

Introducción

Hace unos años, durante un viaje a Estados Unidos, hice amistad con un profesor universitario del ámbito de la empresa. En una conversación le conté que me dedicaba a investigar la narrativa de Disney. En un primer momento me miró con cierto desprecio, considerando mi tema como algo menor, un mero divertimento. Sin embargo, al cabo de unos días, me volví a encontrar con él en el campus y entusiasmado se acercó hacia mí y me dijo: «Acabo de entender la importancia de lo que estás haciendo». Intrigado, le pregunté a qué se estaba refiriendo. Y me contó que esa misma mañana, en el aula, mientras impartía una clase importante sobre negocios para gente que buscaba ser poderosa y ganar mucho dinero, se dio cuenta de que los alumnos no le estaban escuchando. Estaban todos observando algo en sus teléfonos móviles. Inquieto y algo molesto por la falta de atención, paró la clase y preguntó qué estaba pasando. La respuesta le dejó sorprendido: «¿no lo sabe? ¡Disney ha anunciado el estreno de *Zootrópolis 2*!». Se armó un gran revuelo por algo que él no era capaz de entender. Al acabar la clase, en su despacho, buscó en internet información al respecto, y comprobó que el tráiler de la nueva película de Disney, en cuestión de minutos, había teni-

do miles, millones de visualizaciones. Así comprendió que la influencia de la compañía de entretenimiento sobre sus alumnos era mucho más poderosa que todas sus clases sobre cómo convertirse en un empresario exitoso.

Pues bien. Esta historia me la acabo de inventar. Al menos, una parte. Es real hasta el punto en el que el profesor me miró con desprecio y se marchó. Porque no entendió lo que estaba haciendo, no fue capaz de ver la importancia que tiene la narrativa, y en concreto las historias de Disney en la configuración de la sociedad y la cultura. Para él, era todo un mero divertimento, mientras las personas importantes se dedican a investigar temas serios que sí tienen influencia en lo que pasa en el mundo.

Si tú tienes este libro entre tus manos, tal vez sea porque tu visión de la jugada se acerca más a la mía que a la de aquel buen profesor americano. O porque tienes interés en aprender más sobre el tema. Muchos niños alrededor del mundo desde hace casi noventa años han crecido viendo películas de Disney, jugando con sus muñecos y vistiendo camisetas con las caras de sus personajes favoritos. La influencia social ha sido y es enorme, y es indudable que las historias animadas son más que un producto de entretenimiento inocente. De modo que el libro que tienes entre tus manos nació con el propósito de tratar de responder a una pregunta: ¿Son las películas de Disney un retrato cultural de nuestra época? Y si es así, ver cómo evolucionan ¿nos ayudará a entender cómo hemos evolucionado? Hay muchos aspectos en los que nos podríamos fijar para responder a estas preguntas: la música, el *merchandising*, los parques temáticos, etc. Pero aquí

me quiero centrar en un aspecto crucial, que es cómo Disney crea sus historias, de dónde provienen las narraciones y cómo son adaptadas para adecuarlas a la gran pantalla y a un público que evoluciona con el paso del tiempo.

Esta última cuestión resulta especialmente interesante, porque, así como sucede con el cine y las series en general, Disney como gigante y líder del entretenimiento familiar tiene una doble función. La primera, crear tendencias, presentar los cambios que se producen a nivel social, cultural y tecnológico; y la segunda, actuar como espejo de la sociedad en la que vivimos, para atraer al público con historias que les hablen de temas que les interesan y les implican. El problema es que a veces estas dos funciones no son fáciles de distinguir, y es sencillo confundir cuándo se pretende introducir nuevos modelos de vida, de familia o de entender la feminidad (por acudir a ejemplos que desarrollaremos) y cuándo se está haciendo un retrato real de la sociedad de cada momento.

Así pues, este libro pretende suscitar una reflexión en el lector acerca de aquellas películas que, de verlas tantas veces, ya tenemos integradas y sobre las que puede que nunca hayamos pensado con detenimiento o profundidad. Como lector ahora y como espectador a la hora de ver las películas que aparecen citadas en este libro, pretendo hacerte partícipe en estas líneas de una mirada crítica. No busco ser nostálgico ni inquisidor, ni partir del análisis desde la sospecha. Escribo esta obra como profesor de Comunicación Audiovisual y como amante de la animación y, en concreto, de muchas de las películas sobre las que hablo en este libro. Pero como investigador me preocupa que cuando veamos cine los espec-

tadores tengamos una mirada superficial. Es evidente que el primer objetivo de las películas es entretener, pero son también un medio de expresión de ideas, de mentalidades, de modos de ver la vida y de ideologías. Y por eso, cuando hay una reflexión tras el visionado, hay ciertas preguntas que no se pueden obviar: ¿Qué me quiere decir la película? ¿Qué pretende transmitir el director? ¿Qué herramientas ha empleado para ello? Insisto, no partiendo desde la sospecha, sino para disfrutar más la experiencia cinematográfica.

Como el estudio de las historias de Disney sería inabarcable si buscamos fijarnos en todo, aquí he decidido fijarme en tres aspectos que componen las principales narraciones de la productora: la princesa y la representación de la feminidad, el villano y la representación del mal, y los finales felices. Estos tres elementos, estudiados desde una perspectiva simbólica, no han sido elegidos al azar, sino que constituyen la columna vertebral de muchos de los títulos de los que hablaremos. El personaje antagonista sirve como antítesis de la protagonista, de modo que fijarnos en uno y en otro nos enseña qué se espera de ellas y qué se rechaza. A la vez, el final feliz nos habla de la relación entre el bien y el mal, y qué pasa con los malos cuando los buenos triunfan.

El libro se estructura en cuatro capítulos. El primero es un poco más teórico, pero necesario para sentar las bases de lo que más adelante se verá. Parte de algunas preguntas que puede que tú también te hayas hecho al ver películas animadas. ¿Por qué Disney recurre a los cuentos? ¿Por qué elige a princesas como protagonistas? ¿Qué significan los personajes que aparecen con recurrencia en las distintas películas?

Si pretendo aquí explicar por qué en los cuentos de hadas literarios la princesa en apuros es un símbolo de la necesidad de redención del mundo es para que entiendas después cómo evoluciona cuando se traslada eso a la pantalla. Y así, con otros personajes. El segundo capítulo pone atención en algunos ejemplos de películas estrenadas a lo largo del siglo XX, desde que la empresa se crea hasta el final del milenio, unos cuantos años después de la muerte del genio y creador de la compañía. El tercer capítulo pone atención en los cambios narrativos producidos en el siglo XXI, cuando entran en juego nuevos estilos, nuevos competidores, nuevos modos de hacer comedia y, por ende, nuevas historias. Y el último capítulo se basa en el análisis de otros casos de estudio para describir y justificar fenómenos que se han producido en las últimas décadas y que no solo han transformado Disney, sino que favorecen un cambio social y de mentalidad en el espectador. El texto termina con un breve epílogo en el que propongo una última reflexión sobre las secuelas y la crisis de creatividad en el sector.

Cabe aclarar que esto no pretende ser un libro de historia. Ahora bien, la estructura cronológica resulta fundamental para observar una evolución. Por eso mismo me permito obviar también la existencia de algunas películas que el lector echará de menos. Puede ser que cuando leas estas páginas eches en falta referencias a títulos de tu infancia, como *Pinocho* o *Tarzán*. Lo hago porque mi interés es tomar algunos casos de estudio paradigmáticos que permitan sostener mi argumentación, y no ser un muermo y repetirme con explicaciones que, si bien podrían aportar algo, terminarían siendo monótonas.

Si no has visto alguna película de las que hablo, igual te hago *spoiler*, así que te recomiendo que, si llega el caso, pares la lectura y le dediques una hora y media a ver la película. O sáltate la parte en la que hablo del final de cada historia.

Personalmente pienso que es un libro muy disfrutable, ya que las páginas te rememorarán momentos de tu infancia, escenas que tal vez no recordabas, y te reirás al comprender a personajes o pasajes cuyo sentido tal vez nunca habías percibido. Ojalá que cuando termines estas páginas te sientas más en forma para pararte a reflexionar después de cada visionado, y así puedas disfrutar más del cine.

Termino estas letras introductorias agradeciendo, en primer lugar, a Ruth Gutiérrez y a Pablo Castrillo, que dirigieron la tesis doctoral que ha dado lugar a este libro. A mi familia, por apoyarme y revisar el texto con tanto cariño. A mis alumnos, que espero que disfruten de la lectura de esta obra tanto o más de lo que yo he disfrutado estos años de investigación y escritura. Y por último a Jónatan, uno de mis primeros maestros, que fue el primero en despertar en mí el interés por la carrera académica y ahora actúa de intercesor desde el Cielo.