílmico, sino que hemos de remontarnos a las publicaciones sobre análisis de textos narrativos, y a los tratados de personajes en los mitos y cuentos clásicos. Como ya se ha adelantado, la propuesta es de un análisis multidisciplinar que mezcle estudios de textos narrativos y análisis cinematográfico, siempre desde la perspectiva de la alfabetización audiovisual.

2.1. Análisis de texto narrativo

Para ahondar en la construcción del personaje y su función conviene acercarse al movimiento estructuralista, materia en la que se destaca la obra de Vladimir Propp. En su análisis de cuentos de hadas rusos, Propp propone dos modelos estructurales basándose en los elementos constantes del cuento, estableciendo treinta y una funciones de los personajes según el desarrollo del cuento y siete roles distintos para los personajes: agresor, mandatario, donante, auxiliar, princesa, héroe y falso héroe. El trabajo de Propp La perspectiva narratológica funcionalista de Propp es una referencia

clave en cualquier estudio dedicado al análisis de personajes, y en especial para esta propuesta por la relación estrecha entre los relatos cinematográficos animados y los cuentos infantiles.

Por otro lado, Propp (1987) enfatiza en el contexto histórico que origina cada relato analizado, proponiendo la búsqueda de los orígenes de cada cuento: “El cuento maravilloso debe de ser confrontado con la realidad histórica del pasado y en ella deben de buscarse sus raíces” (p.21). Aplicado a la metodología propuesta, se trata de prestar especial atención a la realidad histórica de cada película y sus raíces artísticas; las fuentes creativas que guiaron a Disney, en este caso, son de vital importancia para entender los filmes.

Entre todos los analistas de textos literarios, han sido varios los psicoanalistas freudianos que se han detenido en los cuentos clásicos, entre ellos destaca Bruno Bettelheim y su obra *Psicoanálisis de los Cuentos de Hadas* (1976) que ahonda en los problemas psicológicos de la infancia y el crecimiento, y estudia el cuento como herramienta para encontrar significado a la vida de cada individuo.

También conviene detenerse en la obra de Joseph Campbell si se quiere tratar de analizar los cuentos y sus adaptaciones. “Lo asombroso es que la eficacia característica que conmueve e inspira los centros creadores profundos reside en el más sencillo cuento infantil” (Campbell, 1972, p. 10). De las cuatro funciones básicas del mito que distingue Campbell, la función psicológica resulta especialmente relevante para este estudio, aquella que ayuda al individuo a realizar su viaje personal y que le proporciona una guía para llegar a la plenitud. Entendiendo las adaptaciones cinematográficas como mitos modernos, esta función psicológica se presenta interesante pues el público infantil recibe su mapa vital, su guía para alcanzar la felicidad, a través de distintas historias y relatos contruidos por una compañía de carácter comercial.

2.2. Análisis de personajes cinematográficos

El cine se vale de las estructuras narrativas de los cuentos y los relatos literarios, por ello, no es extraño que Campbell fuera referente para guionistas y analistas de cine. Su obra *El héroe de las mil caras* supone un documento clave para la construcción de personajes cinematográficos. De hecho, inspirado en este trabajo, Christopher Vogler desarrolló los 12 pasos del héroe en su obra *El viaje del escritor* (1993), en el que describe las etapas que atraviesa un personaje de ficción dentro del relato. Esta obra se utilizó como guía práctica por los guionistas de los estudios Disney – el mismo Vogler trabajó en la productora de animación durante años – por ello es oportuno utilizar este esquema como osamenta que sustente el análisis individual de cada personaje dentro de su propia historia. Este esquema es sencillo y flexible, por ello se adapta bien al análisis cinematográfico de personajes animados puesto que éstos son protagonistas de relatos inspirados en cuentos de hadas, con una estructura narrativa simple que sigue los ritos de iniciación: “El camino común de la aventura mitológica del héroe es la magnificación de la fórmula representada en los ritos de iniciación: separación – iniciación – retorno, que podrían recibir el nombre de unidad nuclear del monomito” (Campbell, 1972, p.25). Este esquema en tres partes nos lleva directamente a los tres

actos propios del cine narrativo clásico, el que siguen las películas de animación occidental: presentación o inicio, nudo o desarrollo del conflicto y resolución final.

El personaje forma parte de un relato que hay que analizar, por ello se utilizan los pasos del héroe para ir por partes a la hora de estudiar al personaje dentro de la película que protagoniza. Paso a paso, plano a plano, se estudia al héroe o la heroína en su relato. Para ello, se recurre a las obras de análisis descriptivo de González Requena que propone un estudio minucioso de las películas, analizando plano a plano los signos que se repiten, dando importancia a todas las partes del relato desde los créditos iniciales hasta los finales. También la obra de Jaques Aumont y Michel Marie (1990) se hace indispensable para los estudios cinematográficos que se centran no sólo en el guión sino que analizan también “la puesta en escena, los movimientos de la cámara y los encuadres, los diálogos, la música, el montaje y la fotografía” (p. 37).

Para analizar al personaje hay que centrarse también en el perfil psicológico de éste. Importa tanto el viaje del héroe como su transformación a lo largo del camino. En este sentido, conviene acercarse a Sánchez Escalonilla (2001) y su clasificación de los arcos de transformación de los personajes y el análisis de la amistad, el amor y el aprendizaje en las tramas secundarias. Otra clasificación de personajes a la que recurre Sánchez Escalonilla es la tipología de temperamentos de Hipócrates, más tarde desarrollada por Carl Gustav Jung. Si bien contar sólo con cuatro temperamentos para describir a todos los personajes de una obra puede parecer de una extrema simpleza, tiene sentido hacerlo al tratarse de relatos sencillos dirigidos al público infantil, en los que las personalidades de los personajes se exageran para construir arquetipos fáciles de comprender.

2.3. Análisis de adaptaciones cinematográficas

Como ya se ha mencionado, las obras que forman parte de este corpus de estudio son adaptaciones cinematográficas de cuentos de hadas, por lo que para un completo análisis del personaje se necesita compararlo con su referente concreto. Para ello, conviene acercarse a la obra de Cristina Manzano (2008) que anima a investigar la simbología que ha sido trasladada de la literatura al cine y que rara vez se desvela obvia para el espectador. La literatura infantil clásica está plagada de simbología que se repite en las obras de animación y que son parte de nuestro imaginario colectivo y ayudan a la construcción misma del personaje. Sirva como ejemplo la simbología en una de las películas analizadas, en *Blancanieves y los siete enanitos* (1937) las palomas blancas (signo de pureza) ayudan a construir al personaje de Blancanieves y a contraponerla a su antagonista, que estará rodeada de buitres y acompañada de un cuervo negro (símbolos de muerte y brujería). Este tipo de simbología irá variando para construir distintos tipos de personajes a lo largo de la historia del cine: “Las funciones del héroe no se modifican, pero la simbología informa de que el concepto está evolucionando, porque socialmente ha evolucionado lo que se considera heroico” (Manzano, 2008, p.26). De esta forma se puede observar a través de esta simbología, lo considerado bueno o malo, heroico o malvado, en cada época de producción. Si seguimos con los personajes que usamos para ejemplificar la metodología, vemos cómo los símbolos de virginidad, como las palomas blancas van desapareciendo, hasta llegar a la protagonista de *La sirenita*, a la que se le relaciona con símbolos propios de la seducción, puesto que, a finales de la

década de 1980, la mujer occidental estaba liberada sexualmente y así se construye a este personaje.

Lo importante a la hora de estudiar al protagonista – u otro personaje- de una adaptación es observar si los valores fundamentales que construyen al héroe se mantienen o fallan. Se vuelve a recurrir a Manzano (2006) que asegura que no es la literalidad lo que se debe tener en cuenta en este tipo de obras:

Durante décadas el concepto de una buena o una mala adaptación se ha ajustado casi a un solo principio: el de la literalidad. Sin embargo, la fidelidad a la obra original que se adapta no significa que se haya captado el espíritu que subyace bajo una primera lectura. (p. 216)

Así pues, este estudio propone detenerse en la obra original y entender su significado con el fin de ver las diferencias de carácter del personaje fílmico y su referente concreto.

En este apartado, conviene también detenerse en la obra de Linda Seger. La autora asegura que la condensación de una adaptación cinematográfica conlleva pérdida de material “Supone eliminar *subtramas*, combinar o reducir personajes, omitir varios de los temas desarrollados en una novela larga; y buscar, dentro del material, los tres actos de la estructura dramática” (2000, p. 31). Al pasar de un medio a otro, los cambios son inevitables, pero la elección de las tramas y personajes que son eliminados de la historia original muestra el tipo de heroína o héroe que se moldea para la película. Tanto la eliminación como el mantenimiento de ciertos símbolos marcan el carácter del relato cinematográfico. Por ello, se deben descubrir estos símbolos y motivos que se repiten a lo largo de las distintas versiones de estas obras.

3. Metodología del análisis individual

Como ya se ha mencionado, la metodología que se propone tiene dos partes. Una dedicada al análisis individual de cada personaje y otra, posterior, que se centra en la comparación de los resultados por atributos. Este primer análisis se divide a su vez en dos, el análisis textual y el contextual.

3.1. Análisis textual

Al tratarse de un estudio centrado en el personaje cinematográfico, parece oportuno situarlo dentro del mismo relato. Siguiendo el carácter de los textos escogidos, se ha buscado que el análisis sea sencillo, que pueda adaptarse a tres películas de épocas tan distintas como las que presenta nuestro corpus. La osamenta elegida para sostener cada parte de este análisis es la ya mencionada lista de los doce pasos del héroe que Vogler diseñó a partir de la obra de Campbell *El héroe de las mil caras*. Utilizando esta estructura como base, usaremos las herramientas propias de este tipo de análisis para el estudio de los personajes.

La estructura narrativa de las películas de animación anima a hacer un análisis

secuencial de la obra, pudiendo variar si la ocasión lo requiere. “El viaje del héroe es infinitamente flexible, permite múltiples variaciones sin sacrificar por ello su magia y nos sobrevivirá a todos” (Vogler, 1993, p. 59). Así, algunos pasos pueden desaparecer en un filme o estar en lugares distintos, pero el viaje sigue siendo el mismo. De esta forma, dentro de cada paso del héroe, se analizan distintos atributos del personaje, siempre teniendo en cuenta el hilo narrativo del relato que protagoniza.

El análisis textual ayuda a definir el tipo de héroe o heroína que se construye en el relato y que va variando en cada etapa. En la llamada a la aventura, por ejemplo, se analiza si hay rechazo o no a esa llamada, lo que definirá una heroína reticente como puede ser Blancanieves (*Blancanieves y los siete enanitos*), o un personaje activo que abraza la aventura como es el caso de Anna (*Frozen*).

Los motivos y símbolos que se repiten en todas las etapas del camino serán analizados para ver si existe evolución en la construcción del personaje a través de estos motivos o si, por el contrario, el héroe carece de evolución. Estos motivos que se mencionan en el análisis los describen Casetti y Di Chio como “situaciones o presencias emblemáticas, repetidas, cuya función es la de sustanciar, aclarar y reforzar la trama principal, ya sea a través de una especie de subrayado, o a través de un ejemplo de contrapuntos”. (1991, p.129). Por tanto, hay que centrarse en los atributos del personaje, tanto externos (caracterización, voz, etc.) como internos (motivaciones y conflictos) y sus variaciones durante el viaje del héroe; pero también cobran importancia los atributos ajenos al personaje pero que constituyen parte de su personalidad.

Al final de este apartado, la comparación entre el primer y el último paso, serán la clave para detectar si existe el llamado arco de personaje, y si esta transformación de la heroína es plana o radical.

3.2. Análisis contextual

Dentro del análisis individual, el estudio del contexto se vuelve vital para entender la construcción de cada personaje. En este apartado nos apoyamos en el trabajo de Davis (2001) que relaciona a los personajes femeninos de Disney con los roles de feminidad y los cambios sociales que vivieron las mujeres en la época de producción de cada película, entrelazando esta información con la historia de la productora Disney.

En primer lugar, este análisis se centra en el entorno en el que se desarrolló el filme, su proceso de creación y la sociedad que se convirtió en creadora y espectadora de la película son elementos a tener en cuenta para entender ciertos rasgos del personaje analizado. Desde la estética de cada personaje hasta la forma de hablar y sus posturas vienen definidas por la época de creación de la película. En el caso de las películas estudiadas, vemos como cada personaje fue inspirado por unos cánones estéticos distintos, marcados por el año de producción. Así, Blancanieves se define por los rasgos redondeados, el maquillaje marcado y el pelo corto – propio de actrices de la época, como Janet Gaynor en quien se inspira el personaje –, mientras que Ariel muestra los rasgos de una *top model* de finales de la década de 1980, pelo cardado y largo, cintura estrecha, y grandes ojos. Finalmente, en 2013 nos encontramos con un personaje extremadamente delgado, sin caderas ni pechos que sigue el estilo del cine de animación

japonés.

Relacionando los resultados del análisis textual podremos observar las diferencias entre el personaje femenino ficticio y la mujer de la sociedad que lo engendró. “A través de las producciones que el hombre realiza (ya sea con una finalidad práctica, comunicativa o estética), éste va dejando una serie de testimonios o huellas de sí mismo” (Falcón, 2006, p. 97). El análisis textual nos proporciona un acercamiento a la visión que la sociedad tenía sobre el concepto de mujer, cómo debía comportarse o cómo deseaba la sociedad que lo hiciera. Las mismas películas analizadas sirven como ejemplo de la imagen que la sociedad occidental proyecta sobre la mujer y sus tareas en distintas épocas históricas.

Otro apartado del análisis contextual es el que hace referencia a la obra original en la que está basada cada adaptación; la comparación entre el personaje y su referente concreto servirá para descubrir los cambios que sufrieron las heroínas analizadas en el proceso de adaptación al cine. Las tres películas escogidas están basadas en obras literarias europeas: *Blancanieves*, *La Sirenita* y *La Reina de las nieves*. En este punto de la investigación será la obra de Linda Seger, *El arte de la adaptación* (1993), y el trabajo de Cristina Manzano nuestras guías para el análisis.

La última etapa del análisis contextual consiste en estudiar esa segunda adaptación del personaje para entrar en el mundo del *merchandising*. Las modificaciones que la cada compañía hace de sus personajes constituyen una evolución de éste para convertirse en objeto de consumo.

3.1. Presentación del modelo de análisis individual

A) ANÁLISIS TEXTUAL

1. Mundo ordinario.

1.1. Imagen Inicial: metáfora, descripción de la trama, resumen de la vida del protagonista, descripción del tema o del ambiente.

1.2. Entrada en escena:

1.2.1. Atributos del personaje transmitidos en el discurso no verbal

1.2.2. Atributos del personaje pertenecientes al discurso verbal

1.3. Definición del personaje a través del entorno: colores, simbología, animales, comportamiento con el espacio.

1.4. Conflictos: externo, interno, relaciones.

1.5. Narrador: tipo de narrador – extradiegético – diegético (heterodiegético, homodiegético o autodiegético)

2. La llamada a la aventura.

2.1. Tipo de llamada: Tentación, heraldos del cambio, reconocimiento (el villano rastrea el lugar, el peligro está al acecho), la desorientación, la carencia o la necesidad.

2.2. Cambio de motivaciones y conflictos según la llamada.

3. El rechazo de la llamada.
 - 3.1. Definición del personaje según su respuesta a la llamada
 - 3.2. Los guardianes del umbral: definición del personaje a través de la materialización de sus dudas y miedos.
4. El encuentro con el mentor.
 - 4.1. Conflicto entre el mentor y la heroína.
 - 4.2. Influencia del mentor.
5. La travesía del primer umbral.
 - 5.1. Definición del personaje a través del guardián del umbral
 - 5.2. Opciones que abandona el personaje al atravesar el umbral.
6. Las pruebas, los aliados, los enemigos.
 - 6.1. Contraste entre el mundo ordinario y el mundo especial
 - 6.2. Definición del personaje según los aliados y enemigos.
7. La aproximación a la caverna más oscura.
 - 7.1. El cambio de la trama.
 - 7.2. Los antecedentes y los obstáculos.
8. La odisea.
 - 8.1. Tipo de crisis del personaje.
 - 8.2. Actitud del personaje ante la odisea.
9. La recompensa.
 - 9.1. La celebración (unión de los amigos alrededor de una hoguera, escena de amor, apoderarse de la espada)
 - 9.2. Cambio del personaje: nuevas percepciones, nuevo físico, nuevo deseo, nueva actitud.
10. El camino de regreso.
11. La resurrección.
 - 11.1. Tipo de enfrentamiento ante la muerte.
 - 11.2. Tipo de elección: elección romántica, elección moral, sacrificio.
 - 11.3. Definición del personaje ante el rescate.
12. Retorno con el elixir.
 - 12.1. Resolución de conflictos: internos, externos, de relaciones.
 - 12.2. Recompensa final.
 - 12.3. Escena final. Arco del personaje:
 - 12.3.1. Definición del personaje según su lugar y acción en la escena.
 - 12.3.2. Contraste entre la primera y la última escena.

B) ANÁLISIS CONTEXTUAL

1. Relación entre el personaje y el mundo diegético del relato con elementos del imaginario colectivo y el discurso compartido de su entorno social de creación.
2. Comparación entre el personaje analizado y su referente concreto: elementos eliminados y elementos añadidos.

3. Contraste entre el personaje y su versión actual en la compañía.

4. Metodología del análisis comparativo

Una vez realizado el análisis individual de cada personaje, se realiza un análisis comparativo que ayudará a dar las claves de la evolución de éstos a través de los años.

La comparación según atributos se presenta como la más acertada para resaltar los posibles cambios de personaje de distintas épocas. Se sigue aquí el estudio *Gender Role and the Disney Princesses* (England, et al. 2011) que desarrolla un análisis cuantitativo de los papeles y las características afectivas de las princesas y sus galanes afín de compararlos. Así, se utiliza la categorización por atributos comenzando con el físico y siguiendo por las características psíquicas de los personajes analizados. En el análisis propuesto se contabiliza la repetición de marcas gestuales, frases y atributos, pero se une al estilo cualitativo puesto que intenta profundizar en el análisis y en la búsqueda de significado de cada símbolo. Este análisis comparativo intenta aunar el estudio secuencial de cada película con los datos cuantitativos recogidos durante la comparación, de tal manera que se pueda disponer de los resultados de manera rápida y ordenada en una tabla (aunque se pueda acceder a la explicación y al desarrollo de éstos dentro del análisis individual de cada personaje).

Tabla 1. Apartado de la tabla centrado en el conflicto de relación

Conflictos internos		Blancanieves	Ariel	Anna
Conflicto de relación	Conflicto con personajes femeninos	<ul style="list-style-type: none"> - 1 personaje femenino - Relación de rivalidad 	<ul style="list-style-type: none"> - 8 personajes femeninos - Relación con 1 personaje femenino - Relación de rivalidad 	<ul style="list-style-type: none"> - 3 personajes femeninos - Relación con 1 personaje femenino - Relación de conflicto resuelto

Fuente: Elaboración propia.

Los atributos que se desarrollan en esta metodología son también variables, dependiendo del tipo de personaje que se analiza. Por ejemplo, en los atributos externos, dentro de caracterización física, los resultados del análisis de las princesas Disney ha hecho que me decida por los atributos externos de belleza, juventud, cabello y atuendo. Sin embargo, si se analiza otro tipo de personaje, puede que los atributos externos que haya que resaltar sean otros.

En cualquier caso, la comparación siempre debe tener en cuenta los 12 pasos del héroe, porque el análisis secuencial como eje de la investigación da las claves para entender al personaje, pues no basta con conocer y cuantificar las cualidades de los personajes para

compararlos, también es importante observar en qué punto del relato aparecen estas cualidades.

Sirvan como ejemplo ilustrativo los resultados centrados en las marcas de vulnerabilidad dentro del análisis de la gestualidad de las heroínas analizadas. En este punto de la investigación encontramos que las tres princesas coinciden en el número de marcas de vulnerabilidad, sin embargo, es importante distinguir en qué punto del relato aparecen dichas marcas. Así, en *Blancanieves y los siete enanitos* las posturas de indefensión se reparten a lo largo de todas las etapas, tanto en el mundo ordinario como en la resurrección, de tal manera que se presenta a una heroína desprotegida en todo momento. Por otro lado, vemos en *Ariel* una evolución negativa en este aspecto; aunque comparte el mismo número de marcas de vulnerabilidad que *Blancanieves*, la situación de estas marcas es decisiva para la construcción de la heroína. Se presenta, a priori, un nuevo tipo de mujer, más activa y fuerte al comienzo de la trama; pero acaba convertida en una *Blancanieves* moderna, con una gran cantidad de posturas de vulnerabilidad y pasividad en la etapa del rescate y el retorno con el elixir. En *Anna*, sin embargo, la heroína termina su viaje sin marcas de vulnerabilidad, a pesar de tener el mismo número que la primera princesa creada en 1937.

4.1. Presentación del modelo de análisis comparativo

1. Atributos externos
 - 1.1. Características físicas y caracterización.
 - 1.1.2. Juventud y belleza.
 - 1.1.3. El cabello.
 - 1.1.3. El atuendo
 - 1.2. Gestualidad y posturas de los personajes.
 - 1.2.1. Marcas gestuales de la comicidad del personaje.
 - 1.2.2. Construcción de la sensualidad del personaje a través de la gestualidad y la postura.
 - 1.2.3. Marcas no verbales de la vulnerabilidad del personaje.
 - 1.2.4. Descripción del temperamento violento mediante el discurso no verbal.
 - 1.2.5. Marcas gestuales de la juventud del personaje.
 - 1.3. Atributos de las heroínas pertenecientes al discurso verbal.
 - 1.3.1. Manifestaciones verbales de la madurez de las heroínas.
 - 1.3.2. Incorporación del lenguaje propio de la época de creación del filme.
 - 1.3.3. Marcas de la valoración del amor romántico.
 - 1.3.4. Capacidad de persuasión del personaje a través del diálogo.
2. Atributos internos
 - 2.1. Motivaciones.
 - 2.2. Conflictos.
 - 2.2.1. El conflicto básico.
 - 2.2.2. La relación romántica.
 - 2.2.3. Relación del personaje con otros personajes.
3. Definición de los personajes a través de los elementos ajenos.

- 3.1. Descripción del personaje mediante el entorno.
 - 3.1.1. El personaje dentro del espacio.
 - 3.1.2. Los motivos.
- 3.2. Definición a través de otros personajes.
4. Descripción de los personajes tras el viaje.
 - 4.1. Arco de transformación.
 - 4.2. El rescate.
 - 4.3. El encuentro amoroso.
5. El personaje dentro del relato.
 - 5.1. Personajes como actantes.
 - 5.2. Personajes como personas.
 - 5.3. Personajes como rol.
6. El personaje como adaptación literaria.
 - 6.1. Elementos eliminados.
 - 6.2. Elementos añadidos.
7. El personaje fuera de la pantalla.
 - 7.1. Simbología.
 - 7.2. Elementos que se repiten.

5. Conclusiones.

El enfoque metodológico que propone esta investigación aporta un método multidisciplinar que pueda adaptarse a personajes de distintas épocas históricas con el fin de utilizar los resultados en distintos campos de estudio. Durante la época de documentación y estudio para la preparación de esta propuesta metodológica, hemos encontrado una falta de análisis del cine de animación en particular, estudios que tratan de la misma forma a todos los personajes, sin percatarse en las características específicas que adquiere un personaje por ser parte de una adaptación de cuentos de hadas, que más tarde se adaptará al mundo de las secuelas, los productos de consumo y las adaptaciones musicales y teatrales. Por ello, se optó por dar importancia a estos personajes que tienen un hueco indiscutible en nuestro imaginario colectivo y son el primer contacto del público con el cine, forjando en el terreno virgen de la mente infantil las primeras ideas sobre hechos tan importantes como el amor, la muerte o el papel de la mujer en la sociedad.

Los resultados obtenidos del análisis se pueden representar en una tabla para un acceso rápido a ellos, pero se anima a que se estudie el porqué de esos datos. En el caso de los ejemplos escogidos, tras el análisis de las tres heroínas de Disney, se descubre que los personajes femeninos dirigidos al público infantil siguen manteniendo un perfil estereotipado basado en el aspecto físico y en la forzada relación amorosa. Aunque sí que se aprecian cambios modernos, la gran mayoría se refieren a las necesidades estéticas y culturales de la época de creación de cada filme. Los cambios estéticos que observamos

en las heroínas son, de hecho, informantes de lo que se considera hermoso en la mujer de cada época estudiada, tratándose, en muchas ocasiones, del valor de su comportamiento más que lo deseable de su aspecto físico:

Las cualidades que un periodo determinado considera bellas en las mujeres son meramente símbolos del comportamiento femenino que en ese periodo se consideran deseables. En realidad, el mito de la belleza siempre está prescribiendo comportamientos y no apariencia. (Wolf, 2002, p.13-14)

Además, gracias a la comparación por atributos, se han descubierto elementos comunes y motivos que se repiten en todas las obras, a pesar de los años de diferencia entre éstas. Así, el personaje más moderno se rodea de los mismos símbolos que Blancanieves, la princesa más antigua de la productora. Los mismos colores y elementos (la primavera, las flores, los animales bondadosos) definen a Anna (2013) y a Blancanieves (1993), conformando a personajes con las mismas motivaciones. Así, vemos que la evolución de los personajes femeninos de la productora Disney no es tal como sugieren algunos autores como Korkis (2016) o Davis (2015). A pesar de encontrar ciertos rasgos de mejora hacia personajes más heroicos y activos en la trama, se aprecian grandes parecidos entre las heroínas más modernas y sus predecesoras. Incluso observamos ciertos rasgos que sitúan a las princesas modernas como personajes pasivos “disfrazados” de heroínas. La dependencia del amor romántico sigue siendo vital en todos los relatos. En las películas más actuales, el forzoso *happy ending* romántico construye relaciones planas y sin apenas diálogos como es el caso de Ariel y Eric (que sólo hablan en dos secuencias del filme). El falso feminismo impregna las películas más modernas, creando la dañina ilusión de personajes femeninos fuertes y activos que, sin embargo, mantienen el mismo fondo que las primeras heroínas Disney. A través de este análisis observamos en Ariel el perfecto ejemplo de este falso feminismo. El personaje de 1989 se presenta como una heroína activa y rebelde en las primeras secuencias, y son muchos los estudios que se refieren a este personaje como heroína independiente y liberada (Fonte, 2001, p. 102); el análisis individual nos muestra un arco de transformación radical, pues sus objetivos y motivaciones cambian radicalmente al ver a un hombre, hasta el punto de perder su cualidad más preciada con tal de conseguir el amor. Se puede asegurar que este arco de transformación radical supone una evolución negativa, si bien la heroína no es un personaje plano como Blancanieves, tras su aventura regresa a los roles tradicionales que ésta representaba en 1937

Probada ya con los personajes femeninos mencionados, esta metodología pretende animar al lector a analizar cualquier personaje del cine de animación, tratando a éstos como elementos clave para alfabetización audiovisual, pero también como ejemplos de la sociedad en que se construyó la película de la que forman partes. Así, los resultados de este tipo de análisis pueden ayudar para estudios de todo tipo, sin encorsetarse en el campo cinematográfico, sino ampliando sus horizontes a los estudios de sociología, publicidad e historia.

6. Referencias bibliográficas

- Aumont, J., y Michell, M. (1990). *Análisis del film*. Barcelona, España: Paidós.
- Campbell, J. (1972). *El héroe de las mil caras, psicoanálisis del mito*. México: Fondo de cultura económica de México.
- Casetti, F. y Di Chio, F. (1991). *Cómo analizar un film*. España: Editorial Paidós.
- Davis, A. (2001). *Disney's Women: Changes in Depictions of Femininity* (Tesis doctoral). University College London, Inglaterra.
- Davis, A. (2015). *Good Girls and Wicked Witches: Women in Disney's Feature Animation*. Inglaterra: John Libbey Publishing Ltd.
- England, D., Descartes, D. y Collier, M. (2011). Gender Role and the Disney Princesses. *Springer Science & business Media* 64, 7, 555 - 567.
- Falcón, L. (2006). *La representación de la mujer con poder en las artes. Cleopatra: un ejemplo para el análisis intertextual* (Tesis Doctoral). Universidad Complutense de Madrid, España.
- Fonte, Jorge. *Walt Disney, el universo animado de los largometrajes (1970- 2001)*. Madrid: T&B EDITORES, 2001.
- Gubern, R. (2016). *Historia del cine*. Barcelona, España: Anagrama.
- Kaplan, A. (1998). *Las mujeres y el cine, a ambos lados de la cámara*. Madrid, España: Cátedra.
- Kolbenschlag, M. (1993). *Adiós, bella durmiente: crítica de los mitos femeninos*. Madrid, España: Editorial Kairós.
- Korkis, J. (2013, 13 de febrero). Evolution of the Disney Princesses. *Mouse Planet*. Recuperado de http://www.mouseplanet.com/Evolution_of_the_Disney_Princesses.
- Manzano, C. (2006). *El espejo, el aviador y el barco pirata*. Madrid, España: Fragua.
- Manzano, C. (2008). *La adaptación como metamorfosis*. Madrid, España: Fragua.
- Merlock, K, (Ed.). (2006). *Disney conversations*. Misisipi, EEUU: University Press of Mississippi.
- Propp, V. (1987). *Las raíces históricas del cuento*. Madrid, España: Editorial Fundamentos.

Sánchez Escalonilla, A. (2002). *Guión, aventura y forja del héroe*. Barcelona, España: Editorial Planeta.

Sánchez Escalonilla, A. (2014). *Estrategias de guion cinematográfico, el proceso de la creación de una historia*. Barcelona, España: Editorial Planeta.

Seger, L. (2000). *El arte de la adaptación*. Madrid, España: Rialp.

Wolf, N. (2002) *The Beauty Myth, How images of Beauty are used against women*. Nueva York, EEUU: Harpers Collins. Edición en PDF.

HOW TO CITE (APA 6ª)

Vicens Poveda, A. (2020). Análisis individual y comparativo de personajes cinematográficos. Una propuesta metodológica multidisciplinar aplicada al cine de animación. *Comunicación y Métodos | Communication & Methods*, 2(1), 23-38. doi:10.35951/v2i1.58