



Centre adscrit a la



Grado en Medios Audiovisuales

**ANÁLISIS DE ARQUETIPOS EN PRINCESAS DISNEY Y REINTERPRETACIÓN
MEDIANTE EL FANDUB**

Memoria Trabajo Aplicado

**PATRICIA LEZCANO BARRAGAN
TUTOR/A: ANGEL VALVERDE VILABELLA**

CURS 2020-21



Agradecimientos

Gracias a mi padre y a mi madre por apoyarme en todo momento.

A mi familia, tanto de sangre como la que se escoge.

A mi tutor Angel Valverde, por aconsejarme y ayudarme en este proyecto.

A Anna Masens, por acompañarme estos años de carrera y volverse alguien imprescindible.

Y a Carlos Apolo, por estar a mi lado en la parte técnica y en la vida.

Resum

Aquest projecte pretén analitzar els arquetips i rols que apareixen en les pel·lícules de princeses de Disney i veure si hi ha una evolució d'aquests en el temps. Per poder-ho realitzar, s'analitzaran els personatges principals d'aquests films i se'ls hi realitzarà el test de Bechdel per comprovar si hi ha igualtat de gènere. A més, un cop fet l'estudi, es produirà un *FanDub*, per donar una interpretació actualitzada a les escenes clàssiques i per demostrar que mitjançant únicament un canvi de guió i la gravació de veus, pot tenir un significat diferent al original.

Resumen

En este proyecto se pretende analizar los arquetipos y roles que aparecen en las películas de princesas Disney y comprobar si hay una evolución de los mismos en el tiempo. Para poderlo llevar a cabo se analizarán los personajes principales de estos films y se les someterá al test de Bechdel para comprobar si hay igualdad de género. Además, una vez hecho el estudio, se producirá un *FanDub* para dar una interpretación actualizada a las escenas clásicas y para demostrar que mediante únicamente el cambio de guion y la grabación de voces puede tener un significado diferente del original.

Abstract

The aim of this project is to analyze the archetype and rols that appear in Disney princesses films and prove if there is an evolution and development of them over time. In order to do it, the main characters of this films will be analyzed and they will be subjected by the Bechdel test, for the purpose of check if there is gender equality. Furthermore, once the study is done, a *FanDub* will be produced to realize an upgraded interpretation of the classic scenes and to prove that, by only variating the script and recording voices, it can have a completly different meaning from the original.

Índice

Índice de figuras.....	III
Glosario de términos.....	VII
1. Introducción.....	1
2. Definición de objetivos y alcance.....	3
3. Análisis de referentes.....	5
3.1. Referentes sobre el tema.....	5
3.1.1. Idiotizadas, un cuento de empoderhadas (Córcoles, R., 2017).....	5
3.1.2. Lola Vendetta (Raquel Riba, 2014).....	7
3.1.3. Brioenfurecida (Juanen Román).....	8
3.2. Referentes sobre la forma.....	10
3.2.1. HacheDub (Héctor García).....	10
3.2.2. Keunam (Manuel Bohajar).....	11
4. Marco teórico.....	13
4.1. El doblaje.....	13
4.1.1. Definición.....	13
4.1.2. Proceso del doblaje.....	13
4.1.3. Historia del doblaje.....	14
4.1.4. El doblaje en España.....	16
4.1.5. FanDub.....	16
4.2. Masculinidad y feminidad.....	19
4.3. Arquetipos.....	23
4.4. Cine infantil.....	25
4.5. Películas Disney y arquetipos.....	27
4.4.1. Blancanieves y los siete enanitos (1937).....	27
4.4.2. Cenicienta (1950).....	28
4.4.3. La Sirenita (1989).....	29
4.4.4. Aladdín (1992).....	29
4.4.5. Enredados (2010).....	30
5. Metodología.....	33
6. Análisis y resultados.....	37
6.1. Análisis de personajes.....	37

6.1.1. Era clásica.....	37
6.1.1.1. Blancanieves y los siete enanitos.....	37
6.1.1.2. La Cenicienta.....	41
6.1.2. Era intermedia.....	46
6.1.2.1. La Sirenita.....	46
6.1.2.2. Aladín.....	50
6.1.3. Era moderna.....	54
6.1.3.1. Enredados.....	54
6.2. Test de Bechdel.....	59
6.2.1. Blancanieves y los siete enanitos.....	60
6.2.2. Cenicienta.....	61
6.2.3. La Sirenita.....	62
6.2.4. Aladín.....	63
6.2.5. Enredados.....	63
7. Conclusiones.....	65
8. Viabilidad.....	69
8.1. Viabilidad técnica.....	69
8.2. Aspectos legales.....	70
8.3. Viabilidad económica.....	71
8.4. Plan de trabajo.....	71
9. Referencias.....	73
9.1. Bibliografía.....	73
9.2. Filmografía.....	78
10. Anexo.....	79
10.1. Arquetipos según Cowden (2011).....	79
10.1.1. Arquetipos de héroe.....	79
10.1.2. Arquetipos de heroína.....	80
10.1.3. Arquetipos de villanos.....	81
10.1.4. Arquetipos de villanas.....	82
10.2. Guiones.....	84
10.2.1. Cenicienta.....	84
10.2.2. Aladín.....	85

10.3. Proyecto Pro Tools.....	87
10.4. Link para ver los <i>FanDub</i>	90

Índice de figuras

<i>Figura 1</i> <i>Idiotizadas, un cuento de empoderhadas.....</i>	<i>6</i>
<i>Figura 2</i> <i>Lola Vendetta, más vale Lola que mal acompañada.....</i>	<i>8</i>
<i>Figura 3</i> <i>Captura de pantalla del Instagram de Brioenfurecida.....</i>	<i>9</i>
<i>Figura 4</i> <i>Captura de pantalla del canal de Youtube de HDub.....</i>	<i>10</i>
<i>Figura 5</i> <i>Fotografía del canal de Youtube de Keunam.....</i>	<i>11</i>
<i>Figura 6</i> <i>Ilustración de Alison Bechdel (1986).....</i>	<i>59</i>
<i>Figura 7</i> <i>Plan de trabajo. Fuente: Elaboración propia.....</i>	<i>71</i>
<i>Figura 8</i> <i>Captura de pantalla de proyecto Pro Tools. Fuente: Elaboración propia.....</i>	<i>87</i>
<i>Figura 9</i> <i>Captura de pantalla del compresor de Pro Tools. Fuente: Elaboración propia</i>	<i>88</i>
<i>Figura 10</i> <i>Captura de pantalla del equalizador de Pro Tools. Fuente: Elaboración propia</i>	<i>88</i>
<i>Figura 11</i> <i>Captura de pantalla del mix de Pro Tools. Fuente: Elaboración propia.....</i>	<i>89</i>

Índice de tablas

<i>Tabla 1: Guión Cenicienta.</i> Fuente: Elaboración propia.....	84
<i>Tabla 2: Guión Jasmine.</i> Fuente: Elaboración propia.....	85

Glosario de términos

- FanDub* Doblaje no oficial por parte de fans o aficionados. No necesariamente repiten el guion original sino que de forma más habitual se realizan parodias.
- Lipsync* Sincronización labial, también conocido como *playback*.
- Part-talkie* Parcialmente hablada. Se utiliza para hacer referencia a, por ejemplo, cuando en una película es parcialmente muda y hablada.
- Live action* Películas o series que han sido creadas a partir de escritos o animación. Hace referencia a que aparecen personas reales, de carne y hueso.

1. Introducción

Desde edades tempranas, los niños y niñas empiezan a consumir películas y series infantiles de forma habitual. Es un hecho que en esa etapa de su vida tan prematura, todos los estímulos que reciben se les queden grabados en la mente y, de alguna manera, les condicionen o repercutan en su crecimiento y desarrollo a largo plazo, y en cómo se comportan.

Los roles y clichés que aparecen en estas películas normalmente son parecidos, sino iguales, en todas ellas: la mujer inocente, bella, preocupada siempre por su aspecto, dependiente de otros personajes y que no se vale por sí misma, al contrario de la visión del hombre, caracterizado como un héroe que socorre a la damisela en apuros. No siempre es así, pero en la mayoría de casos se suele seguir este mismo patrón, con algunas excepciones.

Un claro ejemplo de eso son las películas de princesas de Disney. Un estudio llamado “Pretty as a Princess: Longitudinal Effects of Engagement With Disney Princesses on Gender Stereotypes, Body Esteem, and Prosocial Behavior in Children” (Coyne, S., Linder, J., Nelson, D., Birckbeck, V., y Rasmussen, E., 2016) determina que los niños y niñas que ven estas películas, suelen tener un carácter más asociado a lo que sería considerado como un “comportamiento femenino”.

En este trabajo, por lo tanto, se procederá a hacer un estudio de los arquetipos y roles de los protagonistas de algunas de las películas de princesas Disney, analizando qué papel desarrollan y si este evoluciona a través del tiempo. Una vez hecho el estudio y el análisis, se ejecutará la parte práctica, que consiste en, teniendo en cuenta lo anteriormente observado, modificar ciertas escenas variando totalmente el estereotipo clásico de las protagonistas y cambiando la versión original a una mucho más modernizada, mediante un cambio de guion y la grabación de las nuevas voces con esta modificación. Es importante remarcar que a esta

transformación no se le puede denominar doblaje como tal, pues este es exclusivamente grabarlo a otro idioma con el guion original, lo que se elaborará tiene popularmente el nombre de *FanDub*. Por lo tanto, en este último bloque se reescribirá el guion de las secuencias elegidas y se le dará un significado completamente distinto al inicial, convirtiéndolo así en una escena actualizada rompiendo con los roles y arquetipos anticuados y obsoletos en la sociedad contemporánea originalmente implantados.

Este proyecto pretende demostrar que, por medio de un cambio de guion y la grabación de nuevas voces manteniendo las imágenes de las películas originales, un producto audiovisual puede cambiar completamente usando solo ese recurso, convirtiéndolo en uno diferente al inicial. También quiere exponer y manifestar los roles negativos que influyen a los niños en esta clase de películas, y como se representan a los protagonistas y villanos tanto masculinos como femeninos, analizando si hay una evolución en estos o no.

2. Definición de objetivos y alcance

En este trabajo lo que se pretende investigar son los arquetipos que hay en las películas de princesas Disney, y analizar si a medida que pasa el tiempo y realizan otros films, su papel va evolucionando o siguen manteniendo y reproduciendo esos mismos roles en las protagonistas y personajes de estas. Además, se procura demostrar que exclusivamente con la herramienta de la sustitución de guion y la grabación de voces, manteniendo las imágenes originales, un contenido puede convertirse en uno nuevo diferente al inicial. Así pues, la hipótesis que se plantea en este proyecto es que el papel de los personajes de las películas de princesas Disney han seguido calcando los mismos estereotipos y que, mediante únicamente el uso del comúnmente conocido *FanDub*, se puede crear un contenido actualizado a los tiempos actuales, totalmente distinto a la versión inicial, y sin recrear estos estereotipos arcaicos.

Por lo tanto, el objetivo principal marcado para este proyecto es:

1. Analizar los arquetipos de los personajes principales de las películas de princesas Disney y ver si hay una evolución en estos.

No solo hay este objetivo principal, sino que también, a partir de este, se extienden otros objetivos secundarios que son:

1. Dar una nueva interpretación actualizada a estas escenas mediante el la sustitución de guion y la grabación de voces sobre las imágenes originales.
2. Identificar qué patrones siguen las protagonistas de este tipo de películas.
3. Detectar qué estereotipos y roles negativos y anticuados aparecen y examinar cómo modificarlos.

Para poder llevar a cabo estos objetivos y poder confirmar o desmentir la hipótesis planteada en un inicio, se llevará a cabo un estudio de qué arquetipos representan los personajes principales de cada una de las películas que han sido elegidas para analizar y se observará si ha ido evolucionando y modernizándose a medida que ha pasado el tiempo o, por lo contrario, ha mantenido el modelo anticuado y original. Además, se realizará el test de Bechdel a todos los films para determinar si en ellos hay igualdad de género.

3. Análisis de referentes

Para la realización de este estudio se tendrán en cuenta varios referentes que ayudaran a la elaboración y producción de este proyecto, y que son influyentes para el mismo. Todos los elegidos son una inspiración y se pueden extraer distintos aspectos que impulsarán y contribuirán al resultado de este trabajo, tanto por su originalidad como por su calidad o idea. Por decirlo de otra manera, se han seleccionado las fuentes más relevantes y ciertos aspectos de estas servirán como modelo para este trabajo. Cabe añadir que esto no es ni una copia ni una reproducción de los referentes que se mencionarán a continuación, sino que estos proporcionan ideas, metodologías y recursos que pueden ser interesantes para el desarrollo y la confección del estudio.

Así pues, los referentes elegidos se pueden dividir en dos grupos diferenciados por el motivo por el cual lo son. El primer grupo es sobre la temática, para ser más concisos, ejemplos de escritores, ilustradores y/o humoristas que tratan temas similares a los que se pretende abordar en este proyecto y que aportaran materia e inspiración para la re escritura del guion. El segundo grupo se centra más en los métodos que se utilizarán para llevar el proceso a cabo, es decir, patrones y procedimientos que son aplicables al mismo y que ayudaran al desarrollo de la grabación de las voces y a como hacerlo de forma que quede más atractivo.

3.1. Referentes sobre el tema

3.1.1. Idiotizadas, un cuento de empoderhadas (Córcoles, R., 2017)

Raquel Córcoles (Reus, 1986), es una guionista e ilustradora que, junto a Carlos Carrero (Madrid, 1984) son los creadores de Moderna de Pueblo, un personaje muy conocido por historias como *Los capullos no regalan flores* o *Soy de pueblo* y también por sus ilustraciones

sobre temas controvertidos y polémicos en Instagram, como por ejemplo la libertad sexual, los pechos, la menstruación, los cánones de belleza o feminismo entre otros.

El cómic llamado *Idiotizadas, un cuento de empoderhadas* fué escrito e ilustrado en 2017 y publicado por el Grupo Planeta. A día de hoy, ha sido todo un éxito y se han vendido alrededor de 100.000 ejemplares del mismo, no solo a nivel nacional sino que también en latinoamérica. Este trata sobre la historia de Moderna, una chica que creció con las historias de princesas Disney y sus finales felices y que los tiene como a modelo a seguir, pero pronto se da cuenta de que no son tan bonitos como los pintan. Ella se promete a sí misma no caer en el estereotipo de las princesas clásicas y se muda a la gran ciudad, donde conoce a tres amigas que formarán parte de su grupo de princesas, pero no como son conocidas en las versiones originales de las películas. Ellas cuatro son Moderna (durmiente), Gordinieves, Zorricienta y la Sirenita Pescada. El cómic narra el camino de la protagonista para desaprender todos esos clichés y estereotipos machistas y obsoletos de las princesas Disney. (Córcoles, R., 2017)

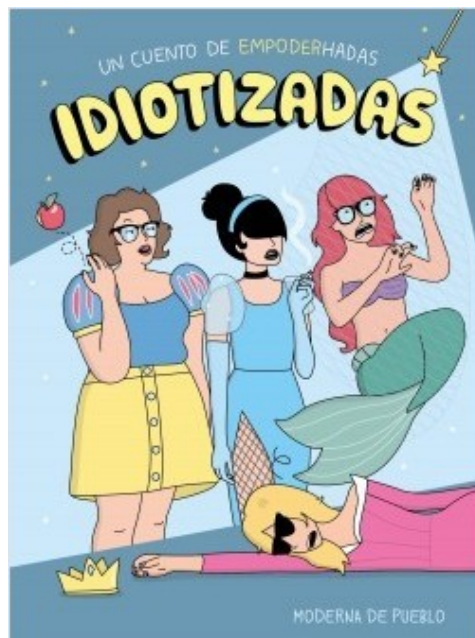


Figura 1 *Idiotizadas, un cuento de empoderhadas*

Este cómic es una inspiración y un referente en cuanto al tema que trata, para ser más concretos, las princesas clásicas de Disney en una versión mucho más moderna y actualizada, con los valores y el pensamiento social presente. Sobre todo en cuanto a personajes se refiere. Princesas que no entran en el canon de belleza, que hablan libremente de su sexualidad y que rompen con esos estereotipos y roles anticuados que aparecen en las versiones originales. Y a pesar de que es un formato totalmente diferente al de este proyecto, el tema que se trata es muy similar y se pueden extraer conceptos e ideas muy útiles para el desarrollo del mismo.

Ejemplo de ello es el personaje de Zorricienta, una princesa que por besar a un chico en el baile del instituto se le juzgó y se designó la calificación de zorra, al contrario que a su ligue, al que le atribuyeron con el adjetivo de “crack” o ligón. Por eso mismo, decidió ser una mujer libre y hacer lo que deseara en todo momento, pues hiciera lo que hiciera la iban a criticar igual.

3.1.2. Lola Vendetta (Raquel Riba, 2014)

Raquel Riba Rossy nació en 1990 en Igualada. Esta dibujante y escritora creó el personaje, y alter ego, Lola Vendetta, y a través de él habla sobre el papel de la mujer empoderada y sobre temas relacionados como por ejemplo la culpa, la maternidad, la sexualidad y un largo etcétera. Cuenta con tres libros: *Lola Vendetta, más vale Lola que mal acompañada* (Editorial Lumen, 2017), *¿Que pacha, mama?* (Editorial Lumen, 2018) y *Lola Vendetta y los hombres* (Editorial Lumen, 2019).



Figura 2 Lola Vendetta, más vale Lola que mal acompañada

Raquel Riba, y por ende su personaje Lola Vendetta, es un referente en cuanto a los temas que trata y cómo lo hace. Sin tapujos y de forma completamente abierta y natural, expone problemáticas, sobre todo femeninas, aunque no únicamente, y da voz a cuestiones importantes. Y eso es lo que se puede extrapolar a este proyecto, que también, como Lola Vendetta, manifiesta que las mujeres son fuertes y no solo ese estereotipo que aparece en las películas Disney de mujer delicada, dependiente y que no puede valerse por sí misma. (Riba, R., 2017)

3.1.3. Brioenfurecida (Juanen Román)

Juanen Román es un gaditano graduado en enfermería y actualmente estudia derecho y finanzas que sube contenido de humor a Internet (Instagram, Twitter, Youtube, etc.). Se encuentra tras el apodo de Brioenfurecida y cuenta con una gran cantidad de seguidores por su ingenio y su capacidad para crear nuevo contenido ocurrente. (Aula Magna, 2017)

En concreto en Instagram, cuenta con una “sección” en la cual simula cómo sería si las princesas de Disney hablaran por un chat de Whatsapp sobre temas tan comunes y del momento actual como por ejemplo los exámenes de la universidad, los botellones o compartir piso. Estas conversaciones de los personajes más famosos de Disney son protagonizadas por las mujeres de las películas más conocidas, aunque en algunos de los chats también aparecen los protagonistas masculinos y otros secundarios. (Porcel, M., 2017) Todo esto representa una inspiración para este trabajo pues, a pesar de que es en otra plataforma y presentado de una manera totalmente distinta, expone cómo sería cada princesa en la actualidad, de forma muy moderna y en un contexto actual.



Figura 3 Captura de pantalla del Instagram de Brioenfirecida

3.2. Referentes sobre la forma

3.2.1. HacheDub (Héctor García)

Héctor García es un actor de doblaje tanto en castellano como en catalán. Tiene dos canales de Youtube en los que publica contenido sobre doblaje y humor. En el canal de Hache, sube entrevistas a varios actores de doblaje muy reconocidos y también improvisaciones de doblaje, entre otras cosas. Y en HacheDub publica vídeos de varias escenas de películas, cambiando totalmente el significado y a modo de parodia, usando únicamente el doblaje. En cada vídeo no se centra de forma concreta en una película, sino que hace un mix de escenas de varias, y no solo de un género o temática, tiene vídeos desde *Harry Potter*, pasando por *Disney*, hasta *Star Wars*. (El doblaje, 2012)

Hay una serie de vídeos en concreto a los que titula como *Walt Disney Pichas*. En estos coge varias escenas de diferentes películas de Disney y hace el *FanDub* con mucho humor, haciendo que el sentido cambie completamente. Por todo esto, es un referente para este proyecto, ya que hace una reinterpretación de las escenas con un significado que dista mucho del original, que es lo mismo que se pretende hacer como parte práctica del estudio.



Figura 4 Captura de pantalla del canal de Youtube de HDub

3.2.2. Keunam (Manuel Bohajar)

Manuel Bohajar es un imitador, youtuber y actor de doblaje murciano nacido en 1989. En Youtube, tras el apodo de Keunam, ha conseguido gran cantidad de seguidores y fans, por sus ingeniosos vídeos de doblaje de varias películas. Entre ellas está *Titanic*, en la cual el personaje de la Pepa cuenta sus chistes más ocurrentes, pero la serie de vídeos que más triunfa es la de *Disney Iberico*. En cada uno de estos vídeos, trata una película de princesas Disney en concreto (Mulán, Bella, Cenicienta, etc.) y hace la parodia de cómo sería si viviesen en España, siguiendo los estereotipos marcados. Este trabajo claramente se puede ver reflejado en estos vídeos, ya que la intención es, al igual que Keunam, hacer una reinterpretación y actualización de los clásicos a la actualidad. No solo eso, sino que también puede ser interesante ver cómo hace las diferentes voces de todos los personajes para que sea mucho más humorístico. (Nadales, J., 2017)

En sus vídeos, como se ha mencionado anteriormente, hay claras referencias a la cultura española y a sus costumbres. Por ejemplo, en el vídeo *La Durmiente Ibérica - Parte 5* las hadas madrinas son típicas mujeres de pueblo, y cuando Aurora entra le mandan a buscar brevas, típica fruta española. Además, utilizan expresiones que se han hecho virales en España, como por ejemplo “hasta *nunqui*”, que surgió en un *reality show* nacional.



Figura 5 Fotografía del canal de Youtube de Keunam

4. Marco teórico

4.1. El doblaje

4.1.1. Definición

El doblaje se define como una técnica de grabación y, a veces, sustitución de los diálogos de un producto audiovisual, ya sea cinematográfico, de videojuegos, animación o televisivo. Normalmente se suele asociar a la re grabación de un diálogo en una película *live-action* traducido a otros idiomas para que se pueda disfrutar de ese contenido en otros países de distinta habla. Pero no solo se refiere a este tipo ya que, por ejemplo, en animación o videojuegos se usa para dar voz a esos personajes que aparecen en esta clase de contenido. Y no solo se utiliza en diálogos, sino que también se traducen las canciones o los sonidos que aparecen. (Briceño, G., 2019)

4.1.2. Proceso del doblaje

Para conseguir el resultado final se debe llevar a cabo un proceso que, no siempre es el mismo, pero siguen aproximadamente una serie de pasos concretos. El primero es la traducción. Esto no siempre es así ya que en algunos casos se dobla una serie animada por primera vez y no hay que hacer la versión en otro idioma. Cuando se realiza, es una labor bastante compleja ya que no solo se trata de traducir literalmente el guion, sino que también hay que adaptar el guion original a la cultura o a la lengua a la cual se traduce. Todo esto sin que varíe o modifique demasiado el significado original que se pretende exponer en la inicial. Por ejemplo, hay expresiones que se usan en inglés que no tienen una traducción literal a el español, así que se intentan sustituir esas frases por otras que tengan sentido en el contexto de la pieza original. El siguiente paso es la adaptación de ese guion a el movimiento labial de los personajes en pantalla. Esto es un paso clave y de gran importancia, ya que el espectador si ve

un producto audiovisual en el cual la voz va retardada o es asíncrona tiene una sensación de incomodidad. Por lo tanto, el *lipsync*, es decir, la sincronización labial, es un factor clave. La persona que lleva a cabo este proceso debe intentar ajustar de la manera más precisa posible las palabras con los labios y el movimiento de la imagen para conseguir el resultado óptimo. Seguidamente tenemos la labor de producción, en la cual se estipula el calendario de rodaje, se decide que actores y actrices de doblaje se encargaran de hacer la interpretación, se elige al director, los técnicos, el estudio, etcétera. Y se entra de lleno en el proceso del doblaje como tal, en el cual los actores interpretan a los personajes en el estudio junto a todo el equipo y se graban las voces. Esto es muy importante y el director debe asistir e indicar a los intérpretes como hacerlo y modificaciones con tal de que el resultado sea impecable y que se ajuste a la pauta. Por último, se hace la mezcla final, juntando las voces con los sonidos, música e imagen. (Martín, L., s.d)

4.1.3. Historia del doblaje

Desde los inicios del cine siempre ha habido la necesidad de esa persona que explique el desarrollo de la película o que ponga voz a los personajes de esta. Antes de que las películas tuvieran audio, ya se inventaron diversas formas para tal de que alguien narrase la historia que se mostraba en la época del cine mudo.

El primer recurso que se usó fueron los rótulos e intertítulos. Estos son frases cortas explicativas que se insertan entre dos escenas y que tienen la función de describir el hilo de la trama. (Chaume, F., 2004) No solo eso, sino que a medida que se hacía uso de esta técnica, se iba modificando la tipografía utilizada y esto era otra forma de expresión y de aportar diferentes significados según la que se empleaba. (Izard, N., 1992)

Otra figura que apareció para suplir esa necesidad de narrar la película es la del explicador de películas, quien, según Alejandro Ávila (1997) era el encargado de leer estas pequeñas frases que aparecían entre escenas de forma divertida y mostrando sus dotes interpretativos. Esto se hacía para que el público de estas proyecciones entendiera lo que sucedía, ya que, al ser la mayoría analfabetos, no sabían leer y, de esta manera, pudiesen conocer qué es lo que sucedía en escena.

Cuando el cine sonoro apareció, no fue un cambio brusco, sino que por los escasos recursos que tenían fue un proceso lento y que llevó tiempo. La primera película que incluía diálogo es *El cantor de jazz*, dirigida por Alan Crosland en 1927, y producida por Warner Bros. Se considera *part-talkie*, ya que no incluía constantemente diálogos, solo de forma parcial. Todo esto supuso un cambio muy grande en la industria, ya que por ejemplo las salas de cine no tenían todos los recursos necesarios para poder proyectar largometrajes con sonido, los actores tenían que cambiar su forma exagerada de actuar y hacerlo mucho más natural, etc. Y al incluir diálogo, implicaba que solo los que hablasen ese idioma entenderían lo que sucede en la trama. Por este motivo, los países optaron por producir y mostrar películas que ya fuesen en su idioma propio o bien por poner subtítulos, ya que era mucho más económico. (Mendoza, M., 2015)

Pero el nacimiento del doblaje tal y como lo conocemos hoy en día fue en el año 1928, en el que la Paramount Pictures juntó el diálogo en otro idioma con el movimiento labial de los actores de la película *The Flyer*. En ese momento, los productores de cine tenían dos opciones para hacer que sus films fueran internacionales: subtítulos o doblaje. A medida que pasó el tiempo, el público fue acostumbrándose al doblaje y la calidad de este mejoró. La mayoría de películas por aquel entonces, rondando entre los años 30 y 40, eran internacionales y se doblaban en distintos idiomas. Estados Unidos destacaba entre los demás países, llegando a estimarse que producían aproximadamente el 70% de films a nivel mundial. (Ellis, C., 1995)

Actualmente el doblaje es un método habitual y está muy asentado en la sociedad. Sigue habiendo un debate en cuanto a si es mejor ver las películas en su idioma original y con subtítulos o dobladas, pero es un hecho que está muy normalizado y facilita mucho al espectador ver una pieza audiovisual en su propia lengua.

4.1.4. El doblaje en España

A pesar de que en Estados Unidos y otras potencias ya existía el doblaje, no fue hasta 1931 que se llevó a cabo el primer doblaje en castellano. La película es *Entre la espada y la pared* de Marion Gering, pero este proceso no se realizó en España ni en ningún país hispanohablante, sino que en Francia. No fue hasta 1933 que se estrenó el primer estudio de doblaje en Barcelona, llamado Trilla-La Riva, más conocido como la T.R.E.C.E. Años después ya se crearon otros estudios distintos alrededor del país. (Ávila, A., 1997) España evolucionó y se puso en cabeza de los países con mejores doblajes a nivel mundial, y aprovechó la falta de recursos de Latinoamérica para exportar sus doblajes allí. (Rodríguez, B., Y Acevedo, M., 2019)

Cataluña no tardó en hacer sus propios doblajes en su idioma. El primer doblaje en catalán se llevó a cabo en 1933 en Barcelona, por el director y periodista Magí Murià i Torner. Se trata de la película *Draps i ferro vell*, una producción francesa que se realizó en 1931 por André E. Chotin. (Palomar, S., 2020)

4.1.5. FanDub

El *FanDub* (o fandoblaje) es un término complejo de definir, pues no hay muchos estudios sobre este tema. Para determinar el significado de la palabra, se puede analizar separando las partes que la forman. Por una parte Fan, que se refiere a admirador o fanático sobre un tema

concreto en cuestión. Incluso hay grupos de fans que crean su nombre del fenómeno en particular, como podría ser el caso de Beliebers (fans de Justin Bieber) o Potterheads (fans de Harry Potter). Por otra parte Dub, que se refiere a la técnica del doblaje, la cual ya se ha definido anteriormente, pero como resumen se puede decir que es la técnica de grabación de voces para un producto audiovisual, ya sea una película *live-action* a otros idiomas, o un videojuego, por ejemplo. Por lo tanto, uniendo los dos conceptos se forma lo que se conoce como *FanDub*, un doblaje hecho por fans, que no son expertos, normalmente parodiando escenas del contenido original y, en ocasiones, publicando el resultado en plataformas o redes sociales de Internet, como por ejemplo en Youtube o Instagram (Jaramillo, D., Y Suárez, C., 2012). El motivo por el cual se realiza esta práctica no es con ánimo lucrativo, ya que por motivos de copyright es ilegal, sino básicamente como entretenimiento.

Manuel Castells (2005), sociólogo y profesor de universidad, estudió lo que es el desarrollo de las nuevas tecnologías y el impacto social que las mismas tienen. En su libro *La era de la información. Economía, sociedad y cultura*. expone que la tecnología e Internet representan un papel clave y que atañe a muchos aspectos de la sociedad y a las estructuras sociales. Teniendo en cuenta su punto de vista, el fenómeno del *fandub* se relaciona con dos fases humanas. Primeramente la experiencia, ya que interviene, interactúa y se relaciona con el entorno, mediante la personalidad y la originalidad, buscando así la respuesta de los demás y la reacción. Seguidamente de la producción, que adquiere algo ya hecho y se modifica de tal manera que ese producto inicial muta a otro totalmente distinto y con otro significado.

La producción de *FanDubs* deriva a que muchos fenómenos se conviertan en producciones transmedia, y es que al fin y al cabo el fandom puede representar un gran contribuyente a este hecho. Como dice Henry Jenkins (2010), hay dos tipos de producción transmedia: la que la empresa o productora distribuye en diferentes plataformas, o las que ya surgen con un modelo transmediático y se disponen en diferentes plataformas, dispositivos, medios y multimedia. Esta segunda hace que el fandom, los usuarios y lo que son llamados *prosumers*, es decir,

consumidores del producto que contribuyen a la creación de nuevo contenido por su propio pie, creen y construyan piezas únicas a través de sus propios dispositivos y de manera natural como por ejemplo fanarts, wikis (enciclopedias en la web), refocalizaciones, entre otras, y también se incluye en esta categoría los *FanDubs*.

4.2. Masculinidad y feminidad

El concepto de lo que representa lo masculino y lo femenino es algo que ha marcado desde la historia hasta las relaciones de todos, o la mayoría de los seres humanos. Un tipo de construcción social que dicta que es cada una de estas concepciones. Pero para ello, primero hay que trazar una idea general de en qué consisten estos dos conceptos. Según Hernández (2006), se trata de una construcción representativa e hipotético que atribuye propiedades y características a las personas a partir del entorno cultural en relación a su sexo, teniendo en cuenta distintas variantes como por ejemplo criterios físicos, sociales, psicológicos, afectivos, etc.

Desde que cualquier ser humano nace se le atribuye un género en relación a su sexo. Es decir, mientras que el sexo se refiere a los genitales y a las características fisiológicas de la persona, el género son todas aquellas “normas” y comportamientos, entre comillas, que debe seguir esta según su sexo. En la educación, desde la niñez, se marcan de forma clara y se establecen muchas diferencias entre lo que debe de hacer y representar un hombre y una mujer. Mientras que a las mujeres se les ha enseñado a servir, ser sumisa y estar en un segundo plano, a los hombres se les ha adjudicado el papel de dirección, de valentía, y les han atribuido características como ser fuerte, decidido, y osado (INAMU, 2003). Además, esta construcción de los roles no se da en un momento determinado ni surge innatamente, sino que se va conformando y consolidando a partir de experiencias y tiempo. Es decir, a medida que la vida pasa, hay diferentes fases e influyen muchas variables que pueden ser distintas en diversas personas, por eso, no se puede generalizar y decir que es así en todos los casos.

La masculinidad viene marcada por varios factores que lo que pretenden es alejarse de lo que es considerado como femenino, para reforzar conceptos tales como la virilidad o la hombría. Por esto mismo hace que se pueda identificar y separar de forma muy clara estos dos (Seidler, 2002). Como se ha dicho anteriormente, son conceptos que se construyen en relación a la

sociedad y la construcción cultural del lugar donde se vive, por lo tanto, no se puede dar una visión demasiado concreta o clara sobre lo que es este concepto de forma global, pero sí que en todos los lugares se ven ciertos aspectos que se comparten.

A los hombres se les enseña que no deben mostrar ni debilidades ni emociones ni sentimientos, por ese motivo, muchas veces desenvuelven una incapacidad para expresar lo que sienten y sentir rechazo a estos que sí que lo hacen. Además se vincula con características como por ejemplo la fortaleza, la violencia y la entereza (Seidler, 2002).

Tienen, de cierto modo, la exigencia o necesidad de probar y declarar que son hombres y que poseen todos estos atributos que se relacionan con lo masculino y que se distancian de lo femenino. Esta sociedad atribuye al hombre con autoridad y poder de decisión, y en la mayor parte de casos, tienen mayor aprobación por sus actos en comparación a si estos mismos los llevará a cabo una mujer (Chaves, A. R., 2012). Y esto es algo que se puede ver en muchas ocasiones como por ejemplo en la situación de cuando un individuo tiene relaciones sexuales con muchas personas distintas. En el caso del hombre, se le juzgará como un “campeón” o un “triunfador”, pero si esto mismo lo hace una mujer se le considera como una “guarra” o una “golfa”. Esto se da debido a los roles sociales que se forman, y esos conceptos de la masculinidad y la feminidad. En este caso en concreto que se ha puesto como ejemplo, viene dado a que los hombres han sido otorgados del poder de dirección y de decisión, y las mujeres en cambio de sumisión y obediencia (López, A., Güida, C., 2002).

Todo esto hace que, por lo contrario, el concepto de feminidad esté marcado por atributos sociales como que deben dedicarse a otras personas y ser dependientes a las personas que le rodean, sobretodo hombres. Es decir, se les ha enseñado que no tienen que centrarse en sí mismas, sino que se deben entregar a hacer tareas como por ejemplo comprender, proteger, apoyar y amparar a los demás (Chaves, A. R., 2012). Por todo esto, tienen muchos más

miedos en relación a ser rechazadas y a realizar tareas mal, ya que se le juzgará de manera mucho más dura. Y, a la vez, tienen menos temor a mostrar sus sentimientos.

En conclusión, lo que es masculino o femenino es una construcción social que evoluciona y cambia con el paso del tiempo. A medida que la sociedad progresa y se desarrolla, estos conceptos pierden fuerza y se entrelazan estos dos. La sociedad heteropatriarcal no solo afecta a las mujeres, que es evidente que lo hacen ya que estos roles fomentan la inseguridad y la sumisión de estas, sino que a su vez a los hombres, haciendo que se fuercen a ser de una manera y no mostrar sentimientos, reprimiéndolos y creando complejos a los que sí lo hacen. Es un hecho que los roles tan anticuados se están rompiendo y fomentando la igualdad entre todos los géneros, pero aún queda un largo camino, como por ejemplo los arquetipos y roles que representan los personajes de películas y series, sobretodo para niños, que mantienen algunas características de estas representaciones arcaicas.

4.3. Arquetipos

Según Carl Jung (1970), psicólogo suizo, los arquetipos son unos modelos que forman parte de lo que se conoce como “inconsciente colectivo”. Es decir, son una serie de comportamientos, conductas y formas de ser que sirven para identificar patrones compartidos por personas de diferentes culturas. Estos no se forman de manera particular y cada individuo tiene los suyos, sino que forman parte de restos arcaicos de los antecesores, por lo que se podría concluir que estos modelos se han ido traspasando de generación en generación (Vogler, C., 1998). Esto aplicado a la escritura de guiones y al campo audiovisual se podría reflejar en cómo actúa y se comporta cada una de las personas que aparecen en pantalla, y sirven de herramienta para entender qué función realizan los personajes de cualquier relato o historia.

El hecho de que los protagonistas y personajes de las historias que se ven en la gran pantalla sean arquetípicos hace que el espectador se sienta relacionado o que lo pueda relacionar de algún modo con personas que conoce, o como dice Mckee (2008) “las historias arquetípicas desvelan experiencias humanas universales”. Esto mismo también lo menciona John Truby (2009) en su libro *Anatomía del guion. El arte de narrar en 22 pasos*. En él, mantiene que es importante que la persona que está viendo la película se sienta influenciado a nivel emocional y cree vínculos con los personajes y la trama, es decir, se pueda llegar a sentir identificado con lo que sucede. Todo esto es muy interesante pues el punto en común que mantienen es que para que la obra audiovisual sea mucho más real y creíble es necesario, o por lo menos recomendable, que los personajes se identifiquen claramente con un arquetipo para el espectador pueda humanizarlos y ver que tiene distintas cualidades y defectos.

Estos personajes arquetípicos son identificados sin importar la cultura, el país o las clases sociales. Por ello son primordiales en la creación de personajes y, además, hacen que el relato sea mucho más genuino (Nuñez, 2007).

Joseph Campbell (1959) en el libro de *El héroe de las mil caras* también hace una clasificación y define a los arquetipos, sobre todo aplicado al viaje del héroe, una estructura de guión que suelen seguir muchas películas, entre ellas por ejemplo *Harry Potter* o *Star Wars*. Tiene muchos que coinciden con los autores anteriormente mencionados, separándolos de alguna manera entre “héroes y aliados” y “villanos y secuaces”, aunque en ocasiones también se suelen añadir un tercer grupo neutral.

Muchos autores y teóricos han expuesto sus teorías y clasificaciones, pero una de las más recientes es la de Tami D. Cowden junto a LaFever C. y Viders S en 2000. Ellas organizan los arquetipos separando por género, es decir, masculino y femenino. En total son 16, aunque posteriormente en 2011 Cowden añade otros 16 en referencia a los malvados de la película, por lo que finalmente se podría decir que son 32 arquetipos. Para este proyecto se pretende analizar a los personajes de las películas elegidas teniendo en cuenta la clasificación de arquetipos que propone la autora Tami D. Cowden.

4.4. Cine infantil

El cine infantil tiene una clara relación y correspondencia con el universo literario y las historias y cuentos de hadas. Muchos de estos films narran y exhiben en pantalla lo que autores han relatado en libros o antologías, y un claro ejemplo de ello es Disney, que se inspira en relatos de otros autores y los adaptan a su propio estilo para proporcionar su versión de estos cuentos a los más pequeños. Por lo tanto, se podría decir que el cine infantil funde las características de las fábulas y cuentos de hadas, con la narrativa oral. (Hillesheim, B., Dhein, G., De Lara, Lutiane. y Da Cruz, Rodrigues, 2008) Un dato curioso es que, cuando se creó el personaje de Mickey Mouse al final de los años 20, no se tenía posteriormente a su emisión la intención de que fuese dirigido a un público infantil, sino que simplemente como un mero ejercicio de crear un proyecto animado. Años después, aproximadamente en los 40, después del gran éxito que tuvo la primera película de la saga de princesas, Blancanieves, Disney se dedicó a realizar y producir cine para niños.

En cuanto a la temática de estas películas, lo más común es ver temas como por ejemplo la fantasía, la aventura, las leyendas y cuentos de hadas, como se ha mencionado anteriormente, y todo esto aunado con un toque de comedia. (Rodríguez, M. y Melgarejo, I., 2009) Y, de forma habitual, se suele ver que la técnica utilizada para este tipo de cine es la animación, aunque no en todos los casos es así, pero sí que suele haber una relación entre ambos conceptos.

Los niños y niñas, se ven atraídos o reflejados en los personajes protagonistas y, al identificarse con estos, son tomados como modelo a seguir, en cierto modo, por eso es tan importante que mensajes se lanzan, y mucho más a ciertas edades en las cuales no se tiene un pensamiento crítico sobre lo que se ve. Quieren ser como el protagonista y quieren que el villano, el personaje que representa al mal, tenga su merecido y sea penado o castigado. El orden de preferencia que tienen para los personajes de forma general es primeramente los

niños, ya que se sienten más identificados, seguidamente los animales, y si hablan mucho mejor, y por último los adultos. Y no solo eso, sino que prefieren personajes que, a pesar de que la historia sea de ficción y sea imposible que suceda en el mundo real, sean naturales, creíbles y verosímiles. (Tripero, A., 2006)

4.5. Películas Disney y arquetipos

En las películas Disney aparecen arquetipos marcados en los personajes y en varias ocasiones se puede identificar un mismo patrón. Se repiten los mismos roles y, habitualmente, se ve como los personajes femeninos principales son delicados, dependientes y muy frágiles. Pero ¿esto ha cambiado durante los años?

Para saberlo, en la parte de análisis se hará una investigación para saber cómo han evolucionado los personajes principales y si ha habido un cambio a medida que ha ido pasando el tiempo. Para ello, se dividirán las películas en tres eras: la clásica, la intermedia, y la moderna. Las películas que se describirán a continuación son las que se estudiarán en el análisis.

4.4.1. Blancanieves y los siete enanitos (1937)

Blancanieves y los siete enanitos es el primer largometraje en color y sonoro de la gran productora Walt Disney, y por lo tanto, pertenece a la era clásica. El cuento de los hermanos Grimm fue trasladado a la gran pantalla en 1937 con la dirección de David Hand y fue ganadora del premio Oscar honorífico a Walt Disney por su innovación y nominada a mejor banda sonora original también en los Oscar. (Filmaffinity 1, s.d.)

En esta película, la madrastra perversa de la princesa Blancanieves quiere matarla, pues siente envidia de su belleza, y por ello le encarga a un cazador que lleve a cabo dicha tarea. Este, finalmente, deja que Blancanieves se marche lejos y se esconda. Ahí es cuando la protagonista se refugia en una pequeña casa junto a siete enanitos, que se convierten en sus

mejores compañeros. Aún así, la malvada reina sigue con su plan maléfico y, bajo una fachada de anciana inocente, encuentra a la princesa y le da una manzana envenenada, que no la mata pero la deja en un estado de sueño eterno, que solo un beso de “amor verdadero” puede romper. Al final, un príncipe acude a rescatarla y la despierta, teniendo así su final feliz.

4.4.2. Cenicienta (1950)

La Cenicienta es otra de las películas míticas de princesas de la era clásica de Disney. Este largometraje vió la luz en 1950 y fue dirigido por Clyde Geronimi, Hamilton Luske y Wilfred Jackson. Está basada en el cuento del autor francés Charles Perrault llamado *Cendrillon*, que, a su vez, fue versionada por los hermanos Grimm. (Filmaffinity 2, s.d.)

La película nos muestra la vida de Cenicienta, una chica que pierde a su padre de pequeña y se ve obligada a vivir con su madrastra y sus dos hermanastras. Estas tres la tratan como una sirvienta y su vida se resume en limpiar, cocinar y estar en su pequeña habitación con los animales, mientras que las otras se gastan el dinero de su padre fallecido y se permiten tener varios lujos y fiestas. Un día reciben una carta en la que invitan a todas las chicas del reino a asistir a una velada para que el príncipe decida quién será su futura esposa. Con la ayuda de la hada madrina, Cenicienta consigue asistir y enamorar al príncipe, pero a media noche la chica se marcha corriendo, pues el hechizo de la hada desaparece. Cuando está yéndose, se le cae su zapato de cristal, y al día siguiente, el príncipe la busca por todo el reino, probando ese zapato a todas las asistentes que acudieron a su celebración. La madrastra intenta esconder a Cenicienta, pero finalmente logra probarse el tacón de cristal y casarse con el príncipe encantador.

4.4.3. La Sirenita (1989)

La película de *La Sirenita* se realizó en 1989 y pertenece a la segunda era de las princesas Disney, a la cual la llamaremos la era intermedia. El cuento es originalmente del poeta y escritor danés Hans Christian Andersen, y posteriormente se hizo la película de Walt Disney, dirigida por John Musker y Ron Clements. (Filmaffinity 3, s.d.)

La historia trata sobre una sirena llamada Ariel, hija del rey Tritón. Esta princesa desea salir a la superficie y conocer el mundo exterior y la vida de los seres humanos, aunque esté totalmente prohibido y sea imposible, ya que tiene cola. Un día, ella salva a un humano de un naufragio y se enamora profundamente de él. Úrsula, una especie de medio pulpo medio persona, le da la posibilidad de concederle su deseo y darle piernas, a cambio de que le entregue su voz y con la condición de que si no conseguía besar al príncipe que salvó, volvería a tener cola y sería su prisionera. Esta acepta y se reencuentra con Eric, el humano, lo que no sabe es que la malvada bruja de los mares se ha convertido también en humana e intenta seducirlo a él también. A pesar de todo esto, el rey Tritón, junto a sus compañeros Sebastián, un cangrejo, y Flounder, un pez,, consiguen derrotar a Úrsula y que la princesa Ariel se convierta definitivamente en humana, para poder estar con su príncipe Eric. Finalmente se casan y son felices para siempre.

4.4.4. Aladdín (1992)

Aladdín es una película de 1992 que pertenece a la era intermedia de Disney. Dirigida por John Musker y Ron Clements, se basa en el cuento árabe de *Aladdín y la lámpara maravillosa*, que forma parte de la antología de cuentos de *Las mil y una noches*, aunque también incluye varios aspectos de *El ladrón de Bagdad*, película de 1940 dirigida por Ludwig Berger, Michael Powell y Tim Whelan. (Filmaffinity 4, s.d.)

Trata sobre Aladdín, un chico pobre que roba para poder sobrevivir. Un día conoce a la princesa Jasmine y se enamora de ella, pero después de estar con ella se lo llevan a una mazmorra. Ahí conoce a Jafar, ocultado tras una apariencia de anciano, que le engaña para que entre en una cueva y le traiga la lámpara mágica que puede concederle todos los deseos que quiera y, a cambio, Aladdín pueda coger todas las riquezas que hay allí. Pero Jafar le traiciona y se queda encerrado en esa cueva. Tiempo después, frota una lámpara y aparece el genio, que le concederá tres deseos. Aladdín pide ser un príncipe para enamorar a la princesa Jasmine, y lo consigue, pero el malvado Jafar se percata de quién es realmente y le roba la lámpara, haciendo que el genio esté a su disposición. Toda esta situación se gira en su contra y acaba transformándose él mismo en genio, encerrado en la lámpara. Finalmente, el padre de la Jasmine se da cuenta de que Aladdín es una buena persona y, a pesar de que no es príncipe ni tiene dinero, se merece estar con su hija.

4.4.5. Enredados (2010)

Esta película pertenece a la era moderna de las princesas Disney y fue producida en 2010, dirigida por Nathan Greno y Byron Howard. Se inspira en el cuento de los hermanos Grimm *Rapunzel*, pues mantiene aspectos de este como por ejemplo el pelo largo o la torre, pero no es exactamente la misma historia. (Filmaffinity 5, s.d.)

Esta película muestra la historia de Rapunzel, una chica con un pelo largo y con propiedades mágicas, que vive en una torre encerrada por Gothel, una mujer que la secuestró de pequeña cuando supo de sus poderes y que los utiliza para mantenerse joven y bella. Rapunzel no sabe que ella en realidad es hija de los reyes del reino de Corona y que las luces que ve desde su torre en el cielo cada año, son dedicadas a conmemorar su nacimiento. Un día se cuelga en la torre Flynn Rider, un apuesto bandido que, en un primer momento la asusta pero después la ayuda a salir de la torre y viven toda clase de aventuras juntos. Gothel se entera de esto y la

vuelve a secuestrar, pero Flynn intenta salvar a su enamorada. Aún así, Rapunzel es liberada gracias a él pero la malvada Gothel lo apuñala. Ella intenta salvar a su amado pero este, antes de morir, con tal de que ella pueda ser libre, le corta su larga melena y esta se torna morena y corta, perdiendo todos sus poderes. Gothel entonces recupera su verdadero aspecto, el de una anciana mayor y desagradable. Rapunzel llora la muerte de Flynn y una de las lágrimas cae en su rostro y revive al chico. Juntos regresan al castillo y se reencuentran con el rey y la reina, los padres de la princesa Rapunzel y son felices para siempre.

5. Metodología

Durante el proceso de realización de este proyecto, se han llevado a cabo varias tareas con el fin de conseguir un óptimo resultado final. Todos estos procesos no se han hecho en orden, sino que se han superpuesto unos con otros con tal de agilizar el desarrollo del mismo. A continuación se detallarán todos los pasos que se han seguido de forma más precisa y concreta.

Para empezar, al realizar la concepción del proyecto y la creación de la idea y los objetivos del mismo, se eligieron y seleccionaron referentes que se adaptaran y relacionaran con este. Estos no son copias, sino inspiraciones en ciertos aspectos que lo han impulsado y sirven de ejemplo y modelo para este trabajo.

Seguidamente se ha creado un marco teórico sobre distintos temas que tienen relación con el estudio en sí. Este ha servido para tener información con fundamento y apoyar toda la investigación que se ha llevado a cabo en la parte de análisis y desarrollo.

En cuanto al análisis, el primer paso ha consistido en escoger varias películas de distintas eras de Disney para tener una muestra de distintos años y poder compararlas y ver qué evolución ha habido. Los protagonistas y villanos de estas cinco películas han sido analizados y relacionados con arquetipos. Además, se les ha sometido al test de Bechdel para discernir si en estos films hay igualdad de género o si bien, por lo contrario, no la hay. Todo esto ha servido para posteriormente poder hacer toda la parte práctica del proyecto y el proceso del *FanDub* como tal. No solo eso, sino que además a partir de los resultados se ha obtenido una conclusión y se ha observado si ha habido una evolución en los estereotipos marcados a través del tiempo y si los papeles de los principales personajes ha ido transformándose y modernizándose o no.

Una vez realizada la parte más teórica del análisis y del estudio de los personajes de estas películas, se ha decidido cuáles serán las escenas de estos films que se usarán para hacer el *FanDub*. Para ello, se han buscado escenas en las cuales haya diálogo entre personajes y se pueda ver como las princesas están estereotipadas y hacen el rol del arquetipo que las representan, para posteriormente modificarlo mediante el cambio de guion. Concretamente se han elegido dos. La primera es de la película de *La Cenicienta*, la parte en la cual la protagonista se encuentra en el baile y es medianoche, y tiene que salir de allí ya que el encantamiento acabará y volverá a ser como era antes, sin carroza, con un vestido roto, etc. La segunda es de *Aladín*, cuando Jasmine está en el balcón y aparece el “príncipe Ali”, que en realidad es Aladín, y mantienen una conversación en la cual él la intenta seducir. En estas dos escenas se puede ver de forma clara la personalidad de las protagonistas, y ese es el motivo por el cual han sido seleccionadas para hacer al *FanDub*.

El siguiente paso ha sido identificar qué personajes y en qué momento hablan. Esto ha sido un paso de vital importancia para después poder hacer el *lipsync*, es decir, la sincronización labial, ya que si no al momento de grabar las escenas podría crear discordancia y una sensación desagradable al espectador.

Seguidamente se ha procedido a redactar, siguiendo el *lipsync*, el guion de estas dos escenas. Este paso está muy relacionado con el de el análisis ya que, a partir de la observación y el estudio previamente hecho, se ha modificado el guion y se ha escrito uno mucho más modernizado. En el de *La Cenicienta*, la escena es la siguiente. La Ceni está en una fiesta y se encuentra en la terraza con un chico. De repente suena una de sus canciones favoritas y quiere irse a la pista de baile a bailar con sus amigas, pero el chico no la deja marchar y quiere que se

quede con él un rato más, llegando a ser pesado. La Ceni, después de repetir en varias ocasiones que se quiere ir, se va corriendo y le deja ahí. La de *Aladín*, va sobre una chica llamada Jasmine, que está en su casa tranquilamente cuando escucha un ruido y sale al balcón a ver que ha sido eso, y ve a un ladrón. Después de una pequeña conversación se da cuenta de que conoce a ese chico, es Jony, un chico de su ciudad que conoce de salir de fiesta.

Posteriormente a la escritura, se ha procedido a la grabación de las voces. Estas han sido grabadas en el estudio de SERMAT, y se ha intentado que concordasen con sus personajes, manteniendo la esencia original de las voces de las películas de princesas pero con el significado totalmente cambiado que se le ha dado mediante la reforma del guion. Una vez acabado, se han añadido los sonidos ambiente para darle realismo a la escena y que verdaderamente parezca que están en la situación que se les ha asignado a cada una.

Finalmente, después de tener el resultado del análisis teórico y realizada la parte práctica, se han extraído las conclusiones del estudio. No solo de si las princesas de Disney han evolucionado y de han modernizado o no, sino también de que si, mediante el *FanDub* y el cambio de guion, manteniendo la parte visual y reemplazando el audio, se puede crear una versión totalmente distinta y actualizada de estos clásicos Disney.

6. Análisis y resultados

6.1. Análisis de personajes

6.1.1. Era clásica

La era clásica de Disney está compuesta por tres películas de princesas: *Blancanieves y los siete enanitos*, *La Cenicienta*, y *La Bella Durmiente*. Esta era abarca desde la primera película en 1937 hasta el año 1959. Para este proyecto, se analizarán las dos primeras, para que sean un ejemplo y poder crear de cierta manera un prototipo de lo que se producía en aquel momento.

El análisis que se procede hacer está visto desde un punto de vista actual, por lo tanto, a pesar de que se puntualicen aspectos o roles negativos de los personajes, hay que tener en cuenta de la época en la cual fueron producidas estas películas.

6.1.1.1. Blancanieves y los siete enanitos

Blancanieves

El personaje principal de esta película, y como su título indica, se trata de Blancanieves, una joven muy bella con la piel fina y blanca como la nieve, pelo negro como el ébano y labios rojos como la sangre. La más bella del lugar, y por ese motivo despierta envidia en la Reina Malvada.

La protagonista representa un arquetipo de heroína clásico en las protagonistas de las películas de la época, y es “la inocente”. Este personaje es una dama en apuros, con carácter

dulce, infantil e ingenuo que posteriormente el héroe del film rescatará. Habitualmente tiene un corazón bueno y puro, y no se defiende ante las adversidades o problemas que se le presentan, sino que espera que otra persona la salve. Y precisamente es lo que vemos en este personaje.

Como se puede ver, Blancanieves desde el principio de la historia es mostrada como una chica que se dedica a hacer las labores de la casa y tareas más relacionadas con el hogar. De hecho, la primera imagen en la que se puede ver a la protagonista se halla limpiando las escaleras de la Reina Malvada, con ropajes viejos y sucios. Esto también se puede ver en otra escena, en la cual llega a la casa de los enanitos, lo que rápidamente hace es ponerse a limpiar y a cocinar, a hacer todas las actividades domésticas. Ella misma asume que es su papel y que debe hacerlo porque es la única mujer. No solo eso, sino que disfruta sirviendo a un grupo de hombres, ya que cree que es su responsabilidad, exclusivamente por su género. Incluso adopta en relación a ellos una posición de madre, y actúa como tal, limpiando, recogiendo, cocinando, y dándoles todo su cariño y aprecio.

Otro punto a destacar es la escena del pozo, en la que la protagonista canta la canción *Deseo*, y en ella expone que es lo que más ansia, y esto es precisamente, encontrar a un hombre. Es decir, el único sueño o ambición que tiene no es más que un héroe la salve y se la lleve con él. Y para esto no lo busca, sino que, como en la canción expone, tiene que ser el príncipe quien la encuentre y la socorra, acentuando esa idea de que es la mártir y víctima, que aguanta todo lo que le pase y no hace nada respecto a ello. Y finalmente, todos sus problemas y conflictos se resuelven mágicamente al encontrar un hombre, remarcando esa idea de mujer desamparada e impotente.

Blancanieves, por lo tanto, refuerza esa idea de lo que era, o debía ser, lo femenino en aquella época. Una persona sumisa, que dedica su vida exclusivamente a complacer a los demás,

sobretudo a su marido, y que no tiene pensamiento propio, sino que solo debe consagrarse al hombre y satisfacerlo.

El Príncipe

Este personaje apenas aparece en la película, de hecho solo aparece en el principio y en el final de esta. Es curioso pues en ningún momento se refieren a él con un nombre con el cual el espectador pueda denominarlo, sino que no hacen referencia a su nombre en todo el film.

Es complicado atribuir al príncipe un arquetipo de héroe, ya que como se ha mencionado anteriormente, apenas aparece. Eso sí, aunque aparezca poco, prácticamente nada, se deja claro que habilidades tiene: un hombre valiente, fuerte, caballeroso, que dispone de riquezas, y que está dispuesto a cualquier cosa con tal de rescatar a su amada. Es decir, lo que en aquella época se entendía como lo que tenía que ser y hacer un hombre, y refuerza esa idea de lo que es lo masculino y lo femenino.

Un punto destacable es que este no se enamora de Blancanieves por su sentido del humor, su carácter o sus aptitudes, sino de su aspecto físico. No mantienen una conversación fluida y aún así está dispuesto a todo por conseguir a su dama. Esto intensifica este pensamiento de que da igual como sea una mujer, solo importa que sea hermosa y que haga lo que sea necesario para complacer a su marido o a los hombres que la rodean.

Por último, mencionar la escena más machista de la película, y es precisamente el final. El héroe va a rescatar a la princesa de su sueño profundo que solo un beso de “amor verdadero” puede romper. Mientras Blancanieves está dormida, este la besa. Por supuesto en el film ella se despierta y está completamente agradecida y enamorada del príncipe y tienen ese final feliz que ellos ansían, pero esto puede reforzar esa percepción de que un hombre debe hacer lo que desee sin cuestionarse nada ni a nadie.

Reina Malvada

La Reina Malvada es la villana de la película. Ella es la madrastra de Blancanieves, la cual quiere matarla pues es la más bella del reino, y para ello hará uso de un hechizo que la convierte en anciana y una manzana envenenada que hará que la protagonista caiga en un sueño profundo.

El arquetipo que se le podría atribuir a la esta villana es “la zorra”, una malvada mujer que ambiciona conseguir sus objetivos, y para ello hará cualquier cosa que esté en su mano, sin tener en cuenta las personas que hay a su alrededor o como estas mismas se ven afectadas por su maldad. Este arquetipo se caracteriza por ser mentirosa, fría, abusiva, tramposa y perversa, adjetivos que se pueden atribuir a este personaje.

El motivo y objetivo que mueve a la Reina es en su esencia un claro reflejo de la época y de los estereotipos arcaicos del momento. Su deseo es ser la más bella del reino, más bella que Blancanieves. No desea sus habilidades, ni su dulzura o su forma de ser, sino simplemente ser más hermosa que ella. Esto plasma la imagen que se tiene de lo que es más importante en una mujer, ser bella, no ser inteligente, graciosa, sincera o valiente, pues todo esto en aquel momento no importa, queda en un segundo plano. Y todo esto solo para agradar a un hombre. A su vez, esto mismo de alguna manera promueve o manifiesta la envidia y competencia entre mujeres. En vez de apoyarse o cooperar entre ellas, las enfrentan, que dista mucho de ese concepto de sororidad, que viene a ser el concepto de solidaridad y unión entre mujeres.

Un detalle que tienen en común varias películas de Disney son los colores utilizados para los villanos. En este caso, a la Reina la visten de negro, que representa la oscuridad, lo siniestro y perverso, y de color morado. Este último se asocia habitualmente al feminismo, la mujer libre y el empoderamiento. Llama la atención pues este personaje precisamente representa una mujer que está soltera y no busca a un hombre para casarse o para que la rescate, sino que ella

misma tiene sus propios objetivos y los cumple sin necesidad de que un hombre la ampare. Bien es cierto que cuenta con la compañía del cazador y el espejo, que a pesar de no ser un hombre literalmente tiene voz masculina y facciones que se asocian con ese género, pero estos dos juegan un papel de peones y ayudantes, no un papel principal. Estas características se asocian a una mujer poderosa, y en este tipo de films se asocia esto a un papel malvado, comúnmente de villanas, a las que se debe de ejecutar o excluir, porque representan un peligro.

6.1.1.2. La Cenicienta

Cenicienta

Cenicienta es la protagonista principal de la película. Es una joven muy bella, rubia, ojos azules y piel clara, que vive atormentada por su madrastra y sus dos hermanastras, que la tienen sometida y aprisionada en su gran palacio haciendo las labores del hogar y trabajando para ellas.

En este caso el arquetipo que representa es, de nuevo, “la inocente”. Una princesa en apuros, cándida e ingenua que, a pesar de tener una vida dura, aguanta todos los infortunios y las desdichas que se le presentan, sin hacer nada al respecto, pues espera que alguien la libere y la rescate de esa situación. Todo esto se ve claramente reflejado en este personaje, una chica a la cual la tienen retenida en un lugar, del cual no puede huir, haciendo trabajos domésticos y aún queriendo acabar con esa circunstancia, no hace nada para que pase, simplemente espera a que otros personajes le ayuden y la socorran.

Al igual que se puede ver en Blancanieves, sigue el patrón de la heroína que sufre, que padece, pero se mantiene en la misma posición, sin mostrar resistencia ni quejarse. En ningún

momento Cenicienta toma la iniciativa o se rebela contra su madrastra, sino que espera que otros personajes, como el Príncipe, el hada madrina o los ratones que la acompañan, la amparen y defiendan delante de la villana.

Ella representa todo aquello que en aquella época se entendía como una mujer perfecta, encarnando el concepto de feminidad en sí misma. Es bella, callada y sumisa, lleva a cabo las tareas del hogar, y tiene una voz dulce y delicada. Esto contrasta mucho con la versión que tenemos de las hermanastras, que son todo lo contrario, menos agraciadas, con facciones desproporcionadas, sin mucho talento, y con una voz desagradable, como se puede ver claramente en la escena de la canción *Canta Ruiseñor*.

De nuevo, el objetivo de Cenicienta no es más que conseguir a un hombre y dedicar su vida plenamente a ello, no tiene ninguna otra aspiración, y cree que todos sus problemas se solucionarían con esto. Esto se puede ver claramente reflejado en la canción *Soñar es Viajar*, dónde dice, palabras textuales “Por mucho que ahora sufra el alma, si no pierdes la calma, podrás encontrar el amor”. Ella lo que más desea no es salir al mundo exterior, sino encontrar a su “amor verdadero”, que la rescate. Es algo que tienen en común muchas princesas. El problema no es que se enamoren o quieran encontrar el amor, sino que basan toda su historia en ello y además estos personajes sientan que sin eso no van a poder ser felices.

Hay un detalle curioso, que no tiene nada que ver con la protagonista, pero sí con sus compañeros los ratones. En el film, aparecen ratones “masculinos” y “femeninos”. Es llamativo, y un claro reflejo de la época, que las ratonas son las encargadas de limpiar y realizar las tareas domésticas y los ratones son los que ayudan a Cenicienta a resolver sus problemas. No solo se plasma el machismo del momento en los personajes humanos, sino también en el género de los animales.

Para acabar, Cenicienta, al igual que su predecesora Blancanieves, representa un prototipo de mujer callada, sumisa, y dócil, cuya única meta en la vida es encontrar el amor, es decir, un marido. Y sin encontrarlo o conseguirlo, significa que no son felices y que serán desgraciadas toda su vida.

Príncipe (Henry)

El príncipe y héroe de esta película es Henry, a pesar de que apenas se menciona su nombre en el film. En esta, es forzado a escoger una prometida para así poder casarse y tener hijos. En el reino se celebra una fiesta para decidir quién será la muchacha que se case con él, y no ve ni encuentra a ninguna que le llame la atención, hasta que conoce a Cenicienta, que le deja encandilado con su belleza, con quien pasa toda la noche bailando, hasta medianoche, cuando ella se marcha. Lo único que tiene de ella es su zapato de cristal, y con esto se dedica a buscar a la propietaria de este por todo el territorio, hasta que da con ella, y son felices para siempre.

A pesar de que no se relacione directamente con un arquetipo concreto, el que más le puede representar es “el líder”. Se trata de un hombre trabajador, dinámico y decidido. Ha nacido para capitanear y ser el líder, y por ello va a cumplir con su deber y conseguir sus objetivos.

Es un arquetipo que suele relacionarse con el protagonista masculino de las películas de princesas, y en esta se plasma esto. Es decir, representa lo que en aquella época debía ser un “hombre”, y cumple con los requerimientos de lo que era un estereotipo “masculino”.

A pesar de que no aparece demasiado en la película y no se conoce mucho de este personaje, hay escenas y momentos de la película remarcables los cuales se pueden destacar. Uno de los más remarcables es el momento en el que Cenicienta se marcha de la fiesta y se deja el zapato de cristal. El príncipe decide buscar a su dama por todo el reino, pero lo curioso es de la forma que lo hace. Y es que la busca probando su zapato a todas las chicas, es decir, no la reconoce por su aspecto.

El film acaba con Cenicienta y Henry juntos, reencontrados, y deciden casarse. Por lo tanto, se refuerza esa idea que se repite tanto en las películas de Disney, y es la de la salvación de la princesa, de esa situación tan desgraciada que vive la protagonista. A pesar de no tener prácticamente peso en la trama, pues apenas aparece, queda como el héroe, el salvador de la dama.

Madrastra

La Madrastra de Cenicienta, también conocida como Lady Tremaine, es la villana de la película. Tiene dos hijas, Anastasia y Drizella y, después de la muerte de su segundo marido, una hijastra, la protagonista del film, Cenicienta. A esta última le tiene mucha envidia y por lo tanto la tiene en su casa encerrada haciendo todas las labores del hogar, escondiéndola del mundo exterior.

El arquetipo de villana con el que se vincula es el de “la matriarca”. Se caracteriza por ser una figura maternal que sobreprotege a sus hijos y a los que tiene alrededor pensando que es lo mejor para ellos, a pesar de que muchas veces no sea así. Para ello, hará lo que esté en su mano para conseguir eso que cree que deben hacer o les debe suceder. Gran manipuladora e hipócrita, si alguien intenta ponerse en su camino o cambia sus planes, se convierte directamente en su enemigo, como en este caso Cenicienta. En cuanto a apariencia, utiliza colores oscuros, en concreto el rojo oscuro, casi vino, y el morado. Esto es algo que se ve mucho en las películas de Disney, y es que los villanos y villanas comparten colores. Tiene un aspecto gélido, recatado y sereno.

Este personaje cree tener la razón y saber que es lo mejor para sus hijas, y eso es casarse con un príncipe o con un hombre adinerado de alto estatus. Esto hace que no tenga escrúpulos y haga cualquier cosa que sea necesaria para conseguirlo. Además no pregunta ni cuestiona si

ellas es lo que desean, sino que se lo impone. De hecho, en una de las secuelas de Cenicienta, Anastasia se enamora de un panadero y ella hace lo imposible para sabotear esta relación.

Además, da por hecho que sus hijas no tienen posibilidades en comparación a Cenicienta con los hombres porque no son bellas y delicadas. Es decir, da a entender que lo único importante es ser sumisa, bella, frágil y dócil. No importa que tan inteligentes, graciosas u otras características y cualidades poseen, lo que va a determinar que encuentren a un hombre es su belleza y sus atributos físicos. Por ese motivo tiene sometida y aprisionada a Cenicienta, porque piensa que sus hijas en comparación a ella no tienen nada que hacer. No solo eso, sino que promueve la envidia de las hermanastras hacia la protagonista de la película.

Al final de la película, cuando Cenicienta consigue casarse con el príncipe, se enfada y vierte toda su frustración a sus hijas, ya que cree que son las culpables de todo esto. Así que, como castigo, les manda limpiar toda la casa y hacer las tareas que anteriormente hacía su hijastra. Además, ellas hacen estas labores de forma desastrosa, lo que recalca el concepto de que una “mujer de verdad” debe saber hacer a la perfección estas actividades domésticas.

6.1.2. Era intermedia

Esta era intermedia está compuesta por cinco películas de princesas Disney, que comprenden desde el año 1989 al 1997, si se tiene en cuenta cuando fueron producidos el primer y último film de esta categoría. En ella, se encuentran, ordenadas por fecha de estreno, *La Sirenita*, *La Bella y la Bestia*, *Aladín*, *Pocahontas* y *Mulan*. En el análisis de este proyecto, se examinarán los roles y arquetipos que aparecen en dos de ellas, *La Sirenita* y *Aladín*.

6.1.2.1. La Sirenita

Ariel

Ariel es la protagonista sirena de la cuarta película de princesas de Disney. Es la primera princesa de una nueva era que mostrará una evolución en los roles de las mujeres en estos films. Es la menor de las hijas del Rey Tritón. Larga melena roja, ojos grandes y característica vestimenta que consiste en unas conchas moradas y una cola de sirena verde.

El arquetipo que representa a esta princesa es el espíritu libre. Es una chica optimista, alegre, inquieta, jovial y muy curiosa. No se deja llevar por la razón ni la lógica, sino que se mueve por su corazón y sus sentimientos. Una característica que despunta es que parece que vive en su propio mundo de fantasía. A pesar de que se puede relacionar a Ariel con varios arquetipos, este es el que más encaja con su personaje, ya que resume su carácter a la perfección.

Se puede ver un claro progreso en el desarrollo del papel que performa la mujer en el universo Disney. Ya no se ve a una mujer desvalida y sin carácter. Ariel es una chica con carácter e ideas propias, mucho más rebelde, independiente y sobretodo curiosa. Su objetivo en la

película no es, como el de sus precursoras, encontrar el amor o una figura masculina que la rescate de la situación que viven, sino que su mayor deseo es conocer el mundo exterior y explorarlo, cosa que no puede llevar a cabo ya que es una sirena y no tiene piernas.

Aunque se puede ver claramente una evolución en cuanto a las aspiraciones y los deseos de las protagonistas de estas películas, sigue habiendo ciertos roles marcados que perpetúan a sus precursoras. En este caso, Ariel es mucho más curiosa y tiene más carácter que las princesas que le anteceden, pero todos sus propósitos y ambiciones desaparecen y quedan en segundo plano cuando esta se enamora. Ella es capaz de renunciar a todo, a su familia, sus amigos, su mundo e incluso su voz por un hombre que apenas conoce. Para poder enamorarlo, tiene que salir al exterior, pues ella siendo sirena no tiene posibilidades con un humano, así que acude a Úrsula para que la ayude con sus obstáculos para conseguirlo. Esta le dice que para concederle su deseo y darle piernas, tiene que entregarle su voz, y Ariel accede. Esta piensa que con su belleza vale, y aunque no se pueda comunicar con él, podrá seducirlo y conseguir un beso suyo solo por sus atributos físicos.

Por lo tanto, es cierto que se puede considerar que ha habido un progreso en el rol de la mujer protagonista en estas películas, y se ve reflejado en *La Sirenita*. Ya no aparece el arquetipo de mujer sufridora que vive en una situación desgraciada y aguanta todo y no hace nada para cambiarlo, como en el caso de Blancanieves o Cenicienta. Pero, aún habiendo una evolución, se sigue manteniendo el trasfondo y los estereotipos de las primeras películas: una princesa bella que está dispuesta a todo por conseguir el amor de un hombre.

Úrsula

Úrsula es la villana de la película. Vive en una cueva marítima apartada de los demás junto a sus secuaces. A diferencia de los demás personajes, esta no es una sirena, sino que es una

especie de medio humana medio pulpo. Se caracteriza por ser de color morado, pelo corto y blanco, y grandes ojos y labios.

El arquetipo relacionado con Úrsula es el de “la traidora”, una villana con dos caras. Por una parte, gran amiga y oyente, y por la otra todo lo contrario, una amiga falsa y manipuladora que usa los secretos y puntos débiles de sus víctimas para acabar con ellas. A pesar de que parezca que pretende ayudar, no es así, más bien todo lo opuesto. Y es que precisamente este personaje aparenta querer apoyar a la protagonista, concediéndole su deseo de tener piernas, lo que realmente desea es vengarse del padre de Ariel, el Rey Tritón, quien la desterró.

Ejerce el papel en la historia de “mujer fatal”, o “mala mujer”. Utiliza su carisma para manipular a la protagonista y hacerle creer que la puede ayudar en su propia conveniencia, para así poder aprovecharse de la situación y conseguir lo que quiere. Además, una característica que llama la atención es que la voz, que desarrolla un papel clave en la historia, es una voz masculina, no una voz dulce y aterciopelada.

Al igual que en Blancanieves, los colores juegan un papel significativo, y siguen la misma línea en todas las películas. En este caso, la villana tiene un color relacionado muy marcado, y este es el violeta, que simboliza feminismo y empoderamiento de la mujer. Como en el caso de la Reina Malvada, de el primer film de princesas de Disney, es solitaria, no necesita a nadie a su lado, excepto a sus secuaces, y no busca el amor.

Por último, es destacable la relación maldad-fealdad y bondad-belleza que se ve en esta película. A la protagonista la representan como una mujer con larga melena, tez fina, ojos bonitos y cuerpo delgado y fino, como en el cánon de belleza. Por lo contrario, a la villana la personalizan como una mujer con facciones desproporcionadas, boca y ojos grandes, pelo corto y sin movimiento y un cuerpo no normativo. Es por eso que se puede ver como la belleza es un factor clave y de vital importancia en este tipo de films.

Príncipe Eric

Este príncipe, a diferencia de los anteriores, tiene más protagonismo y aparece en más ocasiones que sus predecesores. Su nombre es Eric, y tiene una estética bastante distante a la de los personajes masculinos de las otras películas de princesas Disney. Con el pelo mucho más largo y despeinado, vestimenta mucho más simple y casual y también con rasgos más distintivos en comparación.

El arquetipo que se relaciona con el protagonista masculino de la película es el del líder, al igual que con el príncipe Henry de la Cenicienta. Es enérgico, aventurero, viril y masculino, y en cierto modo bohemio. No solo es príncipe sino que también es marinero, por lo que implica que tiene dotes de liderazgo y que ha nacido para dirigir.

La Sirenita es la primera película en la cual, como se ha mencionado en el análisis de la protagonista, la mujer salva al hombre. En este caso, es Ariel la que, en el naufragio del barco de Eric, le rescata y le salva la vida. Anteriormente en ninguna película se había visto al príncipe en una situación así, donde se le muestra vulnerable y en el que necesita la ayuda de la princesa para sobrevivir. A pesar de que esto muestra una evolución en la narrativa y los roles que aparecen en este tipo de películas, se sigue sin percibir a esta como la heroína, ya que es él quien acaba con el “mal”, es decir, la villana, y se convierte en el “salvador”. Por lo tanto, si bien es cierto que hay un progreso, el desenlace de la historia acaba siendo el mismo que en sus predecesoras: la dama acaba siendo rescatada por un hombre.

6.1.2.2. Aladín

Jasmine

Jasmine es la protagonista femenina de la película. A diferencia de las anteriores, el título del film no es su nombre o tiene relación con ella, sino que con el personaje protagonista masculino, Aladín. Es la princesa de Agrabah y es forzada a casarse con alguien que no desea, hasta que todo cambia cuando aparece Aladín.

El arquetipo que representa es el de “la exploradora”. Es leal, curiosa, atrevida y sincera. Dice sin tapujos lo que piensa, y es muy directa y con gran decisión, de pensamientos muy claros. Aún así, tiene un gran corazón y un gran sentido de la justicia. Este arquetipo representa de forma evidente a Jasmine, una chica que tiene claro sus objetivos y que no tiene miedo de expresar lo que siente.

Al igual que en *La Sirenita*, se puede ver una evolución en el rol que desempeña la protagonista femenina de la película. Ya no se le representa como una mujer desvalida, que espera y desea que un hombre la rescate, sino que se puede ver como es mucho más independiente, con pensamiento propio y objetivos, y que no se deja influenciar por las personas que hay a su alrededor, en este caso, su padre, que quiere casarla con Jaffar, el villano del film. Esto es un hecho importante pues es su padre quien tiene el poder de decisión. A pesar de que ella exponga sus pensamientos e ideas de forma clara, quien tiene el poder de decidir es un hombre.

Otra cuestión sustancial que tiene mucha importancia es que ella no desea un hombre. Su motivo y su deseo no es encontrar a un hombre que la salve o que la quiera, sino que su mayor anhelo es poder ser libre y decidir ella misma que ser o con quien estar. Se aparta

claramente esa idea que se puede ver en las primeras películas de princesas Disney en las cuales las protagonistas no hacían nada para cambiar la situación en la que se encontraban y esperaban a su “amor” para que las rescatara. No solo eso, sino que en el aspecto del amor no es nada material ni superficial. Ella se enamora de Aladín, siendo rico y siendo pobre, por como es y cómo la trata, no porque pertenencias tenga o a que clase social pertenezca. Es cierto de que él la engaña con ayuda del genio y le hace pensar que es príncipe, pero cuando descubre la verdad, a pesar de sentirse decepcionada por el engaño, decide quedarse a su lado y no dejarle.

Asimismo, cabe destacar que es la primera princesa que no lleva vestido o falda. Aunque parezca que puede ser un dato sin importancia, la realidad es que en aquel momento se asociaba la feminidad con llevar vestidos largos o faldas. Pero en este caso se puede ver a una princesa que, no solo no lleva vestido, sino que lleva pantalones y top corto. Y no solo eso, sino que es la primera princesa que no es blanca.

Si bien es cierto que se puede ver una clara evolución en comparación a sus antecesoras, el final de la película es el mismo. Y es que, a pesar de que Jasmine es una princesa mucho más independiente y decidida, acaba siendo rescatada por un hombre, como en los films animados de Disney que le preceden.

Aladín

Aladín es el protagonista masculino de la historia y el que le da el título a la película. De las princesas de Disney, es la primera que no lleva el nombre de la chica, sino que relata y se centra en la historia del héroe. Se trata de un chico pobre y ladrón de Agrabah, que a raíz de encontrar una lámpara mágica con un genio que cumple sus deseos, se convierte en príncipe para enamorar a la princesa Jasmine.

Se puede relacionar con dos arquetipos distintos. Por una parte, “el aventurero”, un amante de la acción que necesita emociones nuevas y riesgo para vivir, muy atrevido e inquieto, y por otra parte representa también “el chico malo”, un chico rebelde, y muy carismático, que va contra las reglas. Aladín es una representación de estos dos arquetipos, por una parte es aventurero y lucha por lo que desea, y por otra parte es rebelde y capaz de ir en contra de todo por conseguir sus objetivos.

En esta película se puede ver un personaje masculino que no suele aparecer en este tipo de películas. No es un príncipe o un hombre adinerado que rescata a la princesa o dama, de hecho, es pobre, vive en la calle, y se dedica a robar. De carácter es mucho más inteligente y astuto, lucha por sobrevivir, y de apariencia también se diferencia, pues tiene un aspecto mucho más descuidado y salvaje. No representa al hombre perfecto.

A su vez, Aladín es el primer protagonista masculino que es el primero en mostrar interés amoroso con la mujer antes de que ella lo haga, y que también sea correspondido, ya que hay villanos en otras películas Disney que lo muestran, aunque más que amor sea obsesión o por interés. En este caso, al contrario de en las anteriores, él es quien muestra ese interés y tiene como deseo mantener una relación con ella. Aún así, para conseguirlo le miente y la engaña con ayuda del genio, ya que cree que no se fijará en él al tener una vida humilde y ser pobre, por lo tanto tiene un prejuicio de que la princesa será superficial y materialista, cosa que no es así.

Por último, cabe mencionar que a pesar de engañarla y que ella sea una mujer independiente, es él quien la rescata y acaba convirtiéndose en el héroe. Como en la otras películas, a pesar de que se ve una clara evolución y no existen esos roles tan marcados que aparecen en las que le anteceden, acaba de una forma muy parecida, alzando al hombre como héroe y a la mujer como a una persona que necesita su ayuda para poder conseguir sus objetivos y ser “libres”.

Jafar

Jafar es el Gran Visir del padre de Jasmine, el sultán de Agrabah. Su mayor deseo es convertirse él mismo en sultán, y como no puede conseguir la lámpara mágica para pedirle el deseo al genio, intenta casarse con su hija. Es el villano de la película y es capaz de hacer cualquier cosa para conseguir su objetivo.

El arquetipo que le representa es el de “el tirano”. Desea poder sobre todas las cosas, y hará cualquier cosa, y pagará cualquier precio para conseguirlo, en este caso, convertirse en sultán. Las personas que le rodean son simples peones en su juego, y no tiene miramientos, destruirá a todo aquel que se interponga en su camino hacia su objetivo.

De nuevo se puede ver, como en *La Sirenita*, la relación maldad - fealdad. Todos los demás personajes son adorables, bellos, y guapos, en cambio el villano no. Jafar es alto, muy delgado y con facciones en su cara desproporcionadas. Y otro factor que resalta es que es un hombre, ya que en las anteriores películas analizadas la parte malvada la ejercía una mujer, movida por la envidia y los celos.

Su objetivo es conseguir ser sultán, como se ha mencionado anteriormente, y está dispuesto a hacer todo lo que se pueda hacer para conseguirlo. Como no puede hacerlo a través del genio de la lámpara, pretende casarse con Jasmine para así poder lograrlo. Ella muestra su rechazo y su desacuerdo con eso, pero él se aprovecha de que quien tiene la última palabra y el poder de decisión no es ella, sino su padre, es decir, un hombre. Como si ella por ser mujer y princesa no tuviese el derecho a decidir qué hacer con su vida. Se ve la evolución en el rol de la mujer en las películas cuando ella muestra repudio y rehúsa de esa idea.

6.1.3. Era moderna

Esta última era, a la cual se le denominara la era moderna, es la más actual y la que se acerca más a esta década. Comprende desde el año 2009 al 2013 y se compone de cuatro películas, que son *Tiana y el Sapo*, *Enredados*, *Brave* y *Frozen*. En este apartado del proyecto se procede a analizar el film de *Enredados*.

6.1.3.1. Enredados

Rapunzel

La protagonista de esta película es Rapunzel, una joven caracterizada por su gran melena rubia y grandes ojos verdes expresivos. Su pelo tiene poderes capaces de rejuvenecer y por ello la villana Gothel, la tiene cautiva en su torre y no la deja salir. En realidad, ella es la hija de los reyes de Corona, que fue secuestrada por la malvada y, por ese motivo, cada año el día de su cumpleaños tiran farolillos por la noche.

Este personaje se puede relacionar con dos arquetipos de heroína diferentes que tienen mucho en común. Por una parte, Rapunzel es “el espíritu libre”, optimista, inquieta, curiosa, alegre e impulsiva, se deja llevar por sus sentimientos y vive en su propio mundo. Por otra parte también se puede ver representado por “la exploradora”, valiente, sincera, sin temor a expresar sus ideas y pensamientos, y con gran corazón. Todas estas características se pueden vincular con la protagonista de *Enredados*, y resumen a la perfección su personalidad.

Se puede ver una evolución en los objetivos de la princesa, y es que, como en el caso de Ariel o Jasmine, su objetivo no es encontrar el amor, sino salir de su torre al mundo exterior, conocerlo, vivir y ver de dónde vienen esas luces que ve desde su ventana cada año el día de

su cumpleaños. A diferencia de las dos mencionadas anteriormente, su deseo no queda eclipsado cuando aparece un hombre, sino que se mantiene hasta el final de la película, aunque el héroe Flynn esté a su lado. Eso implica un gran progreso, pues hace el papel de compañero y ayudante, y hace a la protagonista mucho más independiente. No solo eso, sino que se puede ver como no solo se dedica a limpiar, sino que tiene otras inquietudes o *hobbies* como pintar, leer, teatro o escalar, dentro de sus posibilidades en la torre.

La característica que destaca en esta princesa es que tiene poderes. Esto no había sucedido en ninguna de sus predecesoras. Su pelo tiene el poder de rejuvenecer. A pesar de tener un poder, en la película representa más bien una desventaja o inconveniente, ya que la villana se aprovecha de eso y la mantiene presa por ese motivo. Para ser libre, debe cortar esa larga melena rubia y, por lo tanto, renunciar a sus poderes para que no se aprovechen otras personas de ella. Esto demuestra una gran valentía y un gran poder de decisión.

En cuanto a la relación con el héroe de la película, se ve un desarrollo en comparación a las princesas que le preceden. No cae rendida a sus pies desde el primer momento y él la debe rescatar. Le ayuda a salir de la torre y conocer el mundo exterior, pero no sienten amor desde el momento en el cual se ven. De hecho, Flynn entra en su atalaya y ella le da un sartenazo en la cabeza y le ata a una silla para descubrir quién es y cuáles son sus intenciones. A medida que va sucediendo la película se enamoran el uno del otro, manteniendo alguno de los mitos del amor romántico, pero modernizando.

Por lo tanto, se puede decir que *Enredados* muestra la evolución de las princesas y la modernización con el paso del tiempo. Aún así, sigue manteniendo la esencia de los personajes y los estereotipos que aparecen en todas las películas de Disney.

Flynn

Flynn Rider es el protagonista masculino de la película, el héroe. A diferencia de las demás parejas de las princesas Disney, no es un príncipe azul, si no que es un ladrón. Es precisamente esta la manera en la que los dos se conocen. Él quiere entrar a robar en esa torre y se acaba enamorando de la chica que está cautiva en ella.

El arquetipo que representa este personaje es el del “hombre encantador”. Este arquetipo se caracteriza por ser un chico divertido, carismático y atractivo, que no es responsable ni se puede confiar en él demasiado. Suele ser el protagonista masculino de la película, como es el caso, y tiene tendencia a no comprometerse con nadie ni nada, a pesar de que a medida que se desarrolla la trama, este evoluciona y se enamora. Y esto representa de forma evidente a este personaje, que empieza siendo un ladrón y acaba enamorándose de la princesa.

Algo a destacar de este personaje, es que no es un príncipe. A diferencia de las anteriores películas, en las cuales el protagonista masculino era un príncipe o un hombre adinerado como un duque o un conde, este es precisamente todo lo contrario, un ladrón, al igual que Aladín, el único personaje que tampoco es un chico acomodado. La principal distinción entre estos es que Aladín finge ser un príncipe para enamorar a Jasmine, en cambio Flynn se muestra tal y como es ante su amada Rapunzel. Además, se distingue entre los demás por su carácter chulesco, irónico y gracioso. No es un personaje elegante, sofisticado, refinado y serio, al contrario.

Se puede ver también una clara evolución en cuanto a los roles de género que aparecen y representan los personajes en las anteriores. Los dos protagonistas son valientes, enérgicos y con objetivos distintos en la vida, a pesar de que se acompañen y estén juntos. Por lo tanto, se ve mayor igualdad entre ellos y no una diferencia, tanto de clase como de género.

A pesar de todo esto, se sigue manteniendo el esquema de hombre salva a mujer, y se convierte en héroe. Si bien es cierto que como se ha mencionado antes, la princesa tiene un rol mucho más independiente y valiente, él es quien finalmente la rescata, cortándole el pelo y despojándola de sus poderes, liberándola de las correas que le ataban a Gothel y convirtiéndose él en el héroe salvador de la película, aunque no de forma tan evidente como en los otros films.

Madre Gothel

Madre Gothel es la villana de la película. Raptó a la hija de los reyes de corona, Rapunzel, debido a que su melena tenía poderes mágicos y hacían que fuese joven eternamente. Esta, la mantenía en una alta torre, de la cual la protagonista no podía escapar. Su mayor deseo era mantenerse bella y joven toda la vida, a pesar de que al final acaba convirtiéndose en lo que verdaderamente es.

Este personaje se relaciona con dos arquetipos. El principal es “la zorra”, tiene como única meta alcanzar sus objetivos, es decir, mantenerse joven y bella, y no le importa cómo las personas que le rodean se vean afectadas por sus hechos. Es mentirosa y tramposa, hará todo lo que sea posible para lograrlo. Además, de cierta manera también se relaciona con “la traidora”, ya que tiene dos caras, una amable, que hace creer a Rapunzel que su cautividad es por su bien, y otra cara oscura, que usa las debilidades de los demás para su propio beneficio.

De nuevo, en este film, se ve lo que es más importante para una mujer, mantenerse guapa y jovial. Ella lo que desea no es ser inteligente, graciosa o importante, sino conservar su belleza y su lozanía. Y es por este motivo por el cual hace todo, incluso raptar a una niña y convertirla en una esclava, aunque le haga pensar que es por su propio bien. Esta ataca la autoestima de la protagonista, la desprecia, le hace hacer todas las tareas del hogar, etc.

La villana corrompe ese concepto de feminidad. No necesita a un hombre y se vale por sí misma, lucha por sus objetivos, sean los que sean, no lleva a cabo las tareas del hogar, y hace lo que comúnmente se relaciona con los hombres, como en el caso de la madrastra de Blancanieves. Por lo tanto, se asume que hay una relación entre feminidad y bondad, y mujer empoderada y maldad. Al igual que, como en el caso de sus predecesoras, la relación entre fealdad y maldad. Al principio es cierto que tiene un aspecto bastante simple y usual, aunque cuando recupera su verdadero aspecto, se convierte en una persona desagradable y muy poco estética.

6.2. Test de Bechdel

El test de Bechdel es un modelo creado por la ilustradora Alison Bechdel (1986) para evaluar el papel de las mujeres y el machismo en una película a través de tres preguntas. Por primera vez, este test apareció en una tira cómica de la creadora en la cual, dos amigas iban al cine y, para decidir que película verían, tenían en cuenta esta norma. Al final, no había ninguna que tuviera las tres condiciones y decidían marcharse a casa.



Figura 6 Ilustración de Alison Bechdel (1986)

Como se puede ver en la ilustración de Alison Bechdel, para que una película supere este test debe cumplir tres requisitos, que son los siguientes:

El primero, en la película tienen que aparecer mínimo dos personajes femeninos, y estos tienen que tener nombre.

El segundo, estos dos personajes tienen que interactuar entre ellas y hablar.

Y, por último, el tercero, su conversación no tiene que tratar sobre un hombre.

Por lo tanto, a partir de esta premisa, se analizará cada película elegida de distintas eras, para ver si superan este test, punto por punto. Esto ayudará a determinar qué papel ejercen los personajes de estos films.

6.2.1. Blancanieves y los siete enanitos

La primera premisa del test de Bechdel es que haya dos personajes femeninos con nombre. En Blancanieves, aparecen dos personajes con gran peso que son mujeres: Blancanieves y la Reina Malvada. La primera parte de la regla si se cumple. A pesar de eso, la villana no tiene nombre, se refieren en todo momento a ella como la Reina Malvada. Hay personas y fans que le denominan como la Reina Grimhilde, pero en ninguna parte del film se alude con este nombre a ella, así que esta primera norma no se cumple.

Teniendo en cuenta esto, esta película no supera el test de Bechdel, pero aún así se analizarán los otros puntos. El segundo es si estos personajes femeninos interactúan entre ellos, y la respuesta es sí. Cuando la Reina Malvada se convierte en una anciana para darle la manzana envenenada a Blancanieves, las dos se encuentran y mantienen una conversación.

La tercera y última norma es la de si en la conversación que mantienen es sobre un hombre. Esto es complicado de determinar pues, si bien no hablan de un hombre como tal, es cierto que la Reina Malvada convence a Blancanieves de que se coma la manzana engañándole y diciéndole que es la manzana mágica del amor, y que todos sus sueños se cumplieran comiéndose la manzana. No mencionan a un hombre como tal y concretamente, pero sí que el

sueño y objetivo de la princesa es encontrar el amor verdadero, y por lo tanto el mensaje del hombre está implícito en esa conversación que mantienen.

Por todas estas razones, la película de *Blancanieves* no pasa el test de Bechdel. A pesar de que cumpla una de las normas, no se puede considerar que el primer film de las princesas Disney supere el test.

6.2.2. Cenicienta

La primera regla, es decir, la de que haya dos o más personajes femeninos con nombre, en este film se cumple de forma clara y con creces. No solo la protagonista Cenicienta y la villana Lady Tremaine, tienen nombre, sino que aparecen muchos más en la película, como por ejemplo Anastasia, Drizellda, Perla o Suzy, las dos últimas son ratones, pero femeninas. Por lo tanto, esta norma la cumple.

El segundo punto del test de Bechdel es que las mujeres interactúen entre ellas, y de nuevo se cumple la regla. Hay en varios momentos en los cuales los personajes femeninos hablan y mantienen conversaciones, como por ejemplo el hada madrina con la protagonista, las hermanastras con Cenicienta, la madrastra con sus hijas y Cenicienta, etc.

Esto lleva a la tercera norma, la de que alguna de esas conversaciones no debe tratar de un hombre. A pesar de que en varias ocasiones hablan entre ellas del príncipe, en otras hablan de temas muy variados como por ejemplo el baile o las tareas de Cenicienta. Por lo cual, el film supera también esta regla.

Cenicienta por todas estas razones, supera el test de Bechdel. La segunda película de princesas de la saga de Disney supera con creces el test y, aunque se pueden ver en el film

personajes con roles estereotipados y marcados por la sociedad de la época, se empieza a incluir la presencia de mujeres y a dar importancia a la representación de las mismas.

6.2.3. La Sirenita

En este film de la sirena más conocida de Disney, se cumple la primera regla del test de Bechdel, la de que haya dos personajes o más femeninos y que tengan nombre. Los dos más evidentes son el de la protagonista, Ariel, y el de la villana, Úrsula.

La segunda norma que es necesaria para superar el test, es si estas dos mujeres mantienen una conversación, y de nuevo cumple esta norma. Ariel y Úrsula interactúan en varias ocasiones, y mantienen varios diálogos entre ellas, por ejemplo cuando la sirena visita a la villana en busca de ayuda para cumplir su deseo, tener piernas y salir al exterior.

Por último, la tercera regla es la de que esa conversación no debe ser sobre un hombre. En este caso, ¿se cumple esta premisa? Es difícil de determinar, pues, a pesar de que es cierto que hablan sobre el deseo de Ariel de tener piernas y no explícitamente sobre Eric, está presente en el objetivo de la princesa. Es decir, no se menciona de forma constante al príncipe pero la protagonista desea salir al exterior para poder estar con él, así que se podría decir que *La Sirenita* no cumple esta última regla.

A pesar de que este film pasa las dos primeras premisas del test, no se puede considerar que lo supere, pues en la última no se supera. Es cierto que es complicado determinar este último punto, ya que puede ser un poco subjetivo dependiendo de la persona que lo analice, pero teniendo en cuenta que implícitamente se habla sobre el príncipe o en relación a él, la película no supera el test de Bechdel.

6.2.4. Aladín

Esta película no supera la primera premisa del test de Bechdel, que es el de que tienen que aparecer mínimo dos mujeres con nombre propio. En este caso, solo aparece una mujer principal en el film, Jasmine, la princesa de Agrabah, y por lo tanto esta película no supera el test.

Se podría analizar la segunda y la tercera norma del test, pero en ambos casos, el film no cumple con esas reglas. El hecho de que no aparezcan mujeres, hace que Jasmine no interactúe con ninguna, y menos que mantenga una conversación. Evidentemente, si no habla con una mujer, no puede hablar ni de hombres, ni de amor, ni de nada.

Todos estos puntos hacen que evidentemente, *Aladín* no supere el test. Es curioso porque es una película relativamente moderna para su época, y si se analizan los roles de los personajes se ve como hay una evolución en cuanto al rol de la mujer, en comparación a sus antecesoras. Aún así, en relación al test de Bechdel, definitivamente no lo supera y es la única película analizada que no cumple ninguna de las tres normas.

6.2.5. Enredados

La primera regla para pasar del test de Bechdel es que aparezcan como mínimo dos mujeres con nombre. Esta película supera por los pelos esta premisa, teniendo en cuenta que las dos únicas mujeres con nombre en el film son la protagonista, Rapunzel, y la villana, Gothel. Es cierto que al final aparece también la reina de Corona, madre de Rapunzel, pero no se sabe cuál es su nombre así que no cuenta.

La segunda norma también la cumplen. La protagonista pasa mucho tiempo sola en la torre, y con la única persona que interactúa y mantiene conversaciones es Madre Gothel, además de con su camaleón Pascal, por lo tanto, se cumple la segunda premisa.

La tercera es que su conversación no sea siempre sobre un hombre o tenga relación con este. *Enredados* cumple esta norma, ya que en la mayoría de ocasiones, cuando dialogan es de la villana haciéndole cumplidos falsos para convencerla y persuadirla de que se quede con ella y no salga nunca de esa torre, aunque sea su mayor deseo.

Por todo esto, esta película supera el test de Bechdel. Cumple todas las normas y es un film en el cual se nota la evolución de Disney, en este sentido.

7. Conclusiones

El objetivo principal de este proyecto es analizar los roles y arquetipos de la mujer en las películas de princesas Disney y comprobar si hay un proceso de evolución en este o si, por el contrario, sigue manteniendo esos estereotipos desde sus primeras películas. Por este propósito, se han analizado cada uno de los personajes de cinco películas elegidas y se les ha sometido al test de Bechdel, un test que determina si en un film hay igualdad de género. Además, se realizará un *FanDub* para mostrar que con solo y exclusivamente la sustitución de guion y la grabación de voces, se puede conseguir un resultado completamente distinto al original y tratando temas diversos que no se suelen tratar en este tipo de películas como por ejemplo podrían ser la libertad sexual o la menstruación. Centrándose en el objetivo principal, que es ver si hay una evolución en los arquetipos que representan las protagonistas femeninas de estas películas, se pueden extraer unas conclusiones sobre este tema.

Por lo tanto, ¿se puede considerar que ha habido un cambio o progreso en los roles de estos films? La respuesta no es clara. Es decir, si bien es cierto que a medida que han pasado los años y han producido películas, las princesas, villanos y príncipes han ido evolucionando.

En las primeras, como en *Blancanieves y los siete enanitos* o *Cenicienta*, podemos ver como las protagonistas eran mucho más sumisas y dependientes, que como único objetivo tenían encontrar el amor, y toda la trama se basaba en eso. Además, las villanas de estos films se movían por celos a las princesas, y no por su forma de ser o por sus habilidades, sino simplemente por su belleza y su físico, cosa que deja entrever que lo más importante para una mujer debe ser eso, su apariencia y un hombre. A pesar de eso, es cierto que en las malvadas se puede ver un cierto atisbo de feminismo o de independencia, ya que están solas, no buscan un hombre y se valen por ellas mismas, a diferencia de las protagonistas. Y no son vistas desde ese punto de vista como heroínas o mujeres libres, sino cómo lo feo, lo malo, lo desagradable. Por eso, se da a entender que eso es lo que no hay que hacer y que tener otros

deseos o ambiciones no es lo que está bien. Hay que entender que es otra época, y que por lo tanto, verlo desde un prisma actual es simplemente con el propósito no de prohibir o censurar estos films, sino para verlos desde una perspectiva crítica y disfrutarlos, teniendo en cuenta que no se debe de crear un juicio con el enfoque de la sociedad actual, sino de una más anticuada con otros valores.

En la era intermedia, con *La Sirenita* y *Aladín*, se puede ver una evolución. Las princesas de estas películas son mucho más curiosas y atrevidas. Tienen deseos y pensamiento propio, y tienen en común que quieren descubrir qué hay en el mundo exterior y explorarlo. A pesar de eso, todas sus aspiraciones e intereses quedan desdibujados cuando aparece el príncipe, y la misión de ellas ya no es descubrir que hay más allá de su entorno, sino dedicarse a él al cien por cien. No solo eso, sino que al igual que en sus predecesoras, quedan en un segundo plano y quien recibe toda la admiración y gloria es el príncipe, el héroe, quien las salva y les da lo que ellas desean.

Finalmente en la última era, habiendo analizado en esta a *Enredados*, es posible afirmar un progreso, ya que la protagonista, a pesar de encontrarse encerrada en la torre por la villana y de tener la ayuda de Flynn, que no es un príncipe, es un ladrón, es mucho más independiente, y ella sí que no tiene el objetivo de encontrar el amor. Al igual que las princesas analizadas en la era intermedia, su deseo es descubrir y explorar el mundo más allá de su habitáculo, y lo hace. No para encontrarse con su amor, sino a su lado, los dos juntos.

Por lo tanto, después de analizar y realizar el test de Bechdel a estas películas se ha llegado a una conclusión. Y esta es que si que hay una evolución en los arquetipos de las protagonistas Disney, pero que aún queda mucho por hacer y mejorar, pues todas comparten conceptos, arquetipos y nociones comunes.

En cuanto a la parte más práctica del proyecto se planteó la idea de mediante el *FanDub*, la reescritura de guion y la grabación de nuevas voces, se le podía dar a las escenas de estos clásicos animados una nueva interpretación totalmente distinta y modernizada, alejándose de esos roles antiguos que había y hay. Después de la realización de esa parte, con la nueva interpretación que se les ha dado a dos escenas, se puede afirmar que, utilizando las mismas imágenes de las escenas originales, y cambiando simplemente los diálogos y sonidos, es decir, toda la parte de lo que sería el audio inicial, mediante el *FanDub* una escena puede cambiar totalmente de significado y modernizarse.

8. Viabilidad

8.1. Viabilidad técnica

Para el desarrollo de este proyecto se han necesitado diferentes elementos con el fin de conseguir el resultado final, sobretodo en lo que a la parte práctica se refiere. Por ejemplo, para la grabación y la edición de las voces se ha requerido micrófono, el lugar, programas, y demás.

Para empezar, se han precisado instrumentos como por ejemplo el micrófono, pie de micro, mesa de mezclas, etcétera. No solo eso, sino que además un software que permita la grabación de voces y la realización de la mezcla de las mismas y un lugar donde poder llevar a cabo todos estos procesos del *FanDub*, asimismo de la presencia de un/a técnico/a que colaborase con el proyecto.

Todos los materiales han sido encontrados mediante el servicio de la universidad TecnoCampus Mataró SERMAT y a su vez el estudio y el programa con el cual se ha realizado la mezcla, que ha sido *ProTools*. Este software es el ideal ya que se puede hacer la grabación de las voces a la vez que se ve el vídeo y comprimir y ecualizar los sonidos, todo en el mismo programa, consiguiendo de esta manera un *lipsync* más concreto posible. En cuanto al técnico, se ha contado con la colaboración de Carlos Apolo, que ha contribuido en la parte técnica.

Debido a la situación que se ha vivido este año 2020, con la pandemia del covid-19 siempre ha habido una alternativa. Y es que, en caso de no poder recurrir a los recursos y servicios de

la universidad, se disponía de recursos propios para la ejecución del trabajo, aunque finalmente no han sido necesarios.

8.2. Aspectos legales

En este proyecto se ha hecho un uso de material, en concreto de las imágenes, de dos películas de la productora Walt Disney Pictures con tal de hacer el *FanDub*. Cabe recalcar que estas imágenes no son material propio sino que pertenecen a esta productora y sirven un propósito sin ánimo de lucro y meramente ejemplificativo.

En ningún caso estas imágenes se pueden distribuir en ninguna red social ya que supondría un delito de imagen, tanto en Youtube, en Instagram, o en cualquier otra plataforma. A pesar de que se pueda recurrir al uso legítimo, ya que este proyecto cumple con los puntos que tiene que seguir que un vídeo lo sea, como por ejemplo que sea sin ánimo de lucro, de corta duración, variando totalmente el significado, etc. se ha decidido hacer un uso como se ha mencionado antes únicamente ilustrativo para demostrar que, mediante la reescritura de guion y la grabación de nuevas voces unas mismas imágenes pueden tener un significado totalmente distinto al original.

8.3. Viabilidad económica

Para este proyecto no se ha necesitado recursos económicos exteriores. Como se ha mencionado anteriormente, lo que podría suponer el coste, que es todo el material o la sala de grabación, se va a hacer mediante los recursos que nos pone a disposición la universidad Tecnocampus Mataró, por medio de SERMAT, o con recursos propios.

8.4. Plan de trabajo

En el siguiente plan de trabajo se puede ver una aproximación de los tiempos que ha llevado cada fase del proyecto. Como se puede ver, algunos se superponen con otros, ya que han desarrollado a la vez. A su vez, aquí se pueden ver todas las fases, tanto las que son de la parte teórica hasta las de la parte práctica del trabajo.

Actividad	Sep.	Oct.	Nov.	Dic.	Ene.	Feb.	Mar.	Abr.	May.	Jun.	Jul.
Planteamiento											
Anteproyecto											
Entrega del anteproyecto											
Análisis											
Elección de escenas											
<i>Lipsync</i>											
Escritura del guion											
Grabación de voces											
Mezcla											
Entrega final TFG											
Defensa TFG											

Figura 7 Plan de trabajo

Fuente: Elaboración propia

9. Referencias

9.1. Bibliografía

Aula Magna (2017). *Brioenfurecida: “Si ese lo saca, que hace videos y no escribe, yo que escribo... ¿por qué no?”*. Aula Magna. Recuperado de: <https://www.aulamagna.com.es/entrevista-brioenfurecida-si-este-lo-saca-que-hace-videos-y-no-escribe-yo-que-escribo-por-que-no/>

Ávila, A. (1997). *El doblaje*. España: Cátedra.

Bechdel, A. (1985). *The Rule. Dykes to Watch Out For*. EEUU, Nueva York: Firebrand Books

Briceño, G. (2019). *Doblaje*. Euston. Recuperado de: <https://www.euston96.com/doblaje/>

Campbell, J. (1959). *El héroe de las mil caras: Psicoanálisis del mito*. Ciudad de México: Fondo de Cultura Económica.

Castells, M. (2005). *La era de la información. Economía, sociedad y cultura*. Vol. 1: La sociedad red. España: Alianza Editorial.

Chaume, F. (2004). *Cine y traducción*. Madrid: Cátedra.

Chaves, A. R. (2012). *Masculinidad y feminidad: ¿De qué estamos hablando?* Costa Rica. Recuperado de: <https://www.revistas.una.ac.cr/index.php/EDUCARE/article/view/4746/16003>

Córcoles, R. (2017). *Idiotizadas, un cuento de empoderadas*. Barcelona, España: Grupo Planeta.

Córcoles, R. (2017). *Moderna de pueblo. Idiotizadas, un cuento de empoderadas*. Barcelona.

Recuperado de: <https://modernadepueblo.com/idiotizadas/>

Cowden, T. D., LaFever, C., Y Vidars, S. (2000). *The Complete Writer's Guide to Heroes & Heroines: Sixteen Master Archetypes*. EEUU: Lone Eagle Publishing Co.

Cowden, T. D. (2011). *Fallen Heroes: Sixteen Master Villain Archetypes*. EEUU: Fey Cow Productions.

Coyne, S., Linder, J., Nelson, D., Birckbeck, V., Y Rasmussen, E. (2016). *Pretty as a Princess: Longitudinal Effects of Engagement With Disney Princesses on Gender Stereotypes, Body Esteem, and Prosocial Behavior in Children*. Child Development. Volumen 00 (0), 1-17.

El doblaje. (2012). *Hector García*. El doblaje. Recuperado de: <https://www.eldoblaje.com/datos/FichaActorDoblaje.asp?id=71104&pag=3&orden=>

Ellis, C. (1995). *A History of Films*. EEUU: Allyn & Bacon.

Filmaffinity 1. (s.d). *Blancanieves y los siete enanitos (1937)*. Filmaffinity. Recuperado de: <https://www.filmaffinity.com/es/film991538.html>

Filmaffinity 2. (s.d). *La Cenicienta (1950)*. Filmaffinity. Recuperado de: <https://www.filmaffinity.com/es/film807711.html>

Filmaffinity 3. (s.d). *La Sirenita (1989)*. Filmaffinity. Recuperado de: <https://www.filmaffinity.com/es/film130551.html>

Filmaffinity 4. (s.d). *Aladdín (1992)*. Filmaffinity. Recuperado de: <https://www.filmaffinity.com/es/film800220.html>

Filmaffinity 5. (s.d). *Enredados (2010)*. Filmaffinity. Recuperado de: <https://www.filmaffinity.com/es/film918917.html>

Hernández, Y. (2006). *Acerca del género como categoría analítica*. *Nómadas. Revista crítica de ciencias sociales y jurídicas*, 13 (1), 111-120.

Hillesheim, B., Dhein, G., De Lara, Lutiane. y Da Cruz, Rodrigues (2008). *Sobre monstruos, cine y cuentos de hadas: intertextualidad e infancia*. Universidad de Santa Cruz do Sul. Brasil. Recuperado de: <https://biblioteca.org.ar/libros/152374.pdf>

Instituto Nacional de las Mujeres, (2003). *Módulo educativo psicología-secundaria: Aplicación de la visión de género a los programas de estudio del MEP*. San José, Costa Rica: INAMU, MEP.

Izard, N. (1992). *La traducció cinematográfica*. Cataluña: Generalitat de Catalunya.

Jaramillo, D., Y Suárez, C. (2012). *Las voces de la red: la invisible dinámica del "fandoblaje" en América Latina*. Universidad Externado de Colombia. Colombia. Recuperado de: <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=4321677>

Jenkins, H. (2010). *Piratas de textos: fans, cultura participativa y televisión*. Estados Unidos. Paidós Comunicación.

Jung, C. J. (1970) *Arquetipos e inconsciente colectivo*. Barcelona, España: Ediciones Paidós Ibérica S.A

López, A. y Güida, C., (2002). *Aportes de los estudios de género en la conceptualización sobre masculinidad*. Recuperado de: <https://www.inau.gub.uy/biblioteca/sexu4.doc>

Martín, L. (s.d). *Estudio de las diferentes fases del proceso de doblaje*. CEPAV.

McKee, R. (2008). *El guión. Sustancia, estructura, estilo y principio de la escritura de guiones*. Barcelona: Alba Editorial, S.L.U.

Mendoza, M. (2015). *El doblaje y el español neutro en las películas de animación de Disney* (Trabajo de Fin de Grado). UVic. Cataluña.

Nadales, J. (2017). *Keunam, el youtuber que “traduce” las películas de Disney al murciano*. El Mundo. Recuperado de: <https://www.elmundo.es/f5/mira/2017/01/28/5889f44f468aeb21128b461e.html>

Núñez, A. (2007). *¿Será mejor que lo cuentes!?: Los relatos como herramientas de comunicación (storytelling)*. España: Empresa ACTIVA.

Palomar, S. (2020). *Así es la primera película de la historia doblada al catalán*. Time Out. Recuperado de: <https://www.timeout.es/barcelona/es/noticias/asi-es-la-primera-pelicula-de-la-historia-doblada-al-catalan-061120>

Porcel, M. (2017). *En el siglo XXI, las princesas Disney se mandarían WhatApps... y serían descacharrantes*. Huffpost. Recuperado de: https://www.huffingtonpost.es/2017/09/08/en-el-siglo-xxi-las-princesas-disney-se-mandarian-whatapps-y-serian-descacharrantes_a_23201491/

Riba, R. (2017). *Lola Vendetta, más vale Lola que mal acompañada*. Barcelona, España: Editorial Lumen.

Rodríguez, B., y Acevedo, M. (2019). *Los orígenes del doblaje. El doblaje en España*. Atril. Recuperado de: <https://www.atrildoblaje.com/2019/04/10/los-origenes-del-doblaje-el-doblaje-en-espana/>

Rodríguez, M. y Melgarejo, I. (2009). *Cine infantil: aproximación a una definición*. Universidad Católica de San Antonio. Recuperado de: https://repositorioinstitucional.ceu.es/bitstream/10637/5882/1/n%c2%ba10_pp167_181.pdf

Seidler, V. (2002). *Transformando masculinidades: El trabajo, la familia, y la cultura*. EMAKUNDE (Ed.), Congreso Internacional los hombres ante el nuevo orden social (pp. 19-28). Vitoria-Gasteiz, España: EMAKUNDE. Recuperado de: <http://www.emakunde.euskadi.net/u72-publicac/es/>

Tripero, A. (2006). *El desarrollo de la inteligencia fílmica. La comprensión audiovisual y su evolución en la infancia y adolescencia*. CNICE.

Truby, J. (2009). *Anatomía del guión. El arte de narrar en 22 pasos*. Barcelona: Alba Editorial.

Vogler, C. (1998). *El viaje del escritor*. Barcelona: Ediciones Robinbook, 2002.

9.2. Filmografía

Musker, J. y Clements, R. (Dir.). (1992). *Aladdín*. [Película]. Estados Unidos: Walt Disney Pictures.

Dodd Hand, D., Cottrell, B., Jackson, W., Morey, L., Pearce, P. y Sharpsteen, B. (Dir.). (1937). *Blancanieves y los siete enanitos*. [Película]. Estados Unidos: Walt Disney Pictures.

Jackson, W., Luske, H. y Geronimi, C. (Dir.). (1950). *Cenicienta*. [Película]. Estados Unidos: Walt Disney Pictures.

Clements, R. y Musker, J. (Dir.). (1989). *La Sirenita*. [Película]. Estados Unidos: Walt Disney Pictures.

Greno, N. y Howard, B. (Dir.). (2010). *Enredados*. [Película]. Estados Unidos: Walt Disney Pictures.

10. Anexo

10.1. Arquetipos según Cowden (2011)

10.1.1. Arquetipos de héroe

El líder: Un líder trabajador, emprendedor, activo y enérgico. Ya sea por que se labró su camino a la cúspide o porque haya nacido para dirigir siempre consigue sus objetivos, y no para hasta conseguirlos. Esto implica que en ocasiones es un poco dominante y rígido.

El chico malo: Un chico rebelde, carismático, y astuto. Llama la atención porque va en contra de las reglas establecidas, y eso hace que sea peligroso e indómito. Habitualmente es el personaje masculino principal.

El mejor amigo: Un chico normal, agradable, responsable y dulce. Es tranquilo y un tanto inseguro, siempre preocupándose por los demás. El amigo que todo el mundo quiere tener.

El hombre encantador: Un chico divertido, atrayente. No es para nada responsable ni es una persona en la que se pueda confiar demasiado. El típico joven que no quiere comprometerse con nadie ni nada, aunque en muchas ocasiones ese personaje evolucione durante la trama y se enamore.

El alma perdida: Un personaje sensible, nostálgico, melancólico y normalmente bastante reservado. Suele ser bastante solitario, aunque en secreto es muy creativo y tiene grandes dotes para las artes.

El profesor: Es inteligente, introvertido y analítico. Puede ser frío y distante, aunque una vez se abre es honesto, leal y fiel. Se deja llevar por su lógica aunque no tiene grandes dotes sociales.

El aventurero: Amante de la aventura y la acción, necesita emoción, peligro y riesgo para sentirse vivo. Atrevido e inquieto, vive sin miedo a nada, es temerario y un gran explorador.

El guerrero: Un hombre noble, protector e implacable. Es el tipo de personaje que va a rescatar a los que lo necesitan, tanto a los más desamparados como a la dama. El que sería el caballero o el príncipe en la historia.

10.1.2. Arquetipos de heroína

La jefa: Una mujer emprendedora y ambiciosa, muy trabajadora y con dotes de liderazgo. Conseguir sus objetivos es primordial para ella y no hay obstáculo que le pueda impedir conseguir lo que se propone.

La mujer fatal: Una mujer seductora, atractiva y misteriosa. Una gran manipuladora que hace lo que sea para salir adelante de las situaciones y dificultades que se le presentan. Utiliza su belleza y su sensualidad para salirse con la suya.

La exploradora: Leal, curiosa, valiente y sincera. No tiene miedo a decir lo que piensa. Una mujer directa con gran decisión y osadía, y muy atrevida. Aún así con gran corazón y un gran sentido de la justicia.

El espíritu libre: Optimista, inquieta, curiosa, jovial y muy alegre. No es para nada analista ni lógica, se deja llevar completamente por sus sentimientos. También es independiente y se podría decir que vive en su propio mundo.

La inocente: Una dama en apuros, muy inocente e infantil. No se defiende pero aguanta todos los golpes que recibe. Aún así es el típico personaje que es rescatado o protegido por el héroe de la película. Muy vista en las películas de princesas.

La bibliotecaria: Inteligente, correcta, y con apariencia elegante y estirada. La típica “cerebrita” de clase o la chica que siempre va con un libro en el brazo. Bajo esa fachada de mujer controlada y sosegada se encuentra una mujer entusiasta y apasionada.

La activista: Una chica luchadora muy comprometida con las causas que le parecen injustas. Es lo contrario a la inocente, ella no necesita un hombre que la apoye o ayude, se vale por sí misma. Obcecada y perseverante, no deja que nadie se interponga entre ella y su objetivo.

La protectora: Tranquila, optimista y sobretodo muy amable. La oyente y compañera perfecta. Protege y asiste a los que lo necesitan y es muy empática, dispuesta a darlo todo por los que lo necesitan.

10.1.3. Arquetipos de villanos

El tirano: Este villano desea poder sobretodo, y pagará cualquier precio para conseguirlo. Las personas son simples peones para él. No tiene miramientos y destruirá a todo aquel que se interponga en su camino.

El bastardo: El hijo al que se le usurpó todo, guarda mucho resentimiento. Como no puede conseguir lo que desea, evoca toda su frustración en los demás. Su único objetivo es crear una reacción mala en los demás, y a pesar de su apariencia juvenil, es un rebelde con odio en su interior.

El diablo: Un villano muy carismático y encantador. Tiene una gran capacidad para ver las debilidades y flaquezas de los que le rodean. Gracias a su personalidad atractiva lleva a los demás a su ruina.

El traidor: Traiciona a todos los que tienen confianza en él. Tras su apariencia amable, con gran sonrisa, se esconde un hombre que planifica la destrucción de sus personas más cercanas, aquellas a las que hace creer que es una buena persona.

El marginado: Un hombre solitario que lo que más ansía es pertenecer a algún lugar. Durante su vida ha sido marginado y apartado de los demás, normalmente por una causa más que justificada. Una persona que anhela la redención, y va a obtenerla a cualquier precio.

El genio malvado: Una mente muy inteligente y malévola. Son intelectuales y los demás para él son despreciables e inferiores. Le encanta crear rompecabezas y experimentos para jugar con las personas que le rodean, aunque el juego siempre está manipulado a favor suyo.

El sádico: Un depredador que se caracteriza por su violencia y crueldad. Disfruta provocando dolor a las personas que le rodean. Hábil, feroz y atrevido, no teme a si hace falta arrancarle el corazón a su víctima.

El terrorista: Un justiciero que cree que tiene siempre la razón, aunque su sentido de la justicia sea muy diferente al de los demás. Para él, el fin siempre justifica los medios, no tiene moral. Se cree con el poder de hacer pagar a los demás por los pecados que según él han cometido.

10.1.4. Arquetipos de villanas

La zorra: La villana que tiene como única meta alcanzar sus objetivos, sean cuales sean, sin importar las personas que le rodean ni como se vean afectadas. Ella es mentirosa, abusiva, tramposa y ladrona. Le da igual lo que tenga que hacer para lograrlo.

La viuda negra: Mujer sensual y seductora, utiliza sus armas para conseguir todo lo que desea, y eso no es poco. Todas sus víctimas caen en sus redes, y les engaña con su apariencia atractiva, su carácter cautivador y sus mentiras.

La traidora: Este arquetipo tiene dos caras, una es la de amiga amable y gran oyente, y la otra es completamente lo contrario. Una falsa amiga que usa los secretos de sus víctimas para destruirlas. A pesar de que sus consejos parezcan que van con buena fe no es así, son una “manzana envenenada”.

La lunática: Vive en una realidad paralela. Se cree sus propias mentiras y que los demás están equivocados, a pesar de que su lógica no tiene sentido ninguno. Es una loca perturbada.

La parásito: Se cree la víctima pero es una egocéntrica que solo piensa en si misma. Comete actos malvados por su comodidad y para estar segura. Si ve sufrir a alguien no hará nada por ayudarlo.

La maquinadora: Conspiradora que, a través de planes, esquemas, pruebas, etcétera, juega con la vida de sus víctimas. Para ella es precisamente como un juego letal en el que los que participan probablemente no salgan de ellos.

La fanática: Mujer radical inflexible que provoca el mal a pesar de que ella mantiene que lo hace por el bien. Su justificación es que hace las cosas con buena fe, aunque le da igual los daños que deje a su paso. Para ella todos los que no estén de acuerdo con su pensamiento son directamente enemigos.

La matriarca: Una figura maternal que sobreprotege a sus más allegados pensando que ella sabe lo que es mejor para ellos, todo por su propio bien. Hará todo lo que pueda para conseguir lo que ella cree que es mejor. Si alguien no sigue lo que ella manda se convierte en un enemigo, y por lo tanto, está en peligro.

10.2. Guiones

10.2.1. Cenicienta

La Ceni está en una fiesta y se encuentra en la terraza con un chico. De repente suena una de sus canciones favoritas y quiere irse a la pista de baile a bailar con sus amigas, pero el chico no la deja marchar y quiere que se quede con él un rato más, llegando a ser un poco pesado. La Ceni, después de repetir en varias ocasiones que se quiere ir, se va corriendo y le deja ahí.

Personaje	Guion original	Guion actualizado
Cenicienta	¡Oh, dios mío!	*suena Gasolina* ¡Menudo temazo!
Príncipe	¿Qué ocurre?	¿Que pasa rubia?
Cenicienta	¡Es media noche!	¡Está sonando Gasolina!
Príncipe	Si, ya lo sé, pero...	Si, ya lo sé, pero...
Cenicienta	Adiós.	¡Chao!
Príncipe	No, espera, no puedes irte, solo es...	Quedate conmigo guapa, solo es...
Cenicienta	Debo irme, por favor, dejadme.	Me voy a perrear, dejame.
Príncipe	¿Pero, porque?	Un ratillo más...
Cenicienta	Bueno, es que... el príncipe. No he saludado al príncipe.	Que no, hombre... Quita. Eres muy pesado hombre.
Príncipe	¿Al príncipe? ¿Pero es que no sabes...?	Me tienes abandonado... Ya no me quieres.
Cenicienta	¡Adiós!	¡Adiós!
Príncipe	No, espera, vuelve.	Pero vente hombre.
Príncipe	¡Por favor, vuelve!	¡Espera, vuelve!
Príncipe	Ni siquiera sé tu nombre, ¿como puedo encontrarte?	Ni siquiera sé tu nombre, dame tu número.
Príncipe	¡Espera! Por favor.	O el Instagram al menos.
Cenicienta	¡Adiós!	¡Adiós!

Duque	¡Oh! ¡Señorita!	¡Hasta luego Ceni!
Príncipe	¡Espera!	¡El Insta! *chicas cantando*
Cenicienta	-	*se le cae el zapato* A tomar por culo el tacón de Marypaz
Duque	-	¡Rubia, el zapato!

Tabla 1: Guión Cenicienta.

Fuente: Elaboración propia

10.2.2. Aladín

Jasmine está en su casa tranquilamente cuando escucha un ruido y sale al balcón a ver que ha sido eso, cuando ve a un ladrón. Después de una pequeña conversación se da cuenta de que conoce a ese chico, es Jony, un chico de su ciudad que conoce de salir de fiesta.

Personaje	Guión original	Guión actualizado
Aladín	¿Princesa Jasmine?	-
Jasmine	¿Quién está ahí?	¿Quién está ahí?
Aladín	Soy yo, el príncipe Alí *tose*. El príncipe Ali Abaua.	-
Jasmine	Vete, no deseo verte.	Voy a llamar a la policía.
Aladín	No, no, por favor princesa, dame una oportunidad.	No, no, por favor chiquilla, ya me voy.
Jasmine	¡Déjame en paz!	Michi, ataca. *el tigre se acerca a Aladín*
Aladín	Calma gatito. Eres un gatito muy guapo. Tranquilo. Vete gatito, vete.	Calma Michi. Eres un gatito muy guapo. Tranquilo. Vete gatito, vete.
Jasmine	¡Espera, espera! ¿No nos hemos visto antes?	¡Espera, espera! ¿No te conozco de algo?
Aladín	No... no.	No... no.
Jasmine	Me recuerdas mucho a alguien... que conocí en el bazar.	Me recuerdas mucho a alguien... Que conocí en Pacha.

Aladín	¿En el bazar? Oh, tengo sirvientes que me hacen la compra en el bazar. Tengo sirvientes incluso que van a comprar al bazar a mis sirvientes, así que no pudiste conocerme allí. *se ríe falsamente*	¿A Pacha? Que va, yo no voy por esa discoteca. Ni loco voy a esa discoteca de pijos, así que no pudiste conocerme. *se ríe falsamente*
Jasmine	No... supongo que no. *desganada, triste*	Supongo... Que no eres tú.
Aladín	Princesa Jasmine, eres... Chachi.	Jasmine, yo voy por...
Jasmine	¿Chachi?	¿Jasmine?
Aladín	Hermosa.	¿Qué? *disimulando*
Jasmine	Mmm... También soy rica.	Así que sabes mi nombre...
Aladín	Si. *picarón*	No...
Jasmine	La hija de un sultán.	Y dices que no sales por Pacha...
Aladín	Lo sé. *picarón*	Que va...
Jasmine	Cualquier príncipe estaría encantado de casarse conmigo.	Sé quien eres, no te hagas el loco conmigo.
Aladín	Claro, cualquier príncipe como yo. *confuso*	Para nada, te habrás confundido...
Jasmine	Si, cualquier príncipe como tú... ¡No eres más que un pretendiente pulgoso como los demás!	¡Claro que te conozco! Vete de mi fucking balcón si no quieres que llame a la policía Jony.
Aladín	¡Jasmine, espera!	¡¿Pero como bajo?!*
Jasmine	¡Por mi puedes tirarte por el balcón! *se marcha*	¡No es mi problema capullo! *se marcha*

Tabla 2: Guión Jasmine.

Fuente: Elaboración propia

10.3. Proyecto Pro Tools

Para la parte práctica se ha utilizado el software Pro Tools, ya que es idóneo para el proyecto y se puede realizar la grabación de voz a la vez que se visualiza el vídeo. No solo eso, sino que además se le pueden añadir otros sonidos y aplicar a estos una serie de efectos para conseguir una mejor calidad del audio, como por ejemplo compresores o equalizadores, entre otros. A continuación se expondrán diferentes capturas de pantalla del proyecto.

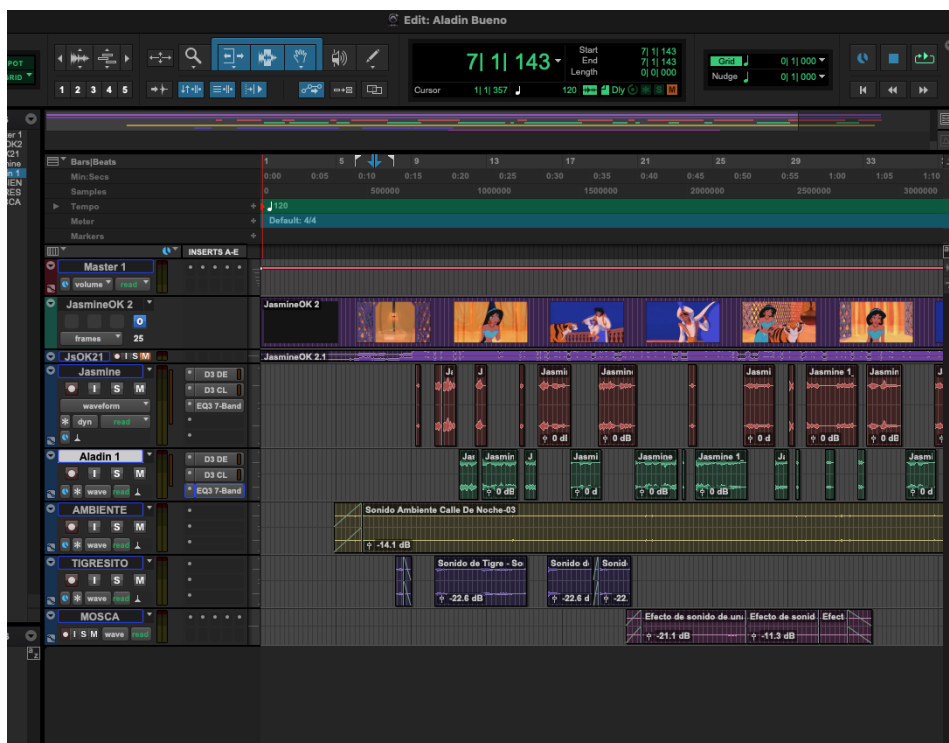


Figura 8 Captura de pantalla de proyecto Pro Tools

Fuente: Elaboración propia



Figura 9 Captura de pantalla del compresor de Pro Tools

Fuente: Elaboración propia



Figura 10 Captura de pantalla del equalizador de Pro Tools

Fuente: Elaboración propia

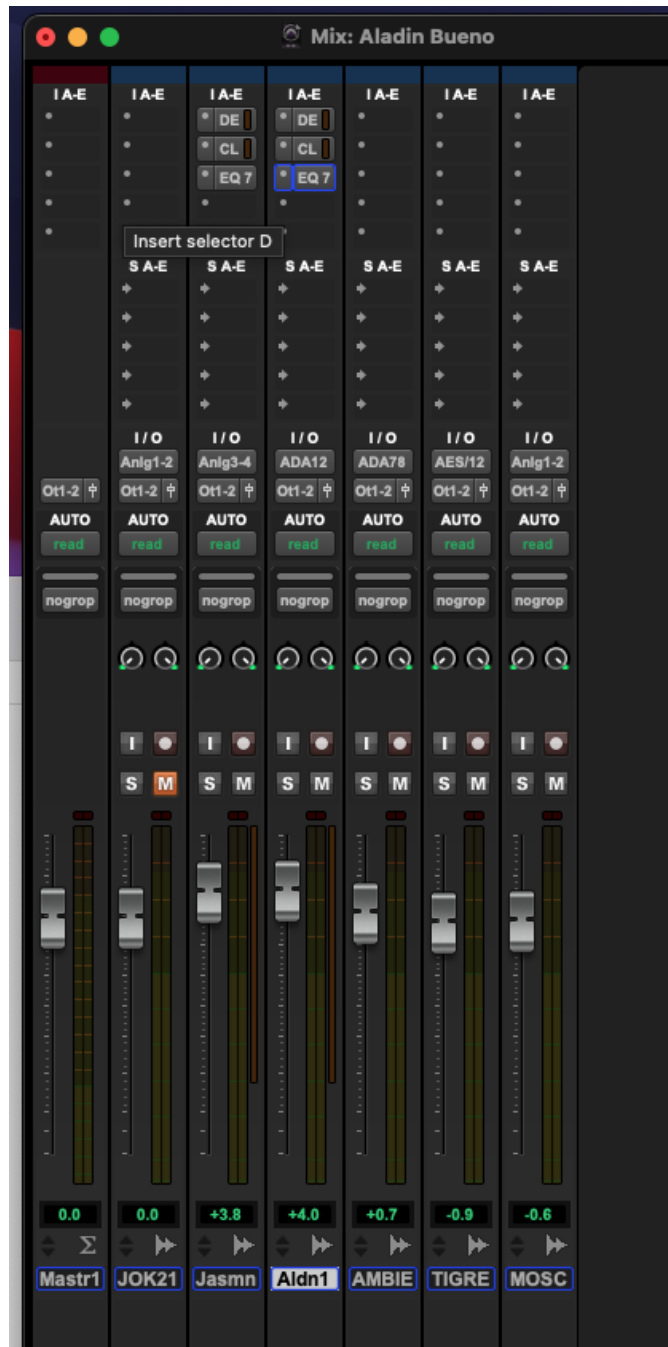


Figura 11 Captura de pantalla del mix de Pro Tools

Fuente: Elaboración propia

10.4. Link para ver los *FanDub*

<https://drive.google.com/drive/folders/1kFLFVbPTc2UE8LVsPqI TOiv5baWreWbK?usp=sharing>

