



Tipo de documento: Tesina de Grado de Ciencias de la Comunicación

Título del documento: "Y vivieron feos para siempre": estereotipos y representaciones de género en la saga Shrek

Autores (en el caso de tesis y directores):

Agustina Capilouto

Julieta Kern

Carolina Duek, tutora

Datos de edición (fecha, editorial, lugar,

fecha de defensa para el caso de tesis): 2023

Documento disponible para su consulta y descarga en el Repositorio Digital Institucional de la Facultad de Ciencias Sociales de la Universidad de Buenos Aires.
Para más información consulte: <http://repositorio.sociales.uba.ar/>

Esta obra está bajo una licencia Creative Commons Argentina.
Atribución-No comercial-Sin obras derivadas 4.0 (CC BY 4.0 AR)



La imagen se puede sacar de aca: https://creativecommons.org/choose/?lang=es_AR



“Y vivieron feos para siempre...”

Estereotipos y
representaciones de
género en la saga
Shrek

AGUSTINA CAPILOUTO

JULIETA KERN





UBA Sociales
FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES

Licenciatura en Ciencias de la Comunicación

Tesina de grado

“Y vivieron feos para siempre” *

Estereotipos y representaciones de género
en la saga Shrek

Tesistas:

Capilouto, Agustina

DNI: 41.584.978

aguscapilouto@gmail.com

Kern, Julieta

DNI: 39.553.419

kernjulieta@gmail.com

Tutora:

Duek, Carolina

duekcarolina@gmail.com

2023

*(Shrek, 2001: 01:23:15).



Agradecimientos

*A la **facultad** y a sus **profesores** por acompañarnos a lo largo de este camino.*

*A nuestras **amigas de FSOC** por estar presentes y compartir estos seis años.*

*Y principalmente a nuestras **familias** por apoyarnos y sostenernos en este proceso.*



Índice

Agradecimientos	3
Índice	4
Introducción	5
Marco teórico	9
1. Medios de comunicación	9
2. Industrias culturales: los conglomerados DreamWorks y Disney	13
3. Los cuentos de hadas y la cultura masiva	22
4. Representaciones de género en la infancia	27
Shrek: Un cuento de hadas que marcó un antes y un después en DreamWorks	34
Disney: Construcción del “ser princesa”	40
1. ¿Cómo son las princesas para Disney?	40
2. La belleza como puente al “flechazo”	46
3. La inquietud como forma de actuar	53
4. La feminidad como empoderamiento	60
DreamWorks: Construcción del “ser princesa” a través de Fiona	66
Conclusiones	80
Bibliografía	85
Filmografía	90



Introducción

Esta tesina aborda las representaciones de género y, más precisamente del rol de la mujer, a través de la forma de “ser princesa”, explorando la construcción de estos personajes, qué motiva su accionar, cuáles son sus sueños, su apariencia, sus relaciones, sus tensiones y desenlaces. Para dimensionar esta problemática se retoma la saga de Shrek de DreamWorks que utiliza la parodia como recurso para generar humor sobre las historias y personajes de su principal competidor, Disney. Estas cuatro películas aparecen en un contexto en el cual este último ya había producido gran parte de sus películas clásicas décadas atrás; y parece a priori que vienen a romper, mediante la ridiculización, los estereotipos de princesa y príncipe azul, a partir de una historia de amor entre un ogro y una princesa.

Este objeto de estudio es pertinente ya que permite entender la relevancia que tienen los productos culturales masivos en la construcción de los roles de género, entendiendo que los mismos son socialmente contruidos e incorporados en la niñez cuando, a través de la socialización, se aprende cómo relacionarse con el mundo y con los demás. Asimismo, la socialización primaria y secundaria sufrió cambios por la intervención de los medios de comunicación, particularmente de la televisión que propone nuevos modos de construcción de la identidad infantil (Tedesco, 1995). En palabras de Giroux (2000), la significación de las películas de dibujos animados como lugar de aprendizaje evidencia que las escuelas y otros lugares públicos de enseñanza están cada vez más afectados por una crisis de visión, significado y motivación.

Por lo tanto, el análisis del género es una cuestión central en esta tesina, entendiendo al mismo como “elemento constitutivo de las relaciones sociales basadas en las diferencias que distinguen los sexos y es una forma primaria de relaciones significantes de poder” (Scott, 1990: 46). El objetivo es entender cuáles son los estereotipos de género y cómo se caracterizan y manifiestan en determinados roles como construcciones naturalizadas. En esta investigación, se abordan las representaciones del rol de la mujer desde el análisis del “ser princesa” presente en la saga de Shrek y cómo dialoga con las princesas clásicas de Disney. La elección de dicho objeto se debe a que tiene un alcance significativo al público infantil y porque propone, a primera vista, una mirada distinta a los personajes tradicionales del conglomerado. Además, es pertinente analizar este tipo de producciones ya que, si algo que caracteriza a Disney, como menciona Giroux, es su mensaje polémico en las representaciones de las mujeres en sus dibujos animados (Giroux, 2000). En este sentido,

los roles de género se encuentran representados y son reproducidos constantemente por su discurso mediático (Martínez y Merlino, 2006).

Por ello, las preguntas que guían este trabajo son ¿Qué es ser una princesa según la representación clásica de Disney? ¿Qué rasgos y características tienen? ¿Qué motiva su accionar, cuáles son sus tensiones y conflictos principales? ¿Cómo se construyen los estereotipos de género en este tipo de películas? ¿Qué espacios circulan y qué actividades desempeñan? ¿Qué categorías y tópicos recurrentes se pueden establecer? ¿De qué manera se representa la belleza, el amor romántico, la feminidad, sus sueños y aspiraciones? ¿En qué se diferencia Fiona de las princesas de Disney? ¿Qué tipo de rupturas y continuidades aparecen?

La **hipótesis** del presente trabajo es que las películas de Shrek emergen como un producto cultural que intenta discutir con las representaciones hegemónicas en torno al “ser princesa” planteado por Disney. Las representaciones hegemónicas se refieren a los conjuntos de ideas, valores y prácticas que son producidas y difundidas por las instituciones culturales y mediáticas dominantes, y que moldean y definen la realidad social y cultural en una sociedad determinada (Hall, 1997). Ahora bien, la pregunta central es ¿qué tipo de representaciones diferentes propone esta historia? Se puede decir, a priori, que el personaje de la princesa Fiona rompe con el estereotipo de belleza reiterado en las distintas princesas del conglomerado mencionado. De todas maneras, otra de las hipótesis sostiene que la narrativa de estas películas de DreamWorks continuaría reproduciendo los mismos rasgos y valores comunes del estereotipo de “ser princesa”.

Por lo tanto, como se mencionó previamente, la tesina tiene como **objetivo general** analizar la narrativa de las películas de Shrek junto a la construcción del personaje de la princesa Fiona para comprender e identificar cómo discute con las representaciones hegemónicas de las princesas clásicas de Disney. En consecuencia, se buscará dar cuenta de las rupturas y continuidades narrativas y culturales a través del corpus audiovisual seleccionado.

Los **objetivos específicos** de este trabajo son, en primer lugar, sistematizar algunas de las características de la cultura de masas a través de los productos culturales infantiles para poder indagar y analizar estas películas y dar cuenta de la estandarización y masificación de las industrias mediáticas como DreamWorks y Disney. En segundo lugar, identificar y sistematizar las características y rasgos principales de los personajes de princesas en las historias clásicas como así también detectar sus luchas y conflictos a través de la revisión de antecedentes bibliográficos. De esta manera, indagar y analizar el “ser princesa” del

personaje de Fiona. En tercer lugar, rastrear e identificar tópicos y categorías analíticas como por ejemplo el amor romántico, la belleza, la feminidad, los sueños y el humor para estructurar el corpus y así detectar continuidades y rupturas narrativas con el conglomerado de Disney. Por último, identificar los estereotipos y representaciones de género presentes en las películas de la saga y comprender su relevancia en la construcción de las subjetividades infantiles.

La **metodología** es cualitativa, a partir de la técnica de análisis del discurso¹ de un corpus audiovisual seleccionado de las cuatro películas que integran la saga de Shrek y de distintos films tradicionales de Disney ya que permiten contribuir multidimensionalmente a la comprensión de la problemática en cuestión y recurre a las dimensiones socioculturales que les dan sentido y sustento a estos productos. Se entiende a la misma como el análisis de las representaciones discursivas, centrando la atención en las siguientes categorías: el desarrollo del conflicto, la descripción de los hechos, la caracterización y representación de los actores/ personajes involucrados y recurrencias en los relatos. El corpus audiovisual de análisis se compone de:

1. Shrek (2001). Adamson, A. y Jenson, V. DreamWorks.
2. Shrek 2: Un Viaje a Muy Muy Lejano (2004). Adamson, A., Asbury, K. y Vernon, C. DreamWorks.
3. Shrek Tercero (2007). Miller, C. DreamWorks.
4. Shrek para Siempre (2010). Mitchell, M. DreamWorks.

A su vez, el corpus de diálogo respecto de las historias clásicas de princesas será:

1. Blancanieves y los siete enanitos (1937). Hand, D. Disney.
2. La Cenicienta (1950). Jackson, W., Luske, H. y Geronimi, C. Disney.
3. La Bella Durmiente (1959). Reitherman, W. y Larson, E. Disney.
4. La Sirenita (1989). Musker, J. y Clements, R. Disney.
5. La Bella y la Bestia (1991). Trousdale, G. y Wise, K. Disney.
6. Aladdín (1992). Musker, J. y Clements, R. Disney.

¹ Se ubica en relación con otras dos herramientas metodológicas utilizadas para estudiar el discurso: la hermenéutica y el análisis de contenido. El análisis discursivo se presenta como una herramienta sofisticada, dotada de un aparato conceptual que permite relacionar la complejidad semiótica del discurso con las condiciones objetivas y subjetivas de producción, circulación y consumo de los mensajes. Este aparato puede incluir nociones relativas a los modelos mentales, la identidad, los roles, la polifonía, las estrategias retóricas, las variedades dialectales y estilísticas, los formatos textuales, los géneros discursivos, las ideologías, las relaciones de dominación. (Recuperado de: https://www.scielo.cl/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0717-554X2014000100001)

7. Mulán (1998). Bancroft T. y Cook, B. Disney.
8. La Princesa y el Sapo (2009). Musker, J. y Clements, R. Disney.
9. Enredados (2010). Greno, N. y Howard B., Disney.
10. Frozen (2013). Lee, J. y Buck, C. Disney.

La elección de estas películas de Disney se debe a que las mismas permiten establecer modelos de “ser princesa” y evidencian cómo éste recupera ciertos elementos de la cultura popular como los cuentos de hadas para vehicular al público masivo. En estas historias, hay una narrativa común basada en la princesa, cuyo rol es pasivo, que espera ser rescatada por su príncipe azul al igual que en el caso de Fiona. Las princesas de estos films clásicos comparten características pertinentes a analizar cómo la nobleza (por nacimiento), la belleza (según ciertas normas estereotipadas y presentes como un atributo natural) y la realización personal a partir del amor romántico (Gomes, 2000).

Es importante destacar que no se trata de un análisis comparativo o contrastivo entre las producciones de princesas de Disney y DreamWorks, sino que el objetivo es analizar la construcción de las representaciones de estos personajes tanto desde lo estético como desde su personalidad, cómo se expresan, sus valores e ideas. El foco está puesto en el diálogo entre ambos conjuntos para detectar continuidades y rupturas y poder comprender el caso de manera interpretativa.

De este modo, se desarrolla un proceso de investigación que parte de un análisis teórico de la construcción de la industria cultural, los estereotipos de género y el rol de los productos culturales infantiles. Se busca responder a las preguntas de investigación reponiendo distintas perspectivas teóricas y explicando el caso elegido como un ejemplo práctico para contextualizar el tema de investigación.

Para ello, esta tesina está organizada en **cinco capítulos**. En el primero se retoman los conceptos claves (medios de comunicación, industria cultural, representaciones, cuentos de hadas, género, estereotipos) que articulan la investigación. Siguiendo, se describe y sintetiza la saga de Shrek. Luego, se analizan cualitativamente las princesas del corpus de Disney, realizando una revisión bibliográfica de las mismas para establecer los tres modelos del “ser princesa” de este conglomerado. En el cuarto capítulo se aborda el análisis de las representaciones del “ser princesa” a través del personaje de Fiona retomando las mismas categorías de análisis del apartado anterior para establecer continuidades y rupturas entre ambas industrias. Por último, se desarrollan las conclusiones de la investigación y sus aproximaciones. ¿Fiona propone otro tipo de “ser princesa”?

Marco teórico

1. Medios de comunicación

La conceptualización de los medios masivos de comunicación es central en esta tesina, entendiendo a los mismos en tanto el instrumento ideológico que se sirve el sistema capitalista para perpetuar la independencia de las cabezas de los neocolonizados (Silva, 1978)². De esta definición se toma principalmente la noción de medio de comunicación como instrumento ideológico dentro de una sociedad (capitalista). Además, el autor resalta que hoy en día cumplen un rol fundamental, más aún que el sistema educativo y religioso (Silva, 1978). Esto último se debe a que Silva sostiene que en el colonialismo clásico existían los sistemas religiosos y educativos para la conformación y difusión de la ideología, pero en el nuevo capitalismo se encuentran nuevos instrumentos que son los medios de comunicación de masas. En adición, el autor remarca que los medios de comunicación fueron una revolución, ya que son los primeros medios en transportar objetos que no son materiales, sino por el contrario ideas, imágenes y mensajes que serán el sostén y justificación del sistema capitalista (Silva, 1978). En este marco, teniendo en cuenta que el objeto de estudio de esta tesina son las producciones infantiles de Disney y más precisamente DreamWorks, se retoma a Dotro en “La infancia entre la inocencia y el mercado” quien considera que las nuevas identidades infantiles se encuentran atravesadas por las nuevas tecnologías y medios de comunicación (Dotro, 2007).

Tedesco en “El nuevo pacto educativo. Educación, competitividad y ciudadanía en la sociedad moderna” explica que en las últimas décadas hubo fuertes cambios en los procesos de socialización infantil (Tedesco, 1995). Siguiendo la concepción de Berger y Luckman, el autor plantea que la socialización primaria comprende a la familia e involucra una carga afectiva y la identificación del mundo que los adultos establecen. La socialización secundaria es entendida dentro del sistema educativo. El autor remarca que la socialización primaria sufrió cambios por la intervención de los medios de comunicación, particularmente de la televisión que propone nuevos modos de construcción de la identidad infantil. No se desarrolla en el presente trabajo, pero es importante mencionar que este fenómeno está atravesado por el

² Este trabajo se enmarca en la Teoría Crítica de los estudios culturales de los medios de comunicación entre 1960 y 1970, como antítesis de la ideología capitalista cuyo marco teórico es el estructuralismo que comprende al marxismo. Estos estudios analizan el rol de los medios masivos de comunicación en el subdesarrollo capitalista, para explicar el fenómeno de la alienación ideológica como expresión de la dependencia. En palabras del autor: “A esta alienación contribuye decisivamente la ideología que transmiten los medios de comunicación en los países subdesarrollados. Contra ella, la teoría crítica de esos medios constituye un arma de combate que es necesario esgrimir” (Silva, 1978: 155).

proceso de neoliberalización caracterizado por la expansión del mercado por sobre el rol del Estado. Al mismo tiempo, se puede decir que Carli en “La infancia como construcción social” retomando a Ortiz redobla la apuesta y establece que los medios de comunicación también se involucran en la socialización secundaria. Los mismos cumplen funciones pedagógicas que antes desempeñaba la escuela; brindan referencias culturales para las identidades de los niños y niñas (Carli, 2010).

Dotro (2007) parte de que las infancias están atravesadas por un proceso de heterogeneidad referido a la desigualdad material y económica y al mismo tiempo por un proceso de homogeneidad caracterizado en uniformar la cultura infantil bajo un discurso homogéneo que proviene de los medios de comunicación y se puede decir de las producciones cinematográficas que se analizarán en el presente trabajo. Existe una fuerte presencia de productos infantiles que forman la identidad bajo múltiples referentes, generando lo que la autora define como **hábitat** que precisamente por su cotidianeidad se vuelve natural e invisible, por el cual se nutren los niños y niñas y empiezan a configurarse sus modos de ser (Dotro, 2007). La autora arriba a la conclusión de que los medios de comunicación se han vuelto los nuevos agentes de socialización primaria y secundaria de construcción de identidades infantiles.

En este sentido, adentrándose en el objeto de estudio, Giroux en “¿Son las películas de niños buenas para sus hijos?” analiza a Disney como una empresa pedagógica que funciona como formadora cultural de identidades y, al mismo tiempo, que participa de la escolarización de la mente de los niños pequeños. El autor sostiene que estas películas de dibujos animados son “máquinas de enseñar”, productoras de cultura, que tienen la legitimidad de enseñar roles, valores e ideales al igual que los sitios tradicionales de aprendizaje como las escuelas, la familia y las instituciones religiosas. Las películas de Hollywood son un espacio en donde las infancias encuentran su lugar para la vida emocional. Giroux (2000) en su trabajo remarca la importancia de estudiar estas películas no solo como mero entretenimiento sino también para cuestionar los mensajes que hay detrás de ellas. El alcance de estos productos es mucho más que placer o fantasía, sino que producen prototipos de identidades, significados y roles que conforman la manera en que debe comprenderse el mundo y aseguran la legitimación de relaciones sociales específicas. Esta caracterización aplicada a Disney se tiene en cuenta para DreamWorks, ya que es pertinente para establecer un diálogo entre ambos conglomerados y analizar el objeto de estudio.

Siguiendo este último punto, en esta tesina se abordan las representaciones de género en la forma de ser princesa en Shrek y al mismo tiempo en Disney, ambos conjuntos son líderes

en la producción de cinematografías infantiles y por tanto constructores de representaciones sociales que reproducen esquemas específicos de actitudes y comportamientos a raíz de los mensajes presentes en estas películas (Martínez y Merlino, 2006). Estos autores en “Discurso y socialización en producciones cinematográficas infantiles” subrayan que estos productos reproducen y refuerzan los esquemas de comportamiento socialmente aceptados y en lo que respecta a la construcción de identidades de género es posible encontrar en sus mensajes sistemas de pensamiento y comportamiento diferenciados para mujeres y varones. Estos mismos son las representaciones colectivas socialmente aceptadas y naturalizadas. Tanto DreamWorks como Disney representan en sus productos los roles femeninos y masculinos, es decir, una mirada particular del varón y de la mujer que se traduce en actitudes, comportamientos y personalidades que distinguen un género del otro y que tienen la finalidad de construir e interpelar a las subjetividades desde la niñez (Martínez y Merlino, 2006).

El concepto de representación es central en esta tesina, se retoma a Hall (1997) entendiendo a la misma como la que conecta la cultura y el lenguaje, sirve para decir algo o representar algo del mundo de manera que otras personas lo comprendan. La representación es una parte esencial del proceso mediante el cual se produce el sentido y se intercambia entre los miembros de una cultura (Hall, 1997).

Representación es la producción de sentido de los conceptos en nuestra mente mediante el lenguaje. El vínculo entre los conceptos y el lenguaje es lo que nos capacita para referirnos bien sea al mundo “real” de los objetos, gente o eventos, o bien sea incluso a los mundos imaginarios de los objetos, gente y eventos ficticios (Hall, 1997: 447 y 448).

La noción del autor permite entender cómo se forman conceptos de cosas que no necesariamente son materiales, sino más bien abstractas como la amistad o el amor, es decir, de elementos que no se ven a simple vista. Hall llama a esto “sistema de representación” porque consiste, no en conceptos individuales, sino en diferentes modos de organizar, agrupar, arreglar y clasificar nociones, y de establecer relaciones complejas entre ellos (Hall, 1997). Por lo tanto, las representaciones de género presentes en estas producciones cinematográficas que transmiten una forma particular de “ser varón” y “ser mujer” conforman un sistema de representación particular y colectivo, esto quiere decir que pertenecen a una misma cultura. En palabras del autor:

Esto es lo que de hecho entendemos cuando decimos que “pertenecemos a la misma cultura”. Porque interpretamos el mundo de modo aproximadamente igual, podemos

construir una cultura compartida de sentidos y, por tanto, construir un mundo social que habitamos conjuntamente. Por ello la “cultura” se define a veces en términos de “sentidos compartidos o mapas conceptuales compartidos” (Hall, 1997: 449).

Hall también agrega que es posible que existan mapas conceptuales diferentes y que por lo tanto haya personas que interpretan el mundo de maneras diferentes por pertenecer a distintas culturas, es decir, por poseer distintos conceptos o ideas entre sí. En este sentido:

El punto principal es que el sentido no está inherente en las cosas, en el mundo. Es construido, producido. Es el resultado de una práctica significativa: una práctica que produce sentido, que hace que las cosas signifiquen (Hall, 1997: 453).

Siguiendo este punto, la hipótesis de esta tesina es analizar de qué modo el personaje de Fiona propone otra forma de “ser princesa” a Disney y, al mismo tiempo, de qué manera continúa reproduciendo rasgos y valores del mismo sistema de representación.

En adición, es importante destacar que los medios masivos de comunicación, sus productos y mensajes son instrumentos de conocimiento o en términos de Bourdieu (2000a) sistemas simbólicos. Estos están cargados de poder simbólico, que es aquel que construye la realidad, la forma de comprender el mundo, particularmente el mundo social. En este sentido, el autor retoma a Durkheim para establecer que los símbolos son instrumentos de integración social, en cuanto instrumentos de conocimiento y comunicación. Por lo tanto, los medios masivos de comunicación hacen posible el consenso y comprensión del mundo social para la integración lógica y moral dentro de una sociedad. Se puede decir que esta tesina tiene como uno de sus objetivos el análisis de las representaciones y estereotipos de género (los símbolos) que se presentan y reproducen en los medios masivos de comunicación (sistema simbólico).

Por último, no hay que perder de vista que los medios de comunicación comportan relaciones de poder en las cuales los agentes protagonistas o especialistas disputan el poder de lo simbólico para imponer un sentido social del mundo, es decir, una forma de comprender y establecer relaciones sociales dentro de él. El poder simbólico “depende del poder material o simbólico acumulado por los agentes” (Bourdieu, 2000a: 3) y es ello lo que los ubica en un rol central en la generación de los imaginarios sociales. En otras palabras, los especialistas de la producción simbólica detentan el monopolio de la violencia simbólica legítima, es decir, el poder de imponer ciertas taxonomías arbitrarias (pero naturalizadas e ignoradas como tales) de la reproducción social como es el caso de las representaciones de género en torno a la forma de “ser princesa”.

2. Industrias culturales: los conglomerados DreamWorks y Disney

DreamWorks es un estudio de animación estadounidense que, actualmente, pertenece a Viacom (Video & Audio Communications), el quinto conglomerado de medios más grande del mundo, con fuerte presencia global en la televisión por cable y satelital, la producción cinematográfica e internet. Por ello, es necesario comprender sus características, dimensiones y alcance. Viacom y sus producciones abarcan el mundo del cine con DreamWorks y Paramount Pictures, los contenidos televisivos con MTV Networks, BET (Black Entertainment Television) y el infantil Nickelodeon, y desarrollos en Internet con Neopets³. “A través de las plataformas de televisión y medios digitales, Viacom y sus marcas conectan con los niños, jóvenes y adultos, y desarrollan contenido original y auténtico para públicos diferentes, incluyendo la generación del milenio, los afroamericanos, los hispanos estadounidenses, los espectadores LGBT, el corazón de Estados Unidos y más”, describe la compañía en su sitio web. Es uno de los gigantes más valuado de esta industria en 14.800 millones de dólares y que cotiza en Wall Street.

DreamWorks SKG se fundó en 1994 por el director Steven Spielberg, responsable de películas como Jurassic Park (1993) ET El extraterrestre (1982) y Jaws (1975); el ex ejecutivo de Walt Disney Animation Studios, Jeffrey Katzenberg, quien estuvo encargado de dicho estudio cuando salieron películas de La Sirenita, La Bella y la Bestia, Aladdín y El Rey León; y David Geffen, productor discográfico y de cine, que trabajó con artistas como Elton John, Guns N' Roses, Nirvana. Este espacio se creó con el fin de tener libertad creativa y control sobre cómo se distribuían y comercializaban las películas.

La primera producción de DreamWorks fue la película Amistad (1997). Recibió cuatro nominaciones al Óscar, aunque la recaudación por taquilla apenas pudo superar el presupuesto de la película. Mientras el estudio se encontraba produciendo películas entre los años 1997 y 1998, firmó un acuerdo con Pacific Data Images, empresa de producción de animaciones a computadora, la cual se dedicaba a realizar efectos especiales y anuncios

³ Neopets es un sitio web de mascotas virtuales abierto a todo el público, niños, adolescentes y adultos totalmente gratis en noviembre de 1999 por Adam Powell, y Donna Williams. Luego de pertenecer a la compañía Viacom desde el 20 de junio de 2005, fue adquirida por JumpStart el 17 de marzo del 2014. Neopets cuenta con más de 1.000 juegos propios y originales que puedes jugar las veces que tú quieras. Estos juegos se encuentran en la Sala de Juegos, y están divididos en distintas categorías, como, por ejemplo: de acción, de aventuras, de multijugador, de azar, entre otras. Neopets permite al jugador adoptar a una de las 55 diferentes especies de mascotas virtuales, jugar a cientos de juegos flash y otras actividades que posee para ganar neopuntos (la moneda del juego), con la que posteriormente se pueden comprar diferentes objetos virtuales del sitio. Aunque algunas de las actividades de la página requieren del uso de puntos especiales llamados Neocreditos o la compra de una membresía premium, servicios a los que se accede con dinero real que no son necesarios para jugar en este sitio virtual.

para televisión. Este acuerdo le ayudó a DreamWorks a hacer *Antz* (1998), su primera película animada y la segunda película animada por completo a computadora en la historia después de *Toy Story* (1995). *Antz* fue una traición de Katzenberg hacia Disney ya que John Lasseter (animador, director de cine y productor en Pixar Animation Studios⁴), en confianza, le había contado el proyecto de *Bichos: Una aventura en miniatura* (1998). A pesar de que *Antz* recibió muchas críticas positivas y tuvo éxito en taquilla, fue opacada un mes después por el estreno de *Bichos*, la cual era más amigable y familiar. Esto marcó el primer precedente de una gran competencia entre Disney y DreamWorks. Este último ganó en la fecha de lanzamiento, pero perdió popularidad y reconocimiento. En el año 2000, se creó la división de DreamWorks Animation con la adquisición de Pacific Data Images.

DreamWorks había obtenido un mediano éxito en la producción y distribución de películas y un poco de notoriedad en el mundo de la animación. Todo cambió cuando en 2001 el estudio estrenó la primera película de **Shrek**. Cabe mencionar que este film buscó romper con la animación clásica integrando elementos de la cultura pop y un humor maduro y diferente para este tipo de películas, funciona como una sátira o parodia de otros filmes de cuentos de hadas. El elenco incluyó a estrellas como Mike Myers, Eddie Murphy y Cameron Díaz. *Shrek* se convirtió en la cuarta película más taquillera del 2001, recaudando casi 500 millones de dólares en el mundo. También fue la primera ganadora del Óscar en la categoría de Mejor Película Animada, superando a *Monsters Inc.* (2001) de Pixar, y el Globo de Oro a la Mejor Película - Comedia o Musical. A su vez, recibió seis nominaciones al Premio BAFTA, ganando a la Mejor Película de Animación y recibió nominaciones en los Annie Awards. Fue incluida en el Top 10 del American Film Institute como la octava mejor película animada de la historia y participó en la selección oficial del Festival de Cannes de 2001.

DreamWorks Animation decidió seguir intentando con la animación tradicional y estrenó *Spirit: El Corcel Indomable* (2002) y *Simbad: La Leyenda de los Siete Mares* (2003). Mientras que *Spirit* había dado buenos resultados teniendo críticas positivas y éxito en taquilla, este no fue el caso de *Simbad*, el cual fue un fracaso comercial que casi lleva a la quiebra a la compañía. Esto hizo que DreamWorks Animation se viera forzado a abandonar la animación tradicional y a dedicarse sólo a producir películas animadas a computadora. Por estos motivos, y tras el éxito de *Shrek*, se estrenó *Shrek 2: Un Viaje a Muy Muy Lejano* en 2004. Esta secuela es la película animada más exitosa de este estudio hasta el día de hoy. Recaudó casi 1.000 millones de dólares en todo el mundo, recibiendo críticas positivas. Fue nominada a la Palme d'Or en el Festival de Cannes, a los Óscars como Mejor Película Animada, a los Globos de

⁴ Es un estudio cinematográfico de animación por computadora subsidiario de Walt Disney Studio.

Oro como Mejor Canción Original, entre otros premios. Al elenco se sumaron Julie Andrews, Antonio Banderas y John Cleese.

A pesar del éxito de Shrek 2, la compañía sobreestimó la demanda de DVD para esta película, originando una pérdida de hasta un 25% de las ganancias del primer trimestre de la empresa. DreamWorks estuvo cerca de la bancarrota y empezaron algunos problemas. Durante 2004 se constituyó DreamWorks Animation como compañía independiente que se llevó los derechos de marca. Además, Viacom compró DreamWorks SKG. El objetivo principal de los tres fundadores comenzó a derrumbarse y el estudio comenzó a llamarse DreamWorks Studios. Sin embargo, en 2008, anunció su separación de Paramount Pictures y surgió la firma de un acuerdo con el conglomerado indio Reliance Anil Dhirubhai Ambani Group, lo que le devolvió la independencia a DreamWorks y despide a uno de sus fundadores: David Geffen. Esto significó buscar nuevos distribuidores, por lo que Spielberg terminó por firmar un acuerdo con Walt Disney Studios.

Es importante aclarar que en ese momento coexistieron dos DreamWorks: DreamWorks Animation, liderada por Jeffrey Katzenberg y DreamWorks SKG, la empresa de producción liderada por Spielberg. A nivel mercado generó confusión por lo que Spielberg debió obtener la licencia de DreamWorks Animation para utilizar el nombre de DreamWorks, las marcas registradas y el logotipo.

Katzenberg había anunciado el lanzamiento al mercado de la franquicia de Shrek, que constaría en cinco películas, desde el éxito del primer film. En 2007 se estrenó Shrek Tercero, que fue un éxito en taquilla, pero no como sus antecesoras y recibió críticas que indicaban que la película era más de lo mismo y no aportaba novedad a la comedia. En 2010, el estudio estrenó Shrek Para Siempre en 2010, que también fue un éxito en taquilla y los críticos la consideraron mejor que su antecesora, pero no más grande que las dos primeras. En 2011 se estrenaría una precuela y spin-off de Shrek, El Gato con Botas, que luego tendría su propia saga con estrenos hasta 2022. Con los años se declaró que el proyecto sería cancelado y que Shrek para Siempre sería el último largometraje de la franquicia. Sin embargo, en 2016 se develó que la quinta película se encontraba en producción, aunque hasta el momento no se conoce una fecha de estreno. Finalmente, se pueden enumerar diferentes éxitos que tuvo esta productora, destacándose Madagascar, Kung Fu Panda, Cómo entrenar a tu dragón, Un Jefe en Pañales, Vecino Invasores, Bee Movie, Monstruos vs Aliens, Megamente, Los Croods, Tolls.

Volviendo al año 2009, luego de varios días de negociación, DreamWorks, se aseguró una inyección de capital de 825 millones de dólares gracias al acuerdo alcanzado con el grupo indio Reliance Big Entertainment, JP Morgan y Disney, como se mencionó anteriormente. Gracias a este acuerdo, DreamWorks Studios produciría seis películas al año que serían distribuidas por Disney a partir de 2010. El acuerdo establecía como fecha límite agosto del 2016 y Spielberg no tenía intención de renovarlo. Tampoco ayudó en ese momento que una de las divisiones de DreamWorks, DreamWorks Animations, sea una de las competidoras directas de Disney. En 2015, se hizo público que DreamWorks SKG y Disney no iban a renovar su acuerdo de distribución. DreamWorks ya se encontraba en negociaciones con otros conglomerados y, para finales de 2015, se reveló que Universal Studios había firmado un acuerdo de distribución con Amblin Partners, la nueva empresa de contenido creada por Reliance, Entertainment One, Participant Media y Spielberg, la cual adoptó a DreamWorks como marca. El acuerdo con Universal trajo beneficios como una alianza de DreamWorks con Netflix para producir más de doce series originales de ambas compañías incluyendo a los personajes más icónicos de las películas animadas de DreamWorks.

The Walt Disney Company comenzó su trayectoria principalmente durante la década de los 90 y, hoy en día, es la empresa mundial líder en la industria del entretenimiento. Fue creada en los años 20 como un estudio de dibujos animados y a partir de ahí comenzó su expansión hacia otros formatos, canales y rubros. Actualmente, es el segundo grupo mediático más grande del mundo, después de Comcast⁵, y ofrece servicios diversificados: cine, televisión, música, radio, teatro, merchandise, juegos y parques de diversiones⁶. Según Forbes, en 2019 Disney se ubicó entre las diez empresas más valiosas del mundo, con un valor de 52.200 millones de dólares. En los últimos años la compañía adquirió importantes productoras y canales de televisión que hicieron que duplicará sus ingresos y creciera un 500% en valor.

Disney Studio Entertainment es la parte principal de la corporación y es liderada por Dick Cook. Esta se divide en las siguientes compañías: Buena Vista Motion Pictures, Walt Disney Pictures, Hollywood Pictures, Touchstone Pictures, DisneyToon Studios, Walt Disney Animation Studios y Pixar Animation Studios, Walt Disney Pictures Distribution (distribuye sus contenidos en Estados Unidos), Walt Disney Motion Pictures Distribution International (distribuye sus contenidos a nivel mundial), Walt Disney Home Entertainment (distribuye sus contenidos en formatos de video), Walt Disney Records (engloba los sellos disqueros Walt

⁵ <https://corporate.comcast.com/>

⁶ El mapa de medios de The Walt Disney Company se encuentra disponible en https://storage.googleapis.com/titledmax-media/1c8ace8f-every-company-disney-owns-13_pageversion-lq.jpg

Disney Records, Hollywood Records, Lyric Street Records), Disney on Broadway, Disney Live Family Entertainment, 20th Century Studios, Searchlight Pictures, Marvel Studios, Lucasfilm y Disney Media Networks⁷.

Yendo hacia la historia de esta compañía, The Walt Disney Company⁸ inició en 1923 en Los Ángeles como un estudio de animación. Fue en ese entonces que Walt Disney y su hermano Roy, produjeron una serie de películas de acción real y animación cortas llamadas Las Comedias de Alicia, basadas en la obra Alicia en el País de las Maravillas. De esta manera se fundó The Walt Disney Company, a la que hoy pertenece The Walt Disney Studios. En 1928, apareció por primera vez Mickey Mouse, seguido por Pluto, Goofy, el Pato Donald, y el resto de la familia Disney. En la misma década, Disney produjo varios cortometrajes basados en cuentos de hadas, entre ellos se encuentran: Los Tres Cochinitos, Caperucita Roja y El Patito Feo, muchos de ellos obtuvieron varios premios Oscar. En 1937, Disney produjo su primer largometraje, Blancanieves y los Siete Enanitos y demostró que los dibujos animados podían ser un género en sí mismo, pero a pesar de que la película fue un éxito de recaudación, la empresa se endeudó por los préstamos que solicitó para el proyecto. Esta película dio inicio a los cuentos de princesas, siendo Blancanieves el primer personaje de princesa en ser desarrollado.

Durante las décadas de 1940 y 1950, Disney fue ampliando su estudio e incluyó estudios de sonido e instalaciones artesanales de producción. En 1940, se estrenó Pinocho, la cual fue un éxito de crítica, pero otro desastre comercial. Disney quería ser innovador y le gustaba el riesgo, pero tenía que satisfacer a un público poco amante de novedades y experimentos. Lo mismo sucedió con Fantasía (1940), en la que los dibujantes combinaron los movimientos de los personajes con la música. El desgaste económico que provocaron en la empresa estos estrenos se vio absorbidos tiempos después con el estreno de Dumbo (1941) y Bambi (1942). Durante estos años, Estados Unidos entró en la Segunda Guerra Mundial y el estudio comenzó con la producción de material propagandístico y moral para el gobierno. A partir de allí, Disney produjo otros largometrajes animados como: La Cenicienta (1950), Alicia en el

⁷ La división de Media Networks se encuentra centrada en American Broadcasting Company (ABC) grupo adquirido en 1996 por Disney y opera: Walt Disney Television, ABC Studios (antes Touchstone Television), ABC Entertainment, Disney-ABC Domestic Television (antes Buena Vista Television), Disney maneja un grupo de canales de televisión restringida que son Disney Channel, ABC Family, Toon Disney, el grupo ESPN y SOAPnet. Además, tiene presencia accionaria en Lifetime, A&E, E! (vendido a Comcast) y Jetix Europe N.V. Disney participa de GMTV, compañía que opera The Breakfast Programmes en ITV, en el Reino Unido y también es parte de Super RTL en Alemania. A través de ABC, Disney maneja diez estaciones de televisión local, dos estaciones locales de radio y ESPN Radio, junto con Radio Disney.

⁸ Comenzó llamándose Disney Bros, se renombró en 1925 como The Walt Disney Studios y en 1986 cambió su nombre a The Walt Disney Company, como se conoce actualmente.

País de las Maravillas (1951), Peter Pan (1953), La Dama y el Vagabundo (1955, mismo año en que decidieron crear el primer parque Disneyland en Anaheim California) y La Bella Durmiente (1959). Posteriormente, se creó la película Mary Poppins (1964) la cual combinaba animación y acción real, obteniendo cinco premios Oscar.

Después de la aparición de la primera película de Winnie the Pooh (1966), Walt Disney falleció el 15 de diciembre de 1966 a los 65 años de edad. Lo que posiblemente influyó en el hecho de que la década de los 70 fuera una de las más pobres para la compañía, ya que de ese entonces sólo es posible destacar la aparición de la película Robin Hood en 1973. Así, Disney se sumió en una de sus más profundas crisis, sin embargo, diez años más tarde, en 1983 se creó el canal Disney Channel y, cuando la compañía ya estaba a punto de llegar a la bancarrota, renació con La Sirenita (1989). Esto significó la salvación de la compañía. De forma que, los años 90 se convirtieron en la época dorada de Disney con la creación de más largometrajes en su historia.

Además, tuvo lugar otro éxito gracias a un acuerdo que se dio entre Disney y los estudios de animación Pixar para producir Toy Story (1995), siendo la primera en ser realizada completamente en computadora. Durante esta década se destacaron importantes producciones como: La Bella y la Bestia (1991), Aladdín (1992), El rey león (1994), Pocahontas (1995), El Jorobado de Notre Dame (1996), Hércules (1997), Mulán (1998), Tarzán (1999). La Bella y la Bestia fue el primer film animado en ser nominado a un Oscar a Mejor Película. En 1998, Disney firmó un contrato de cinco películas con Pixar, una de ellas fue Bichos: Una aventura en miniatura (1998).

Disney se destacó en la década de los 2000 con la compra de Pixar en 2006 y películas animadas como: Dinosaurio (2000), Monsters Inc. (2001), Buscando a Nemo (2003), Los Increíbles (2004), Cars (2006), Ratatouille (2007), Wall-E (2008), Up (2009), La Princesa y el Sapo (2009), Enredados (2010) y películas de no animación como: Piratas del Caribe: La maldición de la Perla Negra (2003), La Búsqueda (2004), Las Crónicas de Narnia: El León, la Bruja y el Ropero (2005), Piratas del Caribe: El Cofre del Hombre Muerto (2006), Piratas del Caribe: En el Fin del Mundo (2007), Las Crónicas de Narnia: El Príncipe Caspian (2008), Encantada (2008). Durante los últimos diez años se estrenaron Ralph el Demoledor (2012 y 2018), Valiente (2012), Frozen (2013 y 2019), Moana, Raya y el Último Dragón (2021) y Encanto (2021), Red (2022), entre otras.

En este sentido, no se debe perder de vista que estos conglomerados funcionan, como ya se mencionó, como instrumentos ideológicos (Silva, 1978), que se comportan como sistemas

simbólicos (Bourdieu, 2000a) y como tales son instrumentos de integración social que proponen esquemas para la comprensión del mundo social. Por lo tanto, ambos grupos no solo tienen un valor económico, sino que su hegemonía reside en el poder simbólico que detentan. Estas industrias fabrican productos culturales estándares con la misma organización y planificación que el resto de las industrias. Sus películas, programas, obras de teatro y juegos son mercancías producidas con la misma racionalidad técnica que la fabricación de coches en serie (Mattelart, 1997). Tanto las películas de DreamWorks como de Disney representan una reproductibilidad estereotipada de la cultura que refleja lo hegemónico. Es más, no solo comprende a la producción cinematográfica, sino que son un “mundo cultural” compuesto por una cadena de merchandising que completa la lógica de la producción en serie y estandarizada del tiempo libre y la diversión, lo que implica abordar los sentidos que contienen sus productos. Por ello, es pertinente hablar de Disney y DreamWorks desde la noción de industria cultural o en palabras de Silva (1978) de industria ideológica:

Por eso resulta pertinente y feliz la expresión “industria cultural”, aunque, como lo hemos insinuado, sería aún más propia la expresión de “industria ideológica”. Por eso tal vez ha dicho Herbert Marcuse que la ideología está hoy en el proceso mismo de producción (Silva, 1978: 171 y 172).

El autor agrega que la ideología es producida industrialmente y que tiene como fin la producción de un gigantesco capital ideológico cuyo portador es el hombre común. Este mismo tiene su mente condicionada por todos los mensajes de estas industrias que le generan una dependencia espiritual o psíquica al sistema social dominante, es decir, a la manera de comprender el mundo (Silva, 1978).

Por lo tanto, es necesario definir, diferenciar y explicar las nociones de industria cultural e industria(s) cultural(es). A partir de 1975 la gestión de la economía política se abrió paso a través de una reflexión sobre las *industrias culturales*, en un contexto de desarrollo de nuevos medios y tecnologías de comunicación con procesos de mercantilización de la producción cultural avanzados. El paso al plural reveló el abandono de una visión genérica de los sistemas de comunicación y puso en relieve la diversidad de sectores económicos implicados en la producción cultural que tienen sus propias especificidades (Mastrini, 2020). Se trató de entrar en la complejidad de estas diversas industrias para intentar comprender el proceso creciente de valoración de las actividades culturales por el capital, en un momento en el que las políticas gubernamentales de democratización cultural y la idea de servicio y monopolio públicos debieron afrontar la lógica comercial de un mercado en vías de internacionalización.

[Adorno y Horkheimer utilizan] el término “industria cultural” para denunciar la estandarización de los contenidos simbólicos derivada de las técnicas reproductivas aplicadas a la creación cultural. Al mismo tiempo, preocupados por cuanto las técnicas industriales y la reproducción mecánica para el consumo de masas afectaba peligrosamente el “aura” y el valor principal de cualquier obra de arte, colocaron en primer término la oposición entre “cultura culta” y “cultura vulgarizada”, o lo que es igual, actualizaron la vieja dicotomía de “alta” y “baja cultura” (Getino, 2008: 26).

Mastrini en “Una aproximación a la economía de las industrias culturales” plantea que lo más significativo que proponen Adorno y Horkheimer “...es que el modo industrial de producción produce como resultado una cultura masiva que lleva incorporado el sello del proceso industrial: serialización, estandarización, división del trabajo, definición del proceso de trabajo por el capital, y criterios de mercado” (Mastrini, 2020: 2). Al hablar de industria cultural en singular, los autores designan un movimiento general de la cultura y utilizan el concepto para rechazar la noción de cultura de masas, no se interesan ni abordan el modo de institucionalización que implican los procesos de producción (Mastrini, 2020).

En la década de los 70 se determinaron las bases teórico-metodológicas de la economía política. Fue en este momento en el que la Economía Política de la Comunicación tomó como tarea central desentrañar las lógicas políticas, económicas y sociales presentes en las industrias culturales (Mastrini, 2020). A partir de que las industrias culturales comienzan a ser reivindicadas como parte del desarrollo económico general, su estudio fue abordado por instituciones como la UNESCO que publicó el libro “Industrias culturales: el futuro de la cultura en juego” en 1982. En el mismo definió a las industrias culturales como aquellas en las que “los bienes y servicios culturales se producen, reproducen, conservan y difunden, según criterios industriales y comerciales, es decir, en serie y aplicando una estrategia de tipo económico, en vez de perseguir una finalidad de tipo cultural” (UNESCO, 1982: 18). En este libro se hace énfasis en que las industrias culturales están constituidas por distintos tipos de industrias que, a partir de procedimientos industriales, comparten el hecho de reproducir una obra. De otra manera, Getino enmarcó este concepto como:

(...) el término industrias culturales se refiere a aquellas que combinan la creación, la producción y la comercialización de contenidos simbólicos y creativos intangibles, que están normalmente protegidos por derecho de autor y que pueden adoptar la forma de un bien o un servicio cultural. En cambio, el término “industrias creativas” (...) supondría un conjunto más amplio de actividades, dentro del cual se incluyen las industrias culturales tradicionales más toda la producción artística o cultural en la que los bienes y servicios contienen algún elemento artístico o creativo sustancial (...) [como] la

arquitectura, el diseño de modas, el software de entretenimiento, las artes escénicas, el mercado de antigüedades (Getino, 2008: 30).

DreamWorks y Disney son consideradas industrias culturales porque producen y distribuyen productos culturales que son ampliamente consumidos por el público. Ambas compañías producen y distribuyen productos culturales que están al servicio de la globalización cultural y la imposición de un modelo cultural homogéneo, utilizando la tecnología de la comunicación para imponer su cultura de masas y su visión del mundo. En otras palabras, producen películas animadas, series de televisión, música, libros y otros productos de entretenimiento que forman parte de la cultura popular. Estas empresas no solo crean productos culturales, sino que también promueven su consumo a través de diversas estrategias de marketing y publicidad, lo que contribuye a la difusión y consolidación de su presencia en la cultura popular.

Como se podrá ver en el siguiente apartado, estos conglomerados mediáticos retoman en sus producciones a los clásicos cuentos de hadas de la cultura popular y son ellos quienes los masifican formando parte de la cultura masiva. Bettelheim, en su trabajo “Psicoanálisis de los cuentos de hadas” plantea que este tipo de historias han sido difundidas y consumidas a lo largo del tiempo en la literatura infantil porque tratan temas universales para las infancias. En este sentido, entender sus características y rasgos particulares permite comprender y analizar las distintas historias producidas por estas industrias culturales.

3. Los cuentos de hadas y la cultura masiva

En este sentido, y como se estuvo desarrollando previamente, esta producción masiva y en serie de ambos conglomerados se caracteriza por recuperar ciertos elementos de la cultura popular como el caso de los cuentos de hadas. Estos últimos son un elemento eternamente presente dentro del campo de la literatura infantil. Indagar sobre estas definiciones resulta de interés para este trabajo, ya que, como vimos, la saga de DreamWorks busca discutir/dialogar con este tipo de historias y la llamada tradición de cuentos de hadas; mientras que Disney, como veremos, retoma elementos de esta tradición para contar sus propias historias de las princesas clásicas. A continuación, se desarrollan características particulares de los mismos que luego servirán para analizar la forma de “ser princesa” del corpus seleccionado.

Los cuentos de hadas son relatos cortos, con una estructura narrativa sencilla sobre una aventura particular de sus protagonistas. Como todo cuento, están divididos en la típica estructura de introducción, nudo y desenlace, que permite al lector situarse dentro de la historia. Una de sus características más distintivas es que suelen incluir elementos fantásticos: objetos, sujetos o fenómenos paranormales o por fuera de las leyes físicas de la naturaleza, animales parlantes o antropomórficos, seres mitológicos o folclóricos (hadas, duendes, centauros, brujas, magos), así como pociones, tónicos o hasta alimentos mágicos que producen efectos sobrenaturales. De esta forma, los personajes viven aventuras humanas, pero existen elementos sobrenaturales que atraviesan la experiencia narrativa.

El psicoanálisis es un campo que se ha ocupado de estudiar este tipo de historias y específicamente su relación con la niñez. Bettelheim (1994), expresa que este tipo de relatos tratan sobre algún problema existencial que se relaciona con la capacidad de superar los problemas que toda persona tiene en su infancia. La solución encontrada durante el desarrollo de la historia le permite al niño comprender ese problema y adquirir la capacidad de desarrollar soluciones para esos mismos conflictos en su vida real. Por lo tanto, “los cuentos de hadas tienen un valor inestimable, puesto que ofrecen a la imaginación del niño nuevas dimensiones a las que le sería imposible llegar por sí solo” (Bettelheim, 1994: 10). Entonces, en primer lugar, el cuento de hadas siempre relata un conflicto existencial, pero siempre sugiere, también, cómo se soluciona ese conflicto.

En segundo lugar, otra característica es la cualidad unidimensional de sus personajes, es decir, no poseen la complejidad ni individualidad propia de las personas, sino que son héroes o villanos, amigos o enemigos, sin ambigüedad y sin matices. De acuerdo con el autor, en los personajes del cuento de hadas el bien y el mal están omnipresentes y toman cuerpo en

distintos personajes colocándolos de un lado o del otro en la línea divisoria entre héroes y villanos. “Esta dualidad plantea un problema moral y exige una dura batalla para lograr resolverlo” (Bettelheim, 1994: 12). “Los personajes de los cuentos de hadas no son ambivalentes, no son buenos y malos al mismo tiempo, como son todos en realidad. La polarización domina la mente del niño y también está presente en los cuentos” (Bettelheim, 1994: 13). La misma proporciona la decisión básica sobre la que se constituirá todo el desarrollo posterior de la personalidad del niño/a. Un ejemplo de esta polarización son las representaciones de género que dividen el “ser mujer” y “ser hombre” con rasgos y comportamientos específicos para cada uno presentes en las historias de los mencionados conglomerados que se analizarán más adelante.

En tercer lugar, de acuerdo con Bettelheim, otro de los elementos distintivos del cuento de hadas es la forma muy particular en la que concluyen los relatos: el final feliz. El mismo es la realización plena de ese escenario ideal en donde el conflicto existencial que plantea la historia ha sido resuelto. Funciona como una promesa de la que el niño está siempre consciente a lo largo de la historia y que le permite atravesar el camino que exige la superación de los obstáculos planteados. Traspolando lo relatado a la experiencia real del niño, el final feliz se mantiene como un ideal alcanzable en el mundo real al que el niño podrá llegar si atraviesa sus propios conflictos de crecimiento.

En relación a esto, los cuentos de hadas se toman en serio los problemas y angustias existenciales y hacen hincapié en ellas directamente: la necesidad de ser amado y el temor a que se crea que uno es despreciable. Por ejemplo, los cuentos de hadas plantean el típico final “Y a partir de entonces vivieron felices para siempre”, no engañan al niño haciéndole creer, aunque sólo sea por unos momentos, que es posible vivir eternamente. Esto indica que lo único que puede ayudarnos a obtener un estímulo a partir de los estrechos límites de nuestra existencia en este mundo es la formación de un vínculo realmente satisfactorio con otra persona. En palabras de Bettelheim:

Estos relatos muestran que cuando uno ha logrado esto, ha alcanzado ya el fundamento de la seguridad emocional de la existencia y permanencia de la relación adecuada para el hombre; y sólo así puede disiparse el miedo a la muerte. Los cuentos de hadas nos dicen, también, que si uno ha encontrado ya el verdadero amor adulto, no tiene necesidad de buscar la vida eterna (Bettelheim, 1994: 14).

En cuarto lugar, según Bettelheim, la naturaleza de los cuentos de hadas desde su estructura simbólica, facilita al niño la tarea de absorber inconscientemente su significado sin esfuerzo

en su estructura psicológica. En un cuento de hadas, pareciera que todo está dado para ser transparente para el inconsciente infantil, para aceptarse sin dificultad cognitiva y sin pasar por procesos de angustia emocional. Es quizás esta cualidad estructural la que ha generado tanto éxito en la reproducción histórica de este tipo de relatos, dado que su asimilación no requiere de un esfuerzo psicológico por parte del lector y, además, colabora con la resolución de cuestiones intrínsecas al crecimiento. Desde el abordaje de Bettelheim, resulta lógico comprender al cuento de hadas como un relato de fácil asimilación para la estructura psicológica del niño. El cuento de hadas es un relato que presenta un problema existencial y que desarrolla su resolución a partir de personajes que encarnan una estructura psicológica simple, culminando en un final feliz. Esta es la misma fórmula que se ha repetido a lo largo de la historia, desde el nacimiento formal de los cuentos de hadas.

En quinto y último lugar, otro aspecto relevante a destacar es que al mismo tiempo que divierte al niño, el cuento de hadas le ayuda a comprenderse y alienta el desarrollo de su personalidad (Bettelheim, 1994). Para Bettelheim, le brinda significados a diferentes niveles y enriquece la existencia del niño de tan distintas maneras; acá es donde se evidencia la relevancia del análisis de las representaciones de género reproducidas en estas industrias culturales que se desarrolla en “Representaciones de género en la infancia”.

La estructura narrativa, el nombre de los personajes y sus cualidades psicológicas se mantienen, pero hay muchos detalles y características que han mutado a lo largo del tiempo para adaptarse a las formas de consumo y de vida de la sociedad actual. Precisamente en esta línea, no podemos dejar de reconocer a uno de los grandes responsables de la adaptación y divulgación de estas mismas historias de cuentos de hadas durante el siglo XX es el conglomerado Disney. Si hacemos memoria, es probable que muchas de estas características se reflejan en sus películas clásicas. Con animales, con personas, bajo el mar o en mundos fantásticos, esta franquicia se ha ocupado de adaptarlos y distribuirlos al público infantil. Esto se debe justamente a que el cuento de hadas ingresa a la cultura de masas de la mano de The Walt Disney Company. A su vez, años más tarde, DreamWorks retoma ciertos elementos del cuento de hadas ya sea para replicarlos y para discutir/ dialogar con ellos como el caso de Shrek mencionado en la introducción.

Barbero en su obra “De los medios a las mediaciones”, se interesa por el proceso, que durante los siglos XIX y XX, se fue gestando lentamente a partir de las disputas hegemónicas libradas dentro del sistema capitalista, especialmente en Occidente. Dentro de este se encuentra la incorporación de las clases populares a la cultura hegemónica acompañado por el desarrollo de las tecnologías de impresión (como por ejemplo el nacimiento del folletín como el primer

“medio”) que permite el despegue de la producción masiva (Barbero, 1987). Es en este momento que surge el nacimiento de la cultura masiva que será un elemento de disputa hegemónica moderna. El autor sostiene que no hay que pensar a la cultura de masa como un fenómeno que aparece de golpe; por el contrario, lo masivo se fue gestando lentamente desde lo popular (Barbero, 1987).

El contexto de emergencia de la cultura masiva está dado por la voluntad homogeneizante del Estado Moderno que, a través de sus instituciones, busca generar individuos dóciles, que adhieran a las formas productivas establecidas. Lo “masivo” proviene justamente de esta voluntad homogeneizante. Barbero nos indica que el concepto masa, a diferencia de la multitud, es un conjunto homogéneo, objetivable, estudiable y dominable. El mismo se toma de la psicología, en tanto se entiende a la masa como un fenómeno psicológico donde la persona pierde su individualidad y es capaz de decidir y actuar de forma distinta a que si estuviera aislado o actuando por su cuenta. Dentro de la cultura masiva, las personas no son un conjunto de individuos, sino un elemento homogéneo que toma decisiones unificadas: que vive, siente y actúa de forma homogénea. Ante la emergencia de este fenómeno en el entendimiento de las clases dominantes, el Estado busca elementos para dominar lo masivo, y encuentra en la cultura una herramienta capaz de contribuir con este proceso.

En este sentido, Barbero en “Memoria narrativa e industria cultural” establece que no hay que reducir a la cultura masiva a lo que pasa o se desarrolla en los medios de comunicación. Sino por el contrario es un “principio de comprensión” de los nuevos modelos de comportamiento, es decir, refiere a un modelo cultural. Esto significa que lo que pasa en los medios no puede ser comprendido fuera de su relación con los mediadores y los contextos culturales desde los cuales o en contraste con los individuos la cultura (Barbero, 1982).

Por lo tanto, la cultura masiva comprende a las industrias culturales, las cuales son formadoras de imaginarios y representaciones sociales. Los conglomerados de Disney y DreamWorks, hegemónicos dentro de los medios de comunicación infantiles, producen y reproducen representaciones pertinentes a analizar, ya que en ellos circulan los estereotipos de género. Hablar de representaciones para referirse a las construcciones de estas imágenes mediáticas implica entender este proceso como una estructura compleja de relaciones en lugar de una transmisión lineal entre emisor-mensaje-receptor (Hall, 1980). Barbero critica cualquier análisis de la cultura de masas y de los medios de comunicación que parta de un esquema teórico que identifique al emisor con los dominadores y al receptor con los dominados. El proceso es complejo, no puede ser pensado en términos de estímulo-

respuesta. Lo que importa es lo que las masas hacen con los medios, qué tipo de recepción proponen.

En este proceso, hay dos sistemas de representación relacionados: por un lado, la cultura en tanto trama de sentidos compartidos y, por el otro, un lenguaje en común, el conjunto de signos que nos da la capacidad de representar e intercambiar sentidos (Hall, 1997). La combinación de estos sistemas genera una representación que se construye en dos momentos distintos, cada uno de ellos con características específicas, pero relacionados y articulados: la codificación y decodificación (Hall, 1980). El mensaje es producido a partir del empleo de códigos y decodificado dentro de las prácticas sociales sin que ninguna instancia determine a la otra. Por lo tanto, el sentido no es algo dado, sino que es un producto histórico y cultural, es construido y “el resultado de una práctica significativa” (Hall, 1997). El sentido, en consecuencia, es histórico, múltiple y construido.

Más allá de los sentidos o representaciones hegemónicas de un momento histórico determinado, siempre hay disputa de diversos significados. ¿Qué sucede con los sentidos presentes en la saga de Shrek y más precisamente en la forma de “ser princesa” de dicho relato? ¿De qué manera discute y dialoga con las representaciones de la industria cultural de Disney? El punto central reside en identificar continuidades y rupturas entre ambas narrativas para analizar las representaciones de género presentes en dichos relatos en las formas de “ser princesa”.

4. Representaciones de género en la infancia

En relación a los desarrollos previos, Giroux (2000) expone que Disney funciona como una “máquina de enseñar” como productora de cultura. Sus mensajes son capaces de construir una legitimidad cultural para enseñar roles, valores e ideales específicos como los sitios más tradicionales de aprendizaje tales como la familia, escuela o institución religiosa (Giroux, 2000). Esto mismo va de la mano con el primer apartado de “Medios de comunicación” ya que, partiendo de Hall (1997), estos valores, roles e ideas conformarán un “sistema de representación” sobre estereotipos y roles de género representado y reproducido en las diversas producciones cinematográficas infantiles. En este sentido, Giroux (2000) sostiene que “(...) uno de los mensajes más polémicos que aparecen y desaparecen de las películas de dibujos animados de Disney se refiere a la representación de las muchachas y las mujeres (...)” (Giroux, 2000: 6).

Por lo tanto, para analizar las representaciones en torno a la mujer y más precisamente al “ser princesa” presentes en el objeto de estudio de esta tesina se tiene en cuenta las nociones de género y estereotipos de género. Desde la perspectiva de Scott, “(...) el género es un elemento constitutivo de las relaciones sociales basadas en las diferencias que distinguen los sexos y es una forma primaria de relaciones significantes de poder (...)” (Scott, 1990: 46).

Siguiendo su definición, Scott plantea que el género comprende cuatro elementos que coexisten. En primer lugar, símbolos culturales que evocan representaciones múltiples. En segundo lugar, conceptos normativos que interpretan los significados de los símbolos para delimitar sus posibilidades metafóricas. Estas declaraciones normativas tienen su forma en las doctrinas (religiosas, educativas) y allí es donde se expresa por ejemplo el significado de “ser varón” y “ser mujer” que se intentará analizar más adelante en la forma de “ser princesa” a través de las películas de Disney y Shrek. En tercer lugar, las nociones políticas y referencias de instituciones/ organizaciones sociales. Esto refiere a que para analizar el género no solo se debe contemplar a la familia y el parentesco, sino por el contrario también el mercado de trabajo, la educación y la política para comprender con una visión más amplia los símbolos y representaciones de género. Por último, la construcción de la identidad subjetiva contemplando no solo el miedo a la castración como explica el psicoanálisis sino también; entender a las identidades genéricas en relación directa con sus actividades, organizaciones sociales y representaciones culturales históricamente específicas.

Al mismo tiempo, Gamba (2008) establece que “(...) la categoría de género es una definición de carácter histórico y social acerca de roles, identidades y valores que son atribuidos a varones y mujeres e internalizados mediante los procesos de socialización (...)” (Gamba, 2008: párrafo 11). Las dimensiones que adjudica a la noción de género son similares a las planteadas por Scott (1990), para la autora el género es: una construcción histórica y social (puede variar de una época a otra e incluso de una sociedad a otra); una relación social, entre hombres y mujeres; una relación de poder por su carácter cualitativo; una relación asimétrica, ya que existe generalmente una dominación masculina y una subordinación femenina; es abarcativa porque no refiere solo a una relación entre sexos sino que involucra otros procesos de la sociedad como los símbolos, instituciones, sistemas económicos; es transversal porque atraviesa todo el entramado social, es una forma de comprender el mundo.

A su vez, “la dimensión de género es estructurante y constituyente del sujeto y de las relaciones sociales” (DGCyE, 2010: 80). En este sentido, se piensa al género como un “habitus”, categoría recuperada de Bourdieu en “Estructuras, habitus y prácticas”, entendiendo a los mismos como:

(...) sistemas de disposiciones duraderas y transferibles, estructuras estructurantes que funcionan como principios generadores y organizadores de prácticas y representaciones que funcionan de forma objetiva; sin suponer la obediencia a reglas y tampoco sin ser el producto de la acción organizadora de un director de orquesta (Bourdieu, 2007: 2).

Estas estructuras estructurantes constituyentes de representaciones y prácticas tienen su origen en el contrato social cuya historia reprimió el contrato sexual en palabras de Pateman (1995). La autora analiza en “El contrato sexual” cómo el contrato original de las sociedades civiles modernas “aparece” como una historia de relaciones sociales libres, en las cuales los habitantes cambian las inseguridades del estado de naturaleza por la libertad civil que será protegida por el Estado (Pateman, 1995). Convencionalmente, la teoría del contrato social presenta a la libertad ejercida por todos los ciudadanos de forma universal, cuando en realidad este contrato presupone un contrato sexual que permanece en secreto y en el cual la libertad civil se convierte en un derecho patriarcal (Pateman, 1995). En otras palabras, el análisis de la historia de este contrato esconde que bajo esa supuesta libertad hay una sujeción y dominación de los hombres sobre las mujeres, es decir, el contrato originario es un “pacto sexual - social” (Pateman, 1995).

De esta manera, la autora sostiene que la sociedad civil se dividió en dos esferas (la privada y la pública), pero que los teóricos y la historia solo se concentraron en la segunda. La privada que contiene al matrimonio y en la cual se ubica la mujer fue ignorada. La esfera privada es parte de la sociedad civil, pero a la vez está separada de ella. La antinomia entre privado vs público es otra forma de hablar de natural vs civil o de hombres vs mujeres (Pateman, 1995). Pateman establece que:

La esfera (natural) privada y de las mujeres y la esfera (civil) pública y masculina se oponen pero adquieren su significado una de la otra, y el significado de la libertad civil de la vida pública se pone de relieve cuando se lo contrapone a la sujeción natural que caracteriza al reino privado (Pateman, 1995: 22).

En este sentido, se fueron construyendo atributos propios de la masculinidad y otros propios de la feminidad asignando roles y estereotipos dentro de esta sociedad civil moderna patriarcal. En palabras de la autora:

Una vez que se ha efectuado el contrato originario, la dicotomía relevante se establece entre la esfera privada y la esfera pública civil - una dicotomía que refleja el orden de la diferencia sexual en la condición natural, que es también una diferencia política (Pateman, 1995: 22).

Siguiendo con este punto, es importante destacar que los personajes de la saga de Shrek y las diferentes películas de princesas de Disney se caracterizan precisamente por reproducir estas representaciones y estereotipos de género hegemónicos. Estos productos plantean una forma y un modo de “ser mujer” y otro de “ser varón”, a lo largo de estas historias se observa cómo los personajes transitan estas esferas de forma muy marcada. En términos de Bourdieu:

(...) el orden social funciona como una inmensa máquina simbólica que tiende a ratificar la dominación masculina en la que se apoya: es la división sexual del trabajo, distribución muy estricta de las actividades asignadas a cada uno de los géneros, de su espacio, su momento, sus instrumentos; es la estructura del espacio, con la oposición entre el lugar de reunión o el mercado, reservados a los hombres, y la casa, reservada a las mujeres (Bourdieu, 2000a: 22).

El orden masculino no solo se inscribe en las cosas, sino también en los cuerpos, enseñándole a las mujeres cómo comportarse con su cuerpo. Así, “se legitima una relación de dominación inscribiéndola en una naturaleza biológica que es en sí misma una construcción social naturalizada” (Bourdieu, 2000a: 37).

En este sentido, Scott (1990) afirma que el género es una forma primaria de relaciones significantes de poder, es el campo primario por medio o dentro del cual se articula el poder. Por ello, los medios de comunicación y las industrias culturales disputan el poder de lo simbólico para imponer un sentido social del mundo, es decir, una forma de comprender y establecer relaciones sociales dentro de él (Bourdieu, 2000a); el género será uno de los símbolos en disputa. Siguiendo con este punto, Bourdieu y Waqquant (1995) sostienen que la dominación masculina se basa en la lógica de la economía de intercambio simbólicos desarrollada en el primer apartado. Esto permite la dominación y asimetría en la relación entre hombres y mujeres principalmente en los vínculos de parentesco y matrimonio. Las mujeres se convierten en objetos de intercambio (símbolos) y trabajan para conservar y mantener su valor simbólico a través de un conjunto de acciones y cualidades que serán reflejadas en la forma de “ser princesa” (Martínez y Merlino, 2006).

En este sentido, Hollows en “Feminismo, estudios culturales y cultura popular” parte de que las producciones infantiles presentan continuamente a las mujeres adultas como amas de casa por ejemplo y en este punto las niñas “modelan” su comportamiento y expectativas en base a este rol reproducido en la televisión. En palabras de la autora, “los mensajes mediáticos que presentaban imágenes estereotipadas de mujeres no sólo socializaban a la audiencia infantil en ‘roles sexuales tradicionales’ sino que también les enseñaban que “debían dirigir sus intereses hacia la casa y el hogar” (Hollows, 2000: 17).

Se retomará a Gamarnik en “Estereotipos sociales y medios de comunicación un círculo vicioso” para desarrollar la noción de estereotipo:

(...) es una representación repetida frecuentemente que convierte algo complejo en algo simple. Es un proceso reduccionista que suele distorsionar lo que representa, porque depende de un proceso de selección, categorización y generalización, donde por definición se debe hacer énfasis en algunos atributos en detrimento de otros. Simplifica y recorta lo real (Gamarnik, 2009: 1).

En esencia, los estereotipos tienen éxito cuando actúan con “naturalidad”, es decir, cuando se incorporan al sentido común como naturales y obvios. Bourdieu llama “etnocentrismo de clase” a “considerar natural, es decir, al mismo tiempo obvia y fundada en la naturaleza, una manera de percibir que no es más que una entre otras posibles” (Gamarnik, 2009: 1). Es decir que “un estereotipo es una creencia que no se da como hipótesis confirmada por pruebas,

sino más bien considerada, de manera entera o parcialmente equivocada, como un hecho dado" (Jahoda, 1964: 694).

Los estereotipos "lleva[n] necesariamente implícito en su existencia un consenso" (Gamarnik, 2009: 1). A través de la simplificación y la generalización, establecen marcos y categorías y funcionan como organizadores de nuestro pensamiento, aunque, al mismo tiempo, limitan y recortan el modo de ver el mundo. Sin estas imágenes, le sería imposible al individuo comprender lo real, categorizarlo o actuar sobre ello. Para armar estas categorías se seleccionan características o rasgos de un grupo. Esta elección que es realizada por un sector dominante se acepta como representativa (Garmanik, 2009). De esta manera, los estereotipos mediatizan nuestra relación con lo real ya que son esquemas culturales preexistentes que actúan como filtros (Amossy, 2010).

Por lo tanto, la dimensión de género como estructura atravesará la forma de los sujetos de relacionarse socialmente y organizará sus prácticas. Establecerá los roles de "lo femenino" y "lo masculino" en su vida cotidiana. No se trata de rasgos innatos, sino que son construcciones sociales que forman parte del sentido social en tanto obvias y naturales. Los estereotipos de género serían así como la acción organizadora dentro de la sociedad civil moderna y siempre se ajustan a un verosímil social y son "el resultado de un aprendizaje social" (Amossy, 2010: 41). Esta es la forma ideal del funcionamiento del estereotipo, según la autora; sin embargo, es, por su naturaleza, simplificador. "En la medida en que el estereotipo responde al proceso de categorización y de generalización, simplifica y recorta lo real" (Amossy, 2010: 32). A lo largo de la historia, se ha asignado a las mujeres una serie de roles específicos, provocando visiones esquemáticas y deformadas que generan prejuicios.

A su vez, y retomando a los autores Martínez y Merlino (2006), ellos parten de que los productos culturales infantiles son transmisores de esquemas específicos de actitudes y comportamientos a partir de la construcción de los géneros a través de estereotipos. Las figuras representativas de la feminidad como lo son las princesas definen las posibilidades de los personajes y en este punto las "expectativas colectivas socialmente aceptadas y naturalizadas" (Martínez y Merlino, 2006: 126). Por ejemplo, la idea de "ser bella" como una condición natural del "ser princesa" (y, por lo tanto, mujer) y como tal es la que posibilita el lograr un "buen matrimonio" como único destino posible para estos personajes. Esto último, se desarrollará más adelante a través del análisis de los distintos personajes de las películas.

Los autores proponen analizar a través de las producciones cinematográficas infantiles los efectos de los medios partiendo de que los mismos imponen lo que construyen en el espacio

público. Esto refiere a que proponen modelos, patrones de conducta y de actitud que operando por repetición pueden irse incorporando tempranamente en los esquemas cognitivos y emocionales de los receptores (Martínez y Merlino, 2006). En otras palabras, la cantidad de material cultural y mediático creado por estas industrias culturales transmite y refuerza “esquemas de comportamientos socialmente aceptados”. En adición, estos autores agregan que:

En lo que respecta a la construcción de las identidades de género, es posible hallar en buena parte de los mensajes transmitidos por los medios, elementos que contribuyen a la reproducción de esquemas de pensamiento y comportamiento que se definen como legítimos y que son diferenciados para mujeres y varones (Martínez y Merlino, 2006: 126).

Retomando a Dotro (2007), los medios de comunicación proponen nuevos modos de construcción de la identidad infantil, los cuales uniforman la cultura infantil bajo un discurso homogéneo, como se mencionó previamente. Los mismos, junto a la familia y la escuela, ayudan a construir identidades y contribuyen “a establecer los sistemas simbólicos a través de los discursos y del imaginario que transmiten” (Belmonte y Guillamón, 2008: 116). De esta manera, y reanudando las palabras de Giroux (2000), para el autor fue necesario cuestionar los mensajes que se escondían detrás de las películas de Hollywood, ya que las películas de dibujos animados son productoras de cultura que legitiman roles, valores e ideales. A través del entretenimiento, se configuran estereotipos que legitiman y polarizan los géneros reforzando el status quo tradicional (Belmonte y Guillamón, 2008). Los medios de comunicación muestran una manera de ver el mundo produciendo significados, como fue desarrollado anteriormente, y construyen prototipos para escuelas, familias, identidades y comunidades modelo. Giroux (2000) explica que las películas de dibujos animados producen personajes (héroes y villanos) con características exóticas y estereotipados.

A modo de resumen, la importancia del análisis de los personajes y su forma de “ser princesa” tanto en Shrek como en Disney radica en que a través de ellos se reflejarán los espacios en los cuales circulan y se relacionan los actores del relato. “A las mujeres les está reservado el espacio de la casa y eventualmente las calles del pueblo. Los varones dominan las calles, las tiendas y los caminos que llevan hacia otras poblaciones” (Martínez y Merlino, 2006: 128). Asimismo, los varones son relacionados con el mundo de lo público (las tareas de producción, el dinero, lo racional, lo objetivo, la autoridad), mientras que a las mujeres se las vincula con el ámbito de lo privado (la casa, las tareas de reproducción y cuidados, lo emotivo o impulsivo, lo subjetivo, la sumisión). Las mujeres “sólo pueden aparecer en el orden social como un

símbolo cuyo sentido se constituye al margen de ellas, cuya función es contribuir a la perpetuación o aumento del capital simbólico poseído por los hombres” (Bourdieu, 2000a: 37); por lo que su realización personal se relaciona con la consecución del amor y el matrimonio.

Estos conceptos y categorías forman parte de los aspectos que se analizan en las representaciones de la saga de Shrek de DreamWorks y más precisamente del personaje Fiona en diálogo con las formas de “ser princesa” de las producciones clásicas de Disney. Estas industrias culturales son importantes reproductores en sus discursos de estos estereotipos de género, de la dominación masculina y principalmente son actores centrales del proceso de circulación de las imágenes hegemónicas de la mujer.

Shrek: Un cuento de hadas que marcó un antes y un después en DreamWorks



La saga Shrek fue producida por **DreamWorks**⁹. Actualmente cuenta con cuatro películas y se estima que saldrá un quinto film en los próximos años. A su vez, existen cortos ad hoc como Historias de Miedo (2009), Historias de Pantano (2008) y Shrek Ogrorisa la Navidad (2007) y un spin off con la saga de El Gato con Botas (2011, 2012, 2015, 2017, 2022) con su serie Las Aventuras del Gato con Botas (2018).

Shrek marcó un antes y un después para DreamWorks Animation por diversas razones significativas como la innovación en la animación, la ridiculización de los cuentos de hadas, la atracción de audiencias de todas las edades y la creación de una franquicia exitosa. Estas películas introdujeron una animación revolucionaria y de alta calidad que combinaba técnicas tradicionales con gráficos generados por computadora. La película logró un estilo visual único y detallado que no se había visto antes en las películas animadas. Esto estableció un nuevo estándar de excelencia técnica para DreamWorks Animation y demostró su capacidad para competir con los líderes de la industria, como Pixar (Sevitová, 2012).

La saga desafió las narrativas de los cuentos de hadas al presentar una historia que satirizaba los estereotipos de género, a partir del humor y la parodia. En lugar de tener un príncipe azul y una princesa perfecta, la película se centró en un ogro malhumorado y poco convencional

⁹ Se desarrolló en el apartado 1.2 del capítulo “Marco Teórico”.

como protagonista. Esta nueva forma de contar historias en el género de animación abrió nuevas posibilidades creativas para DreamWorks y atrajo a un público más amplio y diverso (Sevitová, 2012).

En relación al punto anterior, Shrek logró un equilibrio único entre el humor dirigido a los niños y el humor más sofisticado y referencial para los adultos. La película tenía un tono irreverente y divertido que atraía tanto a los más pequeños como a los espectadores más mayores, lo que la convirtió en una opción popular para toda la familia. Esta capacidad para atraer a un amplio espectro de audiencias permitió a DreamWorks ampliar su base de fanáticos y aumentar su éxito comercial (Sevitová, 2012).

El éxito inicial de "Shrek" llevó a la producción de varias secuelas exitosas, como "Shrek 2", "Shrek Tercero" y "Shrek para Siempre". Estas películas continuaron generando ingresos significativos y consolidaron a Shrek como una franquicia rentable para DreamWorks, recaudando alrededor de 3.000 millones de dólares entre las cuatro películas (El Cronista, 2014). Además, la popularidad de las películas dio lugar a numerosos productos derivados, incluyendo juguetes, videojuegos, libros y merchandising, lo que contribuyó aún más al éxito financiero de la compañía. Shrek recaudó aproximadamente 484 millones de dólares en taquilla a nivel mundial, lo que permitió a la compañía obtener ganancias sustanciales y financiar nuevos proyectos. Se estima que fue vista por más de 48 millones de personas en todo el mundo, cifra basada en un promedio de precio de boleto y la recaudación total en taquilla (El Cronista, 2014). El éxito financiero de esta primera película contribuyó a la estabilidad y el crecimiento de DreamWorks como empresa.

Por su parte, Shrek 2 obtuvo 108 millones de dólares en tres días y se convirtió en la película más taquillera de 2004 en todo el mundo recaudando 919 millones de dólares (El Cronista, 2014). Es la segunda película animada más taquillera de la historia, sólo superada por Toy Story 3 en 2010, y la película de Dreamworks más exitosa hasta la fecha. Shrek Tercero recaudó 800 millones de dólares y Shrek para Siempre tuvo una taquilla de 750 millones de dólares (El Cronista, 2014).

Adentrándonos en el análisis del objeto de estudio, Shrek es un cuento de hadas moderno que cumple las características de la parodia. La saga toma recursos de los cuentos populares como Pinocho, Cenicienta, Blancanieves, Caperucita Roja y Peter Pan; los imita, transforma y exagera con el fin de dar una impresión ridícula. El héroe, Shrek, emprende una misión: salvar a una princesa custodiada por un dragón que espera a su príncipe (Sevitová, 2012). Esta película también comienza con la frase típica de los cuentos de hadas:

Narrador (V. O.): **Había una vez** una encantadora princesa, pero estaba condenada a un terrible hechizo que sólo podía romperse con el primer beso del verdadero amor. Estaba encerrada en un castillo que vigilaba un horrible dragón que escupía fuego. Muchos valientes caballeros habían intentado liberarla de su horrible prisión, pero ninguno lo había logrado. Y custodiada por el dragón esperaba en el último cuarto de la torre más alta el verdadero amor y primer beso del verdadero beso de amor. (Shrek, 2001: 00:01:16).

Sin embargo, en Shrek la historia se desenvuelve de manera diferente a los cuentos tradicionales de Disney. En la primera escena vemos a Shrek, personaje principal, en el baño leyendo un libro de cuentos de hadas y se ríe de esta narrativa. Esta escena inicial se convierte en una recapitulación de lo que va a suceder a lo largo del film. A pesar de reírse del libro y del hecho de que algo así le pudiera suceder, es en ese momento en que estos sucesos llegan a su vida real (Sevitová, 2012). Para poder recuperar su pantano, viaja junto con un molesto burro con el propósito de encontrar a una princesa y entregarla a un Lord que desea convertirse en rey.



Por lo tanto, en la saga de Shrek se observan las cinco características sobre cuentos de hadas desarrolladas en el apartado “Los cuentos de hadas y la cultura masiva”. En primer lugar, es una historia sencilla que contiene una introducción, un nudo y un desenlace bien marcados (Bettelheim, 1994). Además, aparecen objetos por fuera de las leyes físicas de la naturaleza, como las pociones mágicas y hechizos del hada madrina, el espejo mágico de Lord Farquaad, animales que hablan, animales fantásticos como unicornios y criaturas mágicas o de cuentos de hadas como duendes, brujas, hadas, hombre de jengibre entre otros (Bettelheim, 1994).

En segundo lugar, en las cuatro películas de Shrek, se relatan diversos problemas existenciales de los personajes principales: Shrek y Fiona, y al mismo tiempo sus posibles soluciones (Bettelheim, 1994). En la primera película, estos personajes sufren una lucha interna entre lo que se debe ser o lo que se quiere ser. La solución que se presenta es que el amor verdadero vence cualquier obstáculo y que lo importante es la belleza interior. En el segundo film, Shrek se enfrenta al conflicto de lidiar con la desaprobación de los demás y encontrar su lugar en un mundo que lo juzga por su apariencia. Fiona, por su parte, se enfrenta al conflicto de reconciliar su identidad como princesa y su amor por Shrek, un ogro (Sevitová, 2012). En esta oportunidad, la solución se expone a partir de la aceptación de uno mismo y se muestra al amor verdadero como el remedio a todos los males.

En la tercera película, Shrek se debate entre su identidad como un simple ogro y las expectativas de convertirse en rey, lo que pone en duda su sentido de pertenencia y propósito. A su vez, Fiona se enfrenta a la responsabilidad de convertirse en reina y su lucha por encontrar su propio propósito y felicidad (Sevitová, 2012). La solución que se revela es que sólo importa lo que uno crea de sí mismo ya que cada quien es su propio obstáculo y es el único que puede impedir un deseo propio. Por último, en *Shrek para Siempre*, el conflicto radica en que Shrek considera que su vida sería mejor si nunca hubiera existido, cuestionando su propia existencia y buscando recuperar lo que ha perdido. Debido a las decisiones tomadas por el ogro, Fiona se enfrenta a la idea de vivir en un mundo en el que nunca lo conoció, lo que pone en peligro su amor y su verdadera esencia. La solución presenta el triunfo del amor verdadero por sobre todo, permitiendo la victoria del bien sobre el mal. A lo largo de estas películas, ambos aprenden a aceptarse a sí mismos, valorar sus relaciones y descubrir el verdadero significado de la felicidad (Sevitová, 2012).

En tercer lugar, otro atributo de los cuentos de hadas es que hay una polarización bien marcada del bien y el mal, es decir, entre héroes y villanos caracterizado en los distintos personajes: Fiona y Shrek (representación del bien - héroes) vs Lord Farquaad, Príncipe

Encantador, Hada Madrina y Rumpelstiltskin (representación del mal - villanos) (Bettelheim, 1994). También se presentan varios aliados como Burro y el Gato con Botas que ayudan a los protagonistas, es decir, colaboran con el bien. De todas formas, es importante destacar que, por primera vez, la representación del bien no cumple con el estereotipo hegemónico de belleza, que se desarrolla en el próximo capítulo, como suele ocurrir en este tipo de cuentos. Esta dualidad también se refleja en la representación de los roles y estereotipos de género, ya que hay una división muy marcada del “ser mujer” y del “ser hombre” y al mismo tiempo, como se mencionó en el apartado “Representaciones de género en las infancias”, en las esferas que transita cada personaje de la historia. (Pateman, 1995).

A continuación, se presentarán los personajes principales de la saga:

Principales y aliados



Fiona



Shrek



Burro
(Aliado)



Gato con Botas
(Aliado)

Villanos



Lord Farquaad
(Shrek)



Hada Madrina
(Shrek 2)



Príncipe
Encantador
(Shrek 2 y
Shrek Tercero)



Rumpelstiltskin
(Shrek para
Siempre)

En cuarto lugar, esta historia cumple con el ideario del final feliz, en el cual se resuelve el conflicto existencial. Fiona y Shrek se casan y concluye la primera película con el típico cierre

de un cuento de hadas: “Y a partir de entonces vivieron felices para siempre” (Bettelheim, 1994). Pero, en esta oportunidad, el cierre es:

Narrador (V. O.): Y vivieron **feos** para siempre. Fin.
(Shrek, 2001: 01:23:15).



Por lo tanto, en algún punto nuevamente se observa una parodia frente a los típicos finales de cuentos de hadas, ya que pareciera que la felicidad y la fealdad no pudieran ir juntos. Pero esta saga rompe con ese ideario, ya que Fiona y Shrek realmente vivieron felices para siempre. Por último, el quinto rasgo de este tipo de cuentos es la idealización del verdadero amor, esto se observa en Fiona quien lo tiene como fundamento de la realización personal y como argumento para disipar el miedo al qué dirán (Bettelheim, 1994).

En consecuencia, y teniendo en cuenta la hipótesis del presente trabajo, en el capítulo siguiente se realizará un análisis cualitativo de cómo Disney construye sus cuentos de hadas y la forma de “ser princesa”, con el fin de establecer las continuidades y rupturas con el personaje de Fiona dentro de la saga de Shrek.

Disney: Construcción del “ser princesa”

1. *¿Cómo son las princesas para Disney?*

Las princesas o más precisamente el modo de “ser princesa” son las figuras representativas hegemónicas de la feminidad y como tales definen las “expectativas colectivas socialmente aceptadas y naturalizadas” para el “ser mujer” como se mencionó en el apartado “Representaciones de género e infancias”. (Martínez y Merlino, 2006). Gomes en “Princesas: producción de subjetividad femenina en el imaginario del consumo” sostiene que las principales representaciones de las princesas provienen de los productos cinematográficos de Walt Disney que se desarrollarán más adelante.

En este sentido, Gomes (2000), al igual que Martínez y Merlino (2006), parte de que estos personajes son un sistema de representación de un tipo de feminidad: su estética, vestuario, personalidad y acciones traspasan a los personajes de la compañía y se utilizan para caracterizar a las mujeres o lo que socialmente se espera de ellas y de sus relaciones. Como ya se mencionó, estos sistemas o esquemas de valores, ideas y comportamientos presentes en los personajes funcionan como estereotipos, es decir, como rasgos innatos y naturales del “ser mujer” (Amossy, 2010). Además, Martínez y Merlino (2006) sostienen que “(...) las normas de género se encuentran representadas y son reproducidas constantemente en estos discursos mediáticos (...)” (Martínez y Merlino, 2006: 127).

Por lo tanto, es importante destacar que Giroux (2000) establece que The Walt Disney debe entenderse como una “empresa pedagógica” y “artífice de políticas”, ya que forma parte de la formación de una identidad cultural y de la escolarización de los más pequeños. Disney es un lugar de aprendizaje en el cual se producen significados y se legitiman roles a través de sus narraciones. En relación con las representaciones de la feminidad, el autor sostiene que todas las mujeres de estas películas bajo la forma de “ser princesa” aparecen “(...) subordinadas bajo los hombres y definen su sentido de poder y su deseo casi exclusivamente desde el punto de vista de la narración del macho dominante (...)” (Giroux, 2000: 6).

Siguiendo este punto, Gomes (2000) sostiene que las princesas se caracterizan como personajes sumisos, que se encuentran a la espera de un príncipe azul que las rescatará. En este sentido, es pertinente retomar a Bourdieu (2000b) en su obra “La dominación masculina”, ya que hay que entender las relaciones de los hombres y las mujeres o de las princesas y los príncipes dentro de una estructura del mercado de los bienes simbólicos. El autor establece

que la relación entre el hombre y la mujer es un intercambio simbólico, una relación de producción y reproducción del capital simbólico cuyo eje central reside en la relación matrimonial como fundamento del orden social. En este vínculo, la mujer es un mero objeto o instrumento simbólico cuyo sentido o función es contribuir a la perpetuación o el aumento del capital simbólico de los hombres. En palabras del autor:

(...) Está en la lógica de la economía de los intercambios simbólicos, y, más exactamente, en la construcción social de las relaciones de parentesco y del matrimonio que atribuye a las mujeres su estatuto social de objetos de intercambio definidos según los intereses masculinos y destinados a contribuir así a la reproducción del capital simbólico de los hombres, donde reside la explicación de la primacía concedida a la masculinidad en las taxonomías culturales (...) (Bourdieu, 2000b: 34).

Por lo tanto, las alianzas de parentesco o matrimoniales dentro de las historias de princesas dependen del beneficio o riqueza simbólica de la mujer disponible en el intercambio, es decir, "(...) de su reputación y especialmente de su castidad -constituida en medida fetichizada de la reputación masculina, y por tanto del capital simbólico de todo el linaje-, el honor de los hermanos o de los padres (...)” (Bourdieu, 2000b: 36).

Adentrándonos en el objeto de análisis de este apartado, Princesas Disney es una submarca de The Walt Disney Company que se creó en el año 2000 y está conformada por doce protagonistas femeninos: Blancanieves, Cenicienta, Aurora (La Bella Durmiente), Ariel (La Sirenita), Bella (La Bella y la Bestia), Jasmín (Aladdín), Pocahontas, Mulán, Tiana (La Princesa y el Sapo), Rapunzel (Enredados), Mérida (Valiente) y Moana. Las princesas de Disney son todas protagonistas de historias de cuentos de hadas que han sido adaptadas a películas de animación. La franquicia considera a estas princesas debido a que son reales de nacimiento, reales por casamiento o consideradas "princesas" debido a su representación de heroísmo en su película. Además, comparten características similares, representando valores positivos como la valentía, la amistad, la determinación, la bondad y el amor por la familia. Los productos de la marca "Disney Princess" incluyen juguetes, ropa, accesorios, libros, películas y otros artículos para niños. También hay parques temáticos y espectáculos en vivo que presentan a las princesas de Disney como personajes principales.

Se retomarán diez de ellas para realizar un recorrido histórico y cualitativo sobre la narrativa de estos personajes para delimitar el “ser princesa” que permitirá establecer las continuidades y rupturas con el personaje de Fiona dentro de la saga de Shrek. A continuación, se presenta una línea del tiempo a los fines de sistematizar información sobre las Princesas Disney:



Blancanieves y los Siete Enanitos (1937)

Blancanieves

Princesa por nacimiento y matrimonio
Edad: 14 años
Pareja: Príncipe Florian



La Cenicienta (1950)

Cenicienta

Princesa por matrimonio
Edad: 19 años
Pareja: Príncipe Encantador

La Bella Durmiente (1959)

Aurora

Princesa por nacimiento y matrimonio
Edad: 16 años
Pareja: Príncipe Felipe



La Sirenita (1989)

Ariel

Princesa por nacimiento y matrimonio
Edad: 16 años
Pareja: Príncipe Eric



Mulan (1998)

Mulan

Incluida por la hazaña heroica hecha por su pueblo
Edad: 16 años
Pareja: Li Shang



Pocahontas (1995)

Pocahontas

Princesa por nacimiento
Edad: 18 años
Pareja: John Smith (película y franquicia) / John Rolfe (secuela)

La Bella y la Bestia (1991)

Bella

Princesa por matrimonio
Edad: 17 años
Pareja: Príncipe Adam



Aladdín (1992)

Jasmín

Princesa por nacimiento
Edad: 15 años
Pareja: Aladdín



La Princesa y el Sapo (2009)

Tiana

Princesa por matrimonio
Edad: 19 años
Pareja: Príncipe Naveen



Enredados (2010)

Rapunzel

Princesa por nacimiento
Edad: 18 años
Pareja: Flynn Rider/ Eugene Fitzherbert



Valiente (2012)

Mérica

Princesa por nacimiento
Edad: 16 años
Pareja: -

Moana (2016)

Moana

Princesa por nacimiento
Edad: 16 años
Pareja: -

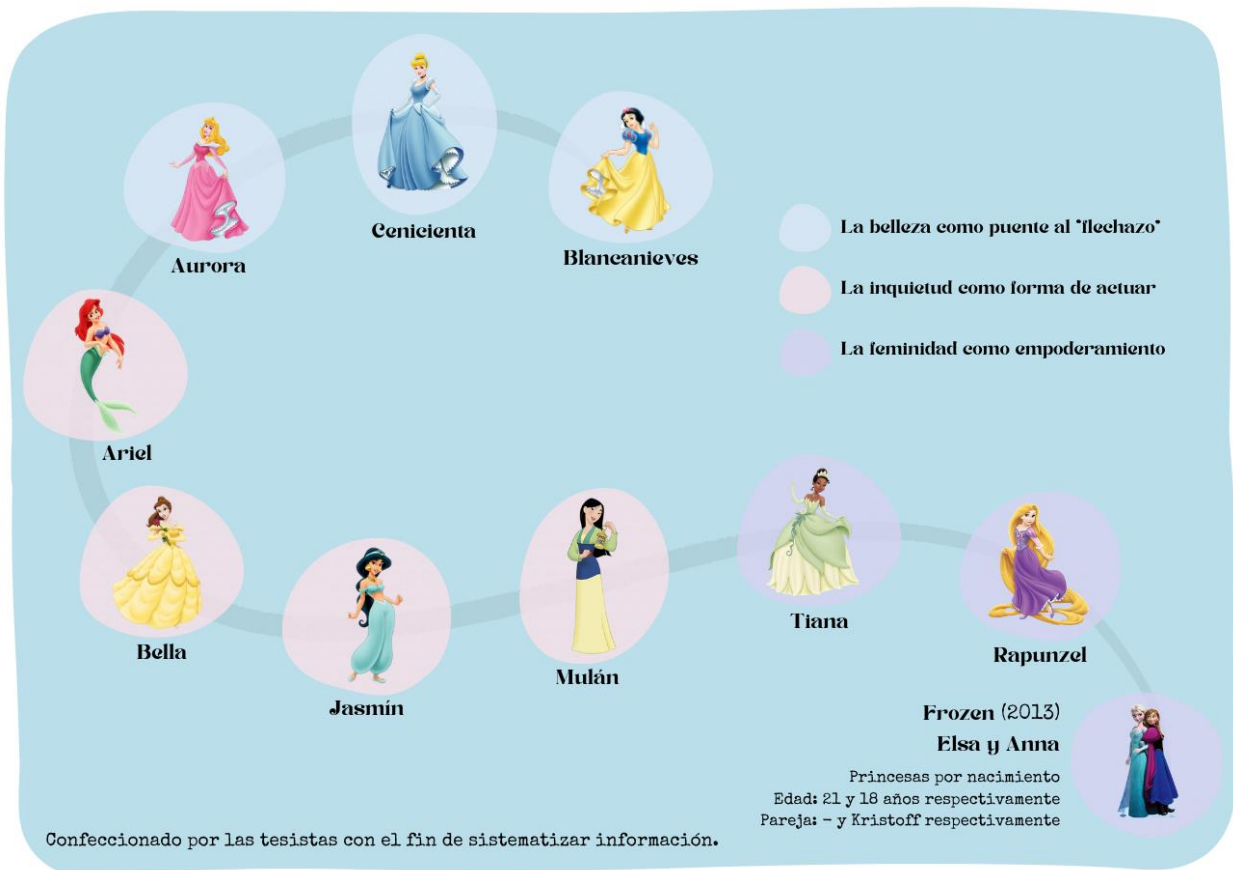


Ahora bien, ¿cómo son las princesas? ¿Qué rasgos o características tienen? ¿Qué motiva su accionar, cuáles son sus tensiones o conflictos principales? ¿Cómo se relacionan? Las princesas tienen algunos rasgos en común que las constituyen como tales: la nobleza (por nacimiento o casamiento), la belleza (según determinados parámetros estéticos) y la realización personal a partir del amor romántico (Gomes, 2000).

Peláez y García en “¿Se ha vuelto Disney feminista?” realizan un recorrido histórico para analizar cualitativamente a las princesas de Disney y parten que algo que caracteriza a estos personajes es “(...) el cumplimiento incontestado de un papel social que se fundamenta en la belleza, la bondad, la dependencia, la dulzura, la emotividad, la inacción, la sumisión, así como en el enriquecimiento personal con base en ser esposa y madre (...)” (Peláez y García, 2015: 52). Se retomará la sistematización que realizan las autoras en su texto para analizar los distintos modelos de “ser mujer” propuestos a través de las distintas princesas de la industria cultural. En este sentido, se dividirán las diez personalidades que se analizarán en tres grandes momentos: la primera etapa se denominará “La belleza como puente al flechazo”, en la cual se encuentran Blancanieves, Cenicienta y Aurora, una segunda etapa “La inquietud como forma de actuar” donde se ubican las princesas Ariel, Jasmín, Mulán y Bella y por último un tercer momento el cual se llamará “La feminidad como empoderamiento” encabezado por Tiana, Rapunzel y las hermanas Frozen (Anna y Elsa).

La elección de estas princesas y su división en tres etapas se debe a que a través de las mismas se pueden delimitar y representar con claridad los rasgos y características principales de los tres modelos de princesa más relevantes producidos por la industria cultural The Walt Disney. En primer lugar, las tres princesas mencionadas permiten establecer un estereotipo de belleza y de la imagen femenina basado en la bondad esencialista y una alegría sumisa anclada en el amor verdadero de un príncipe azul. En segundo lugar, comienza a evidenciarse un nuevo estereotipo de princesa a partir de Ariel y Jasmín que luego se vuelve más evidente en Mulán y Bella donde aparece la inquietud y la rebeldía acompañados de una actitud cuidadora y protectora hacia sus seres queridos. Por último, junto a Tiana, Rapunzel y las hermanas Frozen comienza el inicio de una ruptura. Este nuevo estereotipo se encuentra representado por una marcada iniciativa e independencia personal y además en estas personalidades se evidencia un empoderamiento desde la feminidad que fue representada en los estereotipos anteriores.

Para sistematizar estas tres grandes etapas, se presenta a continuación una línea del tiempo donde se muestran las diez princesas que se describen y analizan en las siguientes páginas.



Un punto a destacar es que, a diferencia de la primera línea, con las doce princesas que conforman la submarca Princesas Disney, se suman las hermanas Elsa y Anna de la película Frozen (2013). Se las denomina como Princesas no Oficiales, ya que para Disney son heroínas y no son parte de la submarca, aunque sí lo son en sus respectivas películas. En un principio, las hermanas aparecieron en algunos productos oficiales de Disney Princess. Pero, ¿por qué no son parte de esta submarca en la actualidad?

Las hermanas no cumplen con todas las características necesarias para ser incluidas en la submarca "Disney Princess". En primer lugar, no fueron presentadas inicialmente como princesas en la mercadotecnia de la película. En segundo lugar, aunque Elsa y Anna también tienen un estilo visual característico, es diferente al de las princesas clásicas de Disney. Las hermanas tienen rasgos faciales más realistas, mientras que las princesas de Disney tienen un aspecto más estilizado y caricaturesco. En tercer lugar, no se consideran parte del mismo universo de ficción. Las princesas de Disney comparten un universo de ficción que se basa en cuentos de hadas populares, mientras que la historia de Frozen se basa en una historia original. Por último, Elsa y Anna comparten algunos valores positivos con las princesas de Disney, como la amistad y el amor, pero tienen personalidades y roles de género más

complejos y modernos, que serán explicados en la tercera etapa del capítulo. Elsa es una mujer fuerte e independiente que debe aprender a controlar sus poderes, mientras que Anna es más extrovertida y aventurera.

Otro punto a considerar es que la mayoría de Princesas Disney no Oficiales no fueron unidas a la franquicia debido a que su marketing no fue exitoso, a que la taquilla de su película no fue la deseada, o pertenecen a otra franquicia. En el caso de las princesas de Frozen se retiró su planeada inclusión en la submarca por el último motivo mencionado: rápida expansión de la propia franquicia de Frozen. Esto incluye una variedad de productos de merchandising, parques temáticos y espectáculos en vivo que presentan a las hermanas como personajes principales.

Por lo tanto, para analizar a las princesas mencionadas, se retoma a las autoras Peláez y García (2015) que desarrollan una tabla con categorías y subcategorías de análisis para estos tres modelos de princesa:

Categorías	Subcategorías
Descripción física	Raza, apariencia (rostro, complexión, cabello), vestimenta (ropa y complementos).
Descripción psicológica	Principales rasgos de la personalidad, sueños, inquietudes.
Roles	Actitud ante la acción, el amor, la familia, el poder, sí misma.
Relaciones	Relaciones personales con su lugar de origen, su familia, sus amigos, su pareja, su mascota. Relación con su entorno: la naturaleza y la magia.

Tabla N°1: Categorías de análisis y respectivas subcategorías.

Fuente: Peláez y García, 2015: 53.

A continuación, se realiza un análisis cualitativo de cada una de las etapas del “ser princesa” de la siguiente manera: en primer lugar, se encuentra un resumen de cada modelo de princesa, en segundo lugar, se desarrollan las categorías y subcategorías presentes en la Tabla N°1 y, por último, se analizan continuidades con lo desarrollado sobre cuentos de hadas en el subcapítulo “Los cuentos de hadas y la cultura masiva”.

2. La belleza como puente al “flechazo”

El primer modelo de princesa es encabezado por Blancanieves, quien es la primera princesa de Disney y como tal marca un estereotipo del personaje femenino dentro de estas producciones infantiles que se destaca por ser joven, bella, esbelta y delicada (Peláez y García, 2015). Junto a ella se encuentran Cenicienta y Aurora; las autoras categorizan a las mismas como el “Primer Cuadrilátero de la Feminidad”, ya que el ideal de mujer planteado se caracteriza por cuatro rasgos principales que comparten entre sí: belleza, dulzura, bondad esencialista y una alegría conformista (sumisa) (Peláez y García, 2015).

Según las autoras, y retomando la tabla de categorías y subcategorías, la **descripción física** de Blancanieves, Aurora y Cenicienta se basa en un estereotipo de belleza idealizada por una tez blanca, grandes pestañas, mejillas sonrosadas, cabello largo, cuerpo delgado y una voz tierna y dulce. En relación a esto, la cuestión racial estará presente en estos personajes “(...) Los estereotipos raciales son otra cuestión importante que emerge en muchas películas de dibujos animados de Disney (...)” (Giroux, 2000: 8). Hurley (2015) establecerá que hay una relación entre la imagen física y la raza o etnicidad en Disney. Además, Hurley (2015) analiza el simbolismo del negro y el blanco en las películas de esta industria cultural. Blancanieves es descrita como pura porque su piel es blanca como la nieve en contraposición a la Reina Malvada quien siempre esta vestida de negro. En este sentido, tanto Aurora como Cenicienta se presentan como rubias de cabello largo, usan colores pasteles, de ojos claros y tez blanca. Del mismo modo, tanto Maléfica en La Bella Durmiente y la Madrastra en Cenicienta se visten con colores oscuros como el negro y el violeta. De esta manera, se despliega una relación implícita con los estereotipos raciales “(...) el blanco se asocia con la bondad y el negro con lo malvado (...) el autor al examinar el simbolismo de los colores en las películas de Disney concluye que los colores tienen un impacto en las minorías raciales aunque no estén representados en las películas (...)” (May, 2011: 5).

Por otro lado, la belleza en estas tres princesas juega un rol central, ya que se evidencia una obsesión por ella y por la pulcritud en los personajes femeninos de estas historias. Además, esta característica es lo que desata las distintas problemáticas que deberán afrontar estas mujeres. Este rasgo es el que ocasiona el conflicto de Blancanieves porque la Reina Malvada siente celos por ella y es por ello, que decide asesinarla en dos ocasiones. Lo mismo ocurre con la madrastra y hermanastras de Cenicienta, ya que las mismas sienten envidia por la imagen física de ella y por ello, la encierran en el hogar y la tratan como una sirvienta. Es más, la madrastra llega a sentir celos de la relación encantadora que tiene Cenicienta con su padre, su pareja. Otro momento donde se evidencia esta envidia es cuando no la dejan asistir

al baile en el castillo porque temen que las opaque con su belleza y/o enamore al príncipe o algún noble.

En adición, la belleza es lo que gobierna sus distintas relaciones a lo largo del relato. En Blancanieves, los enanitos la aceptan como integrante de su familia y deciden no matarla cuando la encuentran en el bosque porque quedan cautivados con su aspecto físico; de la misma manera el príncipe Florian se enamora de ella por su belleza y por eso decide besarla al final de la historia. En Cenicienta, el príncipe Henry se enamora perdidamente de ella con solo verla una vez en el bosque debido a su hermosura, luego de ello decide organizar un baile con todas las doncellas del reino para poder reencontrarla y casarse con ella. Lo mismo ocurre con Aurora, el príncipe Felipe primero se enamora de su voz dulce y perfecta que escucha a lo lejos en el bosque y después al verla en persona confirma su enamoramiento profundo. Por lo tanto:

La temática de la belleza más que una huella de las condiciones de producción es un estereotipo fundado por la compañía, mediante el cual se legitima el aspecto físico como lo que permite tener buenos resultados en el camino y un final feliz, por supuesto (Wald, 2015: 45).

La segunda categoría a analizar es la **descripción psicológica** de estas princesas que se encuentra basado en la dulzura y la alegría conformista, se presentan como inocentes e indefensas. Son bondadosas y cariñosas con las personas y los animales. Se muestran serviciales y atentas con los distintos actores del relato. Blancanieves con los siete enanitos, Cenicienta con su padre, con la servidumbre y con su madrastra y hermanastras y por último Aurora con sus tres hadas madrinas con las que convive. Sus expresiones son dulces y tiernas, tienen una voz encantadora. Suelen cantar perfectamente. No tienen muchas inquietudes, ya que poco conocen del mundo exterior, pero tienen el sueño de encontrar el amor verdadero. Su percepción del amor es como un “flechazo”, creen en el amor a primera vista. Además, son muy confiadas e ingenuas, ya que no creen en la maldad en las personas y por ello, Blancanieves cae rápidamente en la trampa de la manzana envenenada de la Reina Malvada. Ocurre lo mismo con Aurora que cae en la trampa de la rueda y Cenicienta no percibe inicialmente el trato hostil de su madrastra.

En cuanto a sus **roles en el accionar**, la tercera categoría de la tabla, se puede decir que estas princesas se presentan sumisas, no tienen independencia en su accionar o toma de decisiones. Las situaciones que atraviesan en su vida están por fuera de su control, nunca poseerán el ejercicio del poder (Venkat, 2015). Al inicio de la historia de Blancanieves, la

princesa es expulsada de su propio reino, del cual es heredera por nacimiento por la Reina Malvada y solo podrá volver a él como princesa gracias a la salvación del príncipe Florian (Venkat, 2015). Otros momentos de la historia donde se evidencia esto, es cuando el cazador le permite vivir dejándola escapar o cuando los siete enanitos le dan un lugar en su hogar para refugiarse de la Reina Malvada. Por otro lado, Cenicienta tiene controlado cada aspecto de su vida por su madrastra y solo puede hacer lo que ella le ordena; la princesa logró escapar de esta realidad gracias al príncipe Henry que la salva casándose con ella (Tanner, 2021). Al igual que Cenicienta, Aurora también demuestra la necesidad de un príncipe que la salve. Solamente, podrá despertar del hechizo de Maléfica cuando reciba el beso de amor verdadero (Tanner, 2021). En resumen, se puede decir que siempre dependen de un tercero para afrontar las situaciones de su vida, no se presenta un ejercicio activo en la toma de poder.

En adición, todas sus acciones se llevan a cabo dentro de la esfera de lo privado (Pateman, 1995). En otras palabras, sus actividades dentro del relato se limitan al espacio de la casa y las tareas del cuidado (Martínez y Merlino, 2006). Esto se evidencia en un primer momento con Blancanieves, cuando los enanitos le permiten quedarse en su casa en el bosque si a cambio se ocuparía de los *quehaceres* domésticos (Venkat, 2015). A lo largo de la película, vemos a Blancanieves constantemente limpiando, cocinando, haciendo las compras, entre otras tareas para satisfacer y servir a los siete enanitos (Tanner, 2021).

En este sentido, Cenicienta transita gran parte de su vida siendo tratada como una sirvienta por parte de su madrastra quien siempre le recuerda que es inferior a ella y sus hermanastras (Tanner, 2021). Esta princesa pasa sus días atendiendo a estas mujeres luego de la muerte de su padre, debe limpiar, hacer el desayuno, preparar los vestidos, entre otras tareas del hogar. De allí, viene el sobrenombre que le otorgan sus hermanastras “Cenicienta”, ya que refiere a que estaba llena de cenizas como lo estaban las sirvientas que trabajaban en la cocina en aquella época. Del mismo modo, Aurora se encuentra aislada del mundo civil dentro de una pequeña casa en el bosque junto a sus tres hadas madrinas porque deben protegerla del hechizo de Maléfica. Es por ello, que se encarga únicamente de *quehaceres* domésticos, ya que no conoce el mundo exterior (Tanner, 2021).

Sin embargo, se observa a las figuras masculinas en la esfera de lo público (Pateman, 1995). Por ejemplo, los siete enanitos, el padre de Cenicienta y de Aurora y los príncipes de las tres princesas transitan las calles del reino, cazan en el bosque, realizan actividades comerciales y se relacionan con distintos actores. Esto justificaría la inocencia y confianza a ciegas de Blancanieves, Cenicienta y Aurora, ya que poco conocen sobre la esfera pública o el mundo

civil, los espacios de las calles y el reino se presentan en la película como actividades exclusivamente de los hombres (Martínez y Merlino, 2006).

Por último, la cuarta categoría de la tabla se refiere a sus **relaciones**. Por un lado, se presenta una marcada conexión con la naturaleza que se basa en la bondad de protegerla (Peláez y García, 2015). En primer lugar, se observa a Blancanieves a lo largo del relato, hablando y relacionándose con distintos animales del bosque, principalmente pájaros, suele cantarles con su dulce voz (Venkat, 2015). Del mismo modo, Aurora aparece frecuentemente caminando feliz por el bosque, cantando y tratando con mucho cariño a los distintos animales del bosque como pájaros y/o liebres (Tanner, 2021). Cenicienta tiene un comportamiento similar, ya que tiene como amigos a ratones y pájaros que viven alrededor o dentro del hogar y son los mismos que luego la ayudan junto a su hada madrina a ir al baile y ser salvada por el príncipe Henry (Tanner, 2021). Otro punto relevante a destacar en su vínculo con la naturaleza, es que estas tres princesas conocen a sus príncipes en el bosque lo que demuestra la frecuencia con la que transitan estos espacios.

Por otro lado, el amor romántico o la relación matrimonial es totalmente subordinado a la figura masculina y se destaca por un “flechazo” que las conecta con su príncipe azul. En este sentido, las tres princesas se enamoran de su príncipe a primera vista. Blancanieves se enamora de Florian la primera vez que lo ve, pese a que el encuentro fue breve en el bosque. Cenicienta y Aurora también encuentran a su príncipe en el bosque y luego de ese momento no pueden dejar de pensar en ellos. Cabe destacar, que lo mismo ocurre del lado de la figura masculina, ellos también se enamoran perdidamente de la belleza de estas mujeres. Algo en común de estos encuentros amorosos es que las tres princesas permanecen a la espera del regreso de estos hombres, es decir, se encuentran sumisas a la figura masculina, ya que ninguna actúa para reencontrarlos. Por el contrario, anhelan que vuelvan a rescatarlas y de esta manera sean “felices para siempre”. En otras palabras, nuevamente se evidencia una subordinación de la princesa a la figura masculina, ya que hay un rol pasivo en la misma, ella simplemente debe esperar y es gracias a estos hombres y al amor verdadero que pueden superar sus conflictos existenciales.

Una escena de Blancanieves refleja con claridad esto último: al contarle el encuentro con Florian a los siete enanitos, ella canta la famosa canción “Un día mi príncipe volverá” que refleja el mayor sueño de estas princesas, es decir, Blancanieves espera el regreso del príncipe, quien es su amor verdadero para que le pida casamiento y sean felices para siempre (Venkat, 2015). Un fragmento de la canción dice:

*Un día mi príncipe volverá
Un día nos volveremos a encontrar
E iremos a su castillo
Para ser felices por siempre, lo sé*

Además, este amor a primera vista se refleja cuando Blancanieves queda perdidamente enamorada instantáneamente luego del beso que la despierta, no requiere de ninguna otra forma de contacto. Aurora también se despierta y se enamora con solo un beso del príncipe Felipe (Venkat, 2015). Por último, es importante destacar que estas princesas tienen una percepción de la relación matrimonial como realización personal, ya que es un amor verdadero en el cual serán “felices para siempre” como dice la canción. Estos personajes no tienen otra ambición u objetivo en su vida.

A modo de conclusión de esta etapa y como se desarrolló en el capítulo “Shrek: Un cuento de hadas que marcó un antes y un después en DreamWorks” en estas historias se observan todas las características de los cuentos de hadas. En primer lugar, son historias sencillas contienen una introducción, un nudo y un desenlace bien marcados (Bettelheim, 1994). Además, aparecen objetos por fuera de las leyes físicas de la naturaleza, como las pociones mágicas y hechizos de Maléfica, el espejo mágico de la Reina Malvada y la varita mágica del hada madrina en Cenicienta (Bettelheim, 1994). En segundo lugar, relata un problema existencial como el miedo a la muerte propia o de un ser querido o la búsqueda de un propósito en la vida (en este caso ellas esperan un amor verdadero que sea para siempre) y al mismo tiempo propone una posible solución; en estas historias sería que el amor todo lo puede, ya que las princesas son salvadas de su villano a través del beso de un príncipe azul (Bettelheim, 1994).

En tercer lugar, hay una polarización bien marcada del bien y el mal, es decir, entre héroes y villanos caracterizado en los distintos personajes: Blancanieves, Aurora y Cenicienta (representación del bien - héroes) vs la Reina Malvada, Maléfica y Madrastra/ Hermanastras (representación del mal - villanos) (Bettelheim, 1994). También se presentan varios aliados como los enanitos, las hadas madrinas y los príncipes que ayudan a las princesas, es decir, colaboran con el bien. Esta dualidad también se refleja en la representación de los roles de género, ya que hay una división muy marcada del “ser mujer” y del “ser hombre” que se refleja en los esquemas específicos de actitudes y comportamientos de cada personaje (Martínez y Merlino, 2006) y al mismo tiempo, como se mencionó, en las esferas que transita cada uno (Pateman, 1995).

En cuarto lugar, un rasgo muy marcado de los cuentos de hadas es el final feliz, en el cual se resuelve el conflicto existencial. Las tres princesas son rescatadas por sus príncipes y concluye la historia con el típico final de este tipo de relatos: “Y a partir de entonces vivieron felices para siempre” (Bettelheim, 1994). Esto mismo va de la mano con el quinto rasgo de este tipo de cuentos que es la idealización del verdadero amor, como fundamento de la seguridad emocional de la existencia, de la realización personal y como argumento para disipar el miedo a la muerte (Bettelheim, 1994).

A continuación, se presentan los personajes principales de estos tres cuentos de hadas:

Blancanieves



Blancanieves



Reina Malvada
(Villana)



Los Siete
Enanitos
(Aliados)



Príncipe
Florian
(Cónyuge)

La Bella Durmiente



Aurora



Maléfica
(Villana)



Hadas Madrinas
(Aliadas)



Príncipe
Felipe
(Cónyuge)

Para concluir, se sistematizan las características principales de este modelo de princesa.

La belleza como puente al "flechazo"



Descripción física

Belleza idealizada:

- Joven esbelta
- Cuerpo delgado
- Grandes pestañas
- Mejillas sonrojadas
- Cabello largo y arreglado
- Tez blanca

Descripción psicológica

- Bondadosa
- Servicial
- Dulce, con voz encantadora
- Confiada e ingenua
- Sin inquietudes, su sueño es encontrar el amor verdadero
- Alegría conformista

Roles

- Sin independencia en su accionar y en la toma de decisiones - Necesita de un tercero
- Accionar: dentro de la esfera de lo privado

Relaciones

- Relación de cuidado con la naturaleza
- Relación matrimonial: "flechazo" a primera vista. En esta relación encuentra su realización personal
- Subordinación a la figura masculina

3. La inquietud como forma de actuar

El segundo modelo de princesa es encabezado por Ariel, Jasmín, Bella y Mulán, que mantienen los estándares de belleza de la etapa anterior junto a la dulzura. Pero, estas princesas rompen en cierta medida con el molde establecido. Se puede observar una imagen más sensual de las mismas. La bondad inicial es acompañada por una actitud protectora y cuidadora por sus seres queridos y la alegría conformista se transforma en rebeldía e inquietud por el mundo exterior, es decir, pese a que existe una adscripción a la esfera de lo privado, estas personalidades muestran interés por la esfera pública (Pateman, 1995). Esto último va de la mano con un rol más activo en el accionar y la aparición de sueños propios (por ejemplo, un amor prohibido), pero siempre bajo el control de un tercero que será una figura masculina. Por último, el amor ya no es a través de un “flechazo”, sino que es progresivo a lo largo de cada historia. En síntesis, en este modelo se observará un aparente empoderamiento que hacia el final de las historias no termina de afianzarse (Peláez y García, 2015).

La primera categoría que se analizará es la **descripción física**. Inicialmente, hay una continuidad con el estereotipo de belleza del modelo anterior, estas princesas tendrán mejillas sonrojadas, grandes pestañas, cuerpo delgado, cabello largo, tez blanca, voz tierna y dulce. De todas formas, aparece una imagen más sensual y seductora (Peláez y García, 2015). Ariel es la primera princesa cuya vestimenta es un bikini con una cola de sirena ajustada al cuerpo que permite resaltar su silueta (Barber, 2015). Con Jasmín se evidencia la sensualidad en su cabello largo que continúa siendo un símbolo de belleza y además esta princesa tampoco lleva un convencional vestido como en la etapa anterior, sino que utiliza una blusa corta que permite mostrar su abdomen (Venkat, 2015).

Por otro lado, se refleja un cambio en el símbolo de belleza “tez blanca” que se presentaba en la etapa previa, ya que Jasmín es la primera princesa de color. Las mujeres morenas y de oriente como la India aparecen en la industria cultural como exóticas y atractivas. (Venkat, 2015). En este sentido, Mulán viene a representar a la parte asiática oriental y al mismo tiempo realiza un giro en el estereotipo de aspecto físico, ya que tiene el pelo corto y se viste “como un hombre” de esa época (Barber, 2015). Sin embargo, el estereotipo de cuerpo delgado se mantuvo en las cuatro princesas de esta segunda etapa (Tanner, 2021).

En las cuatro personalidades la belleza continúa siendo un rasgo central en la historia que gobierna sus problemáticas, posibles relaciones con un hombre y en este sentido la posibilidad de ser felices. Un ejemplo claro de esto, es cuando Ariel cambia su voz por un par

de piernas humanas para poder enamorar al príncipe Eric. En esa escena, su villana Úrsula le hace entender que a los hombres no les gustan las mujeres que hablan mucho y le dice “Tendrás una bella cara y silueta, no subestimes el poder del lenguaje del cuerpo” (Barber, 2015). Nuevamente, el estereotipo de cuerpo bello aparece como condición necesaria para encontrar al hombre perfecto y para ser feliz (Barber, 2015).

En *La Bella y la Bestia*, la belleza también juega un papel central, Gastón, un soldado prestigioso está obsesionado con casarse con Bella únicamente porque es la más hermosa y admirable del pueblo, ya que al mismo tiempo esta unión marital le otorgaría reputación social. En el caso de Jasmín, Aladdín queda perdidamente enamorado de ella por su imagen física, pero también al ser un ladrón, casarse con ella significaba un ascenso social. Esto mismo, es un claro ejemplo de lo mencionado anteriormente como “economía del intercambio simbólico”, ya que la mujer (Bella o Jasmín) es un mero objeto simbólico, el cual a través de la relación matrimonial permitirá reproducir y aumentar el capital simbólico del hombre (Gastón o Aladdín) que en estos casos sería la reputación social o un ascenso social (Bourdieu, 2000b).

La segunda categoría de la tabla es la **descripción psicológica** que presenta grandes cambios con respecto a la primera etapa como se mencionó previamente. En primer lugar, la alegría conformista se transforma en una rebeldía o una inquietud por el mundo exterior. Aparecen los sueños propios y el accionar para conseguirlos. Por ejemplo, Ariel abandona su mundo conocido en el mar por amor, cambia su voz por piernas humanas para poder casarse con el príncipe Eric. Si bien, el sueño es por un amor prohibido y hacia el final de la historia la princesa queda subordinada nuevamente a una figura masculina; se evidencia un rol más activo en el accionar, ya que Ariel no espera pasivamente que el príncipe la rescate o vuelva por ella sino por el contrario actúa para poder estar con él (Peláez y García, 2015). Por lo tanto, esta princesa es valiente, ya que se pelea con su padre (su máxima figura de autoridad) y vence sus miedos para poder explorar el mundo por sus propios medios (Venkat, 2015). Esto mismo se muestra en la princesa Jasmín, quien se anima a conocer el mundo, niega el matrimonio que le habían otorgado sus padres y lucha por su amor prohibido que es Aladdín.

En segundo lugar, este modelo de princesa recupera la bondad del primer modelo, pero basado en el cuidado y la protección de sus seres queridos. Este es el caso de Bella y Mulán deciden sumergirse en una aventura para salvar la vida de sus padres. En esto se refleja una dosis de poder personal, ya que ambas se arriesgan a lo desconocido por un ser querido y además se presenta una iniciativa de accionar basada en la inteligencia emocional, ya que Bella logra domesticar a la Bestia y Mulán camuflarse en el ejército masculino y ganarse su

simpatía. En este sentido, a diferencia de Ariel y Jasmín, estas dos princesas si bien hacia el final de la historia terminan en una relación de amor con un hombre y subordinadas a ello, no tienen como inquietud o sueño propio inicial conseguir un amor verdadero a través de estas aventuras (Peláez y García, 2015). Son dos mujeres valientes e independientes que no tienen como eje encontrar el amor (Barber, 2015).

En cuanto a sus **roles en el accionar**, la tercera categoría de la tabla, que va de la mano con su perfil psicológico, a diferencia del modelo anterior que eran princesas sumisas que no tienen ningún tipo de poder de control sobre su vida; estas cuatro princesas de este modelo presentan inicialmente independencia y poder propio en su accionar y además son personalidades que no encajan por algún motivo en su entorno (Peláez y García, 2015). Ariel es la primera princesa en Disney de hablar y expresar sus propios sueños y ambiciones, ella desea conocer el mundo humano por más de que su padre y entorno le dijeran que es malo y peligroso. Si bien hacia el final de la historia estos sueños estaban ligados a encontrar el amor como el modelo anterior, esta princesa tiene una voz propia sobre lo que quiere y desea que no coincide con los deseos que tienen las demás mujeres de su alrededor (Barber, 2015). De igual modo, Jasmín tampoco se conforma con las obligaciones y deberes de su rol de princesa, ni con el matrimonio concertado y por ello, se escapa de su palacio y se sumerge en la aventura de conocer el mundo exterior con el ladrón Aladdín (Peláez y García, 2015). La canción “Parte de tu mundo” de La Sirenita refleja esta inquietud por conocer el mundo:

*Quiero estar donde está la gente
Quiero ver
Quiero verlos bailando
Caminando por esos
¿Cómo los llamas?
¡Oh pies!*

Bella también tiene una incomodidad con su entorno, en el pueblo la ven como “rara” o “diferente” porque lo único que hace es leer y esto la hace una persona curiosa e inquieta porque ella misma sostiene que la lectura le permite salir de su aburrimiento diario y viajar hacia otros mundos (Martínez y Merlino, 2006). Además, se observa su independencia y valentía cuando se anima a salir de su zona de confort y rescatar a su padre pese a que para ello deba sumergirse en un ambiente hostil con la Bestia (Peláez y García, 2015). De igual manera, Mulán tampoco se conforma con el rol que le toca, su familia le dice que debe ser tranquila y una esposa respetable, ella no se conforma con eso, ya que siente que quiere hacer mucho más de lo que la sociedad le propone. Por ello, se propone restaurar el honor

de su familia, arriesgando su vida en el ejército para cuidar a su padre. Mulán es la primera princesa que va en contra de lo “socialmente esperado para una mujer” y además es la primera princesa que no requiere de una figura masculina que la salve (Barber, 2015).

Por último, tanto Bella como Mulán continúan con el modelo anterior manteniendo la división de tareas y actitudes según el género, es decir, que lugares son legítimos para la mujer y cuales para el hombre y cómo se construyen estereotipos a través de esto. Es evidente que las actividades destinadas a destrezas físicas o intelectuales son destinadas a la figura masculina como por ejemplo Gastón que es un soldado, Maurice (papá de Bella) que es científico, el padre de Mulán que es un exsoldado mientras que; las tareas vinculadas al hogar, cuidado de menores, moda o limpieza aparecen representadas por las distintas mujeres de ambas historias (Martínez y Merlino, 2006).

Por eso, Bella es vista como extraña al leer o querer salir del pueblo y Mulán por querer luchar y ganarse el honor de su familia. Ambas princesas pese a estar adscritas a la esfera de lo privado por el estereotipo de mujer, muestran interés y logran transitar en la esfera de lo público, ya sea luchando en batallas o yendo a rescatar por caminos desconocidos a su padre (Pateman, 1995). De todas formas, en ambos casos se presenta un aparente empoderamiento que hacia el final de la historia no termina de afianzarse, ya que el inicio de su aventura las termina poniendo en el punto de partida del cual querían escaparse: las tareas del hogar. Tanto Bella al casarse con la Bestia y Mulán con uno de los soldados (Peláez y García, 2015).

La cuarta categoría son las **relaciones**, estas princesas también se relacionan con la naturaleza, principalmente con los animales, estos generalmente se presentan como una mascota o como un amigo/ aliado de la princesa. Ariel tiene a su mejor amigo pez Flounder quien la acompaña en todas sus andanzas, Bella ama a los animales de la granja que tiene en su casa, como las gallinas o su caballo, Jasmín tiene un tigre de mascota y por último Mulán tiene al dragón Mushu o el insecto Crick Kee que la ayudan en diversas ocasiones a lo largo de toda la historia (Venkat, 2015).

Por otro lado, el amor romántico o la relación matrimonial también cambia respecto a la etapa anterior, ya que el amor ya no es a través de un “flechazo” a primera vista y tampoco es pasivo o sumiso esperando que ese príncipe las rescate, sino que es un vínculo recíproco que se genera paulatinamente a través del conocer a la otra persona (Peláez y García, 2015). Estas cuatro princesas conocen a lo largo de la historia a sus enamorados, cómo actúan y su

personalidad; no como en el modelo anterior de princesa que con un simple beso o mirada ya se enamoraban.

Además, estas princesas terminan eligiendo con quién casarse como el caso de Ariel y Jasmín que no aceptan sus matrimonios concertados, sino que logran casarse con su amor prohibido y con quien realmente están enamoradas. Tampoco necesitan ser salvadas por esa figura masculina, sino que se enamoran genuinamente y se casan con ellos por elección propia como el caso de Bella y Mulán al final de sus historias. Estas elecciones en el amor demuestran nuevamente esta inquietud y cierta independencia en su accionar, pero no termina de consolidarse porque la relación matrimonial para estas cuatro princesas las vuelve a poner en el mismo lugar desde donde partieron como se mencionó previamente. Por lo tanto, termina existiendo una subordinación a la figura masculina, como en el primer modelo de princesa.

A modo de conclusión, en estas cuatro historias se observa nuevamente algunas de las características de los cuentos de hadas como en el modelo de princesa previo. Se puede decir que son historias sencillas, aparecen objetos por fuera de las leyes físicas como la lámpara en Aladdín o los muebles y la rosa mágica en La Bella y la Bestia (Bettelheim, 1994). Además, relatan nuevamente problemas existenciales como la angustia a no encajar, miedo a la pérdida de un ser querido o la búsqueda de un propósito en la vida (como recuperar el honor de la familia, conocer otros mundos) y, al mismo tiempo, propone una posible solución como por ejemplo luchar por lo que uno sueña y animarse a lo desconocido (Bettelheim, 1994).

Al mismo tiempo, hay una polarización bien marcada del bien y el mal, es decir, entre héroes y villanos caracterizado en los distintos personajes: Jasmín, Ariel, Bella y Mulán (representación del bien - héroes) vs Úrsula, Yafar, Gastón y Shan Yu (representación del mal - villanos) (Bettelheim, 1994). También se presentan varios aliados como Flounder, el Sultán, Lumiere, Din Don, Chip, Señora Potts, Fífi, Mushu y Cri Kee que colaboran con el bien, ayudando a estas princesas. Por último, en las cuatro historias también hay un final feliz, en el cual se resuelve el conflicto existencial y concluye el relato con el típico final de los cuentos de hadas: “y vivieron felices para siempre”. De todas formas, al contrario del modelo anterior, el verdadero amor no aparece como condición necesaria para la realización personal, sino que este final feliz va acompañado de otros logros y sueños personales de estas princesas (Bettelheim, 1994).

A continuación, se presentan los personajes principales de estos cuatro cuentos de hadas:

La Sirenita



Ariel



Úrsula
(Villana)



Sebastian
Flounder
(Aliados)



Rey Tritón
(Padre de Ariel)



Príncipe Eric
(Cónyuge)

La Bella y la Bestia



Bella



Gastón
(Villano)



Lumiere,
Din Don,
Chip, Sra.
Potts y Fifi
(Aliados)



Maurice
(Padre de Bella)



Bestia/
Príncipe Adam
(Cónyuge)

Aladdín



Jasmín



Jafar
(Villano)



Genio
(Aliado)



El Sultán
(Padre de Jasmín)



Aladdín
(Cónyuge)

Mulán



Mulán



Shan Yu
(Villano)



Mushu
Cri Kee
(Aliados)



Fa Zhou
(Padre de Mulán)



Li Shang
(Cónyuge)

Para concluir, se sistematizan las características principales de este modelo de princesa.

La inquietud como forma de actuar



Descripción física

- Belleza idealizada del modelo anterior acompañada de una imagen más sensual y seductora
- Aparece el cabello corto y la tez morena

Descripción psicológica

- Rebeldía o inquietud por el mundo exterior
- Sueños propios
- Bondad al cuidado y protección de sus seres queridos
- Inteligencia emocional
- Valientes e independientes

Roles

- Independencia y poder propio en su accionar
- No encajan en su entorno
- No esperan de un tercero para lograr sus sueños o ambiciones
- Aparente empoderamiento
- Accionar: entre la esfera de lo privado y la esfera de lo público

Relaciones

- Relación de cuidado con los animales, son sus aliados o mascotas
- Amor romántico: progresivo, a lo largo de la historia
- Subordinación a la figura masculina

4. La feminidad como empoderamiento

El tercer y último modelo de princesa está conformado por Tiana, Rapunzel y las hermanas Frozen. Como se mencionó, en el modelo anterior “La inquietud como forma de accionar” se presenta un aparente empoderamiento de los personajes femeninos que hacia el final de la historia no termina de afianzarse. Por el contrario, se observará que estas princesas se empoderan desde lo femenino recuperando la mayoría de los rasgos de los modelos anteriores, pero creando un modelo de “ser princesa” diferente (Peláez y García, 2015).

En cuanto a su **descripción física**, se mantiene el esquema de belleza y dulzura inicial en los cuatros personajes mencionados. Son princesas de cuerpo delgado, mejillas sonrojadas, jóvenes, grandes pestañas, voz tierna y dulce y con cabello largo (Peláez y García, 2015). En relación a esto último, es importante destacar que el cabello largo de Rapunzel juega un rol central, ya que es mágico y su fuerza parece provenir de su belleza y juventud. Su madre llamada Gothel quien será la villana de la historia, la mantiene encerrada en una torre porque el cabello de esta princesa tiene el poder para que ella no envejezca. En este sentido, nuevamente la belleza y la juventud aparecen como cualidades codiciadas e importantes en los personajes femeninos. Pero, a diferencia de las princesas previas, Rapunzel realiza un giro hacia el final, ya que se corta el pelo como un varón para salvarse a ella misma de ese encierro que la condenó su madre (Barber, 2015). En esta escena se refleja el empoderamiento de la princesa desde lo femenino, ya que renuncia de algún modo a esa belleza propia del “ser mujer” para cumplir y perseguir su propio sueño y no el de su madre (Peláez y García, 2015).

La segunda categoría de la tabla es la **descripción psicológica** que presentará continuidades y cambios con respecto al modelo previo. En estas princesas aparecen los sueños propios y con ellos las frustraciones. Para superar sus problemáticas internas deberán romper con las normas establecidas y vencer el miedo a lo desconocido como las princesas de la etapa anterior, pero la diferencia es que se refleja una marcada iniciativa personal y capacidad de trabajo para lograrlo. Tiana se presenta como la primera princesa afroamericana, trabajadora, cuyo sueño es empresarial, es decir, renuncia al amor y a los mandatos impuestos por su madre como casarse y formar una familia para conseguir su sueño de tener su propio restaurante (Peláez y García, 2015).

Por su parte, Rapunzel rompe aún más con el molde de “ser princesa” anterior. Es una princesa que aspira mucho más que la vida que está viviendo, tiene un instinto de aventura y está determinada a abandonar la torre para cumplir su sueño: explorar el mundo exterior.

Este personaje femenino tiene sus propios pensamientos y actúa conforme a ellos (Barber, 2015). Por ello, desobedece las normas y el miedo a lo que hay afuera impuesto por su madre y toma la iniciativa para ir a la ciudad en busca de las luces que ve en el cielo. Para lograrlo, se vale de sus propias armas consideradas “femeninas” como su melena, sus habilidades en el baile y canto y el uso de la sartén como arma (distinto a Mulán que debe convertirse en un hombre), no lo hace por un ser querido o por un capricho (como el caso de Bella, Ariel o Jasmín) y utiliza su inteligencia emocional (como Bella y Mulán) para conseguir lo que se propone, es decir, nuevamente se empodera desde lo femenino (Peláez y García, 2015).

Las hermanas Frozen terminan de consolidar este modelo, ya que destruyen todo posible estereotipo de género y sus expectativas. Son personalidades más reales y más complejas que el resto de las princesas. Tanto Anna como Elsa son fuertes y líderes femeninas (Barber, 2015) que pese a continuar con el estándar de dulzura inicial, se refleja una clara autonomía y empoderamiento hacia su propio yo (Peláez y García, 2015). Elsa es una mujer fuerte e independiente que debe aprender a controlar sus poderes, mientras que Anna es más extrovertida y aventurera. Elsa rompe con dos principios fundamentales: la alegría y la bondad se tornan en tristeza y represión del propio ser mientras ella está encerrada en el castillo. Hacia el final de la historia, se libera de todos los mandatos y presiones que tuvo guardados y sufre una transformación psicológica. Elsa suelta sus miedos que la controlaron durante mucho tiempo como por ejemplo que sus poderes eran dañinos y se empodera desde su propio yo femenino. Esto que se refleja claramente en la canción “Libre soy”:

*Libre soy, libre soy
No puedo ocultarlo más
Libre soy, libre soy
Libertad sin vuelta atrás
Y firme así me quedo aquí
Libre soy, libre soy
El frío es parte también de mi*

Por otro lado, la tercera categoría de la tabla es sus **roles en el accionar** que al igual que el modelo anterior son princesas que accionan activamente y no necesitan de un tercero para ello. Pero, lo importante para destacar en esta categoría de análisis es que, por primera vez, estas princesas cambian el espacio privado por un espacio público del cual serán protagonistas (Peláez y García, 2015). Es decir, rompen con los estereotipos de género desarrollados hasta el momento sobre el rol de la mujer y del hombre. En primer lugar, Tiana es un personaje femenino que trabaja en el restaurante familiar, del cual termina siendo dueña

y regente por méritos propios. Es decir, esta princesa no aparece realizando las actividades y tareas del hogar como en las otras películas, sino por el contrario tiene la ambición de trabajar en su propio comercio, es decir, en la esfera de lo público. En segundo lugar, Rapunzel se encuentra encerrada en la esfera de lo privado desde que es muy pequeña, nada conoce del mundo exterior, pero a través de su propio accionar cambia su vida y toma el espacio público haciendo uso de sus armas y artes femeninas (Peláez y García, 2015).

El caso de las hermanas Frozen es similar, ya que el espacio privado es el punto de partida que marca la personalidad de ambas, ya sea Elsa encerrada en el palacio para que no dañe a nadie con sus poderes y Anna al ser una princesa debe cumplir con los mandatos y expectativas de ese rol (Peláez y García, 2015). Estas hermanas deben salir de ese espacio privado para liberarse, tomar acción en el espacio público. De todas formas, ambas pese a estar rodeadas de personajes masculinos, toman sus propias decisiones, Anna no depende de un hombre para salvar a su hermana e incluso a través de su inteligencia emocional manipula al príncipe Hans, el villano de la película, a su favor. Por lo tanto, son mujeres que tienen un rol activo sobre su vida y controlan su futuro, luchan por conseguir sus metas, no dependen de un tercero para ser felices, sino que por el contrario las lecciones y experiencias de la vida son las que las hacen realmente felices. Son princesas independientes y libres (Barber, 2015).

La última categoría de la tabla son las **relaciones** y en este modelo es relevante destacar tres puntos: en primer lugar, se presenta el amor romántico o la relación de pareja de forma más igualitaria entre hombres y mujeres, en segundo lugar, no aparece la típica figura de príncipe azul salvador y, en tercer lugar, se pone en jaque la idea de amor verdadero producida durante años por esta industria cultural. El primer aspecto mencionado se evidencia con Tiana cuya relación matrimonial con el príncipe Naveen se presenta de una forma más equitativa en los roles que respecta a cada uno, ya que ambos administran y trabajan en el restaurante a la par. Además, este personaje masculino tampoco se asemeja al de las historias anteriores porque es un sapo y, por el contrario, en vez de rescatar a la princesa le pide a Tiana un beso para recuperar su forma humana (Peláez y García, 2015).

En el caso de Rapunzel, hay que destacar que Flynn tampoco actúa como un típico príncipe azul, es un pícaro ladrón al principio. Su relación está basada en un tratamiento entre iguales, se asemeja más a un compañero que al convencional príncipe salvador, ya que se divierten, luchan juntos y se sacrifican uno por el otro (Peláez y García, 2015). De igual modo, este personaje no viene a salvar a Rapunzel, por el contrario, cuando Flynn se enferma, la princesa es quien lo salva cortando su cabello mágico. Es decir, hay una transformación en el “ser princesa”, ya que la mujer va al rescate del hombre (Venkat, 2015).

Junto a las hermanas Frozen, Disney revoluciona el modelo de princesa porque la historia no se basa en el amor a través de un “flechazo” sino que es una historia sobre el desarrollo y crecimiento del amor entre hermanas (Barber, 2015). En adición, esta historia pone en cuestionamiento la idea de amor romántico desarrollada hasta el momento porque Anna necesita un acto de amor verdadero como un beso para salvarse de morir congelada y cuando recurre a su príncipe Hans descubre que todo es una farsa y este personaje se convierte en el villano de la historia. Por primera vez, el hechizo se rompe gracias al acto del amor verdadero entre hermanas, el acento no está puesto en el amor romántico tradicional entre un hombre y una mujer sino en la alianza femenina de dos hermanas (Peláez y García, 2015). En este sentido, es importante destacar que esta historia no termina con un casamiento como final feliz (Venkat, 2015).

Por último, en estas tres historias se presentan las mismas características de los cuentos de hadas como en los modelos anteriores, pero con una diferencia. Si bien las cuatro princesas tienen un final feliz propio de este tipo de relatos, el mismo no se encuentra de la mano necesariamente de un “y vivieron felices para siempre” gracias a una relación matrimonial como ocurría en modelos anteriores (Bettelheim, 1994). Por el contrario, el final feliz va de la mano del cumplir sus sueños y proyectos personales: el de Tiana es manejar su propio restaurante, Rapunzel logra salir de la torre y conocer la ciudad y Elsa logra controlar sus poderes y liberarse junto al amor incondicional de su hermana Anna. Finalmente, el amor romántico de pareja desaparece como condición necesaria para la realización personal de estos personajes femeninos (Bettelheim, 1994).

A continuación, se presentan los personajes principales de estos tres cuentos de hadas:

La Princesa y el Sapo



Tiana



Dr. Facilier
(Villano)



Ray
(Aliado)



Charlotte La Bouff
(Aliada)



Príncipe Naveen
(Cónyuge)

Enredados



Rapunzel



Pascal
(Aliado)



Gothel
(Villana)



Maximus
(Aliado)



Flynn Rider
(Cónyuge)

Frozen



Elsa



Príncipe Hans
(Villano)



Anna



Kristoff
(Cónyuge de Anna)



Olaf
(Aliado)

De igual modo, se sistematizan las características principales de este modelo de princesa:

La feminidad como empoderamiento



Descripción física

- Se mantienen los rasgos de las etapas anteriores
- Rapunzel: corta su cabello para liberarse de su madre. Se empodera desde lo femenino

Descripción psicológica

- Se mantienen las características de la etapa anterior
- Iniciativa personal – Autonomía
- Capacidad de trabajo
- Se valen de sus propias armas, consideradas femeninas
- Aparecen las frustraciones, la tristeza y la represión

Roles

- Recuperan aspectos de la etapa anterior
- Accionar: cambian la esfera de lo privado por la esfera de lo público
- Rompen con los roles de género

Relaciones

- Amor romántico de forma más igualitaria entre hombres y mujeres
- No aparece la típica figura de príncipe azul salvador
- Se pone en jaque la idea de amor verdadero reproducida durante años
- Amor verdadero entre hermanas – alianza femenina

Por lo tanto, teniendo en cuenta la construcción de los distintos modelos de “ser princesa” de Disney, se desarrolla con la misma metodología el personaje de la princesa Fiona para establecer puntos en común y rupturas entre ambos conglomerados. Entonces, el desafío del siguiente capítulo es analizar de qué forma Fiona plantea un modelo distinto de “ser princesa” discutiendo con sus representaciones hegemónicas y en qué medida mantiene las características de los modelos desarrollados.

DreamWorks: Construcción del “ser princesa” a través de Fiona

Fiona es una princesa que a priori se asemeja a las distintas princesas analizadas en los tres modelos de Disney: pertenece a la nobleza, continúa con el estereotipo de belleza del primer modelo y además debe ser rescatada de una torre por un valiente príncipe azul. De todas formas, debido a un hechizo, por las noches se convierte en un “horrible ogro” y solo podrá recuperar su belleza con un beso de amor verdadero. Hacia el final de la historia, Fiona decide renunciar a este ideal para casarse con Shrek, es decir, se puede decir que en cierta medida rompe con el estereotipo de princesa bella y delicada porque prioriza el amor verdadero por sobre la apariencia (Ros, 2007). El objetivo de este apartado es realizar un análisis del personaje Fiona retomando las categorías y subcategorías de la Tabla N°1 para detectar posibles continuidades y rupturas con respecto a los tres modelos de princesas y así entender si este personaje plantea un nuevo modelo de “ser princesa” o sí por el contrario continúa reproduciendo las representaciones hegemónicas y estereotipos en torno al ser mujer.

En primer lugar, como ya se mencionó, la **descripción física** de esta princesa se asemeja al estereotipo del primer modelo “La belleza como puente al flechazo”, ya que continúa con los lineamientos estéticos de mejillas sonrojadas, tez blanca, ojos azules, cuerpo delgado y cabello largo. Su vestimenta es un vestido de seda con detalles dorados y una corona. Por otra parte, pese a convertirse en una ogra por las noches, sigue conservando gran parte de los rasgos de este estereotipo de belleza: su piel es verde, pero mantiene sus ojos azules, la cabellera larga, labios rosas, mejillas sonrojadas y además conserva su vestido de seda típico de una princesa (Yáñez, 2008). Por lo tanto, un primer aspecto a destacar es que Fiona no rompe completamente con este ideal de belleza propio del “ser princesa”.

En segundo lugar, al igual que en el primer y segundo modelo de “ser princesa” de Disney, la belleza continúa siendo un rasgo central en esta historia. Se observa una gran importancia y obsesión por ella tanto en los personajes femeninos como también en los masculinos. Este factor es el que desatará las distintas problemáticas y posibles relaciones de la princesa. Un primer momento en donde se evidencia esto es cuando Lord Farquaad, el villano de la primera película, debe decidir quién será esposa a través de un espejo mágico que les muestra a las distintas candidatas disponibles en el cual su decisión final se basa únicamente en la apariencia física de ellas, como valor único relevante de las mismas. (Yáñez, 2008). Al elegir a Fiona dice:

Lord Farquaad: **Princesa** Fiona. Es **perfecta**.
(Shrek, 2001: 00:20:11).

Incluso, al encontrarse con la princesa luego de haber sido rescatada por Shrek, nuevamente hace énfasis en la belleza de este personaje femenino:

Lord Farquaad: Perdona **princesa** por sorprenderte, pero tu me has sorprendido a mí, ya que nunca había visto **tan radiante belleza... Hermosa, bella, radiante Fiona**.
(Shrek, 2001: 01:07:35).

Otra escena en la cual se ilustra esta gran importancia en torno al ideal de belleza, es cuando la princesa Fiona lucha en el bosque contra unos mosqueteros y al finalizar comienza a arreglarse el cabello lo que demostraría que valora mucho la apariencia física y que se preocupa hasta en momentos de riesgo en “verse bien” por el simple hecho de ser una princesa. Es decir, pese a mostrarse atlética y fuerte, no puede perder esa imagen femenina basada en “ser bonita y delicada” (Yáñez, 2008).

Además, es importante destacar que este estereotipo de belleza va de la mano con lo que representa y debe ser una princesa para Fiona (Yáñez, 2008). Esto se evidencia en un diálogo con Burro en el cual le confiesa su verdadera apariencia:

Fiona: De día soy una, pero de noche otra. Esa será tu verdadera apariencia hasta el primer beso de amor verdadero y tomarás la forma del **verdadero amor** (...) ¡Es un hechizo! Cuando yo era niña me hechizo una malvada bruja. En las noches me convierto en esto. **¡En esta horrible y fea bestia!** Me confinaron a una torre a esperar el día en que me rescatara mi verdadero amor, por eso debo casarme con Lord Farquaad mañana, antes de que se ponga el sol y **llegue a verme así** (...) Pero burro, soy una princesa. **No es así como una princesa debe lucir**. Debo hacerlo, solo el beso del verdadero amor romperá el hechizo (...) Tú debes pensar **quién podría amar a una bestia tan desagradable y fea. La realeza y la fealdad no hacen buena pareja**.
(Shrek, 2001: 01:02:51).

Por lo tanto, se puede afirmar que, aunque Fiona se presente como una ogra fea, no está conforme a priori con ello y desea romper el hechizo, ya que coincide con la idea de que una princesa debe ser bonita y que al igual que en el primer modelo de princesa, la belleza es mucho más que una construcción del aspecto físico, sino que también es lo que le permitirá

obtener buenos resultados, una relación de amor verdadero y por supuesto un final feliz (Wald, 2015). La belleza aparece como condición determinante para encontrar el amor y solo acepta su apariencia de ogra cuando Shrek le da su aprobación, es decir, requiere de una aceptación masculina. Esto se demuestra cuando Fiona y Shrek se besan en el final de la primera película y ella le dice decepcionada y triste al ogro:

Fiona: Pero no lo entiendo, debería ser bonita.

Shrek: Pero si eres bonita.

Burro: Espero que este sea el final feliz.

(Shrek, 2001: 01:21:15).

A modo de conclusión, se puede decir que esta primera categoría presenta una continuidad con el primer modelo de Disney, es decir, Fiona pese a ser un ogro sigue reproduciendo el estereotipo hegemónico de belleza.

La segunda categoría de la tabla es la **descripción psicológica** en el cual se analizan la personalidad, las inquietudes y los sueños. En este sentido, Fiona presenta continuidades con los tres modelos de “ser princesa” ya desarrollados, es decir, es interesante cómo se entremezclan rasgos y/o actitudes de todas las princesas dentro de este personaje. En primer lugar, la princesa Fiona se presenta dulce, delicada, servicial como el modelo de “La belleza como puente al flechazo”. Por un lado, esto se observa cuando al ser rescatada por Shrek acomoda todo a su alrededor, arregla sus ropas y prepara el espacio para recibir al supuesto príncipe, similar a las escenas de Blancanieves o La Bella Durmiente cuando son salvadas por un beso de amor verdadero. Fiona se posiciona de igual manera que estas princesas y acomoda los labios para recibir ese beso. Por otro lado, al día siguiente se preocupa por hacer el desayuno y servirle a Shrek y al burro una rica comida a modo de agradecimiento. A continuación, se presentan las dos imágenes de las escenas mencionadas:





Al igual que las primeras princesas de Disney, tampoco tiene muchas inquietudes, ya que estuvo encerrada gran parte de su vida en una torre por lo que conoce poco del mundo exterior. Su mayor sueño es encontrar el amor verdadero para ser feliz. Esto se refleja en un diálogo con Burro:

Fiona: **Solo podré vivir feliz para siempre casándome con el verdadero amor.** ¿No te das cuenta Burro? Así tiene que ser.
(Shrek, 2001: 01:05:04).

Pero, al mismo tiempo, se observa que rompe un poco con esos estándares, ya que también es una princesa “mandona” y/o de mal carácter. Por ejemplo, hay una escena en la cual pide a gritos a Shrek:

Fiona: **¡Quiero un lugar para acampar! ¡Ahora!**
Shrek: Ey, aquí hay un lugar.
Burro: Shrek, debe haber algo mejor. Ese no es lugar para una princesa.
Fiona: No, es perfecto. Puedo darle unos toques hogareños.
Shrek: ¿Toques hogareños? ¿Cómo cuál?
(Shrek, 2001: 00:45:23).

Luego, arranca con sus propias manos el trozo de una madera para armarse la puerta de su cuarto. Además, es una princesa con “malos modales”, ya que en una escena eructa junto a Shrek y Burro y ambos le dicen sorprendidos:

Burro: Es igual de puerca que tú.
Shrek: **Oye no eres lo que esperaba.**
Fiona: Bueno, no debería juzgar a las personas antes de conocerlas.
(Shrek, 2001: 00:51:39).

De igual modo, se chupa los dedos al comer y se limpia la boca con su propia ropa mientras cena una rata con el ogro. Se puede decir que estas actitudes y comportamientos no son los esperados dentro del estereotipo de princesa analizado (Yáñez, 2008). A continuación, se presenta una imagen de la última escena mencionada:



Al mismo tiempo, es una princesa valiente, fuerte y presenta cierta rebeldía como el segundo modelo “La inquietud como forma de actuar”. Como se mencionó, en la primera película lucha con una gran habilidad contra mosqueteros e incluso los desafía:

Fiona: Oye amigo, ¿quién te crees que eres?
(Shrek, 2001: 00:52:15).

Es una princesa que sabe defenderse sola y esto sorprende a Shrek:

Shrek: **¡Qué femenina!** Oye, espera un momento, ¿eso dónde lo aprendiste? Lo que hiciste, me impresionaste.

Fiona: Bueno, cuando una vive sola tiene que aprender artes marciales.
(Shrek, 2001: 00:53:53).



Además, otro punto en común es que Fiona no tiene miedo a luchar por lo que realmente quiere y esto se demuestra en el momento en que elige a Shrek por sobre a Lord Farquaad pese a que es un amor prohibido para ella (como ocurre con Ariel, Bella y Jasmín), ya que no cumple con los estándares de belleza socialmente aceptados y tampoco es aprobado por sus padres. Al comienzo de Shrek 2, cuando ambos visitan el reino por primera vez, los padres de Fiona quedan horrorizados con sus aspectos, ya que esperaban un verdadero príncipe que pudiera revertir el hechizo de su hija:



Además, luego de una fuerte discusión entre el Rey Harold y Shrek durante la cena en el castillo, el primero confiesa su horror y no aprobación sobre la pareja a su esposa:

Reina Lillian: Creo que estas tomando esto en forma muy personal. Fue Fiona quién lo eligió.

Rey Harold: Si, pero se supone que elegiría al príncipe que escogimos para ella. **¿En serio esperas que le dé mi bendición a esa... cosa?**

Reina Lillian: Fiona lo espera, jamás te perdonaría que no lo hicieras. No quiero volver a perder a nuestra hija Harold. Actúas como si el amor fuera algo predecible. ¿No te acuerdas cuando éramos jóvenes y salíamos a pasear al estanque de lirios?

Rey Harold: Nuestro primer beso. **¡No es lo mismo! ¿No te has dado cuenta que nuestra hija se casó con un monstruo?**
(Shrek, 2004: 00:24:33).

De todas formas, pese a que el Rey Harold quiere convencer a Fiona de que Shrek no es para ella, ella se mantiene valiente y firme sobre su decisión de casarse con el ogro y cumplir su sueño de encontrar el amor verdadero. Esto se demuestra en una conversación que tiene con su padre cuando este quiere darle una poción para que se enamore del Príncipe Encantador antes del baile:

Fiona: No, voy a ir.

Rey Harold: Pero, si todo el reino ha venido a festejar tu boda.

Fiona: Hay un problema. Ese no es mi esposo. ¡Míralo!

Rey Harold: Es diferente, pero solo un poco. La gente cambia por sus seres amados.

No tienes idea de cuanto he cambiado yo por tu madre.

Fiona: ¿Cambiar? Está completamente enloquecido.

Rey Harold: Querida, ¿por qué no bajas al baile y le das otra oportunidad? Tal vez, descubras que si te gusta este nuevo Shrek.

Fiona: **Del que yo me enamore es del otro. Daría lo que sea por recuperarlo.**

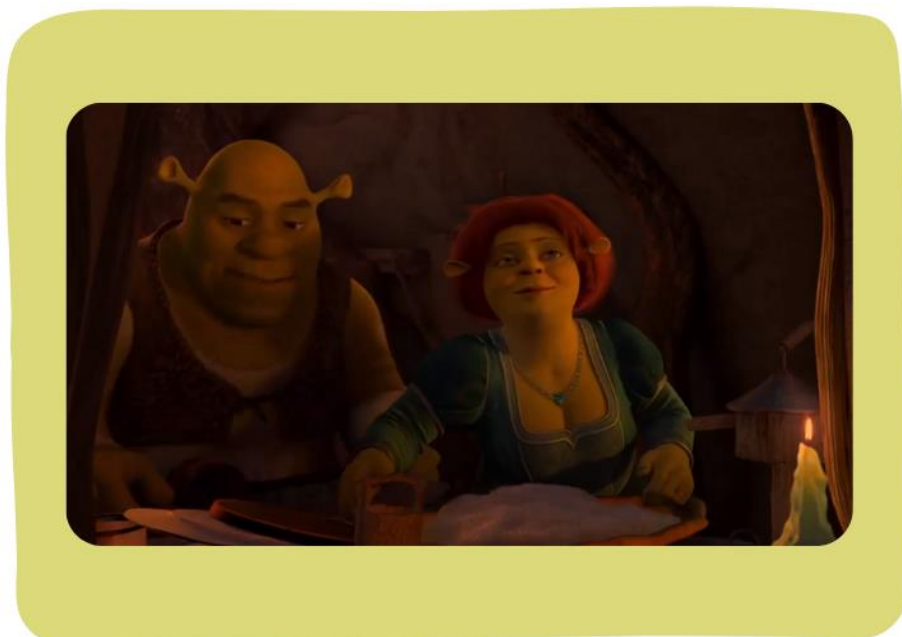
(Shrek, 2004: 01:07:28).

Siguiendo este último punto, se observan continuidades con el tercer modelo “La feminidad como empoderamiento”, ya que Fiona tiene una personalidad compleja y atraviesa una lucha interna entre lo que quiere y lo que debe hacer según lo que dictan las expectativas socialmente aceptadas para una princesa. Es una princesa que minimiza la importancia de la belleza física esperada en el rol de “ser princesa” y le otorga una mayor importancia a la belleza interior y su felicidad (Yáñez, 2008).

La tercera categoría a analizar es su **rol en el accionar** también se presentan puntos en común con el primer modelo de princesa, ya que Fiona no tiene una total independencia en la toma de decisiones, es decir, no hay un ejercicio activo del poder sobre su vida. Esta princesa es expulsada del reino del cual es heredera por sus propios padres por ser una “ogro fea” y solo podrá volver cuando sea salvada por un caballero príncipe y revierta el hechizo a través del amor verdadero. Es decir, desde el comienzo de la historia se refleja la dependencia de un tercero para afrontar los problemas de su vida como ocurre con Blancanieves, Cenicienta y La Bella Durmiente.

De todas formas, hacia el final de la historia se evidencia un rol activo en la toma de decisiones como el segundo modelo con Ariel, Jasmín y Bella cuando elige a Shrek por sobre Lord Farquaad por ser su verdadero amor. Es una princesa con voz y deseos propios. Pero, no es totalmente autónoma porque continúa sujeta a una figura masculina para ser realmente feliz y además requiere de la aprobación de Shrek para sentirse segura y enfrentar el mundo siendo una ogra (Yáñez, 2008). En este sentido, Fiona es un personaje que presenta un cierto empoderamiento femenino, pero que no termina de consolidarse como sí ocurre en las princesas del tercer modelo como Rapunzel, Tiana y las hermanas Frozen, sino que se queda un escalón más atrás.

Por otro lado, Fiona lleva a cabo la mayoría de sus acciones dentro de la esfera de lo privado (Pateman, 1995). A lo largo de las distintas películas se refleja su dedicación a los quehaceres domésticos y es un ejemplo del estereotipo de “mujer cocinera”, ya que como se mencionó madruga para preparar el desayuno a Shrek y Burro, en la tercera y cuarta película se encarga del cuidado de sus hijos, de cocinar, de atender a Shrek. (Yáñez, 2008). Por lo cual, si bien se observa que es una princesa con ciertas habilidades atléticas y de fuerza como luchar con mosqueteros no deja de cumplir con el rol estereotipado de las actividades que le corresponden a una mujer, ya que sus actividades se limitan a las tareas del cuidado y el espacio de la casa:



En esta saga, se encuentran marcadas con claridad las actividades exclusivamente de hombres y exclusivamente de mujeres (Martínez y Merlino, 2006). Los personajes masculinos como Shrek, el gato con botas, Lord Farquaad son dueños de la esfera de lo público

(Pateman, 1995) como la caza, las actividades comerciales, la aventura; mientras que los actores femeninos permanecen sujetos a actividades más blandas como la moda, el matrimonio, la maternidad, el cuidado de la belleza, etc.

Una escena que ilustra esta división entre el rol de la mujer y del hombre es el baby shower de la tercera película en el cual se observa a Blancanieves, Cenicienta, Rapunzel, La Bella Durmiente, Doris y Fiona tomando el té mientras dialogan sobre consejos en el matrimonio, la maternidad y el cuidado de la apariencia física con el paso del tiempo como único tópico de conversación y de ambición entre estos personajes. Además, le regalan a la futura madre objetos que están íntimamente ligados con las tareas del cuidado como una pala para recoger las heces de los bebés y un enanito para cuidar a los niños (Santos Maia, 2019). Cabe resaltar un fragmento de la conversación entre estos personajes femeninos:

Blancanieves: **Es una niñera viviente.**

Fiona: ¿Y qué hace?

Las princesas: **La limpiada, la alimentada...**

Fiona: ¿Y entonces qué vamos a hacer Shrek y yo?

Rapunzel: Bueno, ahora podrán trabajar en **rescatar su matrimonio.**

Fiona: Gracias Rapunzel. ¿Y qué es lo que quieres decir?

Rapunzel: Por favor Fiona, ya sabes que pasa.

Aurora: Te cansas todo el tiempo.

Blancanieves: **Te empiezas a descuidar.**

Jengi: **Te salen estrías.**

Rapunzel: **Le dices adiós al romance.**

Fiona: Perdón, ¿cuántas de ustedes tienen hijos?

Doris: ¡Tiene razón! Un bebé va a llegar a reforzar el amor que se tienen Shrek y Fiona.

(Shrek, 2007: 00:34:03).



De todas formas, si bien se continúa reproduciendo el estereotipo de la mujer dentro del espacio de la casa, hacia el final de la tercera película se muestra una escena que parodia y humoriza a las convencionales princesas de Disney y su rol pasivo frente a la acción. Mientras el reino está siendo invadido por el Príncipe Encantador y los villanos de los distintos cuentos de hadas, estas princesas son encarceladas. En la escena mencionada tiene lugar el siguiente diálogo entre ellas:

Fiona a las princesas: Escúchenme. Hay que salir de aquí ya.

Blancanieves: Tienes razón. **Damas, a sus posiciones.**

Blancanieves, Aurora y Cenicienta se acomodan y esperan a su salvador a que las rescate.

Fiona: ¿Qué están haciendo?

Aurora: Esperando a ser rescatadas.

Fiona: ¿Están bromeando o qué?

Blancanieves: ¿Qué esperabas que hiciéramos? Somos tres princesas hermosas, dos fenómenos de circo, una ogra embarazada y una anciana.

Fiona: Bien chicas, ahora nosotras nos encargaremos de esto.

(Shrek, 2007:01:05:08).

En ese momento, toman poder de la acción y se alejan de ese rol pasivo y dependiente de un tercero para ser “rescatadas”. Se muestra como estos personajes femeninos cambian su modo de actuar, a través de un cierto empoderamiento desde lo femenino al rasgar sus vestidos, alistarse para combatir y quemar un corpiño para salvar a su reino. Es decir, hacen uso de sus armas consideradas femeninas para empoderarse como ocurre en el tercer

modelo “La feminidad como empoderamiento”. Por ejemplo, Blancanieves utiliza su canto y su relación con la naturaleza, llamando a los animales para lograr entrar al castillo. El canto dulce y enternecedor se transforma a un canto de lucha tomando a los animales como aliados para derribar a los guardias y que las demás princesas puedan pasar al castillo. De igual modo, Cenicienta utiliza su zapato de cristal como arma para luchar contra los soldados.



La última categoría de la tabla son las **relaciones** y en este sentido se observa una humorización en la relación con la naturaleza. Mientras que en el primer modelo se veía a Blancanieves, Cenicienta y La Bella Durmiente en un vínculo de bondad y protección con los animales y el bosque; Fiona por el contrario no es una princesa con una dulce voz que canta con los animales o cuida la naturaleza. Esto se ilustra en una escena de la primera película en la cual la princesa se acerca de forma amistosa cantando a un ave azul, pero este en vez de acompañarla intenta superarla en el canto y en ese momento se desata una competencia entre ambos por quien canta mejor o más fuerte y culmina con la explosión del ave, luego Fiona lo recoge y lo cocina para el desayuno (Yáñez, 2008). Si bien es un fragmento que se asemeja a una parodia para Disney, es importante destacar esta ruptura con el primer modelo de princesa.



En cuanto al amor romántico o la relación matrimonial presenta puntos en común con el segundo modelo de princesa de Disney, ya que la historia de amor con Shrek no es a través de un “flechazo” a primera vista, sino por el contrario se da de forma progresiva mientras se van conociendo mutuamente. De todas formas, como ya se mencionó, Fiona conserva la idea de princesa que espera de forma pasiva a que su ideal de príncipe salvador la rescate para protegerla de todos los peligros y además queda subordinada a esta figura masculina como el primer modelo de Disney. Pero, no es un enamoramiento que se da por un simple beso o una mirada, sino que Fiona se enamora de la forma de ser y la belleza interior del ogro como le ocurre a Bella con la Bestia. Cabe remarcar que tanto Lord Farquaad o Shrek no actúan ni

tienen un aspecto físico parecido a los convencionales príncipes azules. Ninguno de los dos cumple con el estereotipo hegemónico de belleza e incluso el primero tampoco actúa de forma valiente, ya que envía a un tercero a rescatar a su futura esposa.

Además, otro punto en común con este segundo modelo es que Fiona elige con quién casarse sin aceptar el matrimonio concertado con Lord Farquaad, se casa con Shrek por elección propia. Siguiendo este punto, Fiona le da prioridad al amor por sobre la belleza porque ese es su proyecto de vida: “casarse y ser feliz para siempre” (Yáñez, 2008). Es decir, este personaje encuentra la realización personal en el amor verdadero clásico de los cuentos de hadas como el primer modelo de princesas.

Por último, en esta categoría es importante remarcar que la relación entre hombres y mujeres dentro de la historia se da bajo la forma de “economía de intercambio simbólico” al igual que el caso de Bella y Jasmín. Para Lord Farquaad, el Príncipe Encantador o Shrek, Fiona representa un objeto simbólico, el cual les permitirá reproducir o aumentar el capital simbólico de estos personajes masculinos (Bourdieu, 2000b). Por una parte, en el caso de Lord Farquaad la relación matrimonial con una princesa le otorgará un ascenso social, es decir, la posibilidad de ser un rey. Es por ello, que poco le importa tener un contacto directo con ella y envía a Shrek a rescatarla, ya que percibe a Fiona como un mero objeto para lograr su fin. Por otra parte, Shrek advierte a través de rescatar a Fiona la posibilidad de conservar su pantano libre de invasores. Por lo tanto, para ambos personajes masculinos, la princesa Fiona es vista como un objeto simbólico que sirve de puente para conseguir o mantener un capital simbólico (Yáñez, 2008).

A modo de conclusión, se puede afirmar que el “ser princesa” de Fiona presenta mayormente continuidades con el primer y segundo modelo de princesa de Disney y se encuentran muy pocas discrepancias con estas representaciones hegemónicas del conglomerado. Si bien a simple vista se observa una ruptura con el estereotipo de belleza clásico y un aparente rol activo en la forma de accionar como en el tercer modelo; Fiona no propone un nuevo modelo de ser una princesa, debido a que la forma de pensar, actuar y la narrativa de este cuento de hadas continúa reproduciendo los rasgos y valores hegemónicos del estereotipo de “ser princesa”. De esta manera, se presenta la gráfica del personaje desarrollado con el fin de sistematizar las categorías, los rasgos y las características analizadas en el apartado.

"Y vivieron feos para siempre..."

Capilouto y Kern

Fiona



SHREK

Descripción psicológica

- "La belleza como puente al flechazo": dulce, servicial y su sueño es encontrar el amor verdadero. Rompe con este modelo al ser una princesa con "malos modales"
- "La inquietud como forma de actuar": rebeldía, valentía y sueños propios
- "La feminidad como empoderamiento": personalidad compleja con una fuerte lucha interna

Descripción física

- Princesa de día, ogra de noche
- "La belleza como puente al flechazo": ojos azules, mejillas sonrojadas, labios rosas, cabello largo, vestido de seda
- No rompe con el estereotipo hegemónico de belleza, sino que el tono de su piel se vuelve verde

Roles

- "La belleza como puente al flechazo": No tiene independencia en su accionar y depende de un tercero. Acciona en la esfera de lo privado
- "La inquietud como forma de actuar": Aparente empoderamiento al elegir a su verdadero amor
- "La feminidad como empoderamiento": Usan sus armas femeninas

Relaciones

- "La belleza como puente al flechazo": Relación de parodia con la naturaleza. Subordinación a la figura masculina. Amor romántico como realización personal
- "La inquietud como forma de actuar": Amor romántico progresivo

Conclusión

- No propone un nuevo modo de ser una princesa, continúa reproduciendo los estereotipos hegemónicos de "ser princesa"

Conclusiones

En este trabajo se analizó la saga de Shrek con el fin de entender de qué forma es un producto cultural que discute con las representaciones hegemónicas en torno al “ser princesa” construido por Disney y en qué medida reproduce los mismos estereotipos de género. En este sentido, se realizó un análisis del personaje de Fiona en diálogo con las princesas de Disney, cuyo eje central fue sistematizar y caracterizar qué tipo de representaciones diferentes propone esta historia para detectar continuidades y rupturas.

Para ello, se retomó el rol de los medios de comunicación entendiéndolos como actores centrales en la socialización primaria y secundaria de las infancias, ya que cumplen funciones pedagógicas en la construcción de sus identidades (Dotro, 2007). En relación, Disney y DreamWorks son formadores culturales de identidades y al mismo tiempo participan de la escolarización infantil, esto quiere decir que producen prototipos de identidades, significados y roles que legitiman relaciones sociales específicas (Giroux, 2000). Por lo tanto, las producciones cinematográficas infantiles analizadas en el presente trabajo refuerzan esquemas de comportamiento y actitudes que delimitan el rol de la mujer y el rol del varón (Martínez y Merlino, 2006).

Teniendo esto en cuenta, el concepto de representación (Hall, 1997) fue central en esta tesina porque es una parte esencial en el proceso mediante el cual se produce sentido y se intercambia entre los miembros de una misma cultura. Las representaciones de género que transmiten una forma particular de “ser varón” y de “ser mujer” conforman un sistema de representación particular y colectivo que al mismo tiempo provoca ciertas relaciones de poder entre distintos actores como el caso de DreamWorks y Disney. Estos conglomerados disputan el poder simbólico para imponer un sentido social del mundo, es decir, una forma de comprender y establecer relaciones dentro de él (Bourdieu, 2000a).

Por lo tanto, fue necesario entender a estos conglomerados como industrias culturales, ya que producen y distribuyen un modelo cultural homogéneo para imponer su visión. Tanto DreamWorks como Disney retoman en sus producciones elementos de la cultura popular como los cuentos de hadas haciéndolos parte de la cultura de masas. Estos últimos son un elemento eternamente presente en la literatura infantil y fueron pertinentes en este trabajo porque se observan sus características en las historias analizadas de ambos grupos. Dentro de ellas, se evidenciaron estereotipos de género a través de los comportamientos de los personajes y los espacios donde ellos circulan y se relacionan. De esta manera, se

establecieron tres modelos con rasgos y características específicas del estereotipo de “ser princesa” propio de Disney para establecer puntos en común y rupturas con el personaje de Fiona y así reponer las hipótesis iniciales planteadas.

Ahora bien, este trabajo tuvo dos hipótesis: A priori se consideró que Fiona rompía con el estereotipo de belleza presente en las distintas princesas de Disney por su aspecto de ogra, pero al mismo tiempo otra hipótesis sostuvo que la forma de ser de este personaje y la narrativa de la historia continuaba reproduciendo rasgos y valores propios del estereotipo de “ser princesa”. Luego de haber analizado las categorías de descripción física, psicológica, relaciones y roles; se puede afirmar que la primera hipótesis se refuta. Esto se debe a que Fiona presenta continuidades con los rasgos físicos principales del primer modelo “La belleza como puente al flechazo”. Si bien el personaje es una ogra, la diferencia es aparente porque esta princesa solamente tiene otro color de tez, manteniendo las particularidades de las princesas que componen el primer modelo de Disney. Fiona mantiene una percepción sobre la belleza como condición necesaria para el “ser princesa”. Además, ve en ella la posibilidad de obtener buenos resultados en el matrimonio y, así, lograr su “felices para siempre”.

Siguiendo con la segunda hipótesis, esta se confirma debido a que como se observó en el capítulo “DreamWorks: Construcción del ‘ser princesa’ a través de Fiona”, Fiona no propone un nuevo modelo de “ser princesa”. Su forma de pensar, de ser y de actuar, su modo de relacionarse y los roles que ocupa tienen puntos en común tanto con el primer modelo mencionado como con el segundo “La inquietud como forma de actuar”. Las continuidades de Fiona con el primer modelo se encuentran en que es una princesa que sueña con encontrar el amor verdadero ya que ve en él su realización personal y la posibilidad de consagrar su final feliz, tiene un rol pasivo en la espera del rescate de su príncipe azul, no tiene independencia en su accionar, transita en la esfera de lo privado y está subordinada a la figura masculina para afrontar los problemas de su vida. Con el segundo modelo, se presentan las siguientes continuidades: su enamoramiento con Shrek es progresivo y no a primera vista, la relación entre hombres y mujeres es bajo la forma de “economía de intercambio simbólico” (Bourdieu, 2000b). También, se presenta un aparente rol activo en ella al luchar y elegir su amor prohibido y al renunciar a su belleza exterior.

En relación al tercer modelo “La feminidad como empoderamiento”, se observan ciertos puntos en común que no son suficientes porque no terminan de afianzarse, pero es importante su análisis. En primer lugar, Fiona tiene una personalidad compleja, ya que tiene una lucha interna entre lo que quiere ser y debe ser como ocurre con Elsa y Anna, Rapunzel y Tiana porque debe decidir entre ser una princesa bella y bonita como socialmente se espera

o lograr su amor romántico soñado con quien verdaderamente ama que no cumple con el estereotipo de príncipe azul por su condición de ogro. Hacia final, Fiona prioriza el amor verdadero y la belleza interior por sobre la apariencia exterior, pero de igual manera requiere de la aprobación masculina de Shrek para sentirse segura y enfrentar el mundo siendo una princesa - ogra. En segundo lugar, cabe resaltar que hacia el final de la tercera película de Shrek se presenta una utilización de rasgos o características consideradas, a priori, como “femeninas” por Fiona y las demás princesas para luchar por un objetivo común: salvar el reino. Esto permite alejarlas momentáneamente del estereotipo de rol pasivo de la princesa que espera ser rescatada, pero luego de cumplir su misión vuelven a sus mismos roles originales de princesa.

Siguiendo con este último punto y como se observó previamente, Disney en las producciones analizadas de princesas como La Princesa y el Sapo, Enredados y Frozen propone un modelo diferente de “ser princesa”, en el cual se observa un empoderamiento de los personajes femeninos recuperando rasgos de los modelos anteriores. Por eso, es importante destacar que estas princesas se empoderan desde lo femenino (Peláez y García, 2015). Este modo de “ser princesa” se caracteriza por una marcada iniciativa personal y autonomía, rompen con los estereotipos de género previos porque cambian la esfera de lo privado por la pública y para ello hacen uso de sus propias armas femeninas. Son personajes que no tienen como eje central en sus vidas el amor romántico verdadero, sino que por el contrario tienen sus propios sueños y ambiciones. Además, la relación matrimonial aparece de forma más igualitaria entre hombres y mujeres poniendo en jaque la idea de amor romántico reproducida durante décadas por Disney. Esto termina de afianzarse en Frozen, la producción más reciente analizada del corpus, cuando el final feliz de la película culmina con una alianza femenina entre hermanas y no la salvación de un príncipe azul. Por primera vez, el amor verdadero es entre hermanas.

Por lo tanto, la pregunta que surge para analizar a futuro es de qué manera Disney propone un nuevo modelo de “ser princesa”. En este sentido, va de la mano con una de las últimas producciones de Disney, WiFi Ralph (2018) en la cual el conglomerado comienza a reírse de sus propias representaciones del estereotipo de “ser princesa” construido durante décadas. Esto se observa en una escena en la cual Vanellope von Schweetz (princesa de esta película) irrumpe en una habitación donde se encuentran las princesas de Disney, quienes dudan de su condición de princesa porque no reúne los atributos propios de este estereotipo.

Pocahontas: ¿Qué clase de princesa eres?
Vanellope: ¿Qué clase?
Rapunzel: ¿Tienes cabello mágico?
Vanellope: No.
Elsa: ¿Manos mágicas?
Vanellope: No.
Cenicienta: ¿Los animales charlan contigo?
Vanellope: No.
Blancanieves: ¿Te envenenaron?
Vanellope: No.
Aurora: ¿Un hechizo?
Vanellope: No.
Rapunzel y Bella: ¿Te atraparon o esclavizaron?
Vanellope: No. ¿Todas están bien o llamo a la policía?
Ariel: Entonces seguramente hiciste un trato con una cruel bruja del mar que te quitó tu voz y te dio a cambio un par de piernas humanas.
Vanellope: No, ¿quién haría algo tan loco?
Blancanieves: ¿Recibiste un beso de amor?
Vanellope: Guácala.
Jasmin: ¿Problemas con tu padre?
Vanellope: No, ni siquiera tengo mamá.
Elsa, Anna, Pocahontas, Bella, Blancanieves, Jasmin, Ariel y Cenicienta: ¡Nosotras tampoco!
Rapunzel: Y ahora la pregunta más importante. ¿Los demás piensan que tus problemas se acabaron porque un hombre fuerte te salvó?
Vanellope: Sí, pero ¿qué les pasa?
Todas: Sí, ¡es una princesa!
(WiFi Ralph, 2018: 00:54:40).



WiFi Ralph (2018)



En esta escena puede verse cómo cada una de las princesas le pregunta a Vanellope algún atributo que es condición para “ser princesa”, desde la experiencia de su historia. Incluso, estas princesas solo creen que Vanellope es una princesa al cumplir con uno de los rasgos del estereotipo: tener un rol pasivo esperando a que un hombre la rescate para resolver sus problemas. Luego, los mismos personajes se sorprenden de la vestimenta que lleva esta nueva princesa por no cumplir con el clásico vestido. Momentos después puede verse a las diferentes princesas con ropa cómoda y deportiva cambiando sus vestimentas tradicionales. Otro punto a destacar es cuando Ariel canta sobre un sueño suyo y a Vanellope le llama la

atención el despliegue de luces. El resto de las princesas le explica que eso sucede siempre que una princesa canta sobre un sueño hermoso.

Pese a que este fragmento de las princesas Disney no se extienda en otro momento de la película, se observa una burla a los clichés de princesa creados por este conglomerado y al mismo tiempo una clara presencia de una nueva representación y estereotipo de princesa basado en el empoderamiento femenino. Además, sugiere que estos personajes pueden tener sueños y metas más allá de encontrar a su príncipe azul.

Otro momento de *WiFi Ralph* a destacar ocurre cuando las princesas se reúnen para salvar a Ralph, personaje principal de la película, en la que se observa nuevamente la utilización de elementos propiamente femeninos y particulares de cada una de estas princesas como los vestidos, el zapato de cristal, la manzana envenenada, el huso de la rueca, el agua, los pajaritos, el hielo, la flechas, la alfombra mágica y el sapo para cumplir su misión. En adición, en esta escena se pone otra vez en jaque el ideal de amor romántico en el cual el príncipe azul salva con un beso de amor verdadero a la princesa, dado que en este caso son las princesas quienes salvan a Ralph con sus propias armas femeninas.

Por lo tanto, teniendo en cuenta lo desarrollado previamente se puede decir que, si bien Shrek aparenta romper con los estereotipos de género proponiendo una forma diferente de “ser princesa” con el personaje de una princesa ogra, continúa utilizando los recursos y categorías de las narrativas convencionales de Disney. Esto muestra que las industrias culturales como Disney y DreamWorks estandarizan y uniformizan sus productos culturales incluso hasta en lo que parece diverso o disruptivo porque persiguen un objetivo económico y no una finalidad sociocultural. De esta manera consolidan su presencia en la cultura masiva, mediante la producción en serie de bienes que aseguran el éxito.

En este sentido, Disney demuestra con sus últimas producciones, como *WiFi Ralph*, que debía cambiar la forma de representar a las princesas y principalmente el rol de la mujer para continuar siendo un éxito mundial. Es pertinente para las ciencias de la comunicación analizar de qué manera las industrias culturales adecúan sus bienes teniendo en cuenta los contextos socioculturales de un momento histórico determinado. Esta compañía fue transformando sus narrativas y forma de “ser princesa” contemplando los movimientos feministas y formas de pensar de las nuevas generaciones porque el fin último de la misma es el consumo y éxito comercial. De esta forma, un desafío del campo a futuro será investigar cómo Disney y DreamWorks adaptarán sus productos en posteriores coyunturas socioculturales.

Bibliografía

- Adorno, T. y Horkheimer, M. (1988). "La industria cultural. Iluminismo como mistificación de masas" en *Dialéctica del iluminismo*, Buenos Aires: Editorial Sudamericana.
- Amossy, R. (2010). *Estereotipos y clichés*. Buenos Aires: Eudeba. Traducción de Lelia Gándara.
- Barber, M. (2015). *DISNEY'S FEMALE GENDER ROLES: THE CHANGE OF MODERN CULTURE*. Indiana State University.
- Barbero, J. (1982). *Memoria narrativa e industria cultural*. Cali: Universidad del Valle.
- Barbero, J. (1987). *De los medios a las mediaciones. Comunicación, cultura y hegemonía*. Barcelona: Gustavo Gili.
- Belmonte, J. y Guillamón S. (2008). *Co-educar la mirada contra los estereotipos de género en TV*. Revista Científica de Educomunicación; ISSN: 1134-3478; páginas 115-120.
- Bernal, M. (2006). "Género, etnia y clase en el cine infantil argentino" en Carli, S. (comp.), *La cuestión de la infancia*. Buenos Aires: Paidós.
- Biografías y Vidas. (s.f.). *Walt Disney*. Recuperado de <https://www.biografiasyvidas.com/monografia/disney/>
- Bourdieu, P. (2000a). "Sobre el poder simbólico" en *Intelectuales, política y poder*, Buenos Aires: UBA/ Eudeba. Traducción de Alicia Gutiérrez.
- Bourdieu, P. (2000b). *La dominación masculina*. Barcelona, España: Anagrama.
- Bourdieu, P. (2007). "Estructuras, habitus, prácticas" en *El sentido práctico*. Buenos Aires: Siglo XXI.
- Carli, S. (1999). "La infancia como construcción social" en *De la familia a la escuela. Infancia, socialización y subjetividad*, Buenos Aires: Editorial Santillana.

DGCyE (2010). *Diseño curricular Escuela Secundaria 5to Año*. Buenos Aires: Ditoys Argentina.

Disney Fandom. (s.f.). *The Walt Disney Company*. Recuperado de https://disney.fandom.com/es/wiki/The_Walt_Disney_Company

Dotro, V. (2007). *La infancia entre la inocencia y el mercado*. Buenos Aires: Ministerio de Educación, Ciencia y Tecnología de la Nación Dirección Nacional de Gestión Curricular y Formación Docente. Área de Desarrollo Profesional Docente. Recuperado de <http://www.bnm.me.gov.ar/giga1/documentos/EL001736.pdf>

DreamWorks. (s.f.). *About DreamWorks. Who we are*. Recuperado de <https://www.DreamWorks.com/about>

Duek, C. (2009). *Infancia, juego y pantallas: transformaciones en la relación entre los niños, el juego y la televisión (1980-2008)*. [Tesis de doctorado]. Facultad de Ciencias Sociales, Universidad de Buenos Aires.

El Cronista. (2014). *Los u\$s 3000 millones que recaudó Shrek empujan a Dreamworks a rodar otra parte*. Recuperado de <https://www.cronista.com/control-remoto/Los-us-3000-millones-que-recaudo-Shrek-empujan-a-Dreamworks-a-rodar-otra-parte-20140227-0036.html>

El Output. (s.f.). *Reportajes DreamWorks*. Recuperado de <https://eloutput.com/cine-series/reportajes/DreamWorks/>

Forbes Argentina. (23/05/2019). *Marcas más valiosas 2019: Apple, la primera en superar los 200,000 mdd*. Recuperado de <https://www.forbes.com.mx/marcas-mas-valiosas-2019-apple-la-primera-en-superar-los-200000-mdd/>

Forbes Argentina. (25/05/2020). *Si Disney despertase: la lucha del gigante que perdió US \$1.400 millones por la pandemia*. Recuperado de <https://www.forbesargentina.com/today/si-disney-despertase-lucha-gigante-perdio-us-1400-millones-pandemia-n290>

- Forbes Argentina. (22/06/2020). *Netflix vs. Disney: ¿qué acción gana en Wall Street?*. Recuperado de <https://www.forbesargentina.com/money/netflix-vs-disney-que-accion-gana-wall-street-n3190>
- Gamarnik, C. E. (2009). *Estereotipos sociales y medios de comunicación: Un círculo vicioso*. Revista Question/Cuestión, vol. 1, nro. 23. Buenos Aires: UNLP. Recuperado de <https://perio.unlp.edu.ar/ojs/index.php/question/article/view/826>
- Gamba, S. (2008). *¿Qué es la perspectiva de género y los estudios de género? Mujeres en red*. Recuperado de <https://www.mujiresenred.net/spip.php?article1395>
- Getino, O. (2008). *El capital de la cultura. Las industrias culturales en Argentina*. Buenos Aires: Ediciones CICCUS.
- Giroux, H. (2000). "¿Son las películas de Disney buenas para sus hijos?" en Sh., Steinberg y J.L. Kincheloe, *Cultura infantil y multinacionales. La construcción de la identidad en la infancia*, Madrid: Ediciones Morata.
- Gomes, P. (2000). *Princesas: produção de subjetividade feminina no imaginário de consumo*, Porto Alegre: UFRGS.
- Hall, S. (1980). "Codificar/decodificar" en *Culture, Media, Language. Working Papers in Cultural Studies, 1972-79*. Londres: Routledge & The CCCS University of Birmingham, 1996 [Unwin Hyman Ltd, 1980]. Traducción de Alejandra García Vargas.
- Hall, S. (1997). "El trabajo de la representación" en *Sin garantías. Trayectorias y problemáticas en estudios culturales*, Popayán, Lima, Quito: Enviñón Editores.
- Hollows, J. (2000). "Feminismo, estudios culturales y cultura popular" en *Feminism, Femininity and Popular Culture*. Manchester: Manchester University Press. Traducción de Pau Pitarch.
- Jahoda, M. (1964). "Stereotype" en *A Dictionary of the Social Sciences*. Londres: Tavistock Publications.
- Martínez, A. y Merlino, A. (2006). "Discurso y socialización en producciones cinematográficas infantiles" en *Comunicar: Revista científica iberoamericana de comunicación y*

educación, ISSN 1134-3478, No 26 (Ejemplar dedicado a: Comunicación para la salud), págs. 125-130.

Mastrini, G. (2020). *Una aproximación a la economía de las industrias culturales*.

May, Brianna. (2011). *Beyond the Prince: Race and Gender Role Portrayal in Disney Princess Films*.

National Geographic. (2021). Walt Disney, el padre de la "fábrica de sueños". Recuperado de https://historia.nationalgeographic.com.es/a/walt-disney-padre-fabrica-suenos_15017

Pateman, C. (1995). *El contrato sexual*. Editorial Anthropos. Introducción, prefacio y Capítulo 1.

Rincón, O. (2006). *Narrativas Mediáticas o cómo se cuenta la sociedad del entretenimiento*. Barcelona: Ed. Gedisa.

Ros, N. (2007). *El film Shrek: una posibilidad desde la educación artística para trabajar en la formación docente la lectura de la identidad y los valores*. Buenos Aires: Universidad Nacional del Centro de la Provincia.

Santos Maia, R. (2019). *La apariencia que da el tono*. Brasil.

Scott, J. (1996). "El género: Una categoría útil para el análisis histórico", en Lamas M. (Comp.) *El género: una categoría útil para el análisis histórico*, págs. 265-302, México: PUEG.

Silva, L. (1978). *Teoría y práctica de la ideología*. México: Ed. Nuestro Tiempo.

Sevitová, M. (2012). *Shrek: A modern fairy tale based on classical motifs*. Liberec: Technical University of Liberec.

Tanner, Hannah. (2021). *Diagnosing a Princess: How Portrayals of Mental Illness in Disney Princesses May Influence Children*. Honors Theses. 874. Recuperado de https://encompass.eku.edu/honors_theses/874

- Tedesco, J. C. (1995) "La crisis del sistema tradicional" en *El nuevo pacto educativo: educación, competitividad y ciudadanía en la sociedad moderna*. Buenos Aires: Grupo Anaya.
- UNESCO. (1982). *Industrias culturales: el futuro de la cultura en juego*. México: Fondo de Cultura Económica.
- Venkat, V. (2015). A Feminist Inception in Disney Movies: A Move Away from Hegemonic Masculinity? en *Singularities: a transdisciplinary biannual research journal*. India: KAHM Unity Women's College.
- Wald, E. (2015). *De príncipes y princesas: la construcción de una perspectiva de género a partir de los largometrajes de Walt Disney*. Trabajo Final para optar al grado académico de Licenciatura en Comunicación Social, Universidad Nacional de Córdoba (inédita). Disponible en Repositorio Digital Universitario.
- Yáñez, L. (2008). *Análisis semiótico de la figura femenina en la película Shrek. La princesa dentro del cuento de hadas jamás contado*. San Juan de Aragón: Universidad Nacional Autónoma de México.

Filmografía

Adamson, A. (Director) y Jenson, V. (Director). (2001). *Shrek*. EEUU: DreamWorks, DreamWorks Animation, Pacific Data Images.

Adamson, A. (Director), Asbury, K. (Director) y Vernon, C. (Director). (2004). *Shrek 2: Un Viaje a Muy Muy Lejano*. EEUU: DreamWorks, DreamWorks Animation, Pacific Data Images.

Bancroft T. (Director) y Cook, B (Director). (1998). *Mulán*. EEUU: Disney.

Greno, N. (Director) y Howard B. (Director). (2010). *Enredados*. EEUU: Disney.

Hand, D. (Director), Cottrell, W. (Director), Jackson, W. (Director), Morey, L. (Director), Pearce P. (Director) y Sharpsteen, B. (Director). (1937). *Blancanieves y los siete enanitos*. EEUU: Disney.

Jackson, W. (Director), Luske, H. (Director) y Geronimi, C. (Director). (1950). *La Cenicienta*. EEUU: Disney.

Lee, J. (Director) y Buck, C. (Director). (2013). *Frozen*. EEUU: Disney.

Miller, C. (Director). (2007). *Shrek Tercero*. EEUU: DreamWorks, DreamWorks Animation, Pacific Data Images, Paramount Pictures.

Mitchell, M. (Director). (2010). *Shrek para Siempre*. EEUU: DreamWorks Animation.

Moore, R. (Director) y Johnston, P. (Director). (2018). *WiFi Ralph*. EEUU: Disney.

Musker, J. (Director) y Clements, R. (Director). (1989). *La Sirenita*. EEUU: Disney.

Musker, J. (Director) y Clements, R. (Director). (1992). *Aladdín* [película]. EEUU: Disney.

Musker, J. (Director) y Clements, R. (Director). (2009). *La Princesa y el Sapo*. EEUU: Disney.

Reitherman, W. (Director), Geronimi, C. (Director), Larson, E. (Director) y Clark, L. (Director).
(1959). *La Bella Durmiente*. Disney.

Trousdale, G. (Director) y Wise, K. (Director). (1991). *La Bella y la Bestia*. EEUU: Disney.

**“Y vivieron felices
para siempre...”**



AGUSTINA CAPILOUTO

JULIETA KERN