



UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DEL ESTADO DE MÉXICO

FACULTAD DE HUMANIDADES

T E S I S

“LA PRINCESA, EL ESPEJO Y EL COCODRILO. ANÁLISIS DE TRES ESTEREOTIPOS FEMENINOS EN CORTOS ANIMADOS FRANCESES (2012-2015)”

QUE PARA OBTENER EL TÍTULO DE LICENCIADO EN HISTORIA

PRESENTA:

NURIA REBECA MADRIGAL GONZÁLEZ

ASESOR:

JOSÉ MANUEL YHMOFF SOTO

TOLUCA, MÉXICO 2019

Esquema

<i>Introducción</i>	3
1. El cine animado francés en la actualidad	
1.1 Un breve resumen de la historia de la animación en Francia	8
1.2 Las escuelas y estudios de animación	
1.2.1 Gobelins	29
1.2.2 Supincofom	30
1.2.3 Planktoon	31
2. El estereotipo	
2.1 ¿Estereotipo? Algunas definiciones	33
2.1.1 Estereotipo y cliché	35
2.1.2 El estereotipo en el arte	36
2.1.3 Arquetipo y estereotipo	40
2.1.4 El estereotipo en el cine	42
2.2 El estereotipo cinematográfico y el análisis de personajes	43
2.2.1 Las teorías de análisis de personajes en la literatura y su aplicación en el cine	44
2.2.2 El análisis de estereotipos y la teoría feminista del cine	45
3. Análisis de los cortometrajes	
3.1 <i>Pink Lady</i>	54
3.2 <i>Réflexion</i>	64
3.3 <i>In-between</i> y <i>Distance</i>	72
<i>Conclusiones</i>	81
<i>Fuentes</i>	85
<i>Anexos</i>	93

Introducción

El cine de animación, a pesar de su aparición simultánea con las películas con actores, no ha recibido la misma consideración ni atención de parte de los estudiosos del tema; aunque en las últimas décadas del siglo pasado y las primeras de éste, dentro del ámbito académico se ha empezado a rescatar su categoría como cine, con su propio lenguaje y elementos, que lo distinguen del de actores y el documental. Aunado a esto, a pesar de que la animación por sí misma es un tipo de discurso visual, en Occidente se le considera por lo general un medio exclusivo para el público infantil o la sátira; dichas consideraciones han empezado a cambiar paulatinamente en los últimos años, aunque los intentos han sido pocos y persiste el estigma de la animación como un producto para niños.¹

Actualmente existen tres tipos de animación primordiales: animación de “paso de manivela”, mejor conocida como dibujos animados o animación en 2-D; la segunda se conoce como *stop-motion*, y abarca las técnicas de *Clay animation* (con material moldeable), *cut-out animation* (con recortes), *Sand animation* (con arena), *puppet animation* (animación de muñecos), *pixilation* (animación que filtra digitalmente los objetos), entre otras. La tercera categoría, que es a la que en los últimos años ha tomado un gran realce y popularidad, es la animación digital; esta abarca toda aquella animación realizada mediante distintos programas de creación 3-D.²

Cuando se habla de animación, uno de los países que recibe mayor reconocimiento a nivel mundial es Estados Unidos; aunque aproximadamente desde la década de los ochenta Japón también adquirió un lugar importante a nivel internacional dentro de la industria de la animación. Ya sea por la popularidad de las producciones, que

¹ Podemos citar dos series en específico, que intentaron insertar el humor para adultos manejado ya en otras películas y obras que tenían clasificación de niños (prácticamente todas las películas animadas de Dreamworks, de BlueSky, etc.), en el que se insertaban bromas e insinuaciones que podían entender el público maduro, pero pasaban desapercibidas para los menores. Estas series son *Hora de aventura* y *Stephen Universe*; en conclusión, las series estaban más bien elaboradas y pensadas para un público más amplio que el que dictaba la clasificación en la que estaban, que era entre 6 a 14 años

² RIBES, Xabi. *Los inicios de la animación audiovisual: la creación de un lenguaje*. [PDF]. Lecciones del Portal. p. 3

además se difunden con frecuencia a gran escala,³ o la importancia y el renombre que han adquirido los estudios que las elaboran, lo cierto es que las películas animadas estadounidenses dominan el mercado cinematográfico. Hollywood posee uno de los mayores sistemas de publicidad y difusión en masa, teniendo un mercado que no se limita solo al continente americano, sino que se extiende por todo el globo.⁴

El problema radica en que la poca difusión o conocimiento que existe en torno a las creaciones artísticas animadas de otros países (ya sea Francia, la República Checa o Canadá), vuelve difícil que el público las conozca. Existe además una arraigada creencia de que la industria cinematográfica europea produce obras cuyas temáticas y estilo narrativo resultan complejas, lentas, o incomprensibles; además, el público que se ha acostumbrado a las producciones estadounidenses y ve a la animación como un medio de entretenimiento, no como uno artístico.⁵

Francia es un país con gran tradición cinematográfica y, al igual que otros países europeos, produjo en los primeros años de la aparición del cine animado a varios pioneros que experimentaron constantemente para crear novedosas técnicas de animación.⁶ Muchas de las escuelas de diseño gráfico y animación digital que radican en Francia están consideradas entre las mejores a nivel internacional; lo que vuelve a este país uno de los centros más importantes de producción de animación europea.

³ Esta distribución a gran escala no es común que suceda con las obras de otros países

⁴ Esto no sólo se refiere a las películas o producciones animadas (ya sea para la televisión o la pantalla grande), sino también de las películas con actores

⁵ JULLIER, Laurent. *¿Qué es una buena película?* Barcelona, España. Paidós Comunicación 167 Cine. 2006, pp. 45-53

⁶ Diversos estilos de animación, como la que está basada en el movimiento de papel picado o en imanes, nacieron durante los años de experimentación en Europa; mismos en los que su contraparte estadounidense se concentró más en la evolución de sus personajes

Y es precisamente por esta reputación, tanto de la producción cinematográfica francesa como de sus instituciones, que dichas escuelas reciben cada año una importante cantidad de estudiantes procedentes de diversas partes del globo.⁷

Por otro lado, la temática de los estereotipos ha sido abordada a lo largo de los años, desde que el concepto apareció a principios del siglo pasado, por diversas áreas del conocimiento como son la comunicología, la sociología, la psicología, la literatura, la historia, entre otras. Uno de los campos interdisciplinarios teóricos dentro del que más se ha debatido sobre el estereotipo es el de los estudios de género; principalmente en lo referente a su uso en los medios de comunicación, así como su impacto social y grado de influencia en la construcción de la llamada “identidad de género”.

Hoy día existe mucha polémica sobre qué es lo que se entiende por estereotipo; también confusión entre las diferencias que existen en su aplicación, por un lado en el arte, y por el otro en el social. Mi interés por el análisis de personajes femeninos en la animación, así como su relación con los estereotipos, radica en el hecho de que éstos últimos responden a diversas variables, como son el momento histórico y el espacio en el que se desarrollan, representan un referente importante en la creación y desarrollo de los primeros.

Haciendo uso del método iconográfico de Panofsky, así como el método comparativo, realicé un análisis de personajes cinematográficos mediante el estereotipo, en este caso aquellos presentes en los personajes de una serie de cortometrajes de origen francés.

Mi interés en una revisión más detallada del estereotipo y su relación con los personajes nació después de una primera revisión de distintas obras cuya temática abordaba los estereotipos. Me di cuenta de la confusión teórica que existe al momento de definir el concepto, lo que inevitablemente me llevó a plantearme si el estereotipo era algo realmente estático, como usualmente se le considera o, por el

⁷ Página oficial de Gobelins. Disponible en: <http://www.gobelins.fr>. Recuperado el 10/11/15

contrario, las características presentes en los personajes nos permiten hablar tanto de elementos de permanencia como de cambio dentro del estereotipo al que pertenecen.

Con esto en mente, decidí realizar un análisis de los cortometrajes a partir de los estereotipos femeninos que están presentes en ellos, planteando que dichos cambios en los personajes están relacionados con la transformación de viejos estereotipos, y también con la creación de nuevos dentro del cine. Por lo tanto, uno de mis objetivos es realizar una comparación entre las características presentes en los personajes de los cortometrajes seleccionados, y aquellas de los personajes más antiguos que también se insertan dentro de ese estereotipo. El motivo de esta comparación sería determinar en cuáles elementos ambos son parecidos, así como cuáles características presentan un cambio. Para esto retomaré elementos como, por ejemplo, la imagen de la princesa, que en *Pink lady* se ironiza; o características tradicionalmente asociadas con el género femenino, como es el caso de la timidez en *In-between* y *Distance*, o la vanidad en *Réflexion*.

En un principio había propuesto realizar un análisis general de la figura femenina en los cortometrajes producidos entre el 2005 y el 2015; el origen y la temporalidad de los cortos⁸ fueron delimitándose conforme comencé a revisar los cortometrajes disponibles a mi alcance. Empecé por concentrarme en aquellos producidos en los países francoparlantes, como Canadá; esto porque el cortometraje de *stop-motion* “Madame Tutli Putli”, producido en conjunto con Canadá por la pareja de animadores y directores checoslovacos: “Clyde and Henry Productions”,⁹ estaba contemplado; esto porque la protagonista encaja con el estereotipo de la “mujer víctima”.¹⁰ Sin embargo, al final resolví quedarme únicamente con Francia.

⁸ El término ‘corto’ es una abreviación de ‘cortometraje’, y se usa indistintamente.

⁹ *Clyde and Henry productions* es una firma de películas especializadas en la técnica de animación *stop-motion*, y está integrada por Chris Lavis y Maciek Szczerbowski.

¹⁰ PÉREZ Riu, Carmen. “Matar a Medusa. El arquetipo de la víctima en el thriller psicológico”. En Ma. del Carmen Rodríguez Fernández (Coord.) *Diosas del celuloide: arquetipos de género en el cine clásico*. España. Ediciones Jaguar. 2006, pp. 95-121.

La decisión de escoger a este país la tomé después de observar el renombre que han adquirido alrededor del mundo las escuelas de diseño y animación de este país, a la par del despunte que ha tenido la animación europea durante las últimas décadas. Por ejemplo, Supincofom y Gobelins están clasificadas entre las 100 mejores escuelas para estudiar animación en el mundo.¹¹ El proceso de selección de los cortometrajes se dio de manera casi simultánea a la disertación del origen de los mismos; gracias a sus historias y protagonistas, a los cortometrajes de *Pink Lady* y *Réflexion* los escogí casi desde el principio de dicho proceso.

Pero mientras que mantuve el estudio de *Pink Lady* y *Réflexion* en el resto del proceso de selección, en el caso de los cortometrajes de Gobelins¹² hubo cambios constantes. Los cortos *Eve*, *Duet*, y *Lotte*, todos del 2015, estaban dentro de los posibles candidatos; sin embargo, todos ellos se descartaron a causa de su duración, de menos de un minuto cada uno. Cuando volví a ellos en revisiones posteriores, entendí que esto se debía a que eran cortometrajes promocionales, realizados por los estudiantes y sus profesores para proyectarse en el festival de cine de animación en Annecy.

Le dernier joue d'un condamné y *Ama* también estuvieron entre mis opciones, principalmente por las características de sus protagonistas; pero, como sus historias no me parecieron lo suficientemente apropiadas para los objetivos de esta investigación, las descarté. Al final me decanté por los cortometrajes *Distance* e *In-Between*; fallo propiciado por la temática en común que se maneja en ambas historias, que es la timidez como obstáculo personal.

Los cortometrajes que analizaré son los siguientes: *Pink Lady* (2015), hecho por la estudiante de animación en su cuarto año en Supincofom, Verninas Camille;¹³ *Réflexion* (2012) perteneciente al estudio independiente de animación Planktoon, y

11 WILDING, Robin. "Top 100 schools for Animation, Gaming and Design". Disponible en: <http://www.animationcareerreview.com/articles/top-100-schools-animation-gaming-and-design?page=0.9>. Recuperado el 12/03/18

12 La traducción literal de 'Les Gobelins' es 'los duendes'.

13 Animadora, actualmente trabaja por comisiones. Este cortometraje fue realizado como proyecto para su último año en la escuela

dirigida por Yoshimichi Tamura.¹⁴ Y, finalmente, dos cortometrajes pertenecientes a la Escuela Superior de Animación Gobelins: *In-between* (2012), realizado en conjunto por Alice Bissonnet, Aloyse Desoubries, Binet Sandrine, Han Jin Kuang, Juliette Laurent y Sophie Markatatos; y *Distance* (2012), animado conjuntamente por Todd Dejong, Tom Law, Etienne Metois, Wandrille Maunoury y Jonathan Vermersch.¹⁵

El trabajo se dividió en tres capítulos. En el Capítulo I, se aborda la historia del cine de animación en Francia; desde los pioneros de la animación, como Reynaud y Emile Cohl, que experimentaron constantemente para crear novedosas técnicas de animación; hasta los animadores de las últimas décadas del siglo XX y principios del siguiente como Grimault, Laloux Laguionie y Ocelot.¹⁶ Por otro lado, distintas definiciones de estereotipos, las confusiones y contradicciones que existen entre éstas, así como su uso en distintos análisis de personajes cinematográficos femeninos, los abordo en el Capítulo II.

El Capítulo III se enfoca en el análisis de los cuatro cortometrajes. Uno de los primeros pasos fue elaborar la ficha técnica: director o directores, producción, música, diseño general, etc. Posteriormente se elaboró un pequeño resumen de cada corto; el criterio para la división de los apartados sería precisamente al análisis individual de cada uno, a excepción del caso de *In-between* y *Distance*.

En cada apartado se analizó detalladamente al protagonista, determinando cuáles son sus características, en qué medida retoma y transforma elementos de personajes anteriores, comparándolos con éstos; por qué o cómo es que dichos

¹⁴ Director, guionista y animador de origen japonés. Ha estado en el negocio de la animación desde su graduación de Gobelins en 1991; ha trabajado para Disney, Dreamworks, los estudios Ankama, entre otros. Dentro de su filmografía se encuentran: “Atlantis”, “Tarzán”, “La princesa y el sapo”, “El caza tiburones”, “Simbad el marino” e “Igor”

¹⁵ En ambos casos se trata de estudiantes que realizaron este trabajo en su tercer año de Gobelins para la clase “Animación de personajes y proceso cinematográfico animado”

¹⁶ Diversos estilos de animación, como la que está basada en el movimiento de papel picado o en imanes, nacieron durante los años de experimentación en Europa; mismos en los que su contraparte estadounidense se concentró más en la evolución de sus personajes

rasgos lo convierten en un estereotipo de la mujer contemporánea, y qué es lo que éstos nuevos implicarían en la elaboración de personajes en la animación.

Finalmente, haré una síntesis en la que trazaré cuál es la relación y la similitud que existe entre los cuatro personajes; es decir, explicar qué es lo que los convierte en estereotipos femeninos dentro del cine de animación contemporáneo.

1.

El cine animado francés
en la actualidad

1.1 Un breve resumen de la historia de la animación en Francia

La primera definición de animación enunciada por la ASIFA data de la década de los sesenta, y se entiende como toda aquella producción cinematográfica que “es creada fotograma por fotograma”¹⁷ por medio de algún tipo de técnica plástica o digital¹⁸. Como Giannalberto Bendazzi desarrolla a lo largo de su artículo *Definiendo la animación*¹⁹, dicha definición ha estado sometida a cambios constantes durante las últimas décadas; producto de los cambios de consideración, a lo largo del tiempo, sobre cuáles son los elementos que hacen que una producción cinematográfica se considere animada. Sin embargo, tanto él como otros estudiosos sitúan la aparición de las primeras técnicas precursoras del cine de animación en Europa, principalmente Francia.

Ya existían, desde finales del siglo XVI, las llamadas linternas mágicas; un artefacto basado en el funcionamiento de la cámara oscura, y que se usaba por lo común en las funciones conocidas como “fantasmagorías”.²⁰ Sin embargo, es hasta el siglo XIX, en un período que los historiadores de la animación denominan como *paleo-animación*, que comienzan a construirse aparatos fundamentados en estudios, sobre todo provenientes de la óptica, del efecto visual que se generaba cuando una serie de imágenes fijas se movían en una secuencia demasiado rápida como para ser captada por el ojo humano.

Uno de los *paleo-animadores* más importantes fue el inventor francés Emile Reynaud, quien creó en 1877 el praxinoscopio, y patentó en 1888 la mejora de este invento, al cual llamó “Teatro óptico”. Dicho aparato constaba de dos linternas mágicas que se disponían de tal manera que ambas proyectaban sobre una tela; una las imágenes del fondo, y la otra, por medio de espejos, los personajes pintados

¹⁷ Definición de animación provista por la ASIFA (Asociación Internacional de Filmes Animados)

¹⁸ Lo primero se refiere a dibujos, acuarelas, pasteles o marionetas de diversos materiales tales como: madera, plastilina, arcilla, entre otras. Lo segundo abarca cualquier tipo de imagen generada por medio de algún programa de computadora.

¹⁹ BENDAZZI, Giannalberto. *Definir la animación*. 2004, p. 1

²⁰ Funciones que se popularizaron en el siglo XIX, en las que se contaban historias de terror y fantasmas, de ahí el nombre *fantasmagorías*

en placas de vidrio. Las animaciones de Reynaud fueron las primeras en tener un argumento y no sólo el movimiento de las imágenes, durando cada función entre seis y quince minutos (fig. 1).

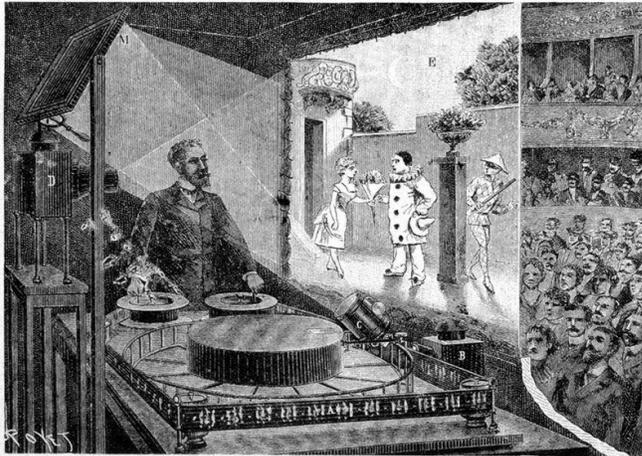


Figura 1. El teatro óptico de Reynaud.

La invención del cinematógrafo a finales del siglo XIX despertó un interés por la experimentación entre los pioneros de la animación, tanto europeos como americanos; los primeros concentrándose en encontrar nuevas técnicas de animación, y los segundos en la creación y desarrollo de personajes.²¹ Los avances que se dieron en el cine de animación se originaron a partir de sus experimentos, y por esta razón al período que abarca la primera veintena del siglo XX autores como Georges Sadoul²² lo nombran la “Edad de oro de la animación”.

Estos primeros años del siglo XX también marcaron la separación entre cómo se hacía y se producía animación en Estados Unidos y en Europa, o lo que aquí nos ocupa, que es Francia. Los primeros desarrollaron a finales de los años veinte un sistema de distribución comercial pensado a gran escala (animación comercial), mientras que los segundos continuaron operando con un sistema de producción de obras experimentales de carácter individual (animación artesanal). Aunque ciertamente ambos tipos de animación tuvieron influencia de las caricaturas, sobre todo la animación comercial.

Dicha influencia es lógica si se considera el número de animadores en esa época que provenían del mundo de las tiras cómicas y del diseño gráfico; como Winsor Z. MacCay, autor de la tira del New York Herald, de 1905: *El pequeño Nemo en el país*

²¹ Aparecieron personajes como Félix el Gato, Betty Boop y, probablemente el más famoso, Mickey Mouse en 1928

²² En su libro *Historia mundial del cine*, habla de la animación en Francia de manera muy breve, y sólo las producciones de las primeras dos décadas del siglo XX; y luego se salta a Grimault

de los sueños. El surgimiento de las *caricaturas animadas*²³, obras que utilizaban el humor cómico u irónico propio de la caricatura impresa, encontró una gran aceptación por parte del público. Fundamentalmente en los Estados Unidos, este género se volvió uno de los sellos distintivos de la animación.

En el caso de Francia el animador Émile Cohl²⁴ (ver fig. 2), una de las figuras más importantes de cine animado silente de este país, había empezado como artista gráfico; su trabajo ya era reconocido en París incluso antes de que incursionará en el cine. De hecho, cuando más adelante en su trayectoria comenzó a hacer películas, no se refiere a sí mismo como un director o un animador, sino como un ilustrador gráfico.

Junto con el invento del teatro óptico de Reynaud, las aportaciones de la carrera de Cohl como animador se consideran como uno de los principales precursores de la animación francés. La obra de este artista se caracterizó por su variedad, tanto de técnicas como temáticas; en sus películas utilizó desde el *stop-motion* hasta la animación del paso de manivela²⁵, y las tramas de sus animaciones en general tendían a ser abstractas e incomprensibles, aunque también hubo del estilo narrativo.

Se le considera el fundador de la animación artesanal, así como uno de los animadores de la primera mitad de esa centuria con una conexión más directa con el legado espiritual y estético del siglo XIX. Una de las obras más destacadas dentro de su filmografía es *Fantasmagoria* (1908), considerada por muchos como el primer largometraje de animación de la historia.²⁶

²³ Cabe aclarar que el *dibujo animado* es una subdivisión de la animación basada en la técnica empleada. La *caricatura animada*, por sus características, puede ser más bien considerado como un género propiamente dicho dentro de la animación

²⁴ Pintor, caricaturista y director francés que es considerado como uno de los principales precursores de los dibujos animados. Nació en París en 1857, y murió en 1938 a los 81 años

²⁵ Técnica denominada de esta manera por consistir en la grabación de imagen real usando una cámara fotográfica, pero registrándolas fotograma a fotograma

²⁶ RIBES, Xabi. *Óp. Cit.* p. 2

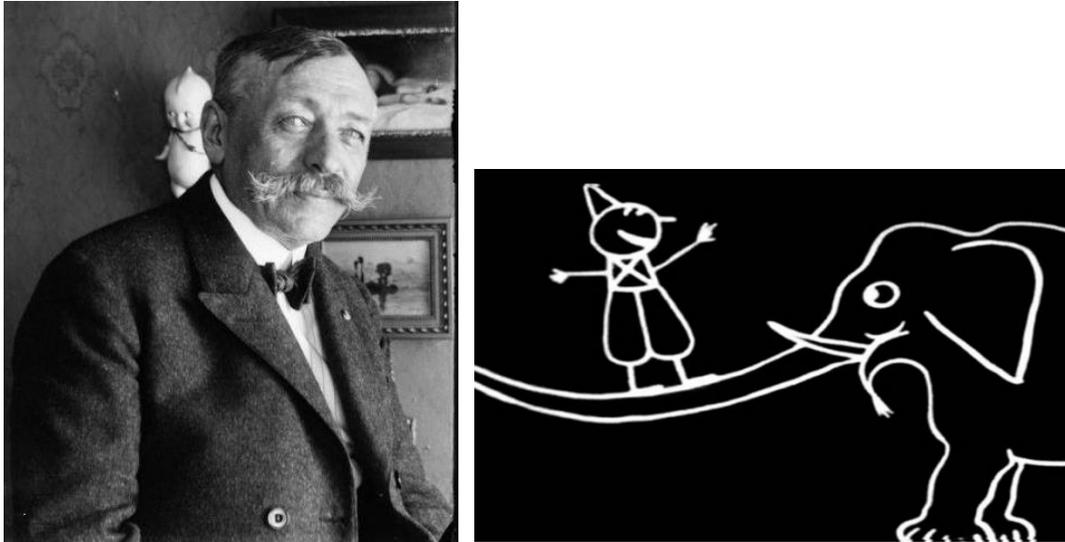


Figura 2 y 3. Fotografía de Emile Cohl, fotograma del largometraje animado *Fantasmagorie*

Durante la década de los veinte había comenzado a perfilarse en Francia un modelo para sustentar a los estudios, que en su mayoría eran más bien pequeños y de carácter independiente; inaugurado por Lotarc (Robert Collard) en Pathé, dicho sistema consistía en la subsistencia de estos estudios mediante los trabajos por comisiones, principalmente publicitarias. A Lotarc y su grupo por eso se les conoce como “la primera generación de animadores comerciales”.

Sin embargo, hacia finales de esta misma década, con la llegada del cine sonoro, la animación en Francia ya se hallaba en clara desventaja frente a las producciones estadounidenses. En su libro *Historia de la animación francesa*, Richard Neupert lo atribuye a dos factores principales: la inestabilidad económica de Europa después de la Primera Guerra Mundial, y la falta de un plan de apoyo gubernamental destinado a las producciones cinematográficas, a diferencia de Hollywood.²⁷

Así que, después del entusiasmo por la animación experimental en Europa de las primeras dos décadas del siglo XX, para los años treinta la producción de películas animadas en todo el continente se había estancado. George Sadoul va aún más lejos, afirmando que el cine de animación francés comenzó una etapa de

²⁷ NEUPERT, Richard. *History of French animation*. E.U.A. John Wiley & Sons. 2011, pp. 61-72

decadencia y deja de poseer la importancia que solía tener.²⁸ No había en el continente, como sucedió en Estados Unidos, algún sistema de financiamiento o un lugar específico para la realización de películas, ya fueran de animación o de actores, y tampoco existieron inversiones privadas en este sector.

A pesar de esta situación desfavorable, en esta década existieron varias producciones cinematográficas exitosas en Europa; esto no sucedió con la animación, aunque no significa que se dejara de producir, sino que disminuyó considerablemente el número de obras por año. Neupert considera que esto se debe principalmente a una característica fundamental del cine animado europeo: su realización artesanal, que en consecuencia convertía la producción de películas animadas en un negocio considerablemente costoso, a diferencia de lo que ocurría con el otro tipo de cine. La realización de una película animada, que más que largometrajes²⁹ eran cortometrajes que duraban alrededor de 10 minutos, en ese tiempo necesitaba de un equipo compuesto por intermediadores³⁰, animadores y artistas, aproximadamente entre seis o siete personas.

Como ya se mencionó anteriormente, durante la época del cine silente habían comenzado a surgir estudios, como Pathé, en donde había trabajado Cohl³¹, pero que no se concentraban específicamente en la creación de obras animadas ni realmente buscaban producirlo en ese momento, a diferencia de lo que había sucedido en las décadas anteriores. Además, se trataban de estudios pequeños y con poco presupuesto. Por lo tanto, en los primeros años de la animación sonora surgieron estudios familiares, como fue el caso del animador de origen polaco Vladislav Starevich (Wladyslaw Starewicz).

²⁸ SADOUL, Georges. *Historia del cine mundial*. México. Siglo XXI Editores. 1991, 12ª edición, p. 454

²⁹ Por eso se habla de *Blancanieves* como el primer largometraje animado sonoro; aunque existen encarnizados debates sobre si verdaderamente se merece el título de “primero”

³⁰ Los *in-betweeners* (o *betweeners*), que puede ser traducido como intermediadores o interpoladores, son animadores encargados de la elaboración de marcos, fotogramas “intermedios”, que son aquellos que se encuentran entre los llamados “fotogramas clave”, y cuya función es servir de puente para las transiciones entre dichos fotogramas, y por lo tanto lograr que el movimiento de la animación final resulte más fluido. En una animación de 25 fotogramas por segundo, sólo 10 son fotogramas clave, el resto son intermedios

³¹ Neupert hace un comentario sobre cómo Cohl, al igual que otros animadores contemporáneos, se vio limitado por los topes contractuales, normalmente poco realistas, de los estudios para los que trabajaban

Starevich (fig.4), gracias a su afición con la entomología, así como su deseo de filmar insectos realizando actividades cotidianas, había filmado en 1912 la película *La bella Leukanida*, una de los primeros largometrajes en probar la técnica de animación denominada *stop-motion*. A causa de la revolución rusa, huyó de Lituania y se refugió en Francia, donde estableció un estudio familiar que manejaba junto a su esposa Anna y sus dos hijas, Irene y Jeanne. Es reconocido por sus aportaciones a la técnica del *stop-motion*, y sus animaciones eran reconocidas por ser fluidas y elegantes; entre sus obras más famosas se encuentran *El cuento del zorro* (1930) (fig. 5) y sus películas sobre Fábulas (fig. 6)

Neupert dice que la animación francesa durante la década de los treinta había continuado dominada por individuos altamente especializados, así como por pequeños estudios que operaban al margen de la animación comercial. También que los animadores de esa década buscaban continuar con el legado de las artes gráficas dejado por Cohl y otros animadores de la etapa silente, así como evitar por completo las fórmulas narrativas creadas por la tradición de la animación comercial. Por lo tanto, el cine de animación, para finales de esta década, continuaba siendo un sector pequeño e ignorado del cine francés durante la etapa clásica del cine.

Los estudios de animación que existían seguían operando con el ya antes mencionado modelo de Lurtarc, realizando trabajos publicitarios por encargo para poder sostenerse. Dichos estudios también se convirtieron en centros de aprendizaje para las nuevas generaciones de animadores; como fue el caso de Paul Grimault. Él y su compañero, André Sarrut, abrieron en 1936 su estudio "Gémeaux", y fue el único estudio de animación que existía en Francia antes de la Segunda Guerra Mundial. Aunque el estudio conservó en parte la tradición publicitaria de Lurtarc, sus fundadores consiguieron establecer dos cosas sumamente difíciles de lograr en ese tiempo, sobre todo para un estudio independiente: una compañía de producción a pequeña escala, así como una fuerte reputación durante la era clásica del cine.³²

³² La era "clásica" del cine se considera que va desde finales de 1920 a 1950



Figuras 4, 5 y 6. Vladislav Starevich retratado junto a sus marionetas, el rey y la reina de la película *El cuento del zorro*, y *La hormiga y la cigarra*.

Una de las ambiciones de Grimault era revivir la animación en Francia, así como lograr que ésta pudiera competir contra las grandes producciones comerciales estadounidenses. Él y Sarrut hicieron considerables esfuerzos por lograrlo, pero con pocos resultados; y es que su mayor y más importante obstáculo para alcanzar su objetivo fue, como es lógico, el factor económico. Según Sébastien Roffat³³, para que ése objetivo pudiera cumplirse de manera eficiente, era necesario el apoyo del gobierno para contrarrestar el poder y presión económicos que ejercía Hollywood sobre la industria cinematográfica, tanto en el cine con actores como en el de animación.

³³ ROFFAT, Sébastien. *Animation et propagande: les dessins animés pendant la seconde guerre mondiale*. Paris. L'Harmattan. 2009, pp. 115-117

Cuando llegó la guerra, durante el llamado gobierno Vichy, el estudio de Grimault se vio beneficiado por las políticas proteccionistas de las autoridades, alentadas por los alemanes. Propuesto en 1941, durante la ocupación, el plan COIC, o del Comité de Organización de la Industria Cinematográfica, tenía como objetivo reorganizar la industria cinematográfica francesa, e impuso reglas para controlar todas las prácticas que regulaban este negocio.

Entre estas nuevas reglas se incluía el aumento del precio de los boletos de cine, pero también condicionaban a la proyección de cortometrajes antes de cada película, lo que resultó beneficioso para los animadores. Uno de los principales objetivos de este plan era fortalecer a todas las formas del cine francés, tomando en consideración tipos usualmente relegados como la animación y el documental; además, las producciones estadounidenses fueron prohibidas a partir de 1942, lo que permitió un campo de desarrollo más amplio, libre de la competencia desventajosa contra los estudios estadounidenses.

El equipo de “Gémeaux” continuó trabajando en sus proyectos, tomando ventaja de los beneficios proveídos por el plan COIC. A este nuevo modelo de estudio, propiedad de los propios artistas y relativamente autosostenible fuera de la publicidad, Neupert lo denomina como “estudios propiedad de artistas”. Grimault en su carrera como animador, que se extiende hasta principios de los años 80, produjo una cantidad modesta de películas; debido, en parte, al poco financiamiento, así como al tiempo que era necesario dedicarle a cada proyecto.

El estilo de sus animaciones frecuentemente se describe como infantil, y sus obras en general contaban con temáticas alusivas a cuentos; sin embargo, sus historias no tenían el estilo de cuentos inocentes³⁴ que se acostumbraba en las animaciones estadounidenses. Muchos de los críticos del mismo país calificaban su trabajo como perturbador y poco apto para el público para el que estaba dirigido; Grimault nunca dudó en mostrar su perplejidad ante dichas opiniones, ya que no entendía el por qué sus animaciones, o los cuentos, tenían que ser únicamente dirigidos a los niños.

³⁴ NEUPERT, Richard. *Óp. Cit.* p. 100

Sin embargo, y a pesar de que se ha despertado un interés en su obra gracias a la atención que se le ha prestado a *El rey y el pájaro* (1980), ninguna de las películas de Grimault logró capturar la atención del público internacional, que como se recordará era uno de sus principales objetivos.



Figuras 7, 8, 9 y 10. fotograma de *El pequeño soldadito* (1947). Grimault enseñando el proceso de animación en su estudio. Fotogramas del *Espantapájaros* (1943) el deshollinador y la pastorcilla de *El rey y el pájaro* (1980).

Siguiendo esta ola de apoyo a la animación nacional generado por las autoridades de la ocupación, se creó en 1943 el premio “Emile Cohl”; dicho galardón estaba destinado a reconocer, y a su vez promover, la producción de cine de animación en Francia. Sin embargo, el jurado consideró que ninguna de las nueve obras que entraron al concurso ese año eran merecedoras del premio; aunque se les entregó

reconocimientos por técnica a las presentadas por Grimault y Marty, *El espantapájaros* y *Calisto, la pequeña Ninfa de Diana*, respectivamente.

El objetivo de la creación de este premio y el comité, al igual que lo había sido el plan COIC, era la promoción del arte nacional y la creación de una escuela de animación francesa. Esta decisión de reconocer el valor técnico de ambos filmes, de acuerdo con Neupert “[...] destacó las dos vertientes de la animación francesa de la era: algunos animadores buscaron ‘arte fino’, tradiciones artesanales, mientras que otros buscaron abiertamente una ruta más popular y comercialmente exitosa para un cine sostenible [...]”.³⁵

De acuerdo con la anterior división, la película de Marty pertenecía a la primera categoría, que además intentaba acoplarse a la moral promocionada por el conservador gobierno Vichy, mientras que la de Cohl se inscribía en la segunda. Marty, además, provenía de las artes gráficas, y su trabajo en ese campo es más ampliamente conocido que el que realizó como animador; sin embargo, su carrera es una prueba más de la relación peculiar que existía en Francia entre las artes comerciales y la animación, misma que fue prácticamente inexistente en las obras animadas estadounidenses.

Fueron pocos los animadores que lograron éxito financiero en sus empresas, ya que la mayoría no tenían suficiente respaldo económico, ya sea propio o de patrocinadores, para financiar sus producciones. Por ejemplo, Albert Dubout, cuyo personaje Anatole y su esposa Margot fueron una de las principales inspiraciones para las *Trillizas de Belleville* (2003). Dubout, a pesar del éxito de sus películas, y del reconocimiento social que poseía, incluso recibiendo la medalla de honor por sus méritos, nunca tuvo fondos suficientes para sus producciones. Es importante puntualizar que sus historias, al igual que las de Grimault, congruente con la tendencia generalizada entre los animadores europeos, evitaban usar las fórmulas narrativas y el tipo de protagonistas usadas, principalmente, por los estudios Disney.

³⁵ NEUPERT, Richard. *Óp. Cit.* p. 107

Un caso raro de éxito es el de Jean Image, quien logró encontrar la manera de sostenerse a sí mismo y sus animaciones mediante la elaboración de obras derivadas, como libros para niños cuyos protagonistas eran sus personajes más populares, y la venta de discos de fonógrafo que incluían los temas principales de sus películas. Incluso abrió, a finales de los cuarenta, una pequeña escuela de animación, e inauguró su propio estudio en 1948, "Producciones Jean Image". Uno de sus aportes más importantes es la transición que hizo del cine a la televisión, siendo el primer animador francés que lo hacía, aunque su estudio a partir de entonces quedó condicionado a las demandas de la televisión, y los lineamientos impuestos por esta para los programas infantiles.

La situación de los animadores en Francia en la década de los cincuenta seguía siendo poco favorable. En una junta organizada por el Instituto de Altos Estudios Cinematográficos (IDHEC por sus siglas en francés) en 1956, durante el festival de Cannes, se habló también del estado de la animación. En su resumen se reconocía que, si bien Francia había tenido un papel central en el cine a nivel mundial, el estado de sus películas animadas dejaba mucho que desear. Aunque había animadores exitosos como Grimault, Dubot e Image, sus estudios tardaban aproximadamente entre cuatro y diez años en crear un solo largometraje animado, o cortometrajes de máximo 30 minutos; esto puntualizaba los problemas con la animación francesa, mismos que ya antes el COIC había intentado subsanar sin éxito.

Otra de las preocupaciones suscitadas en esas sesiones fue que Image había logrado producir más películas que muchos de sus contemporáneos, pero sus producciones seguían demasiado de cerca la fórmula comercial implementada por los estadounidenses. La pregunta que se hacían era si, en el fondo ¿No había otra manera de lograr un cine animado redituable de otra manera que no fuera la extranjera, principalmente la estadounidense? "La continua lucha para balancear la estética y gráfica nacional con una misión más comercialmente gratificante

continuaría rondando y desafiando a los animadores franceses en los años por venir”.³⁶

André Martin, Michel Boschet, y Pierre Barbin, en conjunto con otros críticos y animadores, fundaron la Asociación Internacional de Filmes de Animación (ASIFA) en 1960 en Annecy, Francia. ASIFA patrocinó el Festival anual de Filmes Animados de dicha ciudad, que aún hoy día continúa siendo uno de los festivales más importantes a nivel internacional en el mundo de la animación.

Precisamente la creación del festival de Annecy es uno de los indicadores de que en Europa, entre la década de los sesenta y setenta, se había comenzado a prestar atención al relegado sector de la animación, así como se dieron los primeros intentos de promover su producción tanto a nivel nacional como del continente; pero aun sin contar con ningún tipo de apoyo gubernamental fijo. Además, en la animación comercial también se estaban dando cambios; lo que en ese momento acaparaba la atención del público eran las series televisivas y, por lo tanto, hubo un auge en la animación para televisión. En Francia, los nombres más destacables de este período son los de Jean-Françoise Laguionie y René Laloux; ambos representando una “nueva era de micro-estudios”.³⁷

La obra de Jean-Françoise Laguionie ejemplifica tanto los sentimientos de frustración, cómo los de entusiasmo que caracterizaron a la animación francesa de dicho período. Proveniente del ambiente teatral y el performance, cambió su vocación cuando conoció a Grimault en 1963. Convertirse en pupilo del veterano fue de suma importancia para la carrera de Laguionie como animador, ya que después de que el primero lo tomara bajo su tutelaje, le apoyó tanto con un espacio para trabajar, como consiguiéndole subsidios proveídos por la televisión francesa para el financiamiento de sus proyectos.

³⁶ NEUPERT, Richard. *Óp. Cit.* p. 114

³⁷ NEUPERT, Richard. *Óp. Cit.* p. 114

La técnica principal usada en las animaciones de Languionie fue la del papel cortado;³⁸ este tipo de animación requería que los segmentos se grabaran de forma cronológica, lo que la volvía una técnica complicada y en extremo precisa. Languionie frecuentemente comparaba al proceso de elaboración de sus animaciones con un acto acrobático sin red de seguridad; sin embargo, prefería usar este tipo de animación porque le permitía experimentar con muchos estilos gráficos, lo que estaba más limitado en la animación por paneles.

Su éxito en el mundo de la animación se lo dio su cortometraje *La joven dama y el violonchelista* (1965), el cual ganó el premio en la categoría de cortometrajes en el festival de Annecy del mismo año. Al igual que su mentor Grimault, Languionie trabajó en la frontera del cine comercial; fue uno de los principales promotores europeos, en ese período dorado de la animación televisada,³⁹ de la continuación de la tradición artesanal dentro de la animación.

Otra de sus películas que alcanzó fama internacional, fue la de *La travesía del Atlántico a remo* (1978); ganó tanto el premio máximo como mejor animación de Francia, como la Palma de Oro del festival de Cannes. Un año después, abrió su propio estudio, ubicado en el sur de Francia, llamado “La fábrica”;⁴⁰ una vez instalado ahí, Languionie comenzó a trabajar en su primer largometraje: *Gwen, o el libro de arena*,⁴¹ una obra de ciencia ficción que se estrenó hasta 1984. Este micro-estudio de Languionie fue un modelo para otros, probando que aun instalándose lejos de París podían continuar trabajando de manera eficaz. “La fábrica” se beneficiaba de concesiones artísticas regionales, y se tornó un pequeño centro de exploración

³⁸ La técnica de papel cortado es un tipo de stop-motion, pero comúnmente usa fondos y se le agrupa dentro de la categoría del 2-D, a diferencia de otros en los que se utilizan materiales como la arcilla, el migajón, naturaleza muerta, entre otros

³⁹ Es a finales de la década de los 50 y principios de los sesenta que surgen, aparte las que ya existían (como la Warner Brothers y Disney), nuevos estudios concentrados en producir animación televisada. El mejor ejemplo es el estudio Hanna-Barbera, que produjo a lo largo de la segunda mitad del siglo XX series como *Las aventuras de Huckleberry finn*, *Scooby Doo*, *Los Picapiedra*, *Los supersónicos*, etc.

⁴⁰ Bautizado así por haber sido el edificio una antigua fábrica de ropa

⁴¹ La película se desarrolla en un futuro post-apocalíptico, en el que los humanos viven en un mundo convertido en desierto

creativa tanto de temáticas como de estilos para los integrantes del pequeño grupo encabezado por Languionie.

El proyecto de *Gwen* era ambicioso, en una época en la que las producciones de largometrajes animados europeos seguía siendo sumamente escasa. En parte estaba inspirado en Laloux, quien había demostrado con su película animada, *El planeta salvaje* (1973), que las películas animadas de estilo artesanal sí podían encontrar un público internacional. Sin embargo, a diferencia del largometraje de Laloux, *Gwen, o el libro de arena* no tuvo el éxito esperado; el propio director admitía que esto podía deberse a la incoherencia narrativa, aunque ésta fuera necesaria para un estilo poético. De acuerdo con Bendazzi, la importancia de las obras de Languionie de esta época fue la de inspirar e influenciar tanto a animadores europeos como japoneses; a pesar de su sencillez, su estilo poético tocaba temáticas complicadas, como son la política y la ética, de una manera sutil y con gran impacto visual.⁴²

Laloux, como ya se mencionó, sirvió de ejemplo para demostrar que la animación europea, o en este caso la francesa, podía producir efectivamente largometrajes animados que alcanzaran éxito a nivel internacional. El estilo de Laloux, desde el inicio de su carrera, fue el uso de una imagen distorsionada de la condición humana. En los sesenta, trabajaba como maestro de arte en un manicomio, y con ayuda de sus pacientes creó el cortometraje *Los dientes del mono* (1960),⁴³ el cual ganó el premio a mejor animación “Emile Cohl”. Es en esta década que Laloux comenzó a trabajar con el novelista e ilustrador gráfico surrealista Roland Topor, quien sería el responsable de los diseños de los personajes de *Planeta salvaje*.

⁴² BENDAZZI, Giannalberto. *Cartoons: 110 años de cine de animación*. Madrid. Ocho y medio. 2003, 559 p.

⁴³ Esta animación trata de un dentista que arranca los dientes a sus pacientes pobres, para ponérselos a los ricos

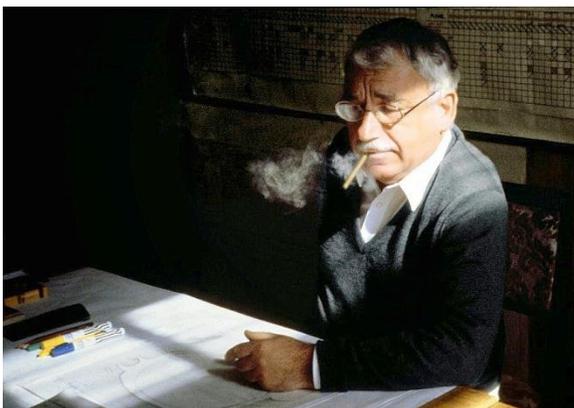


Figuras 11, 12, 13 y 14. Fotograma de *La joven dama y el violonchelista*, de *El cruce del Atlántico a remo* Rosalie, y la protagonista en *Gwen o el libro de arena*. Laguionie fotografiado junto con unos bocetos.

Laloux y Topor continuaron utilizando la técnica de recortes, sobre todo porque, al igual que ocurrió con Languionie, resultaba más económico y versátil que la animación por paneles. Como ya se ha mencionado, la estrecha relación que mantuvo la animación francesa con las artes gráficas, así como la independencia que les brindaba su sistema de micro-estudios, le permitió a los animadores continuar experimentando con distintas temáticas y técnicas; su estilo artístico, así como las temáticas de ciencia ficción y fantasía que se popularizaron en Francia durante esa década, influenciarían a los animadores estadounidenses de los años ochenta, que ya se había comenzado a notar en el resto de Europa y las producciones japonesas.

En toda su carrera, Laloux realizó tres largometrajes animados; el más importante, y que dio a conocer su nombre a nivel internacional, fue *Planeta salvaje*. La trama de la película, basada en el libro homónimo del novelista francés Stefan Wul, contiene un mensaje anti-racista, anti-imperialista, y de esperanza sobre la coexistencia pacífica entre distintos grupos. Ya que los costos de animación en Europa del este eran mucho más bajos, el filme fue realizado en Checoslovaquia, convirtiéndose en una coproducción checo-francesa,⁴⁴ en el estudio que luego sería bautizado “Jiri Trnka” y en el que Laloux continuaría trabajando.

Al igual que ocurrió con otros animadores, como Grimault y Laguionie, Laloux evitó caer en los esquemas de la animación comercial estadounidense; igualmente intentaba salirse de las limitantes que suponía el tipo de distribución que se habían venido manejando dentro del cine independiente o de arte.



Figuras 15, 16 y 17. Fotograma del dentista convirtiéndose en mono y de Tiwa y Terr del *Planeta salvaje*. René Laloux en su estudio.

⁴⁴ A pesar de que muchos críticos han interpretado el mensaje de la película como una alegoría a la situación de ese país en la década de los sesenta, Laloux frenó cualquier intento del equipo checoslovaco de incluir mensajes anti-soviéticos, ya que quería mantenerse fiel al mensaje original del libro. Pero, a pesar de ser una coproducción y de la nacionalidad de Laloux, Wol y Topor, es común encontrarla clasificada como una “producción checoslovaca”

Todos estos directores, su trabajo, el estilo estético que crearon, buscaron diferenciar a la animación francesa. Ignorando todas las convenciones extranjeras, así como las lecciones aprendidas en cuanto a la producción y marketing, ayudaron a sentar las bases y definir el rumbo y el auge que tomaría la animación francesa en los próximos años.

Como ya se ha visto, a pesar de que los animadores franceses habían producido, a lo largo del tiempo, películas importantes para la animación, esta había continuado siendo un tipo de cine marginado y carente de fondos. Cuando en los ochenta se comenzaron a distribuir a gran escala series animadas, tanto japonesas como estadounidenses, en toda Europa se levantó una señal de alarma; se hablaba de la pérdida de los valores europeos frente a un imperialismo extranjero que saturaba los medios de comunicación. Europa estaba comenzando a perder, de manera acelerada, cualquier tipo de presencia en el mercado infantil multimedia, sobre todo uno que era tan lucrativo como el sector animado.

El consenso general de los críticos y expertos, era que Europa, con su sistema de micro-estudios, producciones a pequeña escala y largo plazo, atraso en las innovaciones técnicas necesarias cuando la animación por computadora ya había hecho su aparición, así como una notable falta de presupuesto, no podía competir contra Japón y Estados Unidos, cuyas animaciones eran distribuidas por grandes empresas multinacionales que las vendían a un bajo precio. Muchos de los animadores entrenados en Europa se veían obligados a emigrar a Estados Unidos y Canadá, para el descontento de la comunidad cinematográfica.

Estas preocupaciones motivaron a que el Programa de Medios de la Comisión Europea comenzara a formular, a mediados de la década de los ochenta, propuestas para solucionar la situación de la animación. Una de las principales preocupaciones de la Comisión, como ya se mencionó, giraba en torno al problema de la pérdida de la “cultura europea” de las nuevas generaciones, dada la falta de series y películas europeas dirigidas al público infantil. Concluían que si los niños crecían con animaciones producidas en Asia y Estados Unidos, continuarían

buscando creaciones de esos países cuando crecieran; lo que no auguraba nada bueno al futuro de la producción cinematográfica europea.

Otros puntualizaron que la animación europea tenía entonces, en esencia, los siguientes problemas: precios desfavorables para la competencia en el mercado, redes de distribución que favorecían a las grandes productoras, altas tasas de desempleo que causaban fuga de cerebros, y una clara desventaja tecnológica frente a las otras potencias. Fue entonces que, a finales de esa misma década, la Comisión propuso algo que se llamó el “Plan Caricatura”; un llamado tanto a los gobiernos como a la inversión privada europea para revivir la animación en el continente, y poder lograr volver a Europa una potencia en el medio de la animación.

De este plan, de hecho, surgieron las escuelas especializadas en animación como son Gobelins o las instituciones de Rubrika; la última a la que pertenece Supincofom. Son escuelas de animación y diseño sustentadas por este plan y, por ende, pensadas para ser financiadas por el Estado francés.

Los puntos que proponía el plan fueron difíciles de abordar, sobre todo para reorganizar la estructura interna de políticas de mercado y promover la coproducción entre las naciones de la Unión; pero, ya en la década de los noventa, el esfuerzo dio frutos, al menos para la animación por televisión. Los largometrajes animados tuvieron un proceso más lento, pero Francia, gracias en parte al Centro Nacional de la Cinematografía, logró considerables esfuerzos y mantuvo su tradición de crear películas animadas independientes.

Uno de los principales responsables de la ventaja de Francia fue Michel Ocelot, a quien Neupert denomina el animador francés más importante desde Emile Cohl. La importancia de Ocelot radica en que demostró, de una vez por todas, que sí se podían hacer largometrajes de carácter particular rentables, y sin copiar las técnicas y esquemas hollywoodenses; una interrogante que críticos y directores se habían hecho constantemente desde las décadas pasadas. Sin embargo, su éxito se lo debe también al “Plan Caricatura”, y los importantes productores que comenzaron a financiar sus proyectos.

Ocelot comenzó a trabajar en su primer proyecto, una serie de ocho cortometrajes de aproximadamente 10 u once minutos cada uno, *Ciné Si*, en “La fábrica”, cortesía de su amistad con Laguionie. Sin embargo, este proyecto recibió poca atención, y sólo uno de los episodios, *La princesa de diamantes*, fue nominada a un premio César; aunque sería revivido, tiempo después, gracias al éxito rotundo del primer largometraje animado de Ocelot, *Kirikou y la hechicera* (1998) (fig. 18). La casa de distribución con la que trabajaba le sugirió a Ocelot que juntara los ocho cortometrajes y los volviera un largometraje; plan que Ocelot había tenido desde la concepción del proyecto. La película que resultó de esto se tituló *Príncipes y princesas* (fig. 19).

Inspirándose en su infancia en Guinea, en África occidental, Ocelot basó la idea de *Kirikou* en una historia folclórica africana, combinándola con algunos elementos de relatos de diversas partes del mundo. Una vez lista su historia y sus protagonistas, comenzó a buscar productores que se interesaran en su proyecto; tarea no poco difícil, considerando que el desnudo entre los personajes propuestos era la norma, y era una película dirigida al público infantil. Sin embargo, Ocelot finalmente convenció al productor Didier Brunner; gracias a él, la película obtuvo financiamiento no sólo de la Comisión Nacional Cinematográfica y del Canal+, sino que también lo consiguió a través de numerosas instituciones, tanto nacionales como internacionales. La distribución de la película estuvo a cargo de la firma Gebeka.

El éxito de *Kirikou y la hechicera* fue inesperado; se había anticipado una venta de 300,000 boletos, pero la película vendió 1.5 millones.⁴⁵ Por sugerencia de Gebeka, Ocelot retomó su proyecto *Ciné Si* y lo transformó en un largometraje titulado *Príncipes y princesas*; también centrado en historias y cuentos de hadas, con un final inesperado.⁴⁶ A lo largo de su carrera, Ocelot seguiría con este esquema de

⁴⁵ Su distribución en Estados Unidos fue más complicada; el problema que le veían muchas compañías era, precisamente, la desnudez de sus personajes

⁴⁶ La historia es sobre una pareja que interpreta, a lo largo de la película, diferentes papeles en historias desde un pequeño estudio en el que se encuentran; cuando finaliza una historia vuelven a este estudio. Sin embargo, en la secuencia final, la chica termina en el cuerpo del chico y viceversa; la película termina sin mostrarnos si los protagonistas regresan al estudio o se quedan para siempre en esa historia en la que han cambiado de cuerpo

realizar películas con temáticas de cuento de hadas, pero jugando con los roles de sus protagonistas y sus historias. Para ese momento se le visualizaba en Francia como el principal motor del resurgimiento de la animación francesa; su obra despertó de nuevo el interés en la animación francesa entre el público internacional.

Siguiendo el ejemplo sentado por el modelo de producción de Ocelot, a principios del siglo XXI otros animadores comenzaron a realizar largometrajes animados en Francia. Por ejemplo Sylvain Chomet, con su película *Las trillizas de Belleville* (2003), se convirtió en otro de los promotores de la reavivación de la animación europea. Su película, que carecía de diálogos, se remontaba a los inicios de la animación, en la era silente; las imágenes por sí solas tenían que narrar la historia. Neupert comenta que la película trata tanto de la excéntrica abuela, como de las maravillas que puede lograr la animación.⁴⁷ El largometraje de Chomet incluso estuvo nominado al Óscar por mejor película de animación; pero perdió contra *Buscando a Nemo*.



Figuras 18 y 19. Fotograma de Kirikou pidiéndole un beso a la hechicera, y de *Príncipes y princesas*

Así, gracias a estudios como Folimage,⁴⁸ la animación francesa comenzó a tener un repique a partir del año 2006; un fenómeno al que Neupert denomina el

⁴⁷ NEUPERT. *Óp. cit.* p. 146

⁴⁸ Estudio de animación inaugurado en 1981 por Jacques-Rémy Gired; está especializado en stop-motion, y sobre todo produce series televisivas como *Michel*

“Renacimiento de la animación en Francia”. Y esto no sólo ocurrió en este país, sino en Europa en su conjunto; es frecuente que los estudios y casas de producción de diferentes países de la unión hagan alianzas y se presten apoyos, como sucedió en el caso de *Kirikou*, como parte de sus estrategias de mercado.

El festival de Annecy ya no es mayoritariamente dominado por las producciones japonesas y estadounidenses. Las producciones europeas han demostrado haber encontrado un modelo de producción funcional; que puede competir a nivel internacional sin tener que sacrificar las técnicas artesanales o copiar las estrategias de sus competidores.

Este recuento por la historia de la animación francesa nos permite ver el por qué, en la actualidad, las producciones animadas de éste país conservan ciertas características. Un ejemplo es que los estudios independientes sean en Francia una ocurrencia mucho más frecuente, y por lo general con más éxito, que en Estados Unidos. También que la animación artesanal tenga la reputación que ha adquirido dentro del cine europeo; así como que se haya facilitado, en cuanto a presupuesto y distribución, su elaboración por parte de las autoridades. De igual manera que en Francia existan ahora escuelas de animación y diseño gráfico que están clasificadas entre las mejores a nivel mundial.

1.2 Las escuelas y estudios de animación

1.2.1 Gobelins

Precisamente pensada como parte del plan Caricatura, con apoyo de la Cámara de Comercio e Industria de París que aún en la actualidad la financia, Gobelins o la Escuela de la Imagen surge en 1975. Pierre Ayma se considera su fundador, y su influencia resultó importante para la creación del departamento de animación; su reputación ayudó a atraer la atención hacia el recién fundado colegio, y por lo tanto a incrementar la matrícula y las concesiones. La sede principal se encuentra en París, cerca del Barrio Latino, también conocido como el Barrio Universitario.

A lo largo de los años, la institución creó, aparte del departamento de animación, uno de fotografía, diseño gráfico, y medios multimedia; también ha empezado a ofrecer diplomados en comunicación visual y arte. Gracias a la preocupación de sus dirigentes de mantenerse al día con las tecnologías contemporáneas, Gobelins ha introducido importantes innovaciones en contenido multimedia; desarrollando productos para la web, CD ROM, DVD interactivo e instalaciones públicas. Ejemplo de esto es el desempeño del departamento de videos, creado por Daniel Boullay y Guy Chevalier, el cual ha sido desde 1985 prominente en el panorama audiovisual técnico francés.

Actualmente, la Escuela de la Imagen ha adquirido una reputación internacional, formando numerosos animadores y artistas gráficos reconocidos, así como equipos contratados por los principales estudios de animación del mundo como son Disney, Universal, Hanna Barbera, Pixar, DreamWorks y Warner Bros. Entre sus antiguos alumnos se pueden contar a Didier Cassegrain⁴⁹, Jean-François Miniac⁵⁰ y Pierre Coffin.⁵¹

Entre los proyectos más conocidos producidos elaborados por sus estudiantes se encuentran varios cortometrajes promocionales para el festival Annecy de cada año;

⁴⁹ Ilustrador gráfico francés; trabajó por un tiempo en los estudios Disney

⁵⁰ Novelista, ensayista e ilustrador gráfico francés; estudió animación en Gobelins, y posteriormente comenzó a realizar trabajos publicitarios

⁵¹ Animador y director francés; es notoriamente conocido por la franquicia de *Mi villano favorito*

pero quizá entre los más notorios se encuentran *Oktopodi*⁵² (2007) y *Cocotte Minute*⁵³. Ambos cortometrajes ganaron premios en Annecy, Cannes e incluso, en el caso de *Oktopodi*, una nominación al Óscar por mejor cortometraje animado.



Figuras 20 y 21. La pulpa protagonista de *Oktopodi* y los pollos de *Cocotte Minute* compitiendo en una carrera organizada por los chefs de la cocina

1.2.2 Supincofom

Supincofom, acrónimo de école SUPérieure d'INFORmatique de COMMUNICATION, cuya traducción aproximada es Universidad de la Ciencia de la Comunicación, es una escuela especializada en gráficos por computadora, cuyo campus principal se encuentra en la ciudad de Valenciennes, en Francia; aunque también tiene otras dos sedes.

Fundada en 1988, la Supincofom es una escuela superior de animación que es parte de la institución conocida como Rubika, o el Colegio de Talentos de la Creación Digital. Rubika fue fundada en 1987, también financiada por una Cámara de Comercio e Industria, esta vez la del Grand Hainaut de Valenciana. Rubika tiene otras dos escuelas ramificadas, una de Diseño de Videojuegos (Supinfogame) y la otra de Diseño gráfico e Industrial (ISD). Supincofom ofrece una formación de cinco años; aunque muchos alumnos, para facilitarles el ingreso, empiezan desde un bachillerato especializado en ciencia y tecnología. Un segundo campus de

⁵² Este corto trata sobre una pareja de pulpos que son constantemente separados por el repartidor, quien quiere entregarlos a una tienda de mariscos

⁵³ La trama de *Cocotte Minute* es sobre una carrera, organizada por los cocineros, entre dos pollos. Gana el que es aparentemente más débil; su premio es volverse el guisado

Supincofom se abrió en Arles en el 2000, mientras que un tercero fue inaugurado en el 2008, esta vez en Pune, en la India.

En noviembre de 2007, la revista estadounidense "3D World" le otorgó el puesto número uno en un ranking entre las mejores escuela de animación Digital en todo el mundo. Sus criterios fueron tales como la distribución de sus películas, o los premios recibidos por sus estudiantes en festivales de todo el mundo. De acuerdo con otras fuentes, tanto Supincofom como Gobelins se encuentran entre las mejores escuelas de animación del mundo, junto con el Calarts de California.

El programa de animación de Supincofom ofrece dos años de cursos preparatorios, con materias como diseño y arte aplicado, perspectiva, análisis de películas, video, color, animación 2D, historia del arte, escultura, comunicación, e inglés. Los siguientes tres años se concentran en la especialización en gráficos por computadora, enseñando a sus estudiantes distintos softwares de 3D; pero también llevan materias como son: guiones, guiones gráficos, animación, composición, producción, sonido, edición, etc. El quinto y último año de estudio está dedicado a la producción en equipo de un cortometraje en CGI; mismos que, dependiendo de las consideraciones de los docentes, pueden ser inscritos en concursos de cine tanto nacionales como internacionales.

1.2.3 Planktoon

Planktoon es un estudio independiente, definido también como colectivo, compuesto por cinco miembros activos. El estudio surgió entre el 2009 y el 2010, y su sede actualmente se encuentra en París, la cabeza ejecutiva es Dominique Lelievre. Si recordamos el antes ya mencionado modelo de producción de Langrede, no es raro encontrarnos con que el estudio Planktoon se dedica, de manera casi primordial, a hacer animaciones para comerciales y publicidad.

En el 2014, comparado con años anteriores, el estudio tuvo un incremento de actividad, y también adquirió renombre pues había ganado, en el transcurso de los años anteriores, los primeros lugares en festivales y concursos de animación digital importantes, como son el festival de Animación por computadora de SIGRAPP, el

Festival Internacional de Cine de Trickfilm y el *CG Overdrive Show*. En este año el colectivo se unió a la compañía de animación de origen británico, NOMINT; la cual también tiene un carácter independiente, y ha ganado diversos premios a nivel internacional.

En ese mismo año participaron en un proyecto en conjunto con Je suis bien content, Passion Pictures y Cartoon Network, ayudaron a animar el especial de la serie de televisión creada por Craig McCracken, *Las Chicas Superpoderosas*, titulado “Baile Siniestro”.⁵⁴



Figura 22. Poster promocional del especial “Baile siniestro” de las Chicas Superpoderosas

⁵⁴ En este episodio, las protagonistas de la popular serie infantil televisiva se enfrentan a unos pantalones manipuladores de mente. Este episodio, así como el reboot de la serie que se estrenó en el 2015, por primera vez en su historia no contó con la participación de McCracken en ningún aspecto

2.

El estereotipo

2.1 ¿Estereotipo? Algunas definiciones

En este apartado abordaré las diferentes definiciones de estereotipo usadas, tanto desde las ciencias sociales, como dentro del análisis artístico. Por lo mismo, se abordará la confusión y las contradicciones, bastante frecuentes, que existen no sólo entre éstas dos aplicaciones del estereotipo, sino también con los conceptos de cliché y arquetipo.

Empecemos por decir que el término “estereotipo” tiene un origen tipográfico. Se utilizó por primera vez en la pintura, a finales del siglo XVIII, para referirse a una placa de imprenta en la que se duplicaba cualquier clase de tipografía. A partir de su definición etimológica, que viene del griego *estereos*, sólido, y *typos*, impresión o molde, se utilizó constantemente durante el siglo XIX como una expresión figurativa; en buena parte, se usaba para referirse a algo que se reproducía de manera rígida e invariable.

Sin embargo, no es sino hasta la segunda década del siglo XX que surge la primera teoría que le dio la acepción moderna, basada en estudios psicológicos y sociales, que perdura hasta el día de hoy.

Es Walter Lippmann, periodista estadounidense especializado en el estudio y análisis de los medios de comunicación, quien introdujo el término ‘estereotipo’ en su libro publicado en la década de los 20, *La opinión pública*. En dicha obra, el autor propone que el ser humano tiene la tendencia a usar sus percepciones superficiales del mundo, sin detenerse a analizarlas en profundidad por la complejidad que esto implica, para concebir y enfrentarse a lo desconocido. A este mecanismo natural mediante el cual utilizamos esquemas culturales preexistentes, por lo general erróneos o incompletos, Lippman lo denominó estereotipo.

Los estereotipos, según Lippman, también tienen la característica de ser, social y culturalmente hablando, aceptados como ‘reales’; de esta manera son divulgados dentro de un mismo grupo social para crear una idea con respecto a otro, y también se transmiten de manera generacional. Muchos estereotipos, además, son

reforzados al interior de los mismos grupos; esto porque forman un sentimiento de identidad entre los miembros y, por lo tanto, de pertenencia al grupo en cuestión. Para él, estos mecanismos son los pilares a partir de los cuales se construye lo que llamó la “opinión pública.”⁵⁵

Las primeras obras de Lippman fueron escritas y publicadas durante el período posterior a la Primera Guerra Mundial, basándose en su propia experiencia y observaciones sobre la relación entre los medios de comunicación y la sociedad, primordialmente en la estadounidense. Posteriormente, sus teorías sobre la influencia de la propaganda en la conformación de la identidad democrática de la población fueron presentadas en otro libro suyo, *Essays in the public philosophy*, publicado en 1954. En esta obra Lippman consolidó su posición como filósofo político, cuestionando la ética de las prácticas políticas de su nación y la manipulación mediática respaldada por las oligarquías políticas y empresariales.

No obstante, y sin desestimar la importancia del autor para la filosofía política, es su aportación a la construcción del concepto de estereotipo lo que interesa en esta investigación. La teoría sobre los estereotipos de Lippman abrió la posibilidad a que estudiosos de distintas áreas, en su mayoría psicólogos, comenzaran a utilizar el término para aplicarlo en sus análisis.

Sin embargo, al contrario de lo que proponía Lippman sobre el estado del estereotipo como un mecanismo natural y hasta necesario, muchas de las siguientes investigaciones terminaron vinculándolo, por lo general, con el prejuicio y las ideas preconcebidas y, por lo tanto, dándole la connotación negativa con la que aún se le asocia en la actualidad. Sin embargo, han surgido corrientes y teorías, a partir de la década de los ochenta, cuyo objetivo es el de revindicar el concepto de estereotipo; principalmente porque consideran que la desestimación y simplificación de su existencia es más perjudicial que beneficiosa para el análisis de las mentalidades de las sociedades.

⁵⁵ Walter Lippman. *The public opinion*. [PDF] Nueva York, E.U.A. New American Library. 1954

2.1.1 Estereotipo y cliché

Las literatas Ruth Ammosy y Anne Herschberg, en su libro *Estereotipos y clichés*, abordan las distintas concepciones, así como confusiones, entre esos dos términos. En ésta obra recapitulan, remontándose hasta la última mitad del siglo XVIII, a múltiples intelectuales del ambiente de las ciencias sociales y del arte, que aportaron con sus teorías una parte a la construcción del estereotipo y el cliché como conceptos. Mencionan tanto aquellos que mantuvieron la postura tradicional de la negatividad de éstos conceptos; como los que retomaron las ideas de Lippman y buscaron desarrollarlas en el caso del estereotipo, o las de literatos como Barthes para el cliché.⁵⁶

El cliché proviene, al igual que el estereotipo, de la tipografía; esta vez de origen francés, la palabra denomina a una plancha cuya función es imprimir, cuantas veces sean necesarias, el grabado reproducido en ella. Usada principalmente en el ámbito artístico y publicitario, el cliché, también de la misma manera que el estereotipo, se convirtió en un término que alude a la repetición, considerada excesiva, de patrones ya conocidos; de hecho en los diccionarios, y también a consideración de algunos autores, ambas palabras suelen aparecer como sinónimos.

El cliché, sin embargo, posee una diferencia con respecto al otro concepto: se considera que tiene ciclos de vida. Por ejemplo, si al principio un cliché se consideraba novedoso, con el paso del tiempo se vuelve obsoleto y adquiere, entonces, la categoría de cliché o de repetición, generalmente esperada.⁵⁷ Si recordamos, al estereotipo se le tiene por algo sólido e inmovible; característica que, tomando en cuenta la particularidad antes descrita, no comparte con el cliché.

Herschberg y Amossy consideran que, al menos para la literatura, el cliché tiene una aplicación más bien estética. Citando las teorías de Barthes sobre la imposibilidad de no caer en repeticiones, así como la incongruencia de la negación de éste fenómeno que es parte de la psique humana, proponen al cliché como un

⁵⁶ AMOSSY, Ruth y Anne Herschberg. *Estereotipos y clichés*. Buenos Aires. Eudeba. 2001, p. 69

⁵⁷ *Óp. Cit.* p. 67

elemento que es necesario de incluir en los análisis estéticos; vinculándolo estrechamente con las convenciones artísticas. La razón de esta consideración sobre el cliché es que, para las autoras, si bien es una repetición, lo es en el caso tanto de estructuras narrativas como estilísticas, comunes en un determinado tiempo y espacio.

A consideración suya el estereotipo, por otro lado, va más allá de la estética; lo ubican dentro del mundo de los simbolismos y abstracciones mentales, intrínsecamente ligado a los referentes inmediatos, tanto sociales como culturales, de los individuos. Para ellas, el estereotipo debe ser estudiado de manera diferente a como se ha abordado el cliché y el lugar común.

En el cruce de las ciencias sociales y de los estudios literarios, se le puede definir como una representación social, un esquema colectivo cristalizado que corresponde a un modelo cultural dado. En tanto tal, es constitutivo del texto, que puede intentar desarmarlo, pero no desconocerlo.⁵⁸

Como pudimos observar en este subapartado, algunas consideraciones y simplificaciones del cliché explican el porqué existe la confusión y la relación que usualmente se marca entre éste y el estereotipo; en muchos sentidos, lo hacen parecer la contraparte artística del último. Digo esto porque encaja con las definiciones que se han enunciado sobre el estereotipo en el arte, como veremos a continuación.

2.1.2 El estereotipo en el arte

En el caso de la definición del estereotipo aplicado al arte también existen muchas discrepancias; es preciso añadir que existe una confusión, bastante frecuente, entre ésta definición y la ya abordada del estereotipo social. La principal diferencia entre

⁵⁸ AMOSSY, Ruth y Anne Herschberg. *Óp. Cit.* p. 69

ambas radica en que la construcción del estereotipo artístico difiere de la del social; aunque a veces puede remitir a éste.

Al igual que su contraparte, el estereotipo artístico está relacionado con una imagen mental abstracta; sin embargo, en el caso del ámbito de la creación artística se usa, como vimos en el caso del cliché, para hablar de la repetición de patrones, convenciones estilísticas y narrativas, etc. Así mismo el estereotipo artístico, de la misma manera que el social y el cliché, tiene una fuerte connotación negativa; obras que carecen tanto de contenido como de forma usualmente son calificadas como estereotípicas.⁵⁹

La idea del estereotipo en el arte surgió incluso antes de que Lippman introdujera su noción a las ciencias sociales; lo más probable es que el autor se basara, en parte, en el uso que se hacía de esta palabra para enunciar su teoría. El citado libro de Amossy y Herschberg afirma que fue desde comienzos del siglo XIX cuando el término se empezó a utilizar como una analogía para expresar, de manera peyorativa, la repetición frecuente de ideas o esquemas ya conocidos; aunque no era precisamente exclusivo del ámbito artístico, ya que su uso como expresión cotidiana también era frecuente. Se hablaba, por ejemplo, de libros impresos estereotípicamente, o de gestos y maneras estereotipadas.⁶⁰

El hecho de que una obra fuera calificada como “estereotípica”, expresión utilizada principalmente por los críticos y conocedores del arte, era un modo de decir que carecía de originalidad.⁶¹ Dicho calificativo se le hacía, con frecuencia, a aquellos artistas que seguían los cánones establecidos por otros ya consagrados o un movimiento artístico; es decir, que seguían las convenciones estilísticas de la época que ya empezaban a volverse obsoletas. Si recordamos el apartado anterior, entonces se les acusaba de recurrir, o caer, en el cliché.

⁵⁹ MCKEE, Robert. *El guión story. Sustancia, estructura, estilo y principios de la escritura de guiones*. Barcelona, España. Alba Ediciones. 9ª edición, 2013, pp. 27-48

⁶⁰ AMOSSY, Ruth y Anne Herschberg. *Óp. Cit.* p.66

⁶¹ *Óp. Cit.* p.69

Estas consideraciones sobre el estereotipo y el cliché se han trasladado en nuestros días a medios de producción artística tan activos como es el del cine. Además, la característica de producción y distribución masiva que ha adquirido este medio desde la segunda mitad del siglo XX, ha propiciado la radicalización de las posturas que desestiman, pero también confunden, al estereotipo y al cliché.

Muchos guionistas, literatos y críticos de cine concuerdan con la declaración generalizada de que los estereotipos son un lugar común, así como que poseen un carácter aparentemente estático. La consultora en guiones estadounidense Linda Seger, por ejemplo, en su *Guía práctica para el desarrollo de personajes en cine, televisión, publicidad, novelas y narraciones cortas*, acepta que un guionista o escritor, al momento de crear a sus protagonistas, siempre tiene la influencia de sus medios y cultura, así como de sus condiciones sociales; los autores se remiten a su experiencia personal, y esto es determinante para la creación de los personajes.

Más adelante en el texto, sin embargo, aconseja evitar el uso de estereotipos durante el proceso de creación, y los define como: “[...] el retrato continuo de un grupo de personas que poseen el mismo conjunto de características limitadas”.⁶² De acuerdo con Seger, los estereotipos ayudan a generalizar imágenes ‘negativas’ y ‘erróneas’ que limitan y encasillan no sólo a las minorías (menciona asiáticos, negros, latinos, mujeres, entre otros), sino también a los grupos que tradicionalmente se consideran con ventaja: los sujetos blancos masculinos.

Esta definición de la autora, por supuesto, está basada en la del estereotipo social previamente mencionada. Es también congruente con las corrientes teóricas, abordadas por Amossy y Herschberg, que consideran que los estereotipos, tanto publicitarios como artísticos, tienen como fin manipular o a perpetuar ideologías provenientes de las élites. Aunque, como ya se vio, las autoras discrepan con las

⁶² SEGER, Linda. *Cómo crear personajes inolvidables. Guía práctica para el desarrollo de personajes en cine, televisión, publicidad, novelas y narraciones cortas*. Barcelona, España. Paidós Comunicación 119 Cine. 2000, p. 53

definiciones que simplifican al estereotipo como manipulación y deformación de lo “real”, y no como una construcción del imaginario colectivo.

Laurent Jullier, en su libro *¿Qué es una buena película?*,⁶³ aborda distintas problemáticas con obras cinematográficas que, de acuerdo con las definiciones anteriormente dadas, podrían ser calificadas como estereotípicas. Según el autor, la consideración de la calidad de una obra se debe a diversas variantes, ya sea la trama, los personajes, la dirección, etcétera; más que la repetición de ciertos elementos y convenciones, los cuales finalmente son inevitables y, para el autor, es su uso y ejecución dentro de la película donde yace el problema. Por el contrario, el guionista Robert Mckee en su manual *El guión story: sustancia, estructura, estilo y principios de la escritura de guiones*, insiste en evitar los estereotipos, aunque también en la calidad de la historia que está contando un guion ya que, en su experiencia, para que una historia funcione tiene que ser bien contada.⁶⁴

Jullier, además, desarrolla una propuesta sobre lo que él define como el “buen gusto”, basándose en el estatus que algunas convenciones artísticas y narrativas tienen sobre otras; sobre todo entre el cine comercial y el de arte. Porque es preciso señalar que dichas repeticiones o convenciones, aun apareciendo en otros largometrajes, no atraen comentarios sobre sus clichés u estereotipos y, sin embargo, tampoco se podría decir que se trata de obras “arquetípicas”, lo opuesto de lo que recomienda Robert Mckee sobre evitar hacer historias “estereotipadas”.

Daniel Belinche y Mariel Ciafardo, dos catedráticos del departamento de Bellas Artes de la Universidad Nacional de la Plata, en un artículo sobre el estereotipo en el cine y su impacto en la educación artística, consideran que los estereotipos cinematográficos son un cliché; una repetición de recursos y elementos con los que el público ya está familiarizado. Hacen también una diferenciación entre la repetición

⁶³ JULLIER, Laurent. *Óp. Cit.*

⁶⁴ MCKEE, Robert. *El guión story: sustancia, estructura, estilo y principios de la escritura de guiones*. Barcelona, España. Alba Ediciones. 9ª. edición, 2013, 499 p.

y el estereotipo; la primera es un fenómeno estilístico, común en cualquier cultura, mientras que el segundo es resultado de la simplificación de dichas repeticiones.

Para Belinche y Ciafardo, el estereotipo tiene la función de “[...] inmediatez y automatizar la percepción, es decir, lo contrario de la percepción estética [...]”.⁶⁵ Claro está, su definición de estereotipo está basada en la relación de éste con el cliché aplicado a la publicidad. Curiosamente, dicho fenómeno algunos publicistas lo vinculan con una amalgama entre el estereotipo artístico, el cliché en el arte, y el estereotipo social; ya que la publicidad se basa en ellos para elaborar ciertas estrategias y campañas de mercado.

La calidad tan ampliamente aceptada del estereotipo como una “imagen mental superficial”, vuelve el hecho de que se insista en su impermutabilidad, como si nunca cambiara a través del tiempo y se mantuviera exactamente igual que en su concepción, algo cuestionable. Si nos remitimos a estudios como los libros de Humberto Eco de *Historia de la belleza e Historia de la fealdad*, pensar en la permanencia a tan larga duración de una idea aceptada y difundida, nacida además del imaginario colectivo, encaja mejor con lo que es un arquetipo; aunque este concepto se remite más bien a los símbolos universales.

Ciertamente llama la atención que, de acuerdo con las definiciones utilizadas en el medio, parecería que estereotipo, cliché y arquetipo son conceptos que tienen un significado parecido; dada la contradicción que existe entre dichas definiciones. Como ya hemos visto, en algunas obras como en las ya mencionadas guías de Seger y Mckee, estereotipo y cliché son considerados como sinónimos. Mckee, por su parte, va aún más lejos, ya que propone el arquetipo como la antítesis, prácticamente natural, del estereotipo.

⁶⁵ BELINCHE, Daniel y Mariel Ciafardo. *Los estereotipos en el arte. Un problema en la educación artística. Los artistas son de Piscis*. [PDF]. p.1

2.1.3 Arquetipo y estereotipo

La idea del arquetipo fue enunciada por primera vez por Carl Jung en su obra *Arquetipos e inconsciente colectivo*, redactada entre 1933 y 1955; por lo tanto, este concepto proviene directamente del mundo de la psicología. En dicho libro, Jung habla sobre los arquetipos como abstracciones mentales cargadas de simbología; conceptos o ideas que el ser humano reconoce de manera casi instintiva. En resumen, para Jung, los arquetipos son las referencias simbólicas por excelencia.⁶⁶

El arquetipo figurativo es aquel que ha sido hecho iconografía; es decir, que ha sido representado de diferentes maneras mediante un objeto, una temática, o un personaje. Sin embargo, y aquí quiero aclararlo, el arquetipo si nos remitimos a su definición psicológica, se refiere a aquellos símbolos, prácticamente universales, que por esta misma cualidad pueden ser fácilmente reconocidos por cualquier ser humano. Es decir, el arquetipo en sí mismo tiende a ser universal; pero el arquetipo figurativo puede que no lo sea, ya que los elementos que se hayan usado para representarlos en una época o cultura pueden diferir de aquellos implementados en otra.

Entonces el arquetipo es, finalmente, una idea universal; y la función principal de su representación figurativa es la de materializarlo. Un ejemplo muy claro es el la figura de la madre: su representación alude, en diversas culturas, a la maternidad, la fertilidad y lo sagrado de la feminidad. Su contraparte, también universal, es la de la mujer fatal o prostituta; también conocida como la vampiresa, incluye a las hadas seductoras, los súcubos, o el personaje de Lilith. Estas dos figuras, ambas arquetípicas, representan en conjunto la dualidad de la feminidad; la propia dualidad es un arquetipo, bien y mal, luz y oscuridad, cielo e infierno, hombre y mujer, etc.

Con la anterior definición podemos entender que una historia o personaje, entonces, no podrían aspirar a ser arquetípicos por sí mismos, según las mismas

⁶⁶ JUNG, Karl. *Arquetipos e inconsciente colectivo*. España. Paidós, Psicología Profunda. 1970. 69 p.

características enunciadas del arquetipo. Puede llegar a ser, no obstante, una nueva propuesta de un arquetipo figurativo; un prototipo, el primer modelo.

Por lo tanto, si un estereotipo artístico es la repetición de ciertos elementos, pero que a diferencia del cliché sobrepasa lo estético porque es iconológico, podemos decir que el estereotipo artístico puede llegar a ser la repetición de un arquetipo figurativo; aunque no siempre.

2.1.4 El estereotipo en el cine

De acuerdo con todas las definiciones anteriores podemos concluir que el estereotipo, como dicen Amossy y Herschberg, no es ni un cliché (aunque puede contenerlo), ni mucho menos un arquetipo; de igual manera, no se encuentra al otro lado del espectro de este último. Para mí tampoco se trata, como sostienen Belinche y Ciafardo, de un fenómeno diferente al de las repeticiones; al igual que el cliché, la repetición forma parte integral del estereotipo, y según las autoras ya antes mencionadas posee más carga iconológica que el primero.

Si recordamos la existencia de las ya mencionadas convenciones, narrativas y estilísticas, habrá que preguntarse si verdaderamente es tan sencillo evitar el uso del estereotipo y el cliché; este rechazo es la búsqueda de la originalidad, que es lo que quieren decir Mckee y Seger con las recomendaciones de sus guías sobre evitar los estereotipos. Algo que, si recordamos a Barthes y sus teorías sobre la naturaleza de la repetición, resulta casi imposible; este autor la describe con un círculo vicioso en el que el hombre, en su afán evitarla, inevitablemente acaba cayendo en ella.

Vladimir Propp aseguró en sus teorías sobre la estructura narrativa de los cuentos que las repeticiones en los roles que tienen cada personaje son prácticamente inevitables. En una narración, los personajes cumplen con ciertas funciones o roles, y es a partir de dichas repeticiones que pueden hacerse generalizaciones; pero esto para Propp no los hace iguales, sino similares.

2.2 Estereotipo cinematográfico y el análisis de personajes

En este segundo apartado abordaré distintas metodologías de estudio que han sido utilizadas para el análisis de personajes, tanto provenientes del ámbito literario como del cinematográfico; esto porque muchas de las metodologías de análisis narrativo utilizadas en la teoría del cine devienen de las literarias. Por motivo de los objetivos de la presente investigación, se priorizaron aquellas enfocadas en el análisis de estereotipos en personajes femeninos; principalmente aquellos enfocados en obras cinematográficas, tanto de las películas con actores como del animado.

El estereotipo, por supuesto, sirve para analizar a los personajes de una historia narrativa. Es necesario tener presente que muchos de los análisis aquí referidos parten de diversas de las definiciones de estereotipo enunciadas en el apartado anterior. Sin embargo, muchos de ellos remiten a la obra de Lippman, así como al libro de Julia Tuñón, *Mujeres de luz y sombra en el cine mexicano: la construcción de una imagen, 1939-1952* en el caso de los de habla hispana; como son Gisela Cázares Cerda y Zitlalli Cortés. Esto nos permite ver la importancia de sus aportaciones; tanto en la construcción del estereotipo, como en la historiografía del cine mexicano.

Así mismo, notar que existe cierta predilección por abordar esta temática dentro del campo de los estudios de género, por lo que las obras que provienen de la teoría feminista y versan sobre los estereotipos son mucho más numerosas que aquellas realizadas desde otras teorías del cine.

2.2.1 Las teorías de personajes en la literatura y su aplicación en el cine

Jacques Aumont, Alain Bergala, Michel Marie y Marc Vernet, en su libro *La estética en el cine: espacio fílmico, montaje, narración, lenguaje*, describen las funciones de los personajes dentro de las películas basándose en las teorías de los lingüistas Vladimir Propp y A.J. Greimas, ambos especializados en el análisis de los elementos narrativos en cuentos populares. Usando el denominado modelo

‘Greimas’ (creado por Algirdas Julius Greimas), los autores explican que los personajes se pueden clasificar de acuerdo a las funciones que cumplen dentro de una película. Es decir, pueden ser tanto sujeto como destinador, destinatario, objeto, ayudante, oponente u falso héroe (traidor, oponente).

Sostienen que lo que ellos denominan ‘riqueza psicológica’ de un personaje, se encuentra en la modificación de las funciones que éste puede llegar a tener. Mencionan el caso de las mujeres en las películas de cine negro,⁶⁷ quienes son a la vez objeto del deseo del sujeto (el héroe), ayudantes (porque ‘auxilian’ al héroe, aunque también podrían ser consideradas traidoras) y oponentes, ya que son ellas las que se encargan de enredar todas las pistas, que ellas mismas han puesto, para que el héroe caiga a su perdición.⁶⁸

Los autores argumentan que los personajes y las estrellas que los interpretan tienen una estrecha correlación y retroalimentación entre ellos. Entendiendo aquí estrella como un actor que ha alcanzado la fama en la industria cinematográfica, especialmente en el estadounidense.⁶⁹ En el cine a diferencia de la literatura, los personajes sólo existen en la pantalla; son ficticios, y sólo cobran vida en el espacio y tiempo en el que dura la proyección. Sin embargo, a estos personajes se les vincula mucho con el actor, ya que dicho personaje no tiene una existencia fuera de los rasgos físicos del actor que lo está caracterizando.

En esta correlación, de acuerdo con ellos, se basa buena parte del llamado “star-system”;⁷⁰ esto es, crear personajes a partir de los actores. La estrella alimenta el personaje con su caracterización, pero el personaje a su vez se alimenta de la fama y la imagen de la estrella. Esto suele derivar en el encasillamiento de los actores dentro de un solo tipo de personajes; toman como ejemplo a Marilyn Monroe, quien

⁶⁷ Género cinematográfico de drama criminal cuya elaboración se sitúa entre 1920 y 1950. Su estilo estético en blanco y negro se inspiró en el expresionismo alemán

⁶⁸ AUMONT, Jacques. *La estética en el cine: espacio fílmico, montaje, narración, lenguaje*. España. Paidós Ibérica. 1985, p. 132

⁶⁹ Por ejemplo, los actores que forman parte de la lista Forbes de los 100 mejores pagados de la industria

⁷⁰ El star-system es una estrategia de los estudios de cine en la que una película se promociona a partir de los actores que participan en ella

creó el personaje de la chica coqueta con apariencia inocente e ingenua para llegar al estrellato, y del cual nunca pudo desprenderse completamente. Esta relación no puede establecerse cuando se trata del análisis de un personaje del cine animado, ya que este tipo de personajes no requieren la interpretación de un actor para existir en la pantalla.⁷¹

Lo que podemos rescatar de esta propuesta, sin embargo, es que los personajes de una historia narrativa, tanto cinematográfica como literaria, pueden ser analizados de acuerdo con elementos de su caracterización que son repetitivos; por lo tanto, también puede analizarse a dichos personajes mediante el estereotipo.

2.2.2. El análisis de estereotipos y la teoría feminista del cine

La historiadora alemana Annette Kuhn, en su libro *Cine de mujeres: feminismo y cine*, plantea que existen dos opciones para elaborar una metodología de la teoría feminista del cine. La primera es una que surja desde la propia perspectiva feminista, donde se asumiría que el feminismo puede incorporar en sí mismo una metodología adecuada. Sin embargo, esta opción le parece poco viable, dada las diversas corrientes de feminismo que existen, las cuales incluso difieren entre sí. La segunda opción consiste en utilizar métodos de análisis culturales ya existentes; es decir, adaptar y adecuar métodos de análisis que fueron desarrollados fuera de la esfera del feminismo.⁷²

Según la autora, adaptar metodologías es la opción que ha sido utilizada con más frecuencia por la teoría feminista del cine. A su vez, muchos de estos estudios se han inspirado en métodos de base sociológica, los cuales “[...] sitúan las imágenes, los papeles y las representaciones de las mujeres que aparecen en el cine como fenómenos que reflejan, o quizás están determinados por, la posición de las mujeres en el mundo “real” o en la sociedad”.⁷³

⁷¹ Aunque también es cierto que el cine animado también hace uso del star-system mediante los doblajes

⁷² KUHN, Annette. *Cine de mujeres: feminismo y cine*. Madrid, España. Cátedra. 1991

⁷³ *Óp. cit.* p. 83

Sin embargo, las metodologías que están cimentadas en distintas teorías del cine se basan en la creencia de que la representación es una construcción social e ideológica; la cual, en opinión de Kuhn, no está necesaria e inmediatamente relacionada con el mundo “real”. De modo que el principal foco de interés de este tipo de estudios ha sido el análisis de las maneras en las que la mujer, como imagen, se ha convertido en un conjunto de significados a través de los procesos de representación cinematográfica. Muchos de estos trabajos han tomado como inspiración las propuestas del estructuralismo, la teoría semiótica y, en menor medida, las del psicoanálisis.

Kuhn admite que, si bien las perspectivas sobre el análisis feminista del cine que existen pueden diferir entre sí, y que no hay correspondencia directa entre el feminismo político y el metodológico utilizado en este tipo de estudios, poseen un punto en común: hacer estudios, no sólo de las figuras y representaciones evidentes, sino también de los “silencios”. Es decir, se preocupan por lo que ella llama “hacer visible lo invisible”. Agrega que esta actividad analítica puede hacerse en distintos niveles, y que puede ejercerse:

[...] mediante el examen del lugar que ocupan las películas en el contexto en que han sido realizadas, analizando cómo se arman las películas, qué tipos de relaciones sociales están implicados en el proceso, y qué relaciones existen entre los modos de producción y la formación de estructuras y mecanismos textuales [...] la teoría feminista del cine podría funcionar tanto en el nivel del texto como en el del contexto, y pretendería, idealmente, delinear la relación entre ambos⁷⁴.

La historiadora mexicana Julia Tuñón, en su libro *Mujeres de luz y sombra en el cine mexicano: la construcción de una imagen, 1939-1952*, publicado como parte del programa interdisciplinario de Estudios de la Mujer y el Instituto Mexicano de Cinematografía, propone que las películas sean usadas como una fuente por el historiador, ya que el imaginario social influye para ‘construir’ a los personajes

⁷⁴ KUHN, Annette. *Óp. cit.* p. 87

cinematográficos; en el caso de su investigación, ayuda a crear a las mujeres que aparecen en la pantalla de las películas mexicanas de la “Edad de Oro”, que abarca desde el año de 1939 al de 1952⁷⁵. Uno de sus supuestos importantes, con los que pretende sustentar el por qué el cine puede ser una fuente para la historia, es que los filmes muestran la ideología y la mentalidad imperante de su contexto; aclarando que es la mentalidad de algunos sectores de la sociedad, y no toda en su conjunto.

Cuando Tuñón habla de ‘construir’ a las mujeres en la pantalla a partir del imaginario social, se refiere a la creación de modelos ‘ideales’. Pone en tela de juicio la idea, muy difundida dentro de la teoría feminista, de que estos modelos son concepciones ‘abstractas’ que rigen el comportamiento de quienes habitan en esa sociedad, y agrega que su existencia se basa en la interrelación entre los cambios y continuidades sociales. A partir de esta idea, llega a la conclusión de que los modelos ideales son la base para la creación del ‘ser femenino’, el cual se crea en conjunto con el ‘ser masculino’.

Sostiene que, si bien existen incongruencias entre la ‘realidad’ y la ‘representación’, lo que se aprecia en pantalla “se trata de la mujer imaginada, que tiene, por supuesto, muchos elementos de realidad [...]”⁷⁶; apelando después al argumento de que la representación no ‘tiene’ la obligación de ser fiel a la ‘realidad’, recordando además que la ‘realidad’ es subjetiva. Para ella la mujer imaginada es parte de un sistema simbólico creado por la sociedad; un proceso mediante el cual estos personajes se vuelven un mito. Cuando elabora más sobre esta idea del mito, dice que la imagen de la mujer ha sido, y aun es, el mito por excelencia, mismo que cambia de acuerdo a las particularidades sociales e históricas a las que pertenezca.

Posteriormente, se apoya en la idea de Joan Scott, autora que desestima el uso del psicoanálisis y el marxismo para la teoría feminista del cine dada su tendencia a generalizar, “Las mujeres son plurales y tienen un carácter histórico, y es desde esa

⁷⁵ TUÑÓN Pablos, Julia. *Mujeres de luz y sombra en el cine mexicano: la construcción de una imagen, 1939-1952*. México. El colegio de México, Programa Interdisciplinario de Estudios de la Mujer e Instituto Mexicano de Cinematografía. 1998, 313 p.

⁷⁶ TUÑÓN Pablos, Julia. *Óp. cit.* p. 15

realidad que se impone atender a la recepción que ellas hacen de los filmes, también plurales. Lo anterior exige realizar modelos específicos para estudiar cada contexto [...]”⁷⁷. Las consideraciones de Tuñón se deben a que el objetivo principal de su trabajo es realizar un análisis de representación de las mujeres en las películas mexicanas, planteando que el cine mexicano tiene una identidad y características propias, independientes de las obras hollywoodenses.

Un ejemplo de aplicación de la teoría psicoanalista del cine para el análisis feminista nos lo provee María del Carmen Rodríguez Fernández, investigadora de la universidad de Oviedo especializada en el análisis de textos fílmicos y su interrelación con la literatura, argumenta que la creación de personajes femeninos en las películas está dictaminada por los estereotipos que de ellos crea la industria cinematográfica. Sin embargo, esto no sólo se limita a los productores o los estudios, sino también se refiere al público, específicamente el sector masculino el cual, en un proceso de identificación dentro del cual se asume como parte del sistema ‘patriarcal’, es poseedor de un papel esencial en el proceso de creación y aceptación de dichos estereotipos.⁷⁸

Como ya mencioné, si bien están formadas dentro de la teoría feminista del cine, basan sus análisis en las teorías del análisis psicoanalítico del cine; una de las vertientes de las que hablaba Kuhn. Basada a su vez en la obra de Sigmund Freud, dicha vertiente se centra sobre todo en las teorías del fetiche y el trauma original. Acerca de esta particularidad Georges Roque, historiador del arte y miembro del Centro Nacional de Investigación Científica de París, en su ensayo “¿Por qué Bonnard no fue considerado un pintor moderno?” opina que:

[...] resulta extraño que las feministas, que tanto han luchado en contra de la autoridad machista, cuando consideran el fetichismo como una categoría para pensar el placer visual, aceptan el dogma freudiano en que descansa el

⁷⁷ TUÑÓN Pablos, Julia. *Óp. cit.* p. 34

⁷⁸ RODRÍGUEZ FERNÁNDEZ, Ma. del Carmen (Coord.). *Diosas del celuloide. Arquetipos de género en el cine clásico*. España. Ediciones Jaguar. 2006

fetichismo sin discutirlo: la falta de pene en la mujer y su desmentida en la imagen (de la mujer) [...].⁷⁹

Carmen Rodríguez, sin embargo, no define qué es lo que entiende ella como 'estereotipo', y a veces parece utilizarlo como sinónimo de 'arquetipo'; una de las confusiones de las que se habló en el capítulo anterior. Algo similar ocurre con Giselle Cázares, quien aunque define en un apartado ambos términos, considerando el estereotipo como una imagen mental muy simplificada, y el arquetipo como el modelo ideal y un patrón que seguir; pero aun con estas definiciones, hace uso indiscriminado de ambos términos.⁸⁰

La obra de Giselle Cázares a la que me remito es su tesis de maestría *Estereotipos visuales en el arte contemporáneo*, donde considera que los estereotipos femeninos más comunes se dividen en tres grandes grupos: el de la virgen-madre, la prostituta-*femme fatale*, y el de la víctima. El primer grupo representa el ideal casero de la mujer (el cual varía en cada contexto), que cumple su papel como protectora, ama de casa y esposa, elegante, tímida y recatada; todo esto con aire de misticismo que debe ser 'admirado' y 'respetado' por los hombres. La sensibilidad que se le atribuye también al estereotipo de la madre, considerada 'natural' del género femenino, las vuelve frágiles y, en opinión de la autora, incapaces de tomar decisiones significativas o de reflexiones profundas.

En cuanto a la prostituta-*femme fatale*, Giselle Cázares asegura que este tipo de personajes, el de la mujer sensual pero malvada que lleva a los hombres a su perdición, siempre han existido. Menciona a diferentes seres míticos del folklore mundial como son las vampiras, hadas, fantasmas errantes, entre otras creaturas; sin embargo, para el mundo occidental, considera que la más importante

⁷⁹ ROQUE, Georges. "¿Por qué Bonnard no fue considerado un pintor moderno? Sexo, espacio y color". En Dallal Alberto (coord.) *Miradas disidentes: géneros y sexo en la historia del arte*. UNAM: Instituto de Investigaciones Estéticas. 2007, pp. 103-104

⁸⁰ CÁZARES CERDA, Gisela Ivonne. *Tres estereotipos visuales en el arte contemporáneo: virgen-madre, prostituta-femme fatale, y víctima*. [PDF] Tesis para obtener el grado de maestro en Artes Visuales. Universidad Nacional Autónoma de México (UNAM). 2010

es Lilith, quien es a su vez la 'madre' de las súcubos, los seres demoníacos de la tentación por excelencia.

Esta autora coincide con Esther Álvarez López, autora del ensayo sobre las *femme fatale* en el libro *Diosas del celuloide*, en tanto que considera que a estas mujeres se les castiga en las películas por su autoafirmación sexual, mal vista ya que cuestiona el poder de la dominación patriarcal; aunque Esther Álvarez hace énfasis en el hecho de que el número de películas *noir* aumentó significativamente durante la segunda guerra mundial, sobre todo en Estados Unidos.⁸¹

Finalmente, Giselle Cázares habla de la víctima, la cual considera un complejo contemporáneo, llamándolo la "cultura victimista". Dicha cultura se construye según un estricto maniqueísmo; todo hombre es un potencial violador y hostigador, dada su naturaleza violenta, mientras que las mujeres son seres 'desprovistos' de agresividad. Argumenta que la víctima es el fenómeno sociocultural convertido en un estereotipo actual; un fenómeno que se puede ver reflejado, incluso, en algunos postulados del feminismo más radical. No obstante, las divisiones que hace Cázares, a mí parecer, parecen más bien encajar dentro de la definición de arquetipo (ver punto 2.1.3).

Stephanie Ortego Roussell, en su tesis *An analysis on femininity: how popular female characters in the media portray contemporary womanhood*, dice que los personajes femeninos actuales representan y promueven diferentes conceptualizaciones de feminidad⁸². Los resultados de su investigación sugieren que existe un cambio en los personajes que se orienta hacia la ideología de la 'feminidad contemporánea', que a su vez está influenciada por lo que ella denomina la "Tercera Ola Feminista"; sin embargo, también revelan la permanencia de estereotipos de comportamientos emocionales y culturales.

⁸¹ ÁLVAREZ López, Esther. "Más allá del placer visual: la fascinación subversiva de la *femme fatale* para la mujer espectadora" en Ma. del Carmen Rodríguez Fernández (Coord.) *Diosas del celuloide. Arquetipos de género en el cine clásico*. España. Ediciones Jaguar. 2006, pp. 67-92

⁸² ORTEGO Russell, Stephanie. *An analysis of femininity: how popular female characters in the media portray contemporary womanhood*. [PDF] Tesis para obtener el grado de maestro en Medios de Comunicación Masivos. Estados Unidos de Norteamérica. Universidad Estatal de Luisiana. 2013

Ella, coincidiendo con la idea de Linda Seger, define el estereotipo como una idea generalizada y socialmente aceptada sobre el comportamiento, características y apariencia de un grupo humano determinado. Rousell sostiene que si bien los estereotipos no determinan por completo la formación del concepto de 'feminidad' que tiene una mujer, el cual se forma en la adolescencia, si influyen la percepción que social y culturalmente se tiene de lo que 'debe ser' una mujer. Es decir, el estereotipo artístico, para Rousell, afecta directamente al social.

Zitlalli Cortés sostiene dentro de su tesis, *Análisis de estereotipos femeninos en las protagonistas princesas de Disney*, que la palabra 'estereotipo', si bien es comúnmente utilizada con una connotación 'dañina', no necesariamente lo es. De acuerdo con Cortés, los estereotipos son más bien una serie de ideas "preconcebidas", ya sean negativas u positivas, que influyen en la opinión acerca de un individuo o un grupo de personas, y a menudo moldean nuestras interacciones con ellas. También comenta que los estereotipos se basan en la experiencia personal de cada individuo, basándose entonces en un panorama limitado, y que por esta misma limitación suelen ser 'imprecisos'.⁸³

Cortés asegura que los estereotipos, transmitidos y difundidos por los medios de comunicación, se encuentran en un ciclo que ella denomina como la paradoja del huevo-gallina: los estereotipos cambian dependiendo del tiempo y el contexto, y conforme estos se van aceptando en la sociedad, se van difundiendo; sin embargo, al mismo tiempo, entre más difusión posean (en películas, libros, series, etc.), mayor será su grado de aceptación.

A este fenómeno, Cortés lo denomina una retroalimentación audiencia-medios; citando a Lippmann, en cuya propuesta se basó para construir su propia interpretación de estereotipo, dice que es un mecanismo de adaptación a las necesidades del mundo de ese momento. Dichas adaptaciones, en opinión de la

⁸³ CORTÉS, Zitlalli. *Análisis de los estereotipos de la mujer protagónica en las princesas de Disney*. México. Universidad Nacional Autónoma de México (UNAM). 2012

autora, refuerzan el uso de estereotipos, ya que facilitan la percepción e interpretación de estos nuevos fenómenos.

Con este concepto del estereotipo en mente, Cortés prosigue a hablar de los personajes contemporáneos, diciendo: “Al tener una aceptación común y ser fácilmente reconocibles, los estereotipos, resultan una forma rápida de reconocer las características de un personaje”⁸⁴. Acerca de esto, Ciafardo y Belinche, en su artículo ya abordado en el apartado anterior, coinciden con Cortés al afirmar que en las obras audiovisuales (hablando principalmente de películas estadounidenses) la existencia de estereotipos se refiere a personajes y a situaciones que se consideran recurrentes, y que son resultado de una construcción dentro del lenguaje cinematográfico.⁸⁵

Principalmente de los postulados de Julia Tuñón, en su obra ya citada, lo que me interesa rescatar es la importancia que la autora le da a la influencia del contexto y la temporalidad en la creación de la “mujer imaginada”, así como su énfasis en la distinción entre la ‘representación’ y la ‘realidad’, siempre cuestionando esta última con la interrogante: ¿realidad para quién? Todos estos elementos que para Tuñón son relevantes, son cosas que, como mencionaba Annette Kuhn, algunas variantes del feminismo pasan por alto en sus análisis ya que ven a la ‘representación’ como reflejo de la ‘realidad’.

Para motivos del presente trabajo, no voy a entender el estereotipo como algo inalterable e inamovible, como tanto se insiste; ya que esta característica es propia del arquetipo. Aunque como ya vimos, la representación figurativa del arquetipo puede no serlo, un aspecto de cambio que comparte con el estereotipo. El estereotipo artístico, entonces, puede integrar dentro de sí el cliché, entendido aquí como la repetición de elementos estéticos, pero sin ser su igual; también representa las iconologías vigentes en un determinado momento y espacio, mismas que se

⁸⁴ CORTÉS, Zitlalli. *Óp. cit.* p. 19

⁸⁵ CIAFARDO, Mariel y Daniel Belinche. *Estereotipos en el arte. Un problema en la educación artística: los artistas son de piscis*. Buenos Aires, Argentina. La puerta: publicación de arte y diseño, Universidad Nacional de la Plata, Facultad de Bellas Artes. Año 3, Número 3, 2009, pp. 26-38

perfilan a través de la repetición de ciertos elementos, ya sea en los personajes o en la estructura narrativa.

Como se verá en el tercer Capítulo, para analizar una obra artística a partir del estereotipo es necesario tomar en cuenta tanto al propio objeto de estudio, en este caso los personajes, como al contexto en el que se desarrollan; ya que uno responde a la existencia del otro. Sin embargo, esto sólo aplica si la película en sí está presentando algo que, de acuerdo a los conceptos ya expuestos, podamos denominar como tal un estereotipo; como es el caso de los personajes que protagonizan los cortometrajes seleccionados, que son respectivamente la princesa, la mujer vanidosa, y la joven tímida.

3.

A

nálisis de los cortometrajes

3.1 Pink Lady: la damisela en apuros.

Nombre: Pink Lady	Animador: Verninas Camille	Música: Romain Benitez
Escuela: SupinfoCom	Duración: 1.46 min.	Año: 2015

Pink Lady cuenta la historia de una princesa encerrada en una torre, en espera del príncipe azul que venga a su rescate. Para empezar, llama la atención la secuencia de apertura del cortometraje (fig. 23), que recibe el nombre de “*the storybook opening*”⁸⁶, porque es la utilizada en las películas estadounidenses basadas en cuentos infantiles. Esta secuencia fue usada por primera vez por los estudios Walt Disney en 1937 al incluirla en su primer largometraje animado, *Blancanieves* (fig. 24), y que continuó apareciendo en sus producciones animadas hasta su discontinuación después de *Robin Hood* (1973). Otros estudios han hecho uso de ella en décadas posteriores, como por ejemplo TimeWarner en *Pulgarcita* (1994), o DreamWorks en *Shrek* (2001); aunque esta última con la deliberada intención de parodiar los metrajes cinematográficos de Disney.



Figuras 23 y 24. el libro de *Pink Lady* y el libro que aparece en la película *Blancanieves*

El trabajo de un montaje de apertura, a menudo una de las partes más complicadas de elaborar en una película, y que incluso recibe el calificativo de “el corto dentro de un largometraje”, es presentar a los personajes y la historia a la audiencia de la

⁸⁶ INCEER, Melis. *An analysis of the opening credit sequence in film* [PDF]. E.U.A. Universidad de Pensilvania, Colegio de Artes y Ciencias. 2007, p. 19

manera más rápida y clara posible⁸⁷. Por lo tanto, en un cortometraje, esta secuencia tiene que ser aún más breve, como ocurre en el caso de *Pink Lady*. En el corto, la secuencia animada del *storybook opening* no dura más de dos segundos, pero introduce adecuadamente la idea de que tanto la protagonista como su historia pertenecen a un mundo de cuentos de hadas.

Un elemento que llama la atención del cortometraje es el uso de sólo dos paletas de colores: el rosa y el azul, y cada uno de éstos tiene una utilización particular en el cortometraje. Existe una saturación notable del color rosa, que se puede apreciar tanto en el mundo en el que se desenvuelve la historia como en el nombre de la propia heroína, que se traduce literalmente al español como “Dama Rosa”; en resumen, todo lo que tenga que ver con *Pink Lady* es de ese color. Por otra parte el azul, el único otro tinte que existe en el corto, solamente podemos encontrarlo en la pintura que representa al “Príncipe Encantador”, así como en el personaje en cuestión.

La asociación cultural que vincula estrechamente al color rosado con el sexo femenino tiene un origen reciente. Anna Broadway, en un artículo para el periódico *Atlantic* titulado “Pink wasn’t always girly”, cita un pasaje de la novela de Scott F. Fitzgerald *El Gran Gatsby*, con el propósito de demostrar que el uso del color rosa en la ropa masculina de los años 20 estaba relacionado a una cuestión de clase social, ya que se le atribuía a las clases trabajadoras, y no con un aspecto de género.⁸⁸ Barraclough Paoletti, en su libro *Pink and blue: telling the boys from the Girls in America*, menciona que en el siglo XIX el uso del rosa estaba permitido dentro del código de vestimenta tanto a los hombres como a las mujeres, siempre y cuando éstos fueran jóvenes; en siglos anteriores, el rosado era inclusive considerado masculino al ser un color derivado del rojo.⁸⁹

⁸⁷ BREEN, Myles P. *La retórica del cortometraje*. México. UNAM: Centro Universitario de estudios cinematográficos. 1979, pp. 5-6

⁸⁸ BROADWAY, Anna. “Pink wasn’t always girly” en *The Atlantic*. USA, 12 de agosto del 2013

⁸⁹ Barraclough Paoletti. *Pink and blue: telling the boys from the Girls in America*. E.U.A. Indiana University Press. 2012, pp. 85-100

Con la introducción de las ideas propuestas por el psicoanálisis, surgió la costumbre de la distinción temprana entre sexos, y comenzó a difundirse lenta y paulatinamente durante la primera mitad del siglo XX, hasta desembocar en los años 50 en un firme código social que asociaba el azul con los niños y el rosa con las niñas, que ha perdurado hasta la actualidad. Además, la mercadotecnia de productos infantiles, que también floreció a partir de esa década, lo ha consagrado junto con otras actividades y gustos considerados “para niñas” como son las muñecas, juegos de cocina o de té, patrones florales y los personajes de cuentos de hadas, sobre todo las princesas (fig. 25).⁹⁰



Figuras 25 y 26. Fotografía de JeongMee Yoon en “Pink or Blue Toys for girls and boys” y el póster del cortometraje *Pink Lady*

El hecho de que el cuadro del Príncipe Encantador tenga colores azules no se explica con el sinónimo que se usa en algunos lugares del mundo para referirse a este personaje. En los países anglosajones y Francia al Príncipe Encantador sólo se le conoce con ese nombre; para los primeros es *the prince charming* y para el

⁹⁰ DE BORTOLI, Mario y Jesús Maroto. *Colours across cultures: translating colours in interactive marketing communications* [PDF]. Universidad de Paisley. 2008, pp. 5-6

segundo *le prince charmant*. Por otro lado, su equivalente en Italia y los países hispanohablantes es “el príncipe azul”, término que se piensa es una analogía a la llamada “sangre azul”, que es a su vez una alusión al linaje de sangre noble.⁹¹

La propia expresión “sangre azul” se especula que fue acuñada por los moros en el siglo VIII para referirse a los nobles visigodos, cuya piel era tan pálida que se podían apreciar las arterias (de color azul), a través de ella; fue retomado durante la Reconquista para defender la ideología de la “pureza de la sangre”, demostrando la falta de mezcla con judíos o moros, y posteriormente su uso se difundió al resto de Europa, teniendo una gran acogida en Francia.⁹² El cuadro en sí está hecho a la usanza de los Luises de Francia, emulando especialmente al retrato de Luis XIV, como se puede apreciar en las imágenes de abajo (figs. 27 y 28).



Figuras 27 y 28.
Pink Lady observando el retrato del príncipe y el retrato de Luis XIV de la casa Borbón, por Hyacinthe Rigaud



El retrato tiene una placa en la que se puede leer la frase “Mon prince”, es decir, mí príncipe (fig. 27), sugiriendo que él es la persona a quien Pink Lady ha estado esperando. Inferimos entonces que es también su prometido, ya que una vez que

⁹¹ DE BORTOLI, Mario y Jesús Maroto. *Óp. Cit.*

⁹² LÓPEZ Sánchez, Gonzalo. “¿Por qué se dice que los reyes tienen sangre azul?” en *ABC Casa Real*. Madrid, 20 de junio del 2014

cumpla su tarea de rescatarla de la torre la llevará a su castillo, para casarse y vivir felices por siempre, como sucede comúnmente al final de los cuentos de hadas.

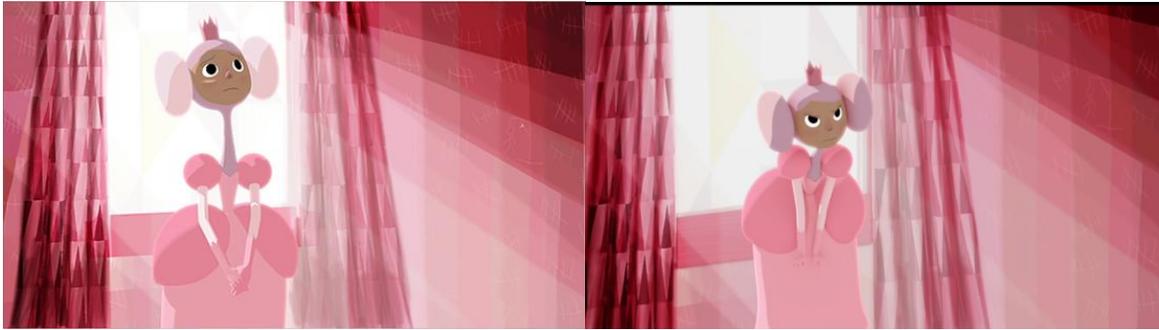
Vladimir Propp, en su libro *La morfología del cuento*, dice que las funciones de los personajes en los cuentos “[...] se repiten de una manera asombrosa [...]”⁹³; las situaciones y los obstáculos así como la condición animada o no de estos últimos (ya sean otros personajes o, digamos, objetos malditos, etc.) tienen muchas variaciones, pero el papel de los distintos personajes casi no experimenta cambios.⁹⁴ Y si bien la princesa es la protagonista en esta clase de historias, su rescate depende enteramente del príncipe, excepto por algunas ocasiones en las que ella también tiene que auxiliar al héroe, exactamente porque es una “damisela en peligro”.⁹⁵

El papel de la dama cautiva es, entonces, pasivo; su propósito primordial en la historia es el de esperar pacientemente a que su salvador algún día venga a rescatarla ya que ella es, de acuerdo con la clasificación de Propp, el bien amado o deseado. Pero en la historia de *Pink Lady* la princesa, quien ha estado aguardando por mucho tiempo, como se infiere por los conteos tallados en las paredes, simplemente se ha cansado, por lo que decide escapar usando sus propios medios. Intenta salir de su encierro de distintas maneras; arremetiendo contra la puerta, forzando la perilla, pateándola y golpeándola con sus puños, pero nada da resultado.

⁹³ PROPP, Vladimir. *La morfología del cuento* [PDF]. España. Editorial fundamentos. Segunda Edición. 1968, p.32

⁹⁴ Por ejemplo dándole al héroe información, algún artefacto mágico robado o no de su captor, envenenando o drogando al dicho captor o sus cómplices, entre otras cosas

⁹⁵ PROPP, Vladimir. *Óp. Cit.*



Figuras 29 y 30. Después de una breve contemplación, Pink Lady decide escapar sola.

Justo cuando Pink Lady está a punto de darse por vencida, escucha el trote de un caballo; el príncipe que viene a rescatarla. La joven recoge su corona, la cual se le había caído, y se recuesta en su cama, fingiendo estar dormida.⁹⁶ Por un breve momento parece ser que la protagonista finalmente se irá con su príncipe, pero no es así porque cuando Pink Lady sale de la torre está sola, y tomando las riendas del carruaje con una exclamación de júbilo se aleja por el camino. La escena final nos muestra al príncipe del retrato, atado y amordazado con un listón rosado, mirando al espectador desde la ventana de la torre; y con esa imagen el libro se cierra.

En *Pink Lady* nos encontramos entonces con un personaje que, dado su papel como princesa cautiva de cuento de hadas, está condicionada a ser la heroína de una historia en la que carece de la capacidad para salvarse a sí misma, como demuestran sus intentos fallidos por abrir la puerta. Sin embargo, ese mismo día llega el príncipe que había estado esperando, pero en vez de irse con él simplemente aprovecha la oportunidad y lo utiliza como medio para salir de la torre. Es decir, el objetivo principal de la protagonista, que era escapar de su confinamiento, no cambia durante todo el cortometraje, pero su deseo de irse con el príncipe, quien de todas maneras terminó siendo su medio de escape, sí lo hizo.

Consideremos que la propia trama de la historia gira en torno a la premisa: “¿Qué pasaría si la princesa encerrada se cansara de esperar ser rescatada?”, lo que

⁹⁶ Esta escena recuerda al personaje de Fiona en la primera película de Shrek, ya que ella también fingía dormida aun cuando no estaba bajo un hechizo de sueño

entrevé que una de las cuestiones principales del cortometraje es abordar desde otra perspectiva el estereotipo de la princesa cautiva, que engloba ciertas características como son la pasividad, la dulzura, la fragilidad, entre otras. Barber McKenzie sostiene que los personajes de las princesas, sobre todo hablando de Disney, han seguido las tendencias y cambios culturales a través del tiempo, y los periodiza en tres clasificaciones: el primer momento, de “princesas tradicionales”, el segundo recibe la denominación de “la etapa rebelde”, y al tercero lo llama “las princesas de espíritu libre”.⁹⁷ De acuerdo con esta categorización, el personaje de Pink Lady entraría en la segunda, la etapa rebelde y ambiciosa.



Figura 31. Pink Lady exclama: ¡Yes! Cuando por fin es libre y se lleva el carruaje del príncipe.

Ya el personaje de una princesa rebelde encerrada en una torre había aparecido en otra película, el largometraje animado de Dreamworks estrenado en el 2001, Shrek. Fiona, la princesa a quien el ogro Shrek tiene que rescatar para poder recuperar su pantano invadido por personajes de cuentos de hadas, es presentada al principio como firme creyente tanto de su papel como damisela en apuros, así como de la idea del “amor verdadero” en forma de un caballero “galante”. Como ya se había mencionado, la película en sí es una sátira de los estereotipos que se encuentran en los cuentos, especialmente las versiones animadas de Disney⁹⁸, y por eso todo el desarrollo de los personajes (su pasado y personalidad), giran en torno al papel

⁹⁷ Aun así también tenían sus diferencias, pero esto es común en las adaptaciones del libro a la película; según Alfred Hitchcock, un cuento es lo más parecido a una película por su brevedad y dinamismo en la acción de la narrativa

⁹⁸ La apariencia de muchos personajes es una sátira de los de Disney

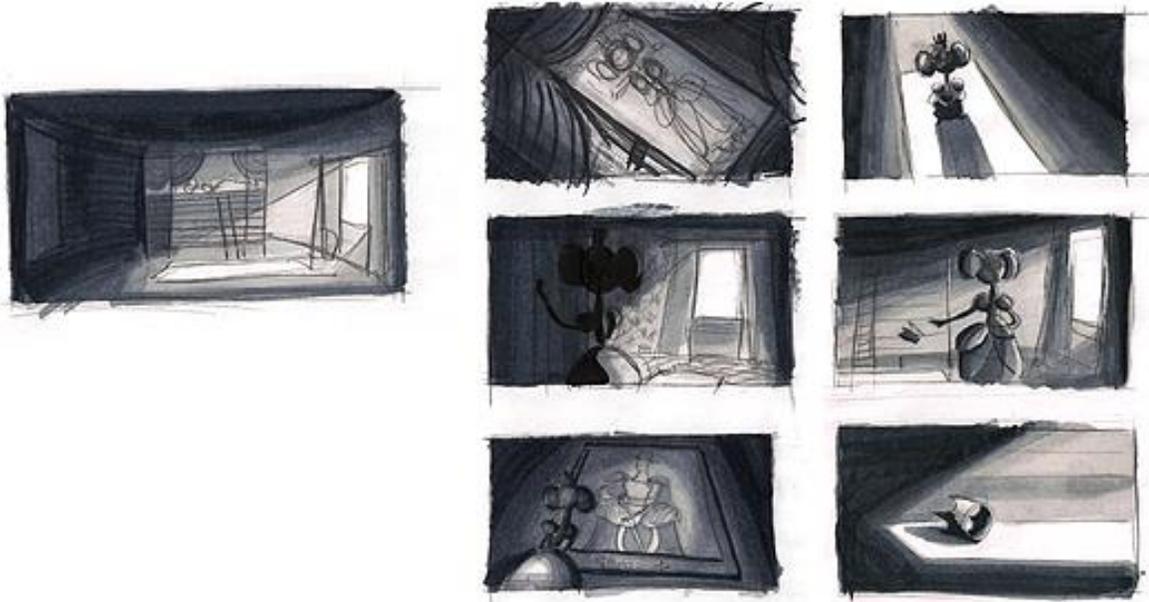
“tradicional”⁹⁹ que cada uno interpreta y el cómo al intentar amoldarse a ellos, no tanto por decisión propia sino por presiones externas, los afecta.

En el caso de los personajes de Fiona y Pink Lady, la idea principal es poner en vilo sus funciones como las damiselas en apuros; ambas deben ser rescatadas por un caballero que, en palabras del Príncipe Encantador en la segunda parte de la franquicia de Shrek: “[...] era el más valiente y más apuesto de todo el reino [...]”.¹⁰⁰ Ya en la cuarta entrega de la saga se planteó el que hubiera pasado si la princesa, harta por esperar, decidiera escapar por sí misma; la diferencia principal entre ambos personajes es que en el caso de Shrek la experiencia endurece el carácter de Fiona, mientras que en el de Pink Lady marca la pauta del inicio de su vida en libertad.

Camille Verninas, en uno de sus *storyboard* (fig. 34), había pensado incluir un momento en el que la heroína tirara al suelo su corona, y esta imagen de hecho aparece como una de los carteles promocionales del corto en su página (fig. 33); sin embargo, en la versión final esta escena terminó no siendo incluida dentro del cortometraje. Lo que no es raro, ya que muchos *storyboards*, que son esencialmente el bosquejo de una idea que tiene el director antes de filmar una película, son desechados. Esto puede suceder por diversas razones, como que dicha idea o escena pueden cambiar la dirección en la que se desea que vaya la historia, o resultar innecesaria para el flujo de la trama.

⁹⁹ Shrek es un ogro, por lo que se espera que sea gruñón, come hombres, sucio y malvado. Burro es un animal parlante y es molesto, tonto, cobarde, ingenuo y amigable; aunque en las fábulas los burros también suelen ser sabios. Fiona es la princesa, por lo que se espera que sea femenina, cordial y encantadora, una dama en apuros; pero como también es un ogro, le gusta comer moscas o ratas, sabe artes marciales y posee un mal temperamento

¹⁰⁰ ADAMSON, Andrew, Kelly Asbury y Conrad Vernon. *Shrek 2*. Estudios Dreamworks Animation. 2003, 93 min



Figuras 32, 33 y 34. Fotograma de *Pink Lady* cuando la protagonista se da cuenta que el príncipe ya viene. Afiche del cortometraje y el *storyboard* original, en el cual se ve en el cuarto recuadro cómo tira la corona.

Por lo tanto, en el cortometraje terminado, al final no es que Pink Lady renuncie a ser una princesa, como se insinúa en dicho *storyboard*, sino que simplemente está cansada de su papel como damisela en apuros y de paso de su príncipe prometido; de hecho al final, como recordaremos, ella recoge su corona, que se le había caído en su intento por abrir la puerta y, después de engañar al joven, se va por el camino con el carruaje robado.

Es decir, la historia de Pink Lady no es sobre un personaje que ha rechazado lo que es, una princesa, sino que rechaza lo que implica serlo y decide seguir su propio

camino; y aunque se vale de elementos tradicionales de escape (el príncipe), lo hace de una manera poco tradicional (hurtando el carruaje). Pink Lady es, entonces, un personaje que forma parte de un estereotipo nuevo de la princesa, que cuestiona y busca reconfigurar la función que tienen éstas dentro de la historia, formando parte de un proceso de cambio del significado que tienen dichos personajes femeninos.

3.2 Réflexion: la mujer vanidosa

Nombre: Réflexion	Estudio: Planktoon	Música: Guillaume Poyet
Director: Yoshimichi Tamura	Duración: 3.57 min.	Año: 2012

La historia de *Réflexion*, como se puede intuir desde el propio título de la obra, tiene que ver con los espejos. Durante la secuencia de inicio la protagonista, Louise¹⁰¹, se encuentra en un centro comercial probándose un sombrero en una serie de espejos giratorios. Cuando se da cuenta de la hora, mirando su reloj por casualidad, sale de su ensimismamiento frente al espejo y tiene que correr; ha estado tan preocupada contemplando su reflejo que no se ha dado cuenta que se le hacía tarde. Esta breve interacción de la protagonista con el espejo sirve como prefacio para lo siguiente, que es el tema central de la historia del cortometraje: la pelea entre la protagonista y su propio reflejo, que también representa su vanidad.



Figura 35. Louise contemplándose en un espejo de un centro comercial.

La vanidad en la tradición cristiana es uno de los pecados capitales, vinculada con un aspecto negativo de la personalidad¹⁰²; principalmente se considera que está ligada a las mujeres. Dicha vanidad puede encontrarse representada en tres formas más o menos generales, especialmente en los personajes ficticios: 1) la vanidad

¹⁰¹ Los nombres de los personajes aparecen en los créditos, al final del cortometraje

¹⁰² Aunque también hay que distinguir que dicha connotación va más bien dirigida a la vanidad entendida como narcisismo; a este pecado también se le conoce como 'orgullo' (en inglés literalmente *pride*), pero este término puede tener diversas connotaciones, tanto negativas como positivas

como una característica femenina negativa, 2) la vanidad como una característica femenina natural, y 3) la vanidad como un mecanismo de defensa o manipulación. Louise, nuestra protagonista, posee características de las primeras dos, por lo que proseguiré a profundizar en dichas clasificaciones.

La primera clasificación, que se refiere a la vanidad como algo inherente a las mujeres, es realmente una derivación de la segunda; la diferencia recae en que la primera se considera que es la vanidad en exceso, es decir narcisista, y tiene una carga negativa. La obsesión de estos personajes con su apariencia las vuelve más proclives a caer en la brujería o el vampirismo; esto con el único objetivo de conservarse “jóvenes y hermosas”. Un ejemplo claro sería el estereotipo de la hechicera, ya sea madrastra, bruja, entre otras, vanidosa; la madrastra de Blancanieves, que poseía un espejo mágico, sólo lo usaba para saber si ella seguía siendo la más hermosa del reino (ver fig. 36).

Sin embargo, esta clasificación también es frecuentemente usada en las comedias, con situaciones tales como una mujer que se tarda mucho tiempo escogiendo su vestuario y por eso llega tarde, o que se contempla en todas las superficies reflejantes y tiene un accidente, entre otras cosas. Una de las propias premisas de *Réflexion* gira en torno a la pregunta “¿Por qué las mujeres tardan tanto en arreglarse?”, y la respuesta se encuentra en la pelea, de carácter cómico, entre Louise y su reflejo (ver fig. 37). Su vanidad también le causa problemas con su pareja; una de las escenas finales es de ella intentando explicarle a su novio lo que ha sucedido, pero él no le hace caso, y parece salir diciendo “Mujeres”.



Figuras 36 y 37. Ilustración de Franz Jüttner de la madrastra de Blancanieves. Fotograma de Louise y su reflejo.

Luego está la segunda clasificación, que habla de la vanidad como característica natural de las mujeres. En ésta, se considera que los personajes femeninos son vanidosos “porque es el curso natural y correcto de las cosas”; cuando ellas no lo son, es decir que muestran poco o nulo interés en aspectos como su apariencia, se considera una actitud antinatural. Porque si bien una mujer vanidosa, por el hecho de serlo, ha caído en ‘falta’, no se le culpa porque está actuando conforme a su ‘naturaleza’. En el caso de la protagonista de *Réflexion*, lo que se acepta como un hecho es que Louise, como mujer, es vanidosa; el novio, Jules, cuando llega y ve los destrozos no se pregunta por ellos, los acepta como algo normal, y simplemente se molesta por lo tarde que se les ha hecho para su cita.

Cuando Louise se sienta frente a su tocador, para aplicarse lápiz labial y darse los últimos retoques para su cita, ojea un artículo de una revista que dice: “Ce que j’aime chez-moi. Entre féminité et arrogance” cuya traducción aproximada es “Lo que amo de mí. Entre feminidad y arrogancia” (ver fig. 38). Notamos que mientras Louise está leyendo el artículo de la revista se muestra conforme con lo que dice el texto, que precisamente habla sobre la vanidad (ver fig. 39), y su relación con la vida de las mujeres; pero en cuanto su vista se enfoca en la modelo o actriz retratada en la revista, hace un gesto desdeñoso y la deja (ver figs. 40 y 41).

Es a partir de este momento que comienza la pelea con su reflejo, quien se mofa de ella e incluso rompe la revista; es también importante resaltar que aquí se encuentra la ruptura entre la “realidad” y el intercambio entre Louise y su otro yo. La molestia de Louise después de observar a la mujer de la revista es la clave de esta ruptura; así como la inclusión de un artículo que está hablando del “amor propio”, pero también de la “arrogancia”, la vanidad que se traduce en una obsesión por verse “perfecta”. Irónicamente, la mujer retratada en la revista hace que Louise se enoje precisamente porque no se ve como ella; considerando que las modelos y actrices de las revistas presentan un ideal de belleza inalcanzable.



Figuras 38, 39, 40 y 41. En el primer fotograma aparece el artículo de la revista, en el siguiente Louise sonriendo al leer el artículo. Después de un enfoque a la modelo de la revista, Louise se muestra molesta

Dicha secuencia de pelea comienza cuando Louise decide retocarse los labios, pero es incapaz de lograrlo correctamente; lo intenta tres veces pero, para su frustración, siempre termina saliéndose de las líneas. Parecería que es sabotaje, porque justo entonces escucha la risa socarrona de su reflejo, quien se mofa de su incapacidad de pintarse correctamente. El hecho de que la actitud del reflejo se asemeje a aquella de un *alter ego* malvado también recuerda a la figura mítica del *Doppelgänger*¹⁰³, o el Doble (fig. 42), que también es considerado como el desdoblamiento del ser. Sea lo que sea, es claro que el objetivo del reflejo de Louise es ridiculizarla y atrasarla en su cita, de paso haciéndola quedar mal frente a su pareja.

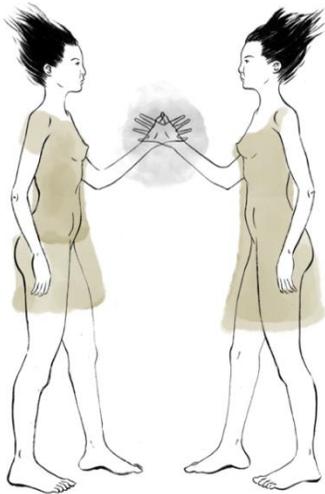


Figura 42. El *Doppelgänger* suele representarse como el reflejo de una persona, por eso es común recurrir a los reflejos de los espejos para representarlos; ilustración de Katie So¹⁰⁴.

A continuación se presenta una secuencia en la que ambas, protagonista y reflejo, comienzan a pelear entre ellas; la mujer termina totalmente desarreglada, su vestido roto, su peinado desecho y con un zapato de menos (fig. 43). En uno de los momentos culminantes, después de que el reflejo le ha arrancado un mechón de cabello, Louise toma una silla y rompe el espejo. Sin embargo, los pedazos que caen solo hacen aparecer más reflejos, que se unen para atacar a la protagonista;

¹⁰³ Figura mítica procedente de Alemania y los países nórdicos, que se entiende como el doble fantasmagórico de una persona. Más tarde, en la literatura del siglo XIX, esta figura comenzó a utilizarse como una alegoría del desdoblamiento de la personalidad, la conciencia, el gemelo malvado, o una personalidad opuesta.

¹⁰⁴ Ilustradora cuyo trabajo puede encontrarse en: <http://katie.so>

parecen saber que alguien viene subiendo por las escaleras (figs. 44 y 45), y finalmente desaparecen cuando la puerta se abre (fig. 43).



Figuras 43, 44, 45, 46 y 47. Louis desarreglada y sin un mechón de pelo. Los reflejos oyendo a alguien subiendo por las escaleras, quien resulta ser Jules. Los reflejos después de atacar desaparecen en cuanto se abre la puerta

La persona que subía las escaleras resulta ser la pareja de Louise, Jules, quien al abrir la puerta se encuentra con el departamento destrozado, a ella desarreglada y los pedazos del espejo desperdigados (ver fig. 47). Como ya se mencionó anteriormente Jules, en vez de preguntarle por su apariencia y el estado del departamento, le señala su reloj, reprochándole que aún no esté lista, y cuando ella intenta explicarle lo sucedido señalando el espejo, él se pone el dedo en la sien,

insinuando que está loca, y se va del departamento fastidiado. Angustiada por la reacción de su novio, Louise voltea a ver el espejo de manera amenazadora; la escena final nos muestra su expresión iracunda en el reflejo, pero después de un momento éste comienza a reír socarronamente, implicando que el *alter ego* de Louis no ha desaparecido (ver figs. 48 y 49).

Al principio del cortometraje, se nos presenta a Louise como un personaje más bien asertivo; vanidosa y orgullosa de sí misma, o por lo menos así lo aparenta cuando se está contemplando en el centro comercial. Sin embargo, esta primera impresión se contradice cuando en su hogar y frente a su espejo, comienza la pelea entre ella y su otro yo; una pelea derivada de la frustración resultante de contemplar a la mujer de la revista. Observamos también que mientras pelea con su reflejo, cambia también el fondo, en dónde nada excepto el tocador (por lo tanto el espejo) se puede ver; sin embargo, cuando la protagonista rompe el espejo, otra vez el departamento es visible. A esto nos referimos con la ruptura entre la “realidad” y la interacción con el reflejo.



Figuras 48 y 49. Louise enojada con el espejo, pero el reflejo al final aparece burlándose

El cortometraje tiene la intención de ser una crítica a la preocupación de las mujeres por su apariencia; las interacciones con el reflejo representan la pelea simbólica que tiene la mujer consigo misma, su inconformidad e inseguridad con su apariencia. Hasta aquí, estamos hablando de que también Louise en *Réflexion* estaría respondiendo al estereotipo de la mujer vanidosa el cual, como ya se ha mencionado, es considerado como una característica típica femenina, ya sea natural o negativa; sin embargo, el mensaje del cortometraje no se queda

simplemente en la vanidad como algo “femenino”, gracias a la inclusión de un elemento peculiar.

Éste elemento se encuentra, curiosamente, al final de los créditos; Jules, el novio, se encuentra en el baño poniéndose crema. Para su sorpresa, de repente se golpea su mejilla de manera involuntaria; después de un momento de observar su mano con miedo, ésta lo abofetea y Jules cae al suelo (ver fig. 50). Con este final, el mensaje del cortometraje convierte en una analogía a la preocupación moderna, generalizada y no exclusiva de un solo sexo, que existe con respecto a la apariencia física.

Es un cambio a la concepción del propio estereotipo de la “mujer vanidosa”; en vez de considerarlo como algo “nato”, da una razón a la existencia de dicha vanidad femenina: la contradicción, que si bien es antigua se ha encarecido cada vez más, que al mismo tiempo que la crítica, también la exige. Esto último queda demostrado, sobre todo, con la revista y su imagen; una crítica a la vanidad, con una ilustración de una modelo u actriz.



Figura 50. Jules mirando su mano después del primer golpe.

3.3 In-between y Distance: la heroína tímida

Nombre: In-between **Escuela:** Gobelins **Música:** Laurent Courbient **Duración:** 3.02 min.

Animadores: Alice Bissonnet, Aloyse Desoubries, Binet Sandrine, Han Jin Kuang, Juliette Laurent y Sophie Markatatos **Año:** 2012

Nombre: Distance **Escuela:** Gobelins **Música:** Martin Sumeire **Duración:** 3.02 min.

Animadores: Todd Dejong, Tom Law, Etienne Metois, Wandrille Maunoury y Jonathan Vermersch **Año:** 2012

In-between comienza con una consulta entre Nina, la protagonista, y un psicólogo, que le informa que lo que ella tiene es un “cocodrilo”; inmediatamente después, se nos muestra a dicho animal, que además es de color azul, enroscado alrededor de la cabeza de la joven, dándonos a entender con esta secuencia que ella es la única que puede verlo (figs. 51 y 52). Dicho cocodrilo, según la propia premisa del cortometraje, representa la timidez de la protagonista; de modo que la historia de *In-between* es sobre la inseguridad, y la manera cómo la protagonista hace frente a ésta, representada en sus interacciones con el animal.



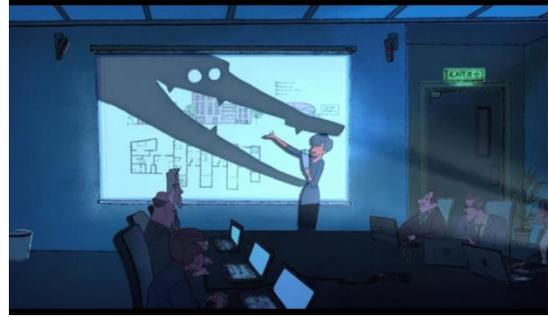
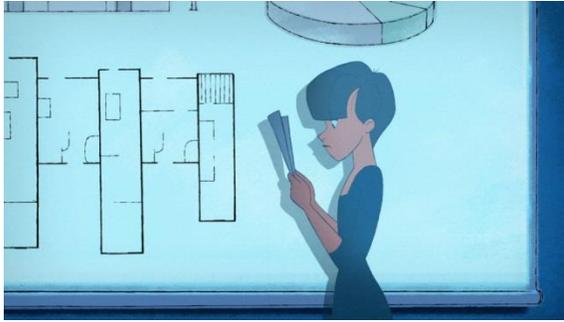
Figuras 51 y 52. En el primer fotograma aparece Nina como la ve el psicólogo, y en el siguiente aparecen ella y su cocodrilo

La timidez no es un trastorno psicológico o una enfermedad, sino que está considerada como un estado de ánimo o una pauta de comportamiento; sin embargo, desde principios del siglo XX comenzó a ser tratada como un problema por pedagogos y psicólogos, ya que se piensa que, si no se controla, puede afectar negativamente el desenvolvimiento en el campo laboral, escolar, o sentimental, y es frecuentemente asociado con la ansiedad social¹⁰⁵. En *In-between*, el psicólogo tranquiliza a Nina diciéndole que no es la primera, ni será la última a la que le haya ocurrido esa situación, asegurándole vehementemente que ella será capaz de sobrellevar su problema. En esta parte, además, se comprueba lo que simboliza el cocodrilo, porque no le dice: “Usted es tímida”, sino “usted tiene un cocodrilo”.

Aún sin tener conocimiento de lo que significa el cocodrilo, sabemos que tenemos a una protagonista apocada, nada más basta ver su lenguaje corporal en la escena de la consulta: se ve incómoda y ansiosa, se encoje en su asiento y evade constantemente la mirada de su interlocutor, se retuerce las manos, se muerde el labio, y habla con monosílabos en un volumen muy bajo (ver fig. 51). El que el cocodrilo sea de color azul tampoco es pura casualidad: normalmente el azul se asocia con las tonalidades frías, y aunque puede significar serenidad o tranquilidad, también simboliza estados emocionales considerados negativos como son la depresión, la soledad y la ansiedad.

Nina está obligada a lidiar diariamente con el cocodrilo (su timidez) ya que la sigue a donde quiera que vaya, siendo una constante fuente de molestia y motivo de angustia para ella. Por ejemplo cuando está exponiendo un proyecto en su trabajo, él hace sombras a través de la luz del cañón, poniéndola nerviosa en el proceso (figs. 53 y 54); también la cela en un café, impidiéndole que conviva con las personas a su alrededor (fig. 55); o colocando el auricular del teléfono entre sus fauces, amenazándola con morderla si lo toma (fig. 56).

¹⁰⁵ LANE, Christopher. *La timidez: cómo la psiquiatría y la industria farmacéutica han convertido emociones cotidianas en enfermedad*. Zimerman Ediciones. España. 2011, pp. 1-11.



Figuras 53, 54, 55, 56 y 57. Nina lidiando con el cocodrilo en el trabajo. El cocodrilo impidiendo que hable con alguien en el café. Impidiendo que tome el teléfono. No permitiéndole que hable con su vecino

La situación más recurrente, así como una de las que más frustra a la protagonista, es que el reptil siempre evita que hable con su vecino, un joven que vive en el departamento de al lado, y por quien ella se siente atraída (fig. 57). En la secuencia, que es casi todo el desarrollo del cortometraje, de Nina intentando deshacerse del cocodrilo, esto ocurre tres veces, y sabemos que ha pasado el tiempo gracias a que el vecino está tejiendo una bufanda, que se vuelve cada vez más larga conforme avanza la historia, ya que en las tres ocasiones en las que aparece (una casi al principio, otra en el medio, y la otra en la última escena) pasa de empezar a tejer la bufanda a tenerla prácticamente terminada en la escena final. Durante este tiempo

podemos ver a la heroína intentando deshacerse del cocodrilo de diversas maneras: lanzándolo por la ventana, tratando de dejarlo atrás en su bicicleta, encerrándolo en un armario, lanzándole cosas, tirándolo al río; todo sin éxito alguno.

Finalmente, en una de las ocasiones en las que está intentando hablar con su vecino, tira al cocodrilo por la ventana y el muchacho la ve, saludándola. Ella no le responde, ya que el cocodrilo la toma por el tobillo y la arrastra al interior de su departamento. Desesperada, Nina le grita al cocodrilo que se vaya, diciéndole que está harta de él y que ya no lo soporta; el animal se muestra angustiado y triste por esta reacción, desapareciendo brevemente. La protagonista se sorprende por esto; pero, cuando el cocodrilo nuevamente hace su aparición, está renuente a dejar que se le acerque. Sin embargo, como el reptil se comporta dócil y juguetón con ella, gana su confianza; como resultado, se anima a acariciarlo, comentando: “Después de todo, eres dulce”.

Ambos escuchan al vecino silbar (la melodía que es el tema del cortometraje); entonces, la joven se levanta a preparar dos tazas de café ante la mirada, aparentemente preocupada, del cocodrilo. Nina, cuando está a punto de salir al balcón, se acerca al animal y le dice que no se preocupe, dejándolo solo en el departamento. Finalmente le ofrece una taza al vecino, quien le sonríe en respuesta.

En el cortometraje *Distance* ocurre una situación similar, ya que también el eje principal de la historia es la timidez de su protagonista, y cómo ella, a lo largo del cortometraje, tiene que manejarla y superarla si quiere alcanzar su objetivo, que es hablar con el chico que le gusta. Ambos cortometrajes fueron hechos por dos equipos de la misma generación (del 2012) como parte de su proyecto de graduación en Gobelins, el de *In-between* compuesto por mujeres y el de *Distance* por hombres.

La historia de *Distance* abre con un muchacho sentado de espaldas a nosotros en las gradas de un campo de fútbol americano; una joven, la protagonista del cortometraje, lo observa sentada atrás, ya que es su interés amoroso. Cuando él se incorpora para dirigirse a la escuela, la muchacha lo imita; al pasar frente a otros

estudiantes, jugadores de fútbol, ella les rehúye la mirada, incómoda y cohibida (figs. 58, 59 y 60). Nuevamente, sin necesidad de que nos lo digan, esta pequeña interacción, así como sus acciones durante su trayecto por el campus, en el que no se detiene a saludar o platicar con nadie, limitándose a evadir la multitud para llegar a la escuela, nos presentan a una muchacha que no se siente cómoda en un entorno social, por lo que concluimos que tiene una personalidad tímida e introvertida.



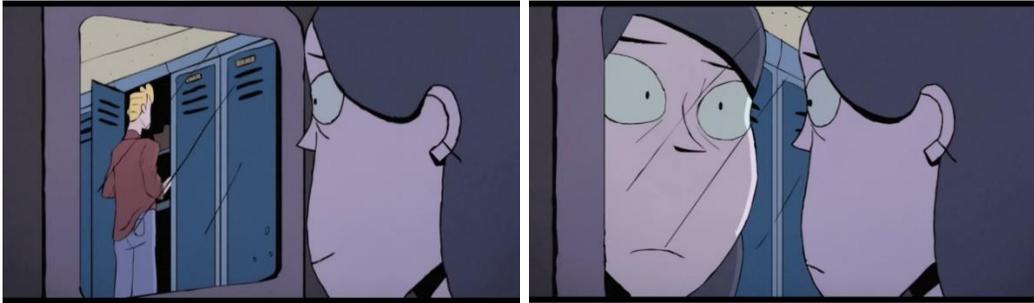
Figuras 58, 59 y 60. La heroína observa a sus compañeros, pero les rehúye la mirada.

La escuela, según los artistas, está ubicada en los Estados Unidos.; el ambiente preparatorio estadounidense es conocido por su fuerte estratificación social, y es especialmente dura para aquellas personas con problemas de socialización¹⁰⁶. Además, la temática de la timidez en un ambiente preparatorio ha sido muy común tanto en novelas como en películas, sobre todo las dirigidas para el público adolescente.¹⁰⁷ Una de las escenas siguientes, en la que ella lo espía desde el

¹⁰⁶ WAYNE, Edward A. "Schools and socialization" [PDF] en *Educational leadership*. Vol. 36, No. 7, Abril 1979, pp. 464-468.

¹⁰⁷ Podríamos citar ejemplos como *El club de los cinco* (1985), *Habla* (2004), *Chicas pesadas* (2004), *Las ventajas de ser invisible* (2012), *Duff* (2015), entre otras.

espejo de su casillero mientras él busca o guarda algunas cosas en el propio, lo mira un momento, sonriente (fig. 61), para después observarse a sí misma y suspirar con pesadumbre (fig. 62); obviamente como es tímida, también tiene problemas de autoestima.



Figuras 61 y 62. En el primer fotograma aparece la protagonista viendo al chico, y en el siguiente está viéndose en el espejo

Toma su decisión de ir a hablar con el chico después de que, en un momento en el que se voltea para verlo observa a dos chicas que, según su punto de vista, están hablando y riéndose de ella; esto ya que una le dice algo a la otra mientras la mira de reojo (fig. 63). Avergonzada, rápidamente aparta la mirada y se vuelve a contemplar en el espejo; sin embargo, esta vez adquiere una actitud determinada y se propone dirigirse hacia el muchacho (fig. 64).



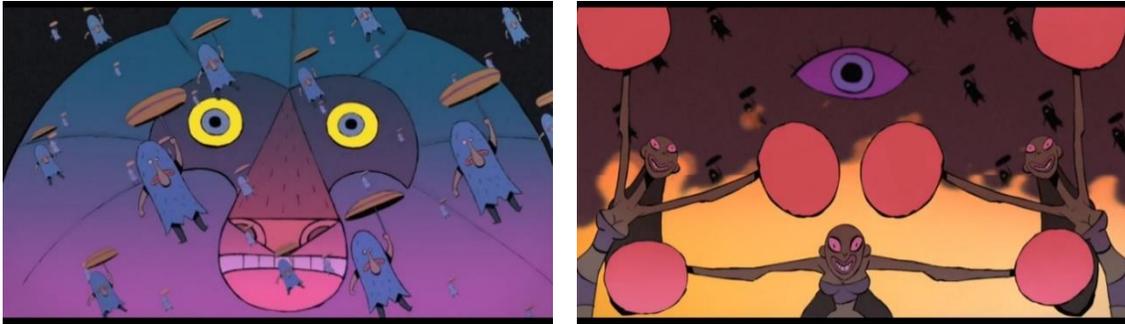
Figuras 63 y 64. Unas chicas riéndose, aparentemente, de la protagonista. En la siguiente imagen está la joven tomando su decisión

En cuanto la chica da el primer paso, comienzan sus *alucinaciones* (figs. 65 y 66), en las cuales sus compañeros y la escuela se transforman; los primeros en seres monstruosos (fig. 67), y la segunda en un lugar inhóspito y amorfo (figs. 68). Dichas

alucinaciones son referencias a su timidez e introversión, el miedo que tiene a que las personas, en este caso sus compañeros, la juzguen en silencio o se burlen de ella. Este miedo a ser juzgada puede apreciarse con la sensación de ser observada, tanto por sus compañeros/monstruos como por la de un simio gigante, y la inclusión de dibujos de ojos fijos en el fondo (figs. 69 y 70).

Conforme progresa este segmento, estas *alucinaciones* se vuelven cada vez más abstractas y coloridas; en un punto, inclusive el cuerpo de la protagonista comienza a deformarse y transformarse. Finalmente, en una escena en la que parece que está dando brazadas para salir del agua, regresa a la realidad cuando abre la boca para hablarle al muchacho. La escena final nos muestra al joven que, cerrando su casillero, se dispone a escuchar lo que ella, superando sus inseguridades, está comentándole.





Figuras 65, 66, 67, 68, 69 y 70. En cuanto da el primer paso, comienzan las alucinaciones de la protagonista. Sus compañeros y la escuela se convierten en monstruos, aparecen otras visiones como el simio y los ojos en el fondo

Las historias de *In-between* y *Distance*, como ya se mencionó anteriormente, hablan sobre la inseguridad y la ansiedad social. La inseguridad de Nina está representada, como le dice el psicólogo, por su “cocodrilo”; lo que en el caso de la protagonista de *Distance* vemos a través de su comportamiento, pero sobre todo por medio de sus *alucinaciones*, que son imágenes mentales que ella ha creado de la escuela y sus compañeros.

Para las dos estas inseguridades representan un problema al momento de convivir con las personas que las rodean y sentirse cómodas en distintos ambientes. Nina, por ejemplo, para integrarse a la ciudad en la que vive y en su trabajo, mientras que para la chica de *Distance* es su escuela y la interacción con sus compañeros; para ambas, es la dificultad de hablar con los chicos que les gustan. La otra semejanza que tienen estos dos cortos es la manera en la que terminan, con ellas hablándoles por fin a éstos jóvenes, bien habiendo superado o aprendiendo a sobrellevar éstos problemas.

Mientras que en *In-between* el manejo del tema de la inseguridad es más bien cómico, en *Distance* se trata de manera más poética, y si bien no es pesimista, tampoco tiene ningún elemento que pudiera clasificarlo como comedia; en esto

también se diferencia de los otros cortos analizados, ya que todos hacen uso de recursos cómicos y situaciones irónicas para expresar su mensaje¹⁰⁸.

La timidez como un rasgo del héroe ha sido un elemento recurrente en las historias, aunque en los cuentos se manejaba sobre todo como sinónimo de gentileza o propiedad; es a partir de la segunda década del siglo XX que se le comenzó a utilizar, generalmente, como un obstáculo a superar por el protagonista para alcanzar sus objetivos. La existencia de la heroína tímida, en ese sentido, es aún más común, ya que la timidez se considera como un rasgo propiamente femenino; esto porque se liga a dicho estado emocional con el recato que se atribuye a una mujer joven. Sin embargo, colocarlas como protagonistas sí es un fenómeno bastante reciente; es decir, la timidez y los personajes femeninos han estado asociados desde hace tiempo, pero la inclusión de esto como un obstáculo para ellas no.

Vemos que en ambos cortos se utiliza la timidez de la manera ya mencionada: como un obstáculo que se interpone entre ellas y su objetivo, que es acercarse a la persona amada; el cual alcanzan después de superar dicho obstáculo. Es decir que el estereotipo de la “heroína tímida” también ha sufrido un cambio; si bien se ha quedado como un rasgo de su personalidad, que inclusive podría decirse que es ‘natural’ o ‘propio’ de ellas¹⁰⁹, se ha vuelto un elemento más bien negativo o algo que se tiene que sobrellevar, convirtiendo este conflicto interno en el tema central de sus historias.

¹⁰⁸ La situación en *Pink Lady* con el amordazamiento del príncipe para salir de la torre; en *Réflexion* toda la pelea con el reflejo y su desenlace; y finalmente *In-between*, con toda la secuencia de las interacciones entre el cocodrilo y la protagonista

¹⁰⁹ Del personaje; no de las mujeres en su conjunto.

Conclusiones.

El aspecto en común que se puede observar en este grupo de cortos es el hecho de que los ejes de las tramas de sus historias giran en torno a roles,¹¹⁰ así como características tradicionalmente asociadas a la figura femenina. Es importante notar que en estos cortometrajes elementos como son la timidez y la pasividad, que eran características comunes en muchos estereotipos de heroínas,¹¹¹ principalmente durante el siglo XIX y el XX, ya no son presentados en estas historias como un comportamiento deseable o aceptable, sino como un obstáculo para el desarrollo del personaje. En otras palabras, son nuevos estereotipos de personajes, que se basan en otros ya preexistentes pero que poseen ciertas características, tanto alteradas como novedosas.

Por ejemplo, el objetivo de la historia de “Pink lady”, principalmente es el de parodiar el estereotipo tradicional de la princesa de cuento de hadas; aunque hay que precisar que su parodia más bien está dirigida a la versión que, primero los estudios Disney y luego otros dedicados a la animación, han hecho de estos personajes. La protagonista se nos muestra como una princesa que tiene que cumplir con su papel, y esperar ansiosamente por un príncipe que la rescate de su prisión en la que, si recordamos las marcas en las paredes, ha permanecido por un período bastante largo.

Es al final del corto que la historia toma un giro inesperado: la protagonista decide rescatarse a sí misma, y para hacerlo roba la carroza del príncipe una vez que él ha llegado a rescatarla. Dicho giro está descartando abiertamente los finales tradicionales, procedentes tanto de las películas como de los cuentos de hadas originales, en los que usualmente la protagonista se casa con el príncipe o es despertada por el beso de verdadero amor; éste final es el que vuelve al corto una propuesta novedosa del estereotipo del personaje de la princesa. Hay que mencionar, sin embargo, que esta clase de recursos narrativos ya se están

¹¹⁰ No roles de género; sino roles de los personajes, sus funciones dentro de la historia

¹¹¹ Aquí me refiero a distintos tipos de personajes como son la princesa, la víctima, o la enamorada, entre otras.

comenzando a volver comunes en las últimas películas con esta temática. No en balde a la tercera generación de princesas Disney algunos la han denominado como las de “espíritu libre”; éste fenómeno las convierte en el nuevo prototipo para el estereotipo del personaje de la princesa.¹¹²

“Réflexion”, por otro lado, está enfocada en la representación de la vanidad en la mujer; a primera vista, al menos. Como recordaremos, el corto es una respuesta a la pregunta: ¿Por qué se tardan tanto las mujeres arreglándose? A la que el cortometraje responde con una cómica lucha entre el reflejo de la mujer y ella misma. Me parece importante el énfasis que hace el propio corto en el momento en el que la protagonista lee un artículo sobre la vanidad; acción que, de hecho, es la que desencadena la pelea entre ella y su reflejo.

Por el título del artículo, así como la posterior pelea de la mujer con ella misma, parece que el propósito del cortometraje es criticar la vanidad femenina; no obstante, la escena final deja entender que el verdadero trasfondo del corto es la vanidad humana en general. Sin embargo, en este caso puede no solo simbolizar la frivolidad, sino también la inseguridad y poca confianza que puede haber en uno sí mismo.

Réflexion realmente también está tocando, a través del artículo y la reacción de Louise ante él, el discurso de asertividad que se maneja en los medios de comunicación, que al mismo tiempo proponen la sencillez y el amor propio, así como modelos de perfección por medio de la imagen de figuras públicas. La escena post créditos en la que aparece el novio comenzando a tener problemas con su reflejo, parece ser que el mensaje final es ironizar la adjudicación de la vanidad como algo exclusivamente femenino; siendo más bien que los problemas mencionados son

¹¹² Aquí podemos citar varios ejemplos. *Valiente* (2012) en la que la princesa se niega categóricamente a aceptar un matrimonio arreglado, y sus acciones para evitarlo desencadenan el conflicto principal de la película; *Frozen* (2013), en la que es el amor filial el que rompe el encantamiento; *Maléfica* (2014), donde el beso de amor verdadero se lo da a la princesa una figura materna; *Moana* (2016), en la que finalmente el desenlace consiste en que la protagonista se encuentre a sí misma, entre otros

preocupaciones que afectan a ambos sexos por lo que es, finalmente, una alegoría a la vanidad moderna.

En el caso de “In-between” y “Distance”, ambos abordan el problema de la timidez a través de sus personajes. Ambas protagonistas tienen un interés romántico al que no pueden acercarse por distintos obstáculos; en el caso de “In-between”, literalmente se presenta en forma de un cocodrilo que bloquea y frustra todos sus intentos de socialización o para acercarse al vecino. “Distance”, de manera similar, tiene como protagonista a una muchacha muy insegura, que se siente abrumada por sus aprehensiones cuando finalmente decide acercarse al joven que le gusta. Sin embargo, como ya abordé en el análisis, ambas se sobreponen a sus temores personales y cumplen sus objetivos, principalmente el hablar con un chico.

De este modo se nos presenta en estos cortometrajes a la timidez y la inseguridad como características no precisamente deseables; aunque ciertamente forman parte integral de las protagonistas.¹¹³ Esto se puede atribuir a que están correspondiendo a una mentalidad del mundo actual en el que la timidez es abordada, tanto de manera cultural como por estudiosos de la conducta, como un obstáculo para el desenvolvimiento personal y profesional. Basta recordar que hoy día existen una diversidad de guías y cursos para enseñar a hablar en público, así como libros de superación personal que lo consideran como algo negativo, si bien algunos lo mencionan como una característica de la personalidad. Aunque el objetivo de las creadoras, en el caso de “In-between” fue el de representar su propia lucha contra la introversión.

Recordando brevemente el Capítulo I es curioso notar también que, mientras que las animaciones de Planktoon y SupinCoFom son, respectivamente, un estudio y una escuela que se enfocan en la animación en tercera dimensión ¹¹⁴, los cortometrajes de Gobelins, por su parte, aunque hagan uso de programas digitales

¹¹³ En un correo recibido de las creadoras, Alice Bissonet mencionaba que decidieron abordar esas temáticas en específico porque todas ellas tenían ese problema

¹¹⁴ No es en balde el nombre de Rubika en francés: L’Ecole de la creation numerique; numerique remite a la informática, lo digital

para sus animaciones, no dejan de lado la tradición artesanal por la que tanto pelearon los animadores franceses desde la década de los cincuenta. Sin embargo, en los cortometrajes analizados que todas ellas produjeron se puede apreciar el fenómeno al que Neupert se refería cuando decía que la animación francesa ha tenido un importante realce durante los últimos años. Y que el camino que habían trazado los animadores, desde Cohl hasta Ocelot, ha servido para formar

Con todo esto, podemos decir que los tres estereotipos analizados en los cuatro cortometrajes, si bien están basados en ejemplos pasados, también muestran rasgos particulares en el desarrollo de los personajes, tanto de los analizados en los cortometrajes como de otros parecidos, que se están dando dentro de la época en la que los concibieron, es decir entre el 2012 y el 2015.

Son ciertas características en las repeticiones las que me permiten decir que dichos personajes, efectivamente, se pueden clasificar dentro de un determinado estereotipo. Pero son las diferencias que tienen con respecto a sus antecesores lo que me hace afirmar que, por lo menos en el caso de los estereotipos artísticos, no se trata de personajes con características estáticas, como tanto he recalcado, sino que están adquiriendo otras nuevas, que corresponden a su contexto; y esto no les quita la característica de repetición o el uso de ciertos clichés.

Entonces también concluyo que la creación de personajes, aunque sea de manera inconsciente de parte de los creadores, está influenciada por los estereotipos artísticos que están presentes en la actualidad. También aclarar que, si bien dichos personajes están correspondiendo a un estereotipo, esto no los vuelve superficiales o les da una carga necesariamente negativa, sino que se integran dentro de una clasificación que los distingue de otros.

Fuentes.

Bibliográficas.

AMOSSY Ruth y Anne Herschberg Pierrot. *Estereotipos y Clichés*. Buenos Aires. Eudeba. 2001, 168 p.

AUMONT, Jacques. *La estética en el cine: espacio fílmico, montaje, narración, lenguaje*. Barcelona, España. Paidós, Comunicación. 1985, 329 p.

PAOLETTI, Jo Barraclough. *Pink and blue: telling the boys from the Girls in America*. E.U.A. Indiana University Press. 2012, 169 p.

BENDAZZI, Giannalberto. *Cartoons: 110 años de cine animado*. Madrid. Ocho y medio. 2003, 559 p.

BREEN, Myles P. *La retórica del cortometraje*. México. UNAM: Centro Universitario de estudios cinematográficos. 1979, 14 p.

DALLAL, Alberto (coord.). *Miradas disidentes: género y sexo en la historia del arte*. UNAM, Instituto de Investigaciones Estéticas. 2007.

JULLIER, Laurent. *¿Qué es una buena película?*. España. Paidós, Comunicación 167 Cine. 2006, 229 p.

KUHN, Annette. *Cine de mujeres: feminismo y cine*. Madrid, España. Cátedra. 1991, 220 p.

LANE, Cristopher. *La timidez: cómo la psiquiatría y la industria farmacéutica han convertido emociones cotidianas en enfermedad*. España. Zimerman Ediciones. 2011, 304 p.

LIPPMAN, Walter. *The public opinion*. Nueva York, E.U.A. New American Library. 1921, 144 p.

NEUPERT, Richard John. *French animation history*. E.U.A. John Wiley & Sons. 2011, 216 p.

MCKEE, Robert. *El guión story: sustancia, estructura, estilo y principios de la escritura de guiones*. Barcelona, España. Alba Ediciones. 9ª. edición, 2013, 499 p.

RODRÍGUEZ FERNÁNDEZ, Ma. del Carmen (Coord.). *Diosas del celuloide. Arquetipos de género en el cine clásico*. España. Ediciones Jaguar. 2006, 392 p.

ROFFAT, Sebasti n. *Animation et propagande: les dessins anim s pendant la seconde guerre mondiale*. Paris. L'Harmattan. 2009, 326 p.

SADOUL, Georges. *Historia del cine mundial*. M xico. Siglo XXI Editores. 1991, 12ª edici n, 828 p.

SEGER, Linda. *C mo crear personajes inolvidables. Gu a pr ctica para el desarrollo de personajes en cine, televisi n, publicidad, novelas y narraciones cortas*. Barcelona, Espa a. Paid s Comunicaci n 119 Cine. 2000, 199 p.

TU N Pablos, Julia. *Mujeres de luz y sombra en el cine mexicano: la construcci n de una imagen, 1939-1952*. M xico. El colegio de M xico, Programa Interdisciplinario de Estudios de la Mujer e Instituto Mexicano de Cinematograf a. 1998, 313 p.

Electr nicas.

ARTIAGA Maci , Miguel. *Estereotipo y Arquetipo: Los polos opuestos en la creaci n art stica*. Disponible en: <http://creaguion.blogspot.com/2011/05/estereotipo-y-arquetipo-los-opuestos-en.html> (08/05/11). Recuperado el 11/12/17

BENDAZZI, Giannalberto. *Definir la animaci n* [PDF] Disponible en: http://www.giannalbertobendazzi.com/Content/resources/pdf/Animation-Essays/Definir_la_Animacion-Giannalberto_Bendazzi.pdf. 2004,10 p. Recuperado el 14/10/17

BROADWAY, Anna. "Pink wasn't always girly" en *The Atlantic*. EUA (12/08/13). Disponible en: <https://www.theatlantic.com/sexes/archive/2013/08/pink-wasnt-always-girly/278535/>. Recuperado el 31/08/17

CÁZARES CERDA, Gisela Ivonne. *Tres estereotipos visuales en el arte contemporáneo: virgen-madre, prostituta-femme fatale, y víctima* [PDF] Tesis para obtener el grado de maestro en Artes Visuales. Universidad Nacional Autónoma de México (UNAM). 2010. Disponible en: <http://132.248.9.195/ptd2010/marzo/0655221/Index.html>. Recuperado el 24/10/16

CIAFARDO, Mariel y Daniel Belinche. *Estereotipos en el arte. Un problema en la educación artística: los artistas son de piscis* [PDF] Buenos Aires, Argentina. La puerta: publicación de arte y diseño, Universidad Nacional de la Plata, Facultad de Bellas Artes. Año 3, Número 3, 2009, pp. 26-38. Disponible en: <https://vdocuments.mx/ciafardo-mariel-y-belinche-daniel-los-estereotipos-un-problema-de-la.html>. Recuperado el: 10/11/16

CORTÉS Arizmendi, Zitlalli. *Análisis de los estereotipos de la mujer protagonista en las princesas de Disney* [PDF] Tesis para obtener el grado de licenciado en Ciencias de la Comunicación. México. Universidad Nacional Autónoma de México (UNAM). 2012, 100 p. Disponible en: <http://132.248.9.195/ptd2013/Presenciales/0688964/Index.html>. Recuperado el: 14/10/16

DE BORTOLI, Mario y Jesús Maroto. *Colours across cultures: translating colours in interactive marketing communications* [PDF] Universidad de Paisley. 2008, 27 p. Disponible en: <https://globalpropaganda.com/articles/TranslatingColours.pdf>. Recuperado el 10/10/17

INCEER, Melis. *An analysis of the opening credit sequence in film* [PDF] E.U.A. Universidad de Pensilvania, Colegio de Artes y Ciencias. 2007, 54 p. Disponible en:

<https://pdfs.semanticscholar.org/30a7/c542eef563a41241d1747abbe8f33197bf82.pdf>. Recuperado el 14/10/17

JUNG, Karl. *Arquetipos e inconsciente colectivo* [PDF] España. Paidós, Psicología Profunda. 1970, 69 p. Disponible en: http://www.formarse.com.ar/libros/libros-Jung/1_pdfsam_JungCarlGustavArquetiposElInconscienteColectivo.pdf. Recuperado el 05/04/18

LÓPEZ Sánchez, Gonzalo. “¿Por qué se dice que los reyes tienen sangre azul?” en *ABC Casa Real*. Madrid. (20/06/14). Disponible en: <http://www.abc.es/casa-del-rey/20140620/abci-reyes-sangre-azul-201406191335.html>. Recuperado el 13/10/17

ORTEGO Russell, Stephanie. *An analysis of femininity: how popular female characters in the media portray contemporary womanhood* [PDF] Tesis para obtener el grado de maestro en Medios de Comunicación Masivos. Estados Unidos de Norteamérica. Universidad Estatal de Luisiana. 2013, 56 p. Disponible en: https://digitalcommons.lsu.edu/cgi/viewcontent.cgi?article=4088&context=gradschool_theses. Recuperado el 23/10/16

PROPP, Vladimir. *La morfología del cuento* [PDF] España. Editorial fundamentos. Segunda Edición. 1968, 224 p. Disponible en: https://monoskop.org/images/9/9d/Propp_Vladimir_Morfologia_del_cuento_2a_ed.pdf. Recuperado el 09/11/16

RIBES, Xabi. *Los inicios de la animación audiovisual: la creación de un lenguaje* [PDF] Lecciones del Portal. 11 p. Disponible en: https://ddd.uab.cat/pub/artpub/2007/184881/LliconsPC_2007m5.pdf. Recuperado el 12/03/18

WILDING, Robin. “Top 100 schools for Animation, Gaming and Design”. Disponible en: <http://www.animationcareerreview.com/articles/top-100-schools-animation-gaming-and-design?page=0.9>. Recuperado el 24/11/15.

WYNNE, Edward A. "Schools and socialization" [PDF] en *Educational leadership*. Vol. 36, No. 7, Abril 1979, 5 p. Disponible en: http://www.ascd.com/ASCD/pdf/journals/ed_lead/el_197904_wynne.pdfhttp://www.ascd.org/ASCD/pdf/journals/ed_lead/el_197904_wynne.pdf. Recuperado el 14/10/17

Página oficial de Gobelins. Disponible en: <http://www.gobelins.fr>. Recuperado el 10/11/15

Página oficial de Supincofom. Disponible en: <http://rubika-edu.com/formations/supinfocom-animation>. Recuperado el 06/05/16

Índice de figuras.

Figura 1. (p. 9) Litografía de Reynaud en una presentación de su teatro óptico. Disponible en: <http://culturaaudiovisualcb.blogspot.com/2013/12/quina-son-els-precursors-del-cinema.html>

Figura 2. (p. 11) Fotografía de Emile Cohl, de autor y año desconocido. Disponible en: <https://www.timetoast.com/timelines/historia-de-la-animacion-1900-1941>

Figura 3. (p. 11) Fotograma del primer largometraje de animación de Cohl, *Fantasmagorie*. Disponible en: <http://genteyold.com/edad-senior-sabiduria-yold-madurez-mayor-de-50-cine-animacion-dibujos-dibujante-caricatura-pelicula/>

Figura 4. (p. 14) Fotografía de Vladislav Starevich en su estudio, posando junto a sus marionetas, de autor y año desconocido. Disponible en: <http://revistaleer.com/2015/01/la-verdad-profunda-de-las-marionetas/>

Figura 5. (p. 14) Fotograma de la película animada de Starevich, *El cuento del zorro*, fechada en 1930, mostrando al rey y la reina de la selva. Disponible en: <http://www.heeza.fr/en/dvd-animation/2148-dvd-ladislas-starewitch-le-roman-de-renard.html>

Figura 6. (p. 14) Fotograma de la película animada de Starevich, *La hormiga y la cigarra*, fechada en 1911. Disponible en: <http://www.sensacine.com/actores/actor-8956/fotos/detalle/?cmediafile=19636780>

Figura 7. (p. 16) Fotograma del cortometraje animado de Grimault, *El soldadito*, fechada en 1947. Disponible en: <http://newbranch.info/iseau-quer%C3%ADa-hacer-una-pel%C3%ADcula>

Figura 8. (p. 16) Fotografía de Grimault trabajando en su estudio, de autor y fecha desconocidos. Disponible en: <http://ankarasinemadernegi.org/en/directors/paul-grimault/>

Figura 9. (p. 16) Fotograma del cortometraje animado de Grimault, *El espantapájaros*, fechada en 1943. Disponible en: <https://www.pinterest.ie/kaouuuu/le-roi-et-loiseau/>

Figura 10. (p. 16) Fotograma del largometraje animado de Grimault, *El rey y el ruiseñor*, comenzada en 1953 y estrenada en 1979. Disponible en: <http://www.batcol.com/cinema/roi/index.html>

Figura 11. (p. 22) Fotograma del cortometraje animado de Laguionie, *La dama y el violonchelista*, fechado en 1965. Disponible en: <http://www.cinematheque.fr/film/79720.html>

Figura 12. (p. 22) Fotograma del cortometraje animado de Laguionie, *El cruce del Atlántico a remo*, fechado en 1978. Disponible en: <http://www.formatcourt.com/wp-content/uploads/2009/09/?C=S;O=D>

Figura 13. (p. 22) Fotograma del largometraje animado de Laguionie, *Gwen o el libro de arena*, fechado en 1985. Disponible en: <http://www.animafestival.be/index.php?pageID=60&ln=3>

Figura 14. (p. 22) Fotografía de Jean-François Laguionie en su estudio, propiedad de Le Trégor. Disponible en: https://actu.fr/bretagne/tredarzec_22347/jean-francois-laguionie-cree-ses-films-au-bord-du-jaudy_8113291.html

Figura 15. (p. 23) Fotograma del cortometraje animado de René Laloux y sus pacientes, fechado en 1960. Disponible en: <https://aidanrwilson.wordpress.com/2015/11/26/survey-of-animation-rene-laloux/>

Figura 16. (p. 23) Fotograma del largometraje animado de René Laloux, *Planeta salvaje*, fechado en 1979. Disponible en: <http://basementrejects.com/review/fantastic-planet-1973/>

Figura 17. (p. 23) Fotografía de René Laloux en su estudio, de autor y fecha desconocidos. Disponible en: <http://nightflight.com/rene-laloux-la-planete-sauvage-what-a-fantastic-planet/>

Figura 18. (p. 27) Fotograma del largometraje animado de Michel Ocelot, *Kirikou y la hechicera*. Disponible en: <https://www.alliancefrancaise.cz/plzen/Cine-club-animation-Kirikou-et-la-sorciere-de-Michel-Ocelot-1553?lang=fr>

Figura 19. (p. 27) Fotograma del largometraje animado de Michel Ocelot, *Príncipes y princesas*. Disponible en: https://www.lecinematographe.com/Princes-et-princesses_a4948.html

Figura 20. (p. 30) Fotograma del cortometraje animado de Gobelins, *Oktapodi*. Disponible en: <https://ar.pinterest.com/pin/367606388318367293/?lp=true>

Figura 21 (p. 30) Fotograma del cortometraje animado de Gobelins, *Minute Cocotte*. Disponible en: <http://www.cgmeetup.net/home/cocotte-minute-short-film/>

Figura 22. (p. 32) Póster promocional del especial “Pantalones siniestros” de la serie televisiva animada, *Las chicas superpoderosas*. Disponible en: https://vignette.wikia.nocookie.net/superpoderosa/images/1/1d/Dance_Pantsed.jpg/revision/latest?cb=20170731174523&path-prefix=es

Figura 23. (p. 54) Fotograma del Cortometraje *Pink Lady*, de Verninas Camille

Figura 24 (p. 54) Fotograma de la película animada *Blancanieves y los siete enanitos* Disponible en: <https://www.pinterest.com.au/pin/151363237445650121/>

Figura 25. (p. 56) Fotografía de JeongMee Yoon. Disponible en: <https://www.theatlantic.com/sexes/archive/2013/08/pink-wasnt-always-girly/278535/>

Figura 26. (p. 56) Póster promocional del cortometraje *Pink Lady*. Disponible en: <https://faaf.tv/en/video/1035>

Figura 27. (p. 57) Retrato por Hyacinthe Rigaud, *Luis XIV de la casa de Borbón*. Disponible en: https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/5/5f/Louis_XIV_of_France.jpg

Figura 28. (p. 57) Fotograma del Cortometraje *Pink Lady*, de Verninas Camille

Figura 29. (p. 59) Fotograma del Cortometraje *Pink Lady*, de Verninas Camille

Figura 30. (p. 59) Fotograma del Cortometraje *Pink Lady*, de Verninas Camille

Figura 31. (p. 60) Fotograma del Cortometraje *Pink Lady*, de Verninas Camille

Figura 32. (p. 62) Fotograma del Cortometraje *Pink Lady*, de Verninas Camille

Figura 33. (p. 62) Imagen promocional del Cortometraje *Pink Lady*, de Verninas Camille. Disponible en:

<http://camilleverninas.wixsite.com/portfolio/pinklady?lightbox=i131st>

Figura 34. (p. 62) Storyboard del Cortometraje *Pink Lady*, de Verninas Camille. Disponible en:

<http://camilleverninas.wixsite.com/portfolio/pinklady?lightbox=i1519su>

Figura 35. (p. 64) Fotograma del Cortometraje *Réflexion* de Planktoon, dirigido por Yoshimichi Tamura.

Figura 36. (p. 66) Ilustración de Franz Jüttner para la edición de 1905 del cuento de los hermanos Grimm, *Blancanieves*. Disponible en: http://the-planet-books.com/Grimm_/9781908478351

Figura 37. (p. 66) Fotograma del Cortometraje *Réflexion* de Planktoon, dirigido por Yoshimichi Tamura.

Figura 38. (p. 67) Fotograma del Cortometraje *Réflexion* de Planktoon, dirigido por Yoshimichi Tamura.

Figura 39. (p. 67) Fotograma del Cortometraje *Réflexion* de Planktoon, dirigido por Yoshimichi Tamura.

Figura 40 (p. 67) Fotograma del Cortometraje *Réflexion* de Planktoon, dirigido por Yoshimichi Tamura.

Figura 41 (p. 67) Fotograma del Cortometraje *Réflexion* de Planktoon, dirigido por Yoshimichi Tamura.

Figura 42 (p. 68) Ilustración del Döppelganger de Katie So. Disponible en: <http://katie.so/doppelganger>

Figura 43 (p. 69) Fotograma del Cortometraje *Réflexion* de Planktoon, dirigido por Yoshimichi Tamura.

Figura 44 (p. 69) Fotograma del Cortometraje *Réflexion* de Planktoon, dirigido por Yoshimichi Tamura.

Figura 45 (p. 69) Fotograma del Cortometraje *Réflexion* de Planktoon, dirigido por Yoshimichi Tamura.

Figura 46 (p. 69) Fotograma del Cortometraje *Réflexion* de Planktoon, dirigido por Yoshimichi Tamura.

Figura 47 (p. 69) Fotograma del Cortometraje *Réflexion* de Planktoon, dirigido por Yoshimichi Tamura.

Figura 48 (p. 70) Fotograma del Cortometraje *Réflexion* de Planktoon, dirigido por Yoshimichi Tamura.

Figura 49 (p. 70) Fotograma del Cortometraje *Réflexion* de Planktoon, dirigido por Yoshimichi Tamura.

Figura 50 (p. 71) Fotograma del Cortometraje *Réflexion* de Planktoon, dirigido por Yoshimichi Tamura.

Figura 51 (p. 72) Fotograma del Cortometraje *In-between* de Gobelins.

Figura 52 (p. 72) Fotograma del Cortometraje *In-between* de Gobelins.

Figura 53 (p. 74) Fotograma del Cortometraje *In-between* de Gobelins.

Figura 54 (p. 74) Fotograma del Cortometraje *In-between* de Gobelins.

Figura 55 (p. 74) Fotograma del Cortometraje *In-between* de Gobelins.

Figura 56 (p. 74) Fotograma del Cortometraje *In-between* de Gobelins.

Figura 57 (p. 74) Fotograma del Cortometraje *Distance* de Gobelins.

Figura 58 (p. 76) Fotograma del Cortometraje *Distance* de Gobelins.

Figura 59 (p. 76) Fotograma del Cortometraje *Distance* de Gobelins.

Figura 60 (p. 76) Fotograma del Cortometraje *Distance* de Gobelins.

Figura 61 (p. 77) Fotograma del Cortometraje *Distance* de Gobelins.

Figura 62 (p. 77) Fotograma del Cortometraje *Distance* de Gobelins.

Figura 63 (p. 77) Fotograma del Cortometraje *Distance* de Gobelins.

Figura 64 (p. 77) Fotograma del Cortometraje *Distance* de Gobelins.

Figura 65 (p. 79) Fotograma del Cortometraje *Distance* de Gobelins.

Figura 66 (p. 79) Fotograma del Cortometraje *Distance* de Gobelins.

Figura 67 (p. 79) Fotograma del Cortometraje *Distance* de Gobelins.

Figura 68 (p. 79) Fotograma del Cortometraje *Distance* de Gobelins.

Figura 69 (p. 79) Fotograma del Cortometraje *Distance* de Gobelins.

Figura 70 (p. 79) Fotograma del Cortometraje *Distance* de Gobelins.

Índice de obras cinematográficas

ADAMSON, Andrew, Kelly Asbury y Conrad Vernon. *Shrek 2*. Estudios Dreamworks Animation. 2003, 93 min.

BISSONNET, Alice, Aloyse Desoubries, Binet Sandrine, Han Jin Kuang, Juliette Laurent y Sophie Markatatos. Gobelins -L'école de l'image. 2012, 3 min.

BOCABELLE, Julien, François-Xavier Chanioux, Olivier Delabarre, Thierry Marchand, Quentin Marmier y Emud Mokhberi. *Oktapodi*. Gobelins -L'école de l'image. 2007, 3 min.

CHOMET, Sylvain. *Las trillizas de Belleville*. France 3, Canal +, Telefilm Canada, Société de développement des entreprises culturelles, Charente, Poitou-Charentes, Centre Nationale de la Cinématographie, BBC. 2003, 78 min.

COHL, Émile. *Fantasmagoria*. 1908, 1 min 17 s.

DEJONG, Todd, Tom Law, Etienne Metois, Wandrille Maunoury y Jonathan Vermersch. Gobelins -L'école de l'image. 2012, 3 min.

GRIMAUULT, Paul. *El espantapájaros*. 1943, 9 min.

GRIMAUULT, Paul. *El soldadito*. 1947, 11 min.

GRIMAUULT, Paul. *El pájaro y el ruiseñor*. Antenne-2, Les Films Paul Grimault, Les Films Gibé. 1979, 87 min.

LAGUIONIE, Jean-François. *La joven dama y el violonchelista*. 1965, 9 min.

LAGUIONIE, Jean-François. *El cruce del Atlántico a remo*. 1978, 21 min.

LAGUIONIE, Jean-François. *Gwen o el libro de arena*. 1985, 67 min.

LALOUX, René. *Los dientes del mono*. 1960, 14 min.

LALOUX, René. *El planeta salvaje*. Argos Films. 1973, 72 min.

OCELOT, Michel. *Kirikou y la hechicera*. Les Amateurs, Odec Kid Cartoons, Monipoly. 1998, 74 min.

OCELOT, Michel. *Príncipes y princesas*. Centre National de la Cinématographie, Canal+, La Fabrique, Les Armateurs, Salud Productions, Studio O. 2000, 70 min.

STAREVICH, Vladislav. *La hormiga y la cigarra*. Khanzhokov. 1911, 5 min.

STAREVICH, Vladislav. *La bella Leukanida*. Khanzhokov. 1912, 9 min.

STAREVICH, Vladislav. *El cuento del zorro*. Wladyslaw Starewicz Production. 1930, 65 min.

TAMURA, Yoshimichi y Fabrice Senia. *Réflexion*. Planktoon 2012, 4 min.

VERNINAS, Camille. *Pink Lady*. SUPérieure d'INFOormatique de COMunication (Supincofom). 2015, 1 min. 47 s.