

Sección dos: Textos

Mujer y Educación. Un largo camino hacia la igualdad

Emancipación femenina en los clásicos de Disney¹

Women's emancipation in Disney classics

Diana Salzano
Profesor adjunto de
la Universidad de Salerno (Italia)
dsalzano@unisa.it

Resumen

Existe una relación entre la emancipación de la mujer y la socialización por género, y muestra en las agencias educativas (la familia y la escuela) los puntos de referencia más importantes en la vida de un niño y de un adolescente. Pero influyen los medios comunicación. Los estereotipos de género son centrales en las narrativas mediáticas de la publicidad, del cine, de la televisión y aún más en el mundo incorpóreo de la Red. Su función de anclaje juega un papel fundamental. En el artículo analizamos el papel de los estereotipos de género en el cine de Disney, reflejo de valores sociales y culturales históricamente definidos, y también la capacidad de las películas de Disney para crear metanarrativas del mundo social en las que la relación entre los géneros femenino y masculino cambia. Desde el primer clásico de Disney, "Blancanieves y los siete enanitos", estrenado en los cines en 1937, hasta el largometraje de 2016 "Vaiana, se han alternado diferentes *weltanschauungen* (o visiones del mundo) que representan valores particulares y múltiples marcadores semióticos sobre diferencias de género. El análisis feminista ha estudiado las heroínas de Disney e identificado la evolución de los roles de género reflejado en la cultura popular.

Palabras clave: Emancipación femenina, Estereotipos de género, Cine Disney

Abstract

The issue of women's emancipation brings into play that of socialization with gender identity which certainly sees primary educational agencies, the family and school, the most important reference points in the life of a child and a teenager. However, a fundamental educational

¹ Recibido: 11/02/2021 Evaluado: 21/02/2021 Aceptado: 02/03/2021

agency, less institutionalized, should not be overlooked: that of traditional and new media. Gender stereotypes are central in the media narratives of advertising, cinema, television and even more so in the disembodied world of Internet, where their anchoring function plays a fundamental role. Here we will try to analyze the role of the gender stereotype in Disney cinema as a reflection of historically defined social and cultural values but also the ability of Disney feature films to give life to metanarratives of the social world in which the relationship between the female and male gender is progressively changing. From the first Disney classic, "Snow White and the Seven Dwarfs", released in theaters in 1937, to the 2016 feature film "Oceania", various *weltanschauungen* have alternated, representing particular values and multiple semiotic markers of gender differences. Feminist analysis has not lost the opportunity to analyze Disney heroines by identifying an evolution of gender roles that reflects that of social customs and popular culture

Keywords: Female emancipation, Gender stereotypes, Disney cinema.

El *sex gender system*

Tras una primera oleada de feminismo que puede definirse como de "igualdad" caracterizada por la reivindicación de derechos (en particular el derecho al voto y al trabajo), en los años setenta, se produjo una segunda oleada, la de la "diferencia", que representó el primer momento político de crítica histórica de la familia y de la sociedad (Accardi C., Banotti E., Lonzi C., 1970). Las feministas de la segunda ola reivindicaron la diferencia de género como arma de defensa contra la definición legal de la igualdad entre hombres y mujeres porque "la igualdad entre los sexos es el ropaje en el que se enmascara la inferioridad de la mujer" (Lonzi C., 1974, p.19). Fue la antropóloga feminista G. Rubin quien introdujo el término "gender" y el concepto de *sex gender system* en los círculos científicos, según el cual el aspecto sexual biológico se transforma en un sistema -el sistema de género- en el que se basa la opresión y la subordinación social de las mujeres. Así, el género se interpreta explícitamente como una división social y culturalmente con connotaciones entre sexos. El concepto de *sex gender system* significa "conjunto de procesos, adaptaciones, modalidades de comportamiento y de intercambio con los cuales cada sociedad transforma la sexualidad biológica en productos de la actividad humana y organiza la división de tareas entre hombres y mujeres diferenciando a los unos de las otras y creando por tanto «el género»" (traducción de la autora) (Piccone S., Saraceno C., 1996, p 7).

Son las "tecnologías de género" las que garantizan la correcta socialización de la identidad masculina y femenina: el lenguaje, la filosofía, la religión, la literatura, las artes visuales y los medios de comunicación nutren y construyen el género junto con las formas institucionales de la ley, la escuela y la familia. El género, por tanto, no es una simple derivación del sexo biológico, sino que es una representación discursiva y tiene una naturaleza artificial. Sin embargo, pertenece a la realidad concreta del individuo y, por tanto, es una autorrepresentación de la identidad individual: " El sujeto se genera, se produce como sujeto, al asumir, al hacer suyo o al identificarse con los efectos de significados y posiciones

especificadas en el sistema sexual de una sociedad determinada” (traducción de la autora) (De Lauretis T., 1999, p. 97). Los roles de género son, por tanto, "modelos que incuyen comportamientos, deberes, responsabilidad, y expectativas relacionadas con la condición femenina y masculina y objetivos de expectativas sociales” “modelli che includono comportamenti, doveri, responsabilità e aspettative connessi alla condizione femminile e maschile e oggetti di aspettative sociali" (Ruspini E., 2009, p. 22). Como destaca Gianini Belotti: “Nadie puede decir cuántas energías, cuántas cualidades deben destruirse en el proceso de introducción forzada de niños de ambos sexos en los patrones masculino-femenino tal y como se conciben en nuestra cultura, nadie podrá nunca decirnos en qué podría haberse convertido la niña si no hubiera encontrado en el camino de su desarrollo tantos obstáculos insuperables colocados allí únicamente por su sexo” (Gianini Belotti E., 1979, p. 9).

La solución no consiste en el educar a las niñas para que se conviertan en niños, sino en “devolver a cada individuo que nace la posibilidad de desarrollarse de la forma que más le agrada, independientemente del sexo al que pertenezca” (Ibid., p. 179). Belotti ha identificado una serie de prejuicios sexuales en los libros infantiles en los que se reconoce un patrón común: las actividades estimulantes están reservadas a los niños mientras que las niñas se muestran como criaturas incapaces y dependientes, casi siempre a la espera de un hombre que las haga felices "para toda la vida".

La teoría cinematográfica feminista, desarrollada durante los movimientos de la segunda ola, estudió también el papel de la mujer y la presencia de estereotipos de género en la animación de Disney. Los teóricos trataron de captar la conexión entre los personajes femeninos y la narración histórica de la época, analizando si dichos personajes estaban estereotipados y en qué medida, cuán activos o pasivos eran, cuánto tiempo de pantalla se les asignaba y si servían como modelos positivos o negativos para el público femenino.

En las películas de Disney, las mujeres tienen que estar a la altura de las expectativas sociales, como hace, por ejemplo, Blancanieves, que interpreta el papel de una clásica ama de casa de los años 30. Sin embargo, hay que reconocer que Disney, a lo largo de los años, ha desafiado ciertos estereotipos de género y aún hoy sigue registrando continuas evoluciones en este sentido. La teorización posmoderna ha introducido, por otra parte, una ruptura en las representaciones tradicionales de la masculinidad y la feminidad, presentando la posibilidad de evadir un concepto de diferencia centrado en una concepción del género como categoría dual, que se expresa en la forma dual, respectivamente, de masculino y femenino. (Taurino A., 2005, pp. 80-86).

Los medios de comunicación, como se ha mencionado anteriormente, desempeñan un papel importante en la construcción de la identidad de género; son un espejo de la sociedad y, al mismo tiempo, una herramienta que influye y modifica el imaginario social. El cine, la televisión y la publicidad captan la atención del público con imágenes estereotipadas de hombres y mujeres y desempeñan un papel fundamental en la formación de valores, normas, creencias y comportamientos de sus espectadores. Los estereotipos de género en los medios de comunicación influyen en los niños a una edad temprana. Durkin estudió el conocimiento que tienen los niños de esos estereotipos y el impacto que tienen las representaciones estereotipadas de género en los niños pequeños. El autora señaló que los niños de entre cuatro

y nueve años están familiarizados con la división de los roles de género, afirmando que "cuanto más expuestos están los niños a los estereotipos sexuales en televisión, más estereotipadas sexualmente se vuelven sus actitudes y creencias" (Durkin K., 1985, p. 356). Las representaciones de lo masculino y lo femenino transmitidas por los medios de comunicación se consideran por tanto perjudiciales para el desarrollo de una identidad sexual rica y no estereotipada (Morgan M. 1987; Signorielli N. 1993).

Muchas películas de "princesas" de Disney sugieren a las niñas la idea de que la felicidad sólo se consigue en el matrimonio. Las heroínas de Disney a menudo tienen la última tarea de encontrar un marido. La idea de que las mujeres deben quedarse en casa y ocuparse de la familia y de los niños parece anticuada, pero un estudio realizado por Wiersma (2000) sobre 16 películas de animación de Disney descubrió que los personajes femeninos realizaban tareas domésticas seis veces más a menudo que los masculinos, y Witt (1997) señaló que en la televisión se presenta a los hombres como incapaces de ocuparse de las necesidades de los niños. Smith et al. (2014). examinaron la sexualización en relación con el género y concluyeron que los personajes femeninos se muestran desnudos en los medios de comunicación con más frecuencia que sus homólogos masculinos; esta tendencia también afecta a las adolescentes (de 13 a 20 años), lo que sugiere que las mujeres representan sujetos sexualmente deseables desde una edad temprana.

La imagen de un hombre que va a trabajar y una mujer que es madre y ama de casa sigue estando muy presente en el cine contemporáneo. En las diez películas estadounidenses más populares estrenadas entre 2010 y 2013, solo el 23,2% de los personajes femeninos tienen trabajo, en comparación con el 46,3% de las mujeres estadounidenses de 2012 que tienen realmente trabajo en el mundo real (igualmente en 2014). Por lo tanto, los roles de género tradicionales están mucho más presentes en las películas que en la vida real. Wiersma (2000) llevó a cabo una investigación similar y examinó cuántos puestos de trabajo ocupaban los personajes masculinos o femeninos en 16 películas de animación de Disney. El estudio reveló que 24 puestos de trabajo eran del dominio de los hombres, mientras que sólo cuatro mujeres trabajaban fuera del hogar. La escasez de mujeres trabajadoras en la pantalla es un problema, ya que las películas pueden desempeñar un papel decisivo en la formación de la próxima generación según Smith et. al. (2014, p. 8).

La "voz" de las mujeres de Disney

En un estudio de 2016, los lingüistas Fought y Eisenhauer (2016) analizaron los diálogos de las princesas de Disney. Los dos estudiosos pretendían arrojar luz sobre las diferencias entre los personajes masculinos y femeninos en relación con los "giros". Este análisis estableció algunas diferencias a lo largo de los años. En la primera "era" de Disney, cuando Walt aún vivía, las princesas Disney hablaban tanto como los hombres. En la película "Blancanieves y los siete enanitos", la proporción de diálogos femeninos con respecto a los masculinos era del 50%, en la película, en "La Cenicienta" del 60% y, finalmente, en "La Bella Durmiente", las mujeres representaban el 71% de los diálogos. Por el contrario, en las películas principescas de los años 90, la época del renacimiento de Disney, el diálogo masculino era sorprendentemente dominante. En "La sirenita" los el 68% del tiempo, en "La Bella y la Bestia" el 71%, y en "Aladdín", incluso el 90%. Resultados sorprendentes, teniendo en cuenta que la mujer es, en la mayoría de las películas, la protagonista. Estas películas están

pobladas en su mayoría por hombres y, aparte de la heroína, ofrecen pocos ejemplos de mujeres poderosas, respetadas y socialmente útiles.

Tras el estreno de "La Sirenita", que se inspiró en los musicales de Broadway, se estableció un estilo cinematográfico coral: sin embargo, a medida que aumentaba el número de personajes, también lo hacía la desigualdad de género. Las películas de la era Walt Disney tienen menos papeles hablados, en total, y por lo tanto muestran un mayor equilibrio de género.

Los lingüistas no sólo analizaron los giros de las frases, sino también algunos contenidos del diálogo como, por ejemplo, los "cumplidos". Fought & Eisenhauer (2016a) categorizaron cada tipo de elogio encontrado en las películas de Disney protagonizadas por princesas para examinar cómo cambiaba la forma de describir a las mujeres a lo largo del tiempo. El estudio descubrió que los primeros clásicos se centraban más en el aspecto físico. Más de la mitad de los cumplidos que reciben las mujeres tienen que ver con su aspecto, y sólo el 11% se refieren a sus capacidades o logros. Sin embargo, con el tiempo ha aumentado el porcentaje de cumplidos sobre las habilidades de las princesas. Durante el renacimiento de Disney (1989-1999), cerca del 38% de los cumplidos se referían a la apariencia, mientras que casi una cuarta parte se refería a las habilidades o acciones femeninas. Posteriormente, el estilo cinematográfico se ha invertido. Por primera vez, la probabilidad de que las mujeres sean elogiadas por sus logros o capacidades es mayor que lo sean por su apariencia. Una posible explicación de esta inversión puede atribuirse al equipo que concibió, escribió y dirigió las películas. De hecho, en la última década, las mujeres han podido adquirir más puestos dentro de la animación.

La era de las princesas mansas y sumisas

Disney ha realizado una numerosa colección de largometrajes, por supuesto los diferentes contextos socio-históricos en los que se produjeron las películas influyeron en una peculiar consideración de los roles de género. Las transformaciones que se han producido en 79 años son innumerables.

"Blancanieves y los Siete Enanitos", de 1937, es el primer largometraje de Disney rodado íntegramente en color. El modelo estético en el que se inspira el personaje es definitivamente típico de la época. Blancanieves es la mujer con la que todo hombre sueña casarse y en la que toda chica debería soñar convertirse. La niña angelical y frágil es el espejo de una época que quiere que la mujer sea tranquilizadora, agradable y complaciente. Al principio, Blancanieves está a las órdenes de su madrastra, y más tarde se convierte en un ama de casa al servicio de los siete enanitos; su mayor sueño, sin embargo, sigue siendo tener un príncipe al que amar. Representa el prototipo de ama de casa americana que estuvo de moda hasta los años cincuenta: dulce y complaciente, poco independiente y necesitada de protección. El único acto de voluntad autónoma que le vemos realizar es ordenar la casa de los enanos y enseñarles modales en la mesa. Virgen de cuerpo y ojos, la protagonista agradece a la vida el simple hecho de existir y al destino la alegría que le tiene reservada.

En 1950 se estrenó la película "La Cenicienta", basada en el cuento de Perrault. Incluso Cenicienta es humilde y soporta pacientemente el acoso de su madrastra y hermanastras,

apareciendo extraordinaria en un contexto de mezquindad ordinaria. Sin embargo, en este personaje se pueden ver actitudes de rebeldía y rasgos de voluntad absoluta. Cenicienta vive su venganza satisfecha y no esconde ni un ápice de satisfacción cuando logra encajar a la perfección el zapato que perdió en el baile. Es más moderna que Blancanieves, es más autónoma, aunque la mayoría de los cánones femeninos clásicos se mantienen inalterados: belleza, bondad, modestia, tolerancia (Arnaldi 2016, p. 49).

1959 es el año de "La Bella Durmiente", basada también en el cuento de Perrault. Apenas habían pasado nueve años desde el estreno de Cenicienta, años que marcaron grandes transformaciones sociales y culturales; sin embargo, la princesa Aurora, a pesar de ser la protagonista del filme, aparece menos de dieciocho minutos en toda la película. En el umbral de los años sesenta, la animación nos ofrece una heroína bucólica, más bella y sofisticada que sus predecesoras, más libre, pero perfecta para promover los estereotipos de género clásicos. La fisonomía de Aurora se inspira en la famosa actriz Audrey Hepburn por su complexión esbelta y alargada, "las piernas largas y la falda corta para mostrar los tobillos" (Ibid., p. 52). La sensualidad de Aurora, sin embargo, es *involuntaria*. La doncella representa una involución con respecto a Blancanieves y Cenicienta: la mayor parte del tiempo está dormida y, obviamente, inconsciente cuando el príncipe viene a salvarla con un beso. Su destino es similar al de las heroínas que la precedieron. Al igual que Blancanieves, Aurora es una princesa por derecho de nacimiento, pero recibe su corona por contrato matrimonial. El único elemento de modernidad es el lujo que le proporciona su nacimiento: Aurora no tiene que ordenar, limpiar, cocinar ni cuidar de los demás, porque otros cuidan de ella. La fortuna es un privilegio de nacimiento debido a la "gracia y la belleza", no un acto de conquista o sacrificio.

En el periodo que precede a la segunda ola feminista, las protagonistas de Disney son, por tanto, heroínas sin voz cuya conducta se inspira en los estereotipos de género que quieren que las mujeres se dediquen a la gestión del hogar (Bell E., Haas L., Sells L., 1995). Aunque el movimiento sufragista de la primera ola consiguió tanto el derecho al voto como la oportunidad de incorporarse al mundo laboral en un número sin precedentes (Milkman R., 1976, p. 78), el prototipo de princesa de Disney sigue siendo tradicionalmente femenino, tal y como dicta la cultura estadounidense de los años treinta.

La Gran Depresión deja a decenas de miles de personas sin trabajo, y la competencia por el empleo, junto con los movimientos católicos de reforma moral, promueven el deseo de que las mujeres vuelvan a trabajar en el hogar. La popular Blancanieves presenta una protagonista femenina que se ajusta a las expectativas domésticas de las mujeres de la Primera Guerra Mundial. De 1937 a 1950, Disney produce varias películas, pero los personajes principescos dejan de aparecer, principalmente debido al activismo público sin precedentes de las mujeres estadounidenses en el esfuerzo bélico (Dabakis M. 1993, p. 182). De hecho, para este tipo de mujeres resulta poco probable identificarse con una damisela pasiva que espera a su príncipe.

El éxito de La Cenicienta en los años cincuenta demuestra un renovado deseo de que las mujeres vuelvan a las tareas domésticas, dejando a que los hombres persigan sus propias ambiciones. Cenicienta sólo se parece en apariencia a Blancanieves, pero en realidad es fuerte con pequeños logros. Si la peculiaridad de Blancanieves es la paciencia, la de Cenicienta es la esperanza. Al final del cuento, de hecho, se transforma en una heroína activa que, con la

ayuda de sus fieles ratones, hace todo lo posible por demostrar que es la dueña de un zapato y, por tanto, la mujer amada por el príncipe.

Las princesas rebeldes

Con el fracaso de "La Bella Durmiente", no es de extrañar que en el periodo comprendido entre 1960 y 1989 no se produjeran más películas protagonizadas por una princesa. De hecho, esta época del cine estadounidense coincide con una campaña masiva por la igualdad de sexos y la impugnación de los estereotipos de género. Sin embargo, al igual que en los años 60 y 70 la presencia del movimiento feminista de segunda ola y la posterior visibilidad de mujeres poderosas e influyentes no favoreció el nacimiento de historias de Disney con protagonistas relegadas a papeles pasivos, de la misma manera la presencia de reacciones antifeministas y la posterior retórica del postfeminismo favoreció, entre finales de los 80 y principios de los 90, el renacimiento de películas protagonizadas por una princesa. La crítica cinematográfica feminista Laura Mulvey observa un cambio político en las "prioridades estéticas e intelectuales" en dirección a un "imperialismo neoliberal" (Mulvey L., 2004), fundamento de la reacción antifeminista de los años ochenta. De hecho, la llegada de la "Reaganomics" (así denominada la política económica del periodo de Reagan) y las subsiguientes tendencias conservadoras de la década de 1980 fomentaron un clima antifeminista promovido por los medios de comunicación. Con una revisión adecuada, el personaje femenino de Disney se convierte en el vehículo perfecto para la retórica posfeminista bajo el pretexto de promover "una nueva feminidad".

Con "La sirenita" (1989), Disney experimenta una "New Wave" de películas de princesas que transforma a la damisela en una heroína en busca de aventuras. Este nuevo enfoque da paso a dos décadas de heroínas activas, con cualidades progresistas y rasgos de carácter que se ajustan a los roles de género que se esperan de una sociedad en la que las mujeres pueden aspirar a los mismos trabajos que los hombres.

El incasable Ariel de "La Sirenita"

En 1989 se estrenó en los cines "La Sirenita", basada en el cuento de Andersen del mismo nombre. Los años setenta trajeron nuevas libertades, los ochenta nuevos valores, las mujeres ganaron más derechos y Disney hizo suyos estos cambios. Tras la muerte de Walt, el anime japonés tuvo una verdadera explosión en el mundo occidental, contribuyendo a cambiar el gusto de las nuevas generaciones e imponiendo nuevos estándares de belleza también en las películas de Disney. Ariel es la primera heroína a la que se le agrandan los ojos de forma desproporcionada. Muestra su cuerpo mucho más que las otras princesas; seguramente es una elección obligatoria para una sirena, pero si las razones están dictadas por la credibilidad del personaje, la elección de los detalles es moderna y deliberadamente seductora. Ariel es la primera princesa que se aburre: se aburre de su mundo submarino y le fascina el mundo de los humanos para llegar a él, por lo que desobedece a su padre, convirtiéndose en la primera princesa rebelde, impulsada por la curiosidad y el *teen spirit*. La bella sirena no quiere esperar a que el destino cambie su vida, sino que quiere vivir como protagonista y conquistar a su amado. Ella es la que intenta llegar a él y estar a su lado. "La Sirenita" es la encarnación perfecta de la agenda post-feminista. Aunque los deseos y ambiciones de la princesa no tienen precedentes en el canon de Disney, la película reorganiza sus objetivos de la misma manera

que el postfeminismo ha reorganizado los objetivos de las mujeres estadounidenses. La película postula inicialmente la atracción de Ariel por la tierra como causa del abandono del océano, pero finaliza la lucha de la sirenita por la independencia y la autonomía con el objetivo tradicional de elegir un marido.

La erudita Belle de “La Bella y la Bestia”

En 1991 se estrenó “La Bella y la Bestia”, sólo dos años después del éxito de “La Sirenita”. Los guionistas creyeron que la protagonista, Bella, debía ser inconsciente de su belleza, y la dibujaron como una chica excéntrica e ingenua. El personaje fue modelado a semejanza de Judy Garland.

“La Bella y la Bestia” promueve un concepto diferente de la belleza. Bella es diferente de las princesas que la precedieron y básicamente condena su modelo. Es bonita en la frescura e ingenuidad de su juventud pero no es irresistible (Arnaldi V., 2016). En el dibujo animado hay varios personajes femeninos que hacen guiños perfectos de los estereotipos de belleza. Bella, en cambio, es única. Su encanto sólo puede ser captado por un alma noble.

La guionista, Linda Woolverton, toma a Katharine Hepburn como modelo de Bella. Esta nueva heroína contribuye a la evolución y revolución de la condición femenina en el imaginario de Disney. Bella no es una princesa de nacimiento, pero es culta y aficionada a la lectura. Gastón, el galán del pueblo, la desea pero ella sueña con un príncipe azul que se enamora de su alma. Lo encontrará en la figura deformada de la Bestia. La moraleja de la película es que la belleza debe buscarse en el corazón de las personas, no en su aspecto. Importante emancipación para la mujer, obligada por los cuentos de hadas y por la misma animación a ser siempre bella, buena, obediente, agraciada. Perfecto. Bella no se enamora de su príncipe a primera vista, sino que tiene que superar el horror y el miedo al monstruo para ser conquistada poco a poco por el hombre que se esconde bajo esas horribles facciones. Cuando el hechizo se rompe, el príncipe regresa joven y hermoso. La belleza interior parece ganar sólo en el papel.

Kathleen Maher cita a Bella como ejemplo de “pseudofeminismo” porque rechaza a un hombre, Gastón, en favor de otro, un príncipe. En cambio, la revista *Stylist* califica a Bella como uno de los personajes más feministas de Disney, describiéndola como una mujer “increíblemente inteligente” que quiere que alguien la ame también por su mente. Sin embargo, a diferencia de Ariel, la astucia de Bella no proviene de la rebeldía adolescente, sino de la perspicacia intelectual.

Jasmín independiente de “Aladdín”

1992 es el año de “Aladdín”. La película está basada en el famoso cuento persa de “Aladdín y la lámpara maravillosa” contenido en la colección de novelas orientales “Las Mil y una noches”.

La protagonista femenina, Jasmín, es la primera princesa no occidental. Su vestuario es muy sensual: lleva el vientre descubierto, el ombligo resaltado, el top resalta el escote y deja los hombros al descubierto. Atrás quedaron los días de las largas faldas de las princesas clásicas.

Jasmín no es el personaje principal de la historia, sino que tiene un papel secundario. Sin embargo, se la considera el personaje principal de la película. La idea de un travestido Jasmín saliendo a escondidas de su edificio en medio de la noche está inspirada en la comedia romántica "Vacaciones en Roma". La fuga de Jasmín se considera un truco de adolescentes. La chica, cansada de ser tratada como un objeto de exhibición, declara durante la película "no soy un trofeo que se gana". Sin embargo, se convierte en una esclava cuando Jafar recibe el mando. Ella, encadenada, le sirve, le da de comer, incluso acepta que le escupa a la cara, en una de las escenas más violentas de la relación hombre-mujer de Disney. ¿Es una heroína independiente? No del todo. Es una princesa que, comparada con las que la precedieron, encarna una insatisfacción generacional y de género que la lleva a golpear los puños y levantar la voz para conseguir lo que quiere. El cliché de la mujer obediente está superado, pero es sustituido por el de la muñeca caprichosa (Ibid, p. 95).

Jasmín tiene mucho "potencial feminista", aunque menos explícito que el de Bella, desafiando los roles de género tradicionales y las figuras de autoridad masculinas.

A pesar de ello, el personaje sigue ciñéndose a las tradicionales aspiraciones románticas de las princesas Disney.

El periodo histórico en el que nació Jasmín vio el fin de la Guerra Fría, la caída del Muro de Berlín, el arribismo despejado por las costumbres también para las mujeres y la riqueza libre del moralismo que se impone como valor y medida del éxito (Ibid, p. 91).

Aunque su historia sigue siendo una historia de amor, sigue siendo Ariel la heroína que representa el primer giro posfeminista real en la animación de Disney. Ariel, Jasmín y Bella se sienten atraídas por lo "diferente". Ariel se enamora de un príncipe humano, Jasmín de un pillo que vive de su ingenio y Bella de una bestia. Atrás quedaron las antiguas heroínas que se enamoraban del héroe fuerte y guapo.

Mientras que Blancanieves, Cenicienta y Aurora, protegidas por el afecto de quienes velan por ellas (enanos, ratones o hadas), reciben su feliz destino, Ariel, Bella y Jasmín están fuertemente decididas a ser los artífices de su propio futuro: Al aventurarse valientemente en el mundo, serán ellas las que encuentren al hombre que aman y no al revés. Jasmín forma parte de la serie de heroínas "*spunky*" inspiradas en el feminismo contemporáneo y el movimiento de *powermovement* femenino y se considera un ejemplo de los continuos esfuerzos de Disney por remodelar a sus heroínas haciéndolas aptas para una época más feminista.

Según Judith Butler (2006), una de las preocupaciones clave del feminismo es (o debería ser) la idea de que la femineidad es siempre un signo de sumisión para las mujeres. Para Butler, esto significa que el género debe ser ambiguo o irrelevante. A la luz de esto, las películas de Disney pueden parecer disonantes porque se basan en una idea popular de la femineidad que funciona para animar a las mujeres a interiorizar las normas de género tradicionales. Sin embargo, Disney da tímidos pasos adelante: Ariel, Bella y Jasmín son heroínas curiosas y aventureras, no interesadas en la admiración de un hombre o en una actuación glamurosa. Ariel y Bella desprecian en cierto modo las expectativas asociadas a la femineidad; lejos de ser damiselas que necesitan ser rescatadas, son mujeres testarudas y decididamente

independientes. Esta caracterización es un intento de representar las diferentes actitudes hacia los roles de género y de reconocer los cambios en las expectativas profesionales de las mujeres a finales de los 80 y principios de los 90.

Estas películas intentan así poner en el mapa las reivindicaciones del feminismo, ofreciendo heroínas más inteligentes y asertivas que sus encarnaciones anteriores. Sin embargo, las mujeres representadas en ellos no son, en última instancia, mejores que sus predecesoras. El intento de proponer una heroína más progresista se ve socavado por la continua fascinación por las tramas matrimoniales. Parece que la heroína de Disney sigue sin querer o sin poder encontrar la plenitud fuera de las estructuras de poder patriarcales. Estas mujeres de Disney pueden elegir, pero sus opciones están estrictamente limitadas. Pueden ser inteligentes, pero también deben estar disponibles. Al final, por elegir la compañía de un héroe masculino se les presenta como cómplices de su propia opresión.

Las princesas exóticas

Con Pocahontas, de 1995, y Mulán, de 1998, los clásicos de Disney exploran mundos exóticos e historias de mujeres fuertes y combativas.

Frente a las princesas anteriores, que conocen el amor de la única forma que permiten los cuentos de hadas con final feliz, en Pocahontas el sentido del deber vence al amor: "Yo sirvo aquí" dirá la muchacha al hombre que ama. La protagonista elige servir a su pueblo y en esta tarea no quiere un caballero a su lado. El amor verdadero no es su primera aspiración. El sentimiento, en su mundo, es una dimensión de una intensa espiritualidad, experimentada directamente en la naturaleza. Pocahontas, a diferencia de las anteriores princesas, salva a su amado. Le mueve el sentido de la aventura, un fuerte respeto por los mayores, por la naturaleza e incluso por el enemigo; sobre todo, tiene fe en los demás y en sus propias posibilidades. La heroína es una líder femenina que antepone las necesidades de su comunidad a sus deseos personales. Se reitera el tópico de la mujer vista como jefa de pastores que sacrifica sus propias necesidades y ambiciones para asegurar el bienestar de los demás. Sin embargo, asumir un papel maternal no debe considerarse algo malo porque así se realiza la suprema virtud femenina. La película no tiene el habitual final predecible que lleva a la protagonista a vincularse con su amado. Pocahontas permanece en su comunidad, lo que, en una lectura feminista, significa renunciar a sus propias ambiciones (Dundes L., 2001).

La mujer guerrera de "Mulán"

"Mulán " se inspira en la historia de la guerrera Hua Mulan del poema "Balada de Mulán ". La protagonista no ha nacido en una familia real, pero es nombrada princesa de China por el propio emperador. Es la única heroína de Disney que sabe luchar y es la única que mata a alguien.

Mark Henn, el supervisor de la animación, dibuja un personaje poco femenino: no puedes parecer un hombre en un ejército si pareces una Barbie. Mulán es una mujer fuerte, reflexiva y ágil, pero también dulce y sensible. Sin embargo, al final abraza su feminidad y la utiliza para derrotar a los hunos. Su capacidad para luchar y, al mismo tiempo, ser femenina,

demuestra que todo lo que los hombres pueden hacer, ella también puede hacerlo, lo que la hace única. Por ello, la película anima a las niñas a ser autónomas e independientes.

Con el estreno de la película, la cuestión del género se convierte en un tema de debate explícito. Las antiguas culturas paleolíticas consideraban superior al individuo que elegía su propio sexo más allá de la naturaleza biológica. Posteriormente, el género se ha convertido en una constricción y construcción social; a lo largo de los siglos se ha desarrollado un sexo "débil" para subrayar una fragilidad como razón de la subordinación al hombre y la dependencia de éste. *Mulán* es la primera película de Disney que revela la igualdad real entre hombres y mujeres y la posibilidad de que las mujeres puedan elegir ser esposas, guerreras o ambas cosas. La heroína desafiará los roles de género de una cultura tradicionalista, luchará hasta la muerte por su familia y salvará la vida de varios hombres, incluido el emperador. La adaptación de Disney parece implicar una fuerte ideología feminista, una búsqueda de la individualidad y una contestación de los estereotipos de género.

Inquieta Tiana de "La princesa y el sapo"

En 2009 llegó a los cines "La princesa y el sapo". Han pasado once años desde el estreno de *Mulán* y, entretanto, los papeles femeninos, con pocas excepciones, parecen haber estado ausentes de la producción de Disney. Tiana es la primera princesa afroamericana de Disney en el mismo año en que Barack Obama es elegido. Patricia Williams, de *The Guardian*, acusa a Disney de llegar "imperdonablemente tarde" a la hora de crear una heroína negra. Sin embargo, elogia a Tiana por ser más "valiente que la mayoría de las princesas". Helen O'Hara, de *Empire*, describe al personaje como "una heroína dura que trabaja duro". Durante gran parte de la película, la doncella se transforma en una rana. Su carácter se compara continuamente con el de Charlotte (Lottie), una niña rubia que sueña con ser princesa. En cambio, Tiana sueña con abrir un restaurante con su padre. Es su padre quien enseña a Tiana que es necesario trabajar duro todo el tiempo. Nuestra heroína no sueña con el amor, no espera hadas madrinas ni protecciones extraordinarias y no busca atajos. El personaje está muy alejado de las clásicas princesas: trabaja, planifica y salva. Todas las piedras angulares de Disney son desafiadas. La nueva filosofía de vida está hecha de lágrimas, fracasos, nuevos intentos y sudor. La película exalta la meritocracia: Tiana realiza su sueño porque se lo merece.

A diferencia de Lottie, que encarna la subjetividad blanca, privilegiada y femenina, Tiana es una mujer de carrera que se resiste a la cultura principesca y al mito de vivir "felices para siempre" con el príncipe azul. A través del personaje de Lottie, Disney se parodia a sí mismo ridiculizando los estereotipos de género que había propugnado anteriormente. Sin embargo, no se aleja demasiado de sus ideales. Quizá no todo el mundo pueda tener un príncipe azul, pero el amor verdadero está al alcance de todos. Tiana consigue abrir su propio restaurante gracias a la ayuda de Naveen. Por tanto, es todavía en la pareja donde la mujer se realiza.

La "New Wave" de Disney marca así un giro progresivo hacia la superación y eliminación del personaje de "princesa" y la inclusión de heroínas femeninas no blancas y no estadounidenses: Pocahontas, *Mulán*, Tiana. Disney traslada estas películas a otros países y épocas, sustituyendo las manidas imágenes de reinos de cuento de hadas por exóticas tierras extranjeras y nostalgia. El nuevo milenio se abre con una visión diferente de la mujer. La

tercera ola del feminismo, iniciada en los años noventa en Estados Unidos, reintroduce las reivindicaciones del movimiento feminista y continuará hasta el surgimiento de la cuarta ola en 2010. Nacidas en los años sesenta y setenta como miembros de la llamada "Generación X" y enraizadas en los avances en materia de derechos civiles de la segunda ola, las feministas de la tercera ola abrazaron el individualismo y la diversidad y trataron de redefinir lo que significa ser feminista. Mulán muestra al mundo lo que puede hacer una mujer si es libre para expresarse. Tiana demuestra que las mujeres pueden alcanzar sus deseos mediante el trabajo duro, y Pocahontas encarna a una mujer abierta a diferentes culturas, que respeta la naturaleza y, sobre todo, que no piensa en casarse con un príncipe azul. Esta nueva era de princesas Disney permite a las mujeres emanciparse del papel de damisela en apuros.

Frozen: el espíritu feminista se convierte en mantra

Con Frozen del 2013 el feminismo se convierte en un verdadero mantra en la producción de Disney y sobre todo ya no consiste en representar a mujeres en condiciones inferiores y luego condenar esta perspectiva, sino que significa un cierto activismo, trabajar para revertir la situación y combatir los estereotipos de género. El feminismo congelado se enfrenta a un nuevo paradigma. También en Frozen al final de la película la protagonista arriesga su vida pero no es salvada por el amor de un hombre, sino por otro tipo de amor: el de una hermana. El mensaje es que las mujeres se salven y no esperen al príncipe azul. Además, la indecisión del protagonista entre dos pretendientes pone de manifiesto una nueva capacidad de elección de la mujer que ya no está bajo el control de la voluntad masculina.

Ralph rompe Internet: la parodia de las princesas de antaño

Con la película "Ralph rompe Internet" aparecen los cánones tradicionales de Disney aunque completamente trastocados. La primera cuestión se refiere al aspecto exterior de las princesas. La mayoría sufre un cambio significativo en la transición de la animación clásica a la animación CGI. Además, en este largometraje no se distingue la edad de las princesas.

La mayor crítica se refiere a la princesa Tiana. Algunos activistas contra el racismo, tras ver el primer tráiler de Ralph, afirman que tiene la piel demasiado clara. A raíz de nuevas críticas de los fans, la empresa de animación crea la nueva imagen de una princesa con la piel más oscura. En las escenas de "Ralph rompe Internet" en las que aparecen princesas, el canon de las princesas de Disney es parodiado y retorcido.

Cenicienta, para defenderse de una niña que considera peligrosa, rompe su zapato de cristal y la blande contra la niña como si fuera una botella rota. Igualmente significativos son los diálogos de la primera escena de la película: las princesas, en un intento de averiguar si Vanellope proviene de una familia real, la bombardean con preguntas que parodian las características de las princesas de Disney: ¿Tienes pelo mágico? ¿Manos mágicas? ¿Los animales te hablan? ¿Has sido envenenado, eres víctima de un hechizo? ¿Has sido secuestrado o esclavizado? ¿Fueron tus problemas resueltos por un hombre grande y fuerte? Las princesas están, por primera vez presentadas en pijama, tendidas en un sofá bebiendo batidos con una pajita, como las chicas normales del siglo XXI. También trabajan juntos para salvar a Ralph, el hombre grande y fuerte. La producción de Disney se mantiene así al día al parodiar los estereotipos de género que han caracterizado gran parte de sus películas clásicas.

Conclusiones. La parábola de la emancipación de la mujer en “Raya y el último dragon”

La última película de princesas de Disney, “Raya y el último dragon” consagra la emancipación femenina total al crear un mundo entero lleno de mujeres poderosas y centrar su historia en las relaciones entre múltiples personajes femeninos. Incluso para Raya no hay un príncipe azul, sino un grupo de extraños que aprende a confiar y unirse para salvar a la humanidad. Raya es una princesa guerrera del sudeste asiático, un universo completamente diferente al nuestro en usos y costumbres, dividido en cinco regiones distintas, cada una con su propio estilo de vida único, así como sus propios líderes separados, muchos de ellos mujeres. En este mundo, por tanto, existe una gran tradición de liderazgo femenino, como recuerda la guionista Adele Lim, para quien las mujeres son líderes militares y guerreras. La película plantea que el liderazgo generalmente se transmite de padres a hijos y afirma la idea de que los líderes no tienen que ser de cierto género para gobernar. Por esta razón, tanto Raya como Namaari son princesas que están entrenadas para ocupar el lugar de sus padres. Por lo tanto, las mujeres no necesitan rebelarse contra una sociedad patriarcal, simplemente pueden ser líderes, generales y cualquier otra cosa que elijan ser. De esta manera, “Raya y el último dragón” normaliza silenciosamente la idea de liderazgo femenino y mujeres guerreras. Además de poderosas, todas las presencias femeninas en la historia también son personajes psicológicamente complejos, con sus propias creencias, motivaciones y defectos.

La película también celebra la inclusión del enemigo, de quienes son diferentes a nosotros o vienen de otra tierra y revela así mismo una evidente chispa sáfica. Durante su viaje, Raya aprende que no solo un dragón será suficiente para salvar a la humanidad, sino que tendrá que recuperar su confianza en el otro, incluso si es un enemigo anterior. Raya y el último dragón es, por tanto, un viaje físico pero también interno. Con esta princesa, el temperamento y la cultura ganan. Estamos a años luz de Blancanieves y los viejos cánones de Disney y con una mujer fuerte y guerrera intrépida termina (por el momento) la parábola de Disney de una emancipación femenina difícil y dolorosa.

Referencias

- Accardi, C., Banotti, E., Lonzi, C. (1970). *Manifesto di Rivolta Femminile*. Roma. Rivolta Femminile.
- Arnaldi, V. (2016). *In grazia e bellezza. L'evoluzione della donna secondo Disney*. Roma. Ultra.
- Bell, E., Haas, L., Sells, L. (1995). *From Mouse to mermaid: the political of films, gender and culture*. Bloomington: Indiana University Press.
- Butler, J. (2006). *Gender Trouble: Feminism and the Subversion of Identity*. Routledge. London.
- Dabakis, M. (1993). *Gendered Labor. Norma Rockwells Rosie de Riveter and the Discourse of Wartime Womanhood. Gender and America History since 1890*. London. Routledge.

- De Lauretis, T. (1999). *Soggetti eccentrici*. Milano. Feltrinelli
- Dundes, L. (2001), Disney's modern heroine Pocahontas: Revealing age-old gender stereotypes and role discontinuity under a façade of liberation. *The Social Science Journal*, 38(3).
- Durkin, K. (1985). *Television, Sex Roles, and Children: A Developmental Social Psychological Account*. Open University Press.
- Fought, C., Eisenhauer K. (2016a). *A quantitative analysis of gendered compliments in Disney princess films*. Paper presented at the annual meeting for the Linguistic Society of America. Washington.
- Fought, C., Eisenhauer K. (2016b). *Gendered compliment behavior in Disney and Pixar: A quantitative analysis*. Paper presented at the annual meeting for New Ways of Analyzing Variation. Vancouver. Canada.
- Gianini Belotti, E. (1979). *Dalla parte delle bambine*. Milano: Feltrinelli.
- Lonzi, C. (1974). *Sputiamo su Hegel. La donna clitoridea e la donna vaginale*. Milano. Rivolta Femminile.
- Milkman, R. (1976). Women's Work and Economic Crisis: Some Lessons of the Great Depression. *Sage Journal*, 1.
- Morgan, M. (1987). Television, sex role attitudes and sex role behavior. *Journal of Early Adolescence*, 7, pp. 269–282.
- Mulvey, L. (2004). Looking at the Past from the Present: Rethinking Feminist Film Theory of the 1970s. *Journal of Women in Culture and Society*, vol.30(1).
- Piccone, S. S., Saraceno C. (1996) (ed.). *Genere. La costruzione sociale del femminile e del maschile*. Bologna: Il Mulino.
- Rubin, G. (1975). The Traffic in Women: Notes on the 'Political Economy' of Sex, in R. Rayna (Ed.). *Toward an Anthropology of Women*. Monthly Review Press
- Ruspini, E. (2009). *Le identità di genere*. Roma: Carrocci
- Signorielli, N. (1993). Television and adolescent's perception about work. *Youth & Society*, vol. 24(3). Sage Publications.
- Smith, S. L., Choueiti, M., & Pieper, K. (2014). *Gender Inequality in Popular Films: Examining On Screen Portrayals and Behind the Scenes Employment Patterns in Motion Pictures Released between 2007-2013*. Media Diversity & Social Change Initiative. USC Annenberg, School for Communication and Journalism

Taurino, A. (2005). *Psicologia della differenza di genere*. Roma: Carocci.

Wiersma, B. A. (2000). *The Gendered World of Disney: A Content Analysis of Gender Themes in Full-length Animated Disney Feature Films*, Open Prairie. Public Research Access Institutional Repository and Information Exchange. South Dakota. State University.

Witt, D. (1997). Parental influence on children's socialization to gender roles. *Adolescence*. 32.