

Protagonistas femeninas en largometrajes animados: el caso de las películas de Juanba Berasategi

Lead female characters in animated feature films:
the case of the movies by Juanba Berasategi

Maitane Junguitu Drona

Investigadora independiente

Vitoria-Gasteiz, España

mjunguitu@gmail.com

 <https://orcid.org/0000-0001-5110-5759>

 <https://doi.org/10.55442/tomauno.n10.2022.39164>

 <http://id.caicyt.gov.ar/ark:/s22504524/nnr6w9vg2>

Resumen

El presente artículo, que forma parte de una investigación enmarcada en los estudios de género, plantea los estereotipos o convenciones recurrentes de la protagonista femenina en el largometraje de animación. Para ello se establece un marco teórico donde se recogen varios análisis realizados sobre films del ámbito comercial, concretamente, los largometrajes de The Walt Disney Company y los dirigidos por Hayao Miyazaki. El marco teórico se completa con la teoría de la *beautiful fighting girl* de Tamaki Saito. Seguidamente se estudian las protagonistas femeninas de los seis largometrajes estrenados entre 1992 y 2017 dirigidos por el pionero de la animación vasca Juanba Berasategi. El principal objetivo de la investigación es determinar los estereotipos y convenciones presentes en la obra de Berasategi, la cual se sitúa en el ámbito del cine independiente.

Palabras Clave

Estudios
de género,
protagonista, cine
de animación,
personaje,
largometraje.

Recibido: 10/06/2022 - Aceptado con modificaciones: 05/09/2022
TOMA UNO, N°10, 2022 - <https://revistas.unc.edu.ar/index.php/toma1/>

ISSN 2313-9692 (impreso) / ISSN 2250-4524 (electrónico)

[Licencia Creative Commons Atribución-NoComercial-Sin Derivadas2.5 Argentina.](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/2.5/arg/)



Universidad
Nacional
de Córdoba

Abstract

Key words

Women's studies,
protagonist,
animated film,
characters,
featured films.

This paper presents the traditional stereotypes and conventions of the female lead character in the animated feature. This research will analyze movies within women's studies. We define the theoretical framework within mainstream films, specifically the ones by The Walt Disney Company, and the films directed by Hayao Miyazaki. We also consider the theory of the 'beautiful fighting girl' by Tamaki Saito. After setting the framework, we investigate the case of the female lead character from the six animated features released between 1992 and 2017 directed by the Basque animation pioneer Juanba Berasategi. The main purpose of this research is to determine the stereotypes and conventions in the work of Berasategi which is created in the context of independent filmmaking.

1. Introducción

El presente artículo tiene como objetivo describir a las protagonistas femeninas de los largometrajes de animación, identificar sus convenciones y estereotipos en el cine comercial y luego aplicar dichas categorías a un caso de estudio dentro del cine independiente. Concretamente, se comprobará si estas descripciones de personajes las aplica el director vasco Juanba Berasategi en sus largometrajes. Esta investigación se enmarca en el contexto de los estudios de género para observar la representatividad femenina en el cine y, a su vez, en el contexto de los cines nacionales, en este caso el del cine vasco.

El marco teórico se constituye mediante la identificación de estereotipos, formas y psicologías con las que aparecen los personajes femeninos en el cine de animación *mainstream*. Específicamente, presentamos los análisis previos realizados sobre dos de los grandes referentes de la industria: los largometrajes de The Walt Disney Company¹ y los de Hayao Miyazaki. Ahondaremos, por un lado, en el concepto de *princesa* y, por otro, en el de *chica guapa luchadora* o *beautiful fighting girl* descrito a partir de obras japonesas, pero también presente en occidente.

Una vez identificadas y descritas las formas estereotípicas de los personajes femeninos protagonistas del largometraje de animación, realizaremos el análisis de caso. Concretamente, centramos la atención en las heroínas de las películas dirigidas por el cineasta vasco Juanba Berasategi (Pasaia, 1950-2017) que, a través de su empresa Lotura Films, produce cine independiente en la Comunidad Autónoma Vasca (España).

Analizaremos seis de los siete² largometrajes dirigidos por Juanba Berasategi: *Ipar haizaren erronka* (1992)³, *Ahmed*, *Alhambra* *printzea* (1997), *Alhambra* *giltza* (2003), *Barriola*, *San Adriango Azeria* (2007), *Tormesko itsumutila* (2012) y *Nur eta herensugearen tenplua* (2017)⁴. Tras observar que a medida que Berasategi

1 Empresa conocida inicialmente como Walt Disney Studios y a la que a partir de aquí llamaremos simplemente *Disney*.

2 La ópera prima de Juanba Berasategi, *Kalabaza tripontzia* (1985), está formada por siete cortometrajes. Este largometraje no se incluye en el estudio ya que no hay un personaje femenino principal que tenga continuidad a lo largo de toda la película. Debemos determinar que *Ahmed*, *Alhambra* *printzea* y *Alhambra* *Giltza* son adaptaciones libres de *Cuentos de la Alhambra* de Washington Irving, publicado en 1832 bajo el título *The Alhambra: a series of tales and sketches of the Moors and Spaniards*; y que *Tormesko itsumutila* es una adaptación del clásico medieval anónimo *La vida de Lazarillo de Tormes y de sus fortunas y adversidades*, publicado en 1554.

3 Los derechos de autor de *Ipar haizearen erronka* se llevaron a juicio. La dirección fue atribuida a Juanba Berasategi en detrimento de Maite Ruiz de Austri y Carlos Varela (Junguitu Drona, 2019).

4 Dado que todas las películas tienen su versión original en euskera, se opta por mantener el título original a lo largo de este documento. En el listado de filmografía se presentan los títulos tanto en euskera como en castellano. Igualmente, se respeta el nombre original del resto de películas citadas.

crece como creador y sus films muestran un personaje femenino cada vez más definido, se estima la necesidad de realizar un análisis concreto para determinar las características que presentan las protagonistas de sus films y discutir si podemos situarlas no en el marco de las heroínas de las grandes superproducciones.

2. El origen de los relatos

Cuando Disney estrena el primer largometraje de animación comercial, *Snow White and the seven dwarfs* (Hand, 1937), la empresa opta por reproducir a través de imágenes animadas un cuento de hadas, una elección que determina la forma y el fondo de la película y de los próximos estrenos. Como Montoya Rubio (2018) señala, los “clásicos Disney” –categoría otorgada a los largometrajes comercializados por Disney– no siempre se corresponden a adaptaciones de cuentos de hadas, pero, con el paso de los años, acaban creando convenciones propias en estructuras y arquetipos, tales como la búsqueda del “amor verdadero” o el “beso de amor verdadero” (pp. 180-187). En esa misma línea Mollet (2013) expone que Disney crea el “cuento de hadas americano” en el que las protagonistas buscan el llamado “sueño americano”; en los primeros largometrajes las protagonistas lo hacen de forma pasiva, esperando una solución, y en los más actuales tomando la responsabilidad de mejorar su propia situación (pp. 122-123). Destaca que los primeros clásicos Disney, que son además adaptaciones de cuentos de hadas, tienen a princesas como principales personajes femeninos.

Creemos conveniente pararnos a mencionar el trabajo de Propp (1977) para explicar la estructura de los cuentos maravillosos. Su estudio muestra unos indicadores que, si comparamos, se repiten en los largometrajes Disney. Propp señala como protagonista constante a un varón que, en muchas de las historias analizadas, se relaciona con una princesa. Esta princesa –que no siempre tiene que ser un miembro de la realeza– aparece de diversas maneras. Podemos señalar que este personaje es parte de la “transformación” de la narración, es decir, es un elemento necesario de la acción. Dice Propp:

Si pudiéramos presentar aquí el cuadro de las transformaciones, podríamos llegar a convencernos de que desde el punto de vista morfológico todos los elementos del cuento pueden ser extraídos de la historia que cuenta el rapto de una princesa por un dragón, de la forma que hemos llegado a considerar como la fundamental (p. 132).

Esa afirmación sugiere que el rol de la princesa es el de objeto a ser recuperado por el héroe, pero esta no es la única forma en la que aparece en la narración. La princesa constituye una esfera de acción que aparece vinculada a su padre, el rey. En este caso, la princesa se define como personaje buscado –el objeto previamente mencionado–, como mandatorio –ella o su padre pueden realizar un encargo al héroe–, o como ayudante del héroe o donante de objetos necesarios para que este complete su cometido. Al final de la historia, el héroe puede ser premiado con el matrimonio con la princesa o personaje femenino, por lo que este vuelve a tomar el rol de objeto.

La presencia de una o más princesas en las historias populares no se remite exclusivamente a aquellas de origen ruso, ya que muchos textos de diversas procedencias hacen referencia a historias y cuentos de casas reales que incluyen, lógicamente, princesas. Antes de que Propp realizara su análisis, encontramos ejemplos en la épica grecolatina, como es el caso de la *Odisea* y la *Ilíada* o en el *Mahabharata* hindú. Incluso en las historias recogidas de la tradición oral vasca, que podemos considerar más cercanas al trabajo de Berasategi, encontramos ejemplos de héroes que salvan a jóvenes –princesas o no– de las garras de un dragón⁵.

3. La convención de la protagonista femenina

Cuando se trata de buscar convenciones y estereotipos en las situaciones y los personajes representados en la animación, Furniss (2004) plantea en *Art in motion: animation aesthetics* seis condicionantes que pueden perpetuar imágenes racistas, sexistas o de cualquier otro tipo de discriminación. De estos seis condicionantes queremos destacar cuatro: el autor del producto, la audiencia a la que está dirigido, el contexto histórico de producción y la relevancia de la investigación que pretende medir esos estereotipos.

Aunque en su trabajo Furniss plantea ejemplos de representaciones que quedan fuera del cine mainstream, en nuestro caso nos centramos, desde el punto de vista del género, en determinar estereotipos de personajes femeninos en la animación comercial, tomando como principales representativos los largometrajes Disney y aquellos dirigidos por Hayao Miyazaki.

3.1. Evolución de la (no siempre) princesa Disney.

Montoya Rubio (2018) afirma que el modelo narrativo de los largometrajes Disney se convierte en referente del resto de producciones comerciales animadas (y de imagen real), especialmente en aquellas que adaptan cuentos de hadas. Es por ello que tomamos a Disney como el principal referente de la animación comercial en occidente para determinar las convenciones que existen respecto a las protagonistas femeninas.

Así, las protagonistas Disney están indudablemente relacionadas con el concepto de *princesa*. Lo cierto es que, aunque en *Snow White and the seven dwarfs* ya aparece la primera princesa Disney, no es hasta el cambio de siglo cuando el concepto *Princesa Disney* coge fuerza a partir de la creación de una línea de juguetes específica que incluye a ocho personajes principales de los largometrajes Disney (Wohlwend, 2009). La franquicia de juguetes se convierte en un éxito de ventas, lo cual ayuda a expandir la *Princesa Disney*. A su vez, se da la particular circunstancia de que en ese grupo se incluyen protagonistas femeninas que son

⁵ El investigador Hornilla (1991) presenta diversas variantes de esta historia mediante ejemplos en su estudio de los héroes vascos *Los héroes de la mitología vasca*.

tanto princesas como plebeyas. Eso parece indicar que las señas de identidad de esas “princesas” son más complejas de lo que puede parecer.

Teniendo en cuenta el grueso de largometrajes Disney es posible estudiar la evolución de estos personajes. Para acercarnos a los posibles estereotipos de las princesas Disney, nos basamos en primer lugar en el estudio realizado por Amy M. Davis (2006) titulado *Good Girls and Wicked Witches: Women in Disney's Feature animation* –con ejemplos hasta 2005– y, en segundo lugar, en el artículo *From Snow to Ice: A Study of the Progression of Disney Princesses from 1937 to 2014* de Maegan M. Davis (2014) –que viene a completar el anterior con ejemplos más recientes–.

Amy M. Davis (2006) divide la producción de largometrajes Disney en tres etapas: los años clásicos (1937-1967), la era transitoria o *middle* (1967-1988) y la era *Eisner* (1989-2005). La realidad es que entre 1937 y 1985 tan solo se llevan a la pantalla cuatro princesas y en 2005 se llega a un total de nueve, habiendo muchas más protagonistas femeninas.

En lo que respecta a la primera época, Blancanieves, Cenicienta y Aurora son consideradas como las tres protagonistas –y princesas– más inocentes y pasivas. Como la autora apunta, todas ellas tienen la ausencia de una poderosa figura paterna que las motive a participar en la acción⁶. Aunque queda fuera de la realeza, Anita, en *One hundred and one dalmatians* (Geronini, Luske y Reitherman, 1961), coincide con el resto de las protagonistas en mostrar una existencia devota a su pareja sentimental.

Las protagonistas ya mencionadas son adolescentes o adultas y, en la misma época, aparecen Alicia y Wendy, las niñas y no princesas protagonistas de *Alice in Wonderland* (Geronini, Jackson y Luske, 1951) y *Peter Pan* (Geronini, Jackson, Kinney y Luske, 1953). Alicia y Wendy son ejemplos de protagonistas que aceptan la aventura y que, sin embargo, representan la etapa previa a la madurez, próxima a aquella en la que dejarán de lado los juegos imaginativos y las aventuras.

Durante la segunda etapa del largometraje Disney se imponen aquellos protagonizados por animales antropomorfos. Uno de los ejemplos es *The rescuers* (Lounsbery, Reitherman y Stevens, 1977), donde la protagonista es la ratona Miss Bianca que tiene una relación simbiótica con la niña humana a la que debe salvar. Esto, según Amy M. Davies, es la respuesta a los movimientos feministas de los años setenta, ya que Miss Bianca, aun teniendo un interés romántico, debe cumplir con su labor profesional. En los ochenta se recupera la figura de la princesa tradicional a través de Eilonwy en *The Black Cauldron* (Berman y Rich, 1985), donde cambia la convencional representación de la princesa: “*she is strong, feisty, wilful, adventurous, and independent*” (p. 157).

⁶ Sobre la ausencia de la figura paterna y/o materna es interesante revisar *The Heroine's Journey* de Murdock (1990). La investigadora plantea que las protagonistas inician su camino con el rechazo de la madre y el apoyo del padre, lo cual simboliza el deseo masculino y el sacrificio hacia este.

En la tercera etapa (1989-2005) existen cuatro princesas: Ariel, Jasmine, Pocahontas y Kida. Las cuatro mantienen algunos elementos comunes con las anteriores, como el hecho de que sean huérfanas de madre, pero difieren totalmente en personalidad, ya que son independientes y muestran determinación para tomar sus propias decisiones. Esta evolución respecto a la primera generación no es casual, ya que entre medias está la mencionada Eilonwy y otras protagonistas no-princesas como Alicia y Wendy. Aunque difieran en personalidad, tres de las cuatro princesas tienen un interés romántico masculino; a pesar de que, en el caso de Pocahontas, ella rechaza terminar la historia junto al hombre. Esto supone Aunque difieran en personalidad, tres de las cuatro princesas tienen un interés romántico masculino; a pesar de que, en el caso de Pocahontas, ella rechaza terminar la historia junto al hombre.

No obstante, hay que mencionar que algunos de los personajes femeninos que no entran en la categoría de *princesa* sí siguen esos patrones psicológicos y apuestan igualmente por el final romántico –Bella, Mulan y Esmeralda, por poner unos ejemplos⁷. Todas ellas, princesas o no, muestran en esta etapa objetivos más allá de encontrar el amor, aunque este sea parte del proceso de autoconocimiento e independencia que realizan.

Coincidiendo con este periodo de Disney, DreamWorks estrena *Shrek* (Adamson y Jenson, 2001). Este largometraje supone un desafío y una parodia de lo que hasta ese momento Disney había planteado, incluido el concepto *princesa*. La protagonista, Fiona, aparentemente diseñada bajo los mismos parámetros Disney –una hermosa joven de la realeza que espera pacientemente a su amor–, se deconstruye como mujer de acción, en ocasiones con actitudes obscenas. Ros (2007) señala que, en parte, el personaje de Fiona está influido por las heroínas de videojuegos que por aquel entonces comienzan a tomar fuerza⁸.

Respecto a los films posteriores, Maegan M. Davis (2014) afirma que las protagonistas de *The Princess and the Frog* (Clements y Musker, 2009), *Tangled*, (Greno y Howard, 2010) y *Frozen* (Buck y Lee, 2013) se presentan con sueños propios que pueden conseguir sin la ayuda de un hombre. Estas protagonistas no dejan de lado el interés amoroso, a excepción de la princesa Elsa de *Frozen*. Tampoco debemos olvidar dentro del universo Pixar a la princesa Mérida de *Brave* (Andrews, Chapman y Purcell, 2012) que podemos considerar como el último filón de estas princesas. En ella prevalecen directamente su autonomía e independencia junto a valores familiares, por encima de la belleza, la comodidad y, por supuesto, el interés romántico.

7 En la tercera etapa Disney, Amy M. Davis (2006) señala tres categorías además de *princesa*: tres *hijas buenas* –Bella, Mulan y Jane–, cuatro *chicas duras* –Esmeralda, Megara, Audrey y la Capitana Amelia– y finalmente Lilo y Nani que representan las relaciones entre hermanas.

8 Pocos años antes, en 1996, se lanza el videojuego *Tomb Raider* (Douglas, 1996) con Lara Croft como protagonista. Kennedy (2002) en su artículo “Lara Croft: Feminist Icon or Cyberbimbo?” se cuestiona si el personaje se trató de un ejemplo empoderador y feminista o si se limitó a ser un objeto de consumo masculino.

3.2. Oriente: la chica guapa luchadora y las protagonistas miyazakianas.

Para describir a las protagonistas femeninas de los largometrajes de animación japoneses nos basamos en dos criterios fundamentales: la teoría de la *chica guapa luchadora* de Tamaki Saito y los largometrajes dirigidos por Hayao Miyazaki.

Saito (2011), en su libro *Beautiful fighting girl*, expone la forma que toman algunas de las protagonistas japonesas de *manga*, *anime* y videojuegos. Señala que las heroínas son bellas adolescentes que afrontan batallas sin esperar a que un héroe lo haga por ellas. Su aspecto se caracteriza principalmente por grandes ojos cristalinos, boca pequeña, armaduras que parecen lencería y pechos desproporcionados. Como indica el investigador, el origen de este icono no se puede situar en un único ejemplo, sino que son varios los personajes que lo moldean a partir del *anime* de la década de los setenta. Un análisis más concreto de todos los ejemplos lleva a Saito a determinar subgéneros dentro de las protagonistas, como *magical girl*, *transforming girl*, chicas con coraje y determinación, *Alien girl next door*, entre otras⁹.

Saito expone que el concepto de *chica guapa luchadora* se desarrolla e impone en las producciones japonesas, pero que en occidente también existen algunos ejemplos, tanto en animación como en imagen real. Explica que las representaciones occidentales son habitualmente musculadas y con valores masculinos, mientras que en Japón surgen como chicas puras con las que las jóvenes pueden identificarse. Por su lado, la comunidad *otaku* aficionada al *manga* y al *anime* sí realiza interpretaciones sexuales de las protagonistas niponas, como consecuencia de la lectura que hacen de la “realidad” de los contenidos de ficción. En contraposición, los personajes Disney aparecen sin aparente carga sexual, al igual que sucede con el único exponente Disney que Saito considera como *chica guapa luchadora*: Mulan del film *Mulan* (Bancroft y Cook, 1998).

Aunque la mayoría de los ejemplos mencionados por Saito son relativos a series de *anime* dirigidas para su emisión en televisión, también incorpora a su análisis algunos personajes cinematográficos, entre los que destaca principalmente los largometrajes de Hayao Miyazaki.

Pérez Guerrero (2013) expone las características de todos los personajes femeninos de los largometrajes –protagonistas o no–, dividiéndolos según la edad en jóvenes, adultos y ancianos, y de acuerdo a su función narrativa. La investigadora encuentra varias constantes: las protagonistas se dividen entre niñas y adolescentes, las villanas son adultas y las ancianas ejercen de mentoras. La edad y los roles tienen consecuencias a nivel temático o de representación, ya que las protagonistas tienden a ser activas y suponen un factor de cambio para la humanidad. Son personajes fuertes e independientes –valores masculinos–, pero al mismo tiempo muestran su femineidad, entre otros modos, mediante sentimientos maternales.

⁹ Para ahondar en las tipologías se recomienda revisar la tabla de la genealogía de la *beautiful fighting girl*. Ver Saito (2011, pp. 128-129).

Según Saito, Nausicaä de *Kaze no tani no Naushika* (Miyazaki, 1984) y San de *Mononoke hime* (Miyazaki, 1997) son las únicas chicas guapas luchadoras de la filmografía de Miyazaki, más concretamente, del subgénero miko o sacerdotisa que trae la unión entre dos mundos. Además, indica que Nausicaä, aunque no fue diseñada con el objetivo de remarcar su sexualidad, sí que es leída de esta manera por los otaku, a diferencia de las protagonistas Disney.

4. Análisis de los largometrajes de Juanba Berasategi

Después de identificar unos parámetros generales relativos a las protagonistas femeninas en el cine dirigido a grandes masas, es el momento de ahondar en el caso específico de los largometrajes dirigidos por Juanba Berasategi. Así, situamos al realizador vasco en el contexto del cine independiente, es decir, realizado con menores recursos económicos en comparación con los films previamente mencionados y con una distribución más limitada. Además, destaca que todas las películas analizadas están dirigidas a una audiencia infantil. Para el análisis de los personajes, nos basamos en los siguientes parámetros: función narrativa o rol en la historia, actitud, objetivos –incluyendo un posible interés amoroso–, variante de edad y disfraz como elemento narrativo. Finalmente, realizamos un análisis en profundidad de las “princesas” Zuria¹⁰ de *Ahmed, Alhambrako printzea* y Carmen de *Alhambrako giltza*.

FILM	NOMBRE	ROL	EDAD	DISFRAZ	ACTITUD	INTERÉS AMOROSO
Ipar haizaren erronka	Ane	Co-protagonista	Niña	Sí	Activa	No
Ahmed, Alhambrako printzea	Zuria	Objeto de deseo	Adulta	No	Activa	Sí
Alhambrako giltza	Carmen	Co-protagonista	Adulta	Sí	Activa	Sí
Barriola, San Adriango Azeria	Graziana	Co-protagonista	Adulta	Sí	Activa	Sí
Tormesko itsumutila	María	Ayudante	Niña	No	Activa	Sí
Nur eta herensugearen tenplua	Nur	Protagonista	Niña	No	Activa	No

Tabla 1: Junguitu Dronda, M. (2022). Análisis de las protagonistas de los films de Juanba Berasategi.

¹⁰ En la versión original en euskera, la princesa protagonista recibe el nombre de Zuria (Blanca) y su padre, el rey, tiene de nombre Antso (Sancho).

4.1. La protagonista activa de Berasategi

Tras el análisis de los siete largometrajes dirigidos por Juanba Berasategi se comprueba que en todos ellos, a excepción de *Kalabaza tripontzia*, existe un personaje femenino principal que habitualmente es la coprotagonista de la historia. Tan solo en el último largometraje, *Nur eta herensugearen tenplua*, se presenta una protagonista absoluta. El resto de los personajes femeninos, sin ser las auténticas protagonistas del film, comparten ese rol con el héroe masculino y realizan en paralelo a él su propio viaje de la heroína. Además, en el caso de Carmen y Graziana de *Barriola*, *San Adriango Azeria* nos encontramos con sendos viajes iniciáticos. El viaje de la heroína se ve claramente en el personaje de Ane, de *Ipar haizearen erronka*, quien comparte la misma relevancia con su hermano mellizo Peiot y su amigo Watuna. En el caso de Zuria, aunque se podría matizar, el viaje de la heroína no es tan claro como en los ejemplos anteriores, por lo cual la consideramos objeto de deseo del personaje masculino principal. Lo mismo sucede, en menor medida, con María de *Tormesko itsumutila* que tiene mucha menos relevancia en la trama que el resto y a quien consideramos una ayudante del protagonista.

Debemos reparar también en el título de las películas, ya que solamente en una ocasión aparece el nombre de uno de los personajes femeninos, que además coincide con el único film en el que tenemos una protagonista absoluta, Nur. Es relevante también que en tres de los cinco largometrajes restantes el protagonista da nombre a la película: por un lado, Ahmed y Barriola y, por otro lado, Lázaro, al cual se referencia por su pseudónimo, el Lazarillo de Tormes.

Observamos que todas las protagonistas son personajes activos, con objetivos claros, que no dudan en romper con los valores y las costumbres establecidas para cumplir sus deseos. En algunos casos incluso se hace referencia explícitamente a situaciones de discriminación por sexo, como cuando Ane no puede ser marinero por ser mujer o cuando Zuria no pueda elegir a su propio futuro marido.

Los objetivos de la mayoría de las protagonistas incluyen a un varón; cuatro de las seis protagonistas tienen interés romántico por sus compañeros. Sin embargo, este interés romántico lo podemos matizar, ya que en ningún caso dejan de lado sus propias metas a favor de la compañía de un hombre. Zuria exige ser respetada como persona, reivindica su libertad para opinar y amar y, en consecuencia, rechaza a su enamorado en múltiples ocasiones. Carmen solamente asume el amor cuando se da cuenta de que debe hacerlo para conseguir su objetivo: hacer cumplir una profecía. Graziana comprueba que su interés amoroso es incompatible con su realidad y lo rechaza. Tal vez el ejemplo más excepcional es el de María, quien se muestra abierta a compartir su intimidad con Lázaro –incluso se desviste delante de él– y quien, de manera inversa a la situación habitual de los cuentos de hadas, despierta al héroe inconsciente mediante un beso que provoca su “renacer”, tal y como hace Bella en la película de Disney *The Beauty and the Beast* (Trousdale y Wise, 1991).

Es llamativo que las dos protagonistas más jóvenes, Ane y Nur, sean las únicas que no tienen un interés amoroso. En otras palabras, aquellas protagonistas

que están caracterizadas como adolescentes o mujeres adultas son las que tienen una relación sentimental con un chico de similar edad¹¹.

Para terminar debemos plantear una pequeña reflexión sobre el vestuario. Todas las protagonistas de los films analizados, a excepción de Nur, visten falda como atuendo principal. Por su parte, Ane y Graziana se disfrazan momentáneamente de hombres para hacerse pasar por uno. Esta acción plantea un discurso sobre los valores masculinos y femeninos y las desigualdades sociales a través del motivo del disfraz, que no es exclusivo de Berasategi, ya que, en 1998, Disney lo hace en *Mulan*.

4.2. El caso de Carmen y Zuria

Las protagonistas de *Ahmed*, *Alhambra printzea* y *Alhambra giltza* son las dos únicas que podemos considerar “princesas” y, por ello, podemos establecer una comparación más concreta con parte del marco teórico establecido.

La princesa Zuria es la única princesa “oficial”, es decir, con título, dentro de la filmografía de Juanba Berasategi. Zuria es la hija del Rey de Navarra; no tiene hermanos y por lo tanto es la heredera. Apelando a la tradición del reino se le exige casarse con el hombre que gane el torneo, por lo cual, ella no tiene decisión sobre el asunto. Además, vive confinada en la fortaleza real. Es una princesa de carácter temperamental que desoye órdenes y tradiciones; decide marcharse del castillo y se muestra cabalgando, blandiendo espadas y dejando de lado a sus pretendientes. Debemos destacar que en un momento dado de la narración Zuria aparece vomitando explícitamente en pantalla, una imagen sin precedentes que se repite años más tarde, de manera similar, cuando la princesa Fiona de *Shrek* eructa junto a su compañero.

En *Ahmed*, *Alhambra printzea* uno de los temas principales es la libertad. Dentro del significado de *libertad* la autonomía para amar no es más que un motivo, como también lo es el derecho a tomar las propias decisiones o la posibilidad de circular sin restricciones. Partiendo de esa significación, que Zuria anhele la libertad implica encontrar el amor, pero como hemos señalado, no a cualquier precio¹².

11 En ningún caso podemos determinar con exactitud la edad de las protagonistas y nos basamos en su aspecto físico para realizar estas afirmaciones. El único film que puede suscitar dudas es *Tormesko itsumutila*, ya que María y Lázaro parecen representar niños, pero las responsabilidades sociales que ambos tienen parecen situarlos en una edad más avanzada, tal vez más cerca de la adolescencia.

12 La vestimenta de Zuria es rosa, un color tradicionalmente asociado al sexo femenino. Cabe destacar que en la primera etapa Disney hay dos princesas que visten un vestido de similar color.



Imagen 1: Berasategi, J. (Dir) (1997). *Ahmed, Alhambra printzea/Ahmed, príncipe de la Alhambra* [largometraje]. España: Lotura Films. Zuria blandiendo una espada en plena batalla¹³.

Respecto a Carmen, estamos ante un personaje que no tiene título oficial de princesa, pero que sí está ligado a la nobleza, ya que descubre ser la heredera del último Rey de la Alhambra¹⁴. Es una joven huérfana adoptada por Sara, una mujer judía a la que llama “tía”, que ejerce de mentora en su viaje iniciático.

A diferencia de las habituales princesas, Carmen tiene trabajo propio: es vendedora de flores en el puerto de Sevilla, así como una charlatana que intenta timar a los viajeros recién llegados ofreciéndoles predicciones de futuro¹⁵. Su vida es aparentemente tranquila y en ningún momento muestra deseo alguno de cambiarla, por ejemplo, emparejándose con un hombre. Es su misión –la profecía que debe hacer cumplir– la que le exige buscar una pareja de diferente origen al suyo. Es decir, al personaje de Carmen la historia le impone un interés romántico. Eso no significa que ella sea ajena a la atracción que suscita al sexo opuesto, ya que le gusta que los hombres flirteen con ella, aunque su primera respuesta sea manifestar rechazo.

La independencia de Carmen se sugiere en numerosas ocasiones, entre otros ejemplos, cuando no confía en el héroe y le cuesta aceptar que depende de él para salvarse. Además, esta personalidad activa se ilustra a través del cambio de

¹³ La imagen ha sido tomada de la película *Ahmed, Alhambra printzea*. La imagen pertenece a Lotura Films y en este artículo únicamente se ha utilizado con fines divulgativos.

¹⁴ Si consideramos que *Alhambra giltza* es la secuela de *Ahmed, Alhambra printzea*, cabe la posibilidad de que Carmen sea una descendiente lejana de Zuria y Ahmed, el príncipe heredero de Granada. Esto puede explicar las similitudes y/o relaciones entre los dos personajes analizados.

¹⁵ María, de la película *Tormesko Itsumutila*, es la única otra protagonista analizada que tiene oficio propio. Concretamente, María trabaja de criada para un arcipreste.



Imagen 2: Berasategi, J. (Dir.) (2003). *Alhambra* [largometraje]. España: Lotura Films. Carmen junto a su anciana tía y mentora¹⁶.

vestuario de Carmen, ya que pasa de llevar una falda a ponerse un traje preparado para la acción en el desierto que tan solo deja entrever sus ojos.

Como mencionamos previamente, Zuria y Carmen, junto a Graziana, son las protagonistas más adultas, pero, a diferencia de la última, aparecen sexualizadas. Al contrario que el resto de los personajes, el diseño de los vestidos de Zuria y Carmen incluye sendos escotes y ambas, en dos secuencias casi idénticas, avanzan hacia la cámara contoneando sus caderas.

Aun cuando comparten varias características como son la psicología y la actitud, también representan a nivel temático conceptos contrapuestos: diferentes culturas –la navarra, alegoría de la cultura vasca, y la andaluza–, tonos de piel –blanca y pelirroja frente a morena y pelo negro–, religiones –cristiana y musulmana– y clases sociales –nobleza y clase baja–. Esta dicotomía está presente en las dos películas, ya que Zuria ejerce de nexo entre el reino cristiano y el musulmán y Carmen se mueve en una Sevilla multicultural. Por lo tanto, Zuria y Carmen sirven como ejemplo de los numerosos matices sociales que Berasategi muestra en sus películas.

¹⁶ La imagen ha sido tomada de la película *Alhambra*. La imagen pertenece a Lotura Films y en este artículo únicamente se ha utilizado con fines divulgativos.

5. Conclusiones

La primera conclusión que debemos señalar a partir del marco teórico es que, aunque está presente en las producciones Disney, el concepto de *princesa* es insuficiente, ya que no todas las protagonistas son princesas ni mantienen unas características constantes a lo largo de los años.

De este modo, el concepto de *chica guapa luchadora* de Saito parece más acertado o, al menos, compatible con el modelo occidental planteado por Disney a partir de los ochenta, ya que en la búsqueda del “sueño americano” descrito por Mollet está la consecución activa de unos objetivos. También creemos relevante, siguiendo la teoría de Saito, no limitarnos a definir personajes de animación, ya que la idea analizada puede plantearse en cómics, videojuegos o imagen real, de tal modo que estamos ante un estereotipo presente en diferentes tipos de medios narrativos.

En lo que se refiere a la obra de Juanba Berasategi concluimos que solamente en su último largometraje existe una protagonista absoluta. Aunque todos los personajes femeninos analizados son activos, se observa una clara evolución que película tras película parece llevar a Berasategi hasta esa heroína final, ya que, hasta el momento, solamente encontramos coprotagonistas, objetos de deseo y ayudantes.

Las protagonistas de Berasategi, al igual que las de Disney, tienen habitualmente un interés romántico al tiempo que se presentan activas y luchadoras con objetivos propios. De este modo, las situamos a la par de las protagonistas de la tercera etapa de Disney con la que además coinciden los años en los que se estrenan las películas vascas analizadas. Quedarían fuera del grupo las protagonistas de corta edad de Berasategi, Ane y Nur, que no tienen un objetivo amoroso y que podemos identificar con las niñas de la primera etapa Disney definida por Amy M. Davis.

Los personajes analizados también muestran características de los ejemplos orientales y más concretamente similares a los de Miyazaki; son decididos y tienen objetivos propios en ocasiones ligados al cambio social: un ejemplo de ello es el entorno multicultural de Zuria y Carmen. Estos dos personajes, a diferencia de las protagonistas definidas en el marco teórico, son presentados con una aparente carga sexual, tanto por sus escotados vestidos como por sus respectivas escenas contoneando las caderas. A este ejemplo se puede sumar el caso de María, compañera de Lázaro de Tormes, cuyo personaje tiene un origen literario tradicional y, aunque ejerce de criada de un arcipreste, deja a un lado el posible recato religioso que podría tener a favor de una actitud más desvergonzada.

En definitiva, el análisis de las protagonistas de los largometrajes dirigidos por Juanba Berasategi nos lleva a concluir que estas comparten ciertas características con las personalidades y los roles propios del cine *mainstream* de a partir de mediados de los ochenta, tanto occidental como oriental. Sin embargo, el autor añade algunos elementos propios que sirven para dar personalidad tanto a sus personajes como a su obra. Además, la libertad creativa del autor como director independiente da pie a que pueda explorar diferentes tipos de personajes, ya que encontramos diferentes roles, diseños y caminos narrativos. Determinamos que el director vasco apuesta

por un modelo positivo de mujer, dejando de lado representaciones tradicionales y pasivas, ya que, incluso en el único caso de una protagonista en un rol de objeto de deseo, esta se corresponde con el perfil activo descrito.

Todo esto indica que, aunque situamos sus obras dentro de un cine con menos recursos económicos y proyección como es el cine independiente del País Vasco, Berasategi realiza un cine de su tiempo, añadiendo rasgos propios que en cierta medida lo diferencian del resto de las producciones.

Referencias

Bibliografía

- Davis, A. M. (2006). *Good Girls & Wicked Witches*. New Barnet: John Libbey.
- Davis, M. M. (2014). From Snow to Ice: A Study of the Progression of Disney Princesses from 1937 to 2014. *Film Matters*, 5.2, pp. 48-52.
- Furniss, M. (2014). *Art in motion: animation aesthetics*. New Barnet: John Libbey.
- Hornilla, T. (1991). *Los héroes de la mitología vasca*. Bilbao: Mensajero.
- Junguitu Dronda, M. (2019). *Kalabaza Planeta eta Juanba Berasategi*. Panorámica de la animación comercial vasca [tesis doctoral no publicada, Universidad del País Vasco]. Leioa, País Vasco.
- Kennedy, H. W. (2002). Lara Croft: feminist icon or cyberbimbo? On the limits of textual analysis. *Game Studies: International Journal of Computer Games Research*, 2(2). Recuperado el 26/09/2022 de <http://www.gamestudies.org/0202/kennedy/>.
- Mollet, T. (2013). "With a smile and a song...": Walt Disney and the Birth of the American Fairy Tale. *Marvels&Tales*, 27(1), pp. 109-124. <https://digitalcommons.wayne.edu/marvels/vol27/iss1/6/>.
- Montoya Rubio, A. (2018). El modelo de cuento de hadas de las producciones animadas de Walt Disney: la importancia de la música en su construcción y su influencia en películas producidas por otros estudios. *Con A de animación*, 8, pp. 178-191. <https://doi.org/10.4995/caa.2018.9656>.
- Murdock, M. (1990). *The heroine's journey*. Boston y London: Shambhala.
- Pérez Guerrero, A. M. (2013). La aportación de los personajes femeninos al universo de Hayao Miyazaki. *Con A de animación*, 3, pp.108-121. <https://doi.org/10.4995/caa.2013.1428>.
- Propp, V. (1977). *Morfología del cuento*. Madrid: Fundamentos.

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. *Revista Iberoamericana de Educación*, 44(6). Recuperado el 26/09/2022 de <https://rieoei.org/RIE/article/view/2195>.

Saito, T. (2011). *Beautiful fighting girl*. Minnesota: University of Minnesota Press.

Wohlwend, K. E. (2009). Damsels in Discourse: Girls Consuming and Producing Identity Texts through Disney Princess Play. *Reading Research Quarterly*, 44.1, pp. 57-83. <https://doi.org/10.1598/RRQ.44.1.3>.

Filmografía

Adamson, A. y Jenson, V. (Dirs.) (2001). *Shrek* [largometraje]. Estados Unidos de América: DreamWorks Animation.

Andrews, M. y Chapman, B. (Dirs.) (2012). *Brave/Brave (Indomable)* [largometraje]. Estados Unidos: Walt Disney Pictures & Pixar Animation Studios.

Bancroft, T. y Cook, B. (Dirs.) (1998). *Mulan* [largometraje]. Estados Unidos: Walt Disney Animation Studios.

Berasategi, J. (Dir.) (1985). *Kalabaza tripontzia/La calabaza mágica* [largometraje]. España: Lotura Films.

Berasategi, J. (Dir.) (1992). *Ipar haizaren erronka/La leyenda del viento del norte* [largometraje]. España: Lotura Films.

Berasategi, J. (Dir.) (1997). *Ahmed, Alhambra printzea/Ahmed, príncipe de la Alhambra* [largometraje]. España: Lotura Films.

Berasategi, J. (Dir.) (2003). *Alhambra giltza/El embrujo del sur* [largometraje]. España: Lotura Films.

Berasategi, J. (Dir.) (2007). *Barriola, San Adriango Azeria/Barriola, el zorro ladrón* [largometraje]. España: Lotura Films.

Berasategi, J. (Dir.) (2012). *Tormesko itsumutila/El lazarillo de Tormes* [largometraje]. España: Lotura Films.

Berasategi, J. (Dir.) (2012). *Nur eta herensugearen tenplua/Nur y el templo del dragón* [largometraje]. España: Lotura Films.

Berman, T. y Rich, R. (Dirs.) (1985). *The Black Cauldron/Tarón y el caldero mágico* [largometraje]. Estados Unidos: Walt Disney Productions.

Buck, C. y Lee, J. (Dirs.) (2013). *Frozen/Frozen: el reino de hielo* [largometraje]. Estados Unidos: Walt Disney Studios Motion Pictures.

- Clements, R. y Musker, J. (Dir.) (2009). *The Princess and the Frog/Tiana y el sapo* [largometraje]. Estados Unidos: Walt Disney Studios Motion Pictures.
- Douglas, P. (Programador principal) (1996). *Tomb Raider* [videojuego]. Reino Unido: Core Design.
- Geronini, C., Jackson, W., Kinney, J. y Luske, H. (Dir.) (1953). *Peter Pan* [largometraje]. Estados Unidos: Walt Disney Productions.
- Geronini, C., Jackson, W. y Luske, H. (Dir.) (1951). *Alice in Wonderland/Alicia en el país de las maravillas* [largometraje]. Estados Unidos: Walt Disney Productions.
- Geronini, C., Luske, H. y Reitherman, W. (Dir.) (1961). *One Hundred and One Dalmatians/101 Dálmatas* [largometraje]. Estados Unidos: Walt Disney Productions.
- Greno, N. y Howard, B. (Dir.) (2010). *Tangled/Enredados* [largometraje]. Estados Unidos: Walt Disney Studios Motion Pictures.
- Hand, D. (Dir.) (1937). *Snow White and the Seven Dwarfs/Blancanieves y los siete enanitos* [largometraje]. Estados Unidos: Walt Disney Productions.
- Lounsbery, J., Reitherman W. y Stevens, A. (Dir.) (1977). *The Rescuers/Los rescatadores* [largometraje]. Estados Unidos: Walt Disney Productions.
- Miyazaki, H. (Dir.) (1984). *Kaze no tani no Naushika/Nausicaä de Nausicaä del Valle del Viento* [largometraje]. Japón: Studio Ghibli.
- Miyazaki, H. (Dir.) (1997). *Mononoke hime/La princesa Mononoke* [largometraje]. Japón: Studio Ghibli.
- Trousdale, G. y Wise, K. (Dir.) (1991). *The Beauty and the Beast/La Bella y la Bestia* [largometraje]. Estados Unidos: Walt Disney Productions.

Agradecimientos

Esta investigación se plantea a partir de una de las conclusiones de la tesis doctoral *Kalabaza Planeta eta Juanba Berasategi. Panorámica de la animación comercial vasca* defendida en 2019 por la autora del presente artículo. Además, una versión reducida de este artículo se presentó a modo de comunicación oral en el VIII Congreso Internacional del Departamento de Comunicación Audiovisual y Publicidad de UPV/EHU, organizado por el Departamento de Comunicación Audiovisual y Publicidad de la Universidad del País Vasco en Leioa, en el año 2018, bajo el título “Zuria and Carmen, fighting against the princess stereotype”.

Biografía

Maitane Junguitu Drona

Ha ejercido de profesora e investigadora en la Universidad del País Vasco (UPV/EHU). Su objeto de investigación se centra en el desarrollo histórico de la animación comercial del País Vasco y estudia en profundidad los elementos formales, la estética y las temáticas de los films de Juanba Berasategi. También ha publicado varios artículos sobre videojuegos producidos en el País Vasco. Ha realizado varias estancias de investigación en Estados Unidos y Escocia.

Cómo citar este artículo:

Junguitu Drona, M. (2022). Protagonistas femeninas de animación: el caso de los films de Juanba Berasategi. *TOMA UNO*, (10). Recuperado de: <https://revistas.unc.edu.ar/index.php/toma1/article/view/39164>.

