



**UNIVERSIDAD
DE GRANADA**

Curso 2016/2017



**La diversidad en la animación audiovisual infantil. Estudio de
los personajes y las familias representados en las películas
galardonadas en los Premios Goya 2006-2016**

Natalia Gallardo Aguilera

Trabajo Final de Grado

Grado de Educación Infantil

Investigación Educativa

Facultad Ciencias de la Educación

RESUMEN

En este trabajo se analizan los modelos familiares y los arquetipos de personajes que aparecen reflejados en los largometrajes de animación infantil, que han sido galardonados con un Premio Goya como Mejor película de animación infantil desde el año 2006 al 2016. Para la realización de este análisis, se ha elaborado un estudio acerca de la diversidad que aparece reflejada en largometrajes que tienen a la infancia como público objetivo, basándonos además en el análisis de contenido y en la Narrativa Audiovisual como metodología de evaluación de producciones cinematográficas, con cierta notoriedad que están destinadas al público infantil.

El cine infantil es un recurso a través del cual se pueden transmitir valores, comportamientos y conductas que pueden repercutir en la construcción mental y en la perspectiva que los niños/as tienen de la sociedad en la que viven. A lo largo de este TFG, se podrá comprobar cómo la industria cinematográfica muestra una imagen acotada de los personajes y familias que están vigentes en la realidad. Las producciones visuales ejercen una influencia directa en la educación, por lo que es necesario hacer una revisión de los contenidos que se les ofrecen a los más pequeños.

Palabras Clave

Animación audiovisual, Cine infantil, Diversidad, Premios Goya, Familia, Personajes, Análisis de contenido.

ÍNDICE

1. Introducción y justificación	1
2. Marco teórico	2
2.1 Estado de la cuestión.....	3
2.2 Educación y cinematografía infantil.....	4
2.3 Cine y diversidad.....	4
3. Objetivos	6
3.1 Objetivos generales.....	6
3.2 Objetivos procedimentales.....	7
4. Hipótesis	7
5. Metodología	7
5.1 Marco metodológico.....	7
5.2 Justificación de la muestra.....	8
5.3 Herramientas.....	9
5.4 Planificación temporal.....	11
6. Resultados de la investigación	11
7. Discusión y conclusiones	20
8. Referencias bibliográficas	24
8.1 Otras fuentes bibliográficas.....	26
8.2 Filmografía.....	27
Anexos.....	28

1. Introducción y justificación

Las producciones cinematográficas destinadas a un público infantil tienen una especial importancia en el que se representan a los diferentes modelos de familias y personajes dentro de las mismas. La televisión, los medios de comunicación en general y la industria cinematográfica en particular, son fuentes de transmisión de actitudes, valores y normas, así como también de roles y estereotipos tradicionales que no hacen sino condicionar la construcción del pensamiento de los niños/as en cuanto a perfiles familiares y de personajes. Este carácter condicionante queda patente en el estudio llevado a cabo en esta investigación en el que se ha procedido a la realización de una revisión de contenidos de aquellos largometrajes españoles que han sido galardonados con un Premio Goya a la Mejor película de animación infantil desde el año 2006 al año 2016.

Las producciones fílmicas ejercen una notable influencia en la construcción mental de la imagen que los más pequeños tienen sobre el mundo que les rodea, pudiendo llegar incluso a establecer patrones tradicionales que se pueden alejar de la diversidad familiar y personal en la que vivimos. Es necesario, por tanto, realizar una revisión de dichos contenidos con un sentido crítico, con la finalidad de valorar la implantación de roles o estereotipos socialmente aceptados.

Las nuevas tecnologías de la información y la comunicación se han situado a la cabeza en el listado de herramientas de ocio de los más pequeños, dejando un poco atrás un espacio tan tradicional como las salas de cine (Aumont, Bergala, Marie y Vernet, 1985). Los niños/as tienen un fácil acceso a las mismas y, en algunos casos, el control parental es deficitario. Esto último puede provocar un masivo consumo de imágenes, producciones, vídeos, etc., por parte del menor que pueden crearle una perspectiva acotada de la realidad.

Por otro lado, no podemos olvidar que la sociedad avanza a pasos agigantados y que el alumnado actual conserva escasamente el perfil de hace algunos años. Es por eso que la educación debe ir avanzando al mismo tiempo junto con la sociedad, y es una realidad más que evidente la de que los niños/as han cambiado sus preferencias de juego. Los niños y niñas actualmente muestran mayor curiosidad por una imagen de un dispositivo electrónico que por un juguete, por esta razón la Educación tiene la labor fundamental de revisar los contenidos que se les ofrecen a los pequeños desde una óptica crítica

(Ferrés, 1994; Masterman, 1996). Educar en valores de respeto, igualdad, multiculturalidad, tolerancia, es una tarea ardua, sin embargo, se puede llevar a cabo a través del visionado y posterior trabajo de películas de animación infantil, es decir, se puede “aprender con el cine” (Martínez-Salanova Sánchez, 2002) habiendo constatado previamente la presencia y proyección de dichos valores en el largometraje. De esta manera se pueden satisfacer las necesidades tecnológicas de los menores al mismo tiempo que las educativas.

Para la elaboración de este Trabajo Fin de Grado, se ha desarrollado un análisis centrado en un total de 10 películas, abarcando un periodo temporal correspondiente a una década concretamente desde el año 2006 al 2016, teniendo en cuenta, pues, las preferencias digitales de los más pequeños y siendo estos, los últimos largometrajes infantiles galardonados con un Premio Goya a la Mejor Película de Animación.

Como futura docente de Educación Infantil resulta relevante el estudio que se ha llevado a cabo en esta investigación, con la aportación de datos que pueden resultar de utilidad para aquellos profesionales de la educación que tengan un mínimo de interés en materia cinematográfica y educativa.

2. Marco teórico

El cine es, junto con la televisión, la prensa y los dispositivos móviles, uno de los medios de comunicación y expresión más influyentes que ejercen una notable influencia en los consumidores y que, además tienen como fin un beneficio económico.

Además de ser arte, espectáculo, vehículo ideológico, fábrica de mitos, instrumento de conocimiento y documento histórico de la época y sociedad en que nace, el cine es una industria y la película una mercancía, que proporciona unos ingresos a su productor, a su distribuidor y a su exhibidor. (Gubern, 2014, p.3)

Todos los medios audiovisuales tienen una presencia más que considerable en la era actual, tanto es así que sería imposible hoy comprender nuestra sociedad sin los mismos. (Cabero, 2003). Por tanto, teniendo en cuenta lo anterior, su influencia es más que notable en la percepción de la realidad y tiene un papel demoledor para influir en nuestros puntos de vista (Aguilar, 1996).

Dentro de las artes plásticas podemos encontrar el cine infantil que ha sido el género seleccionado para realizar este Trabajo Fin de Grado (TFG). Debido a esto, por tanto, vemos la necesidad de hacer una revisión del cine de animación infantil desde un punto de vista educativo. Sin embargo, entendemos pues, que la educación mediática no es responsabilidad docente, sino que este es un trabajo a realizar en diferentes escenarios educativos, tanto internos como externos a la Educación (Buckingham, 2002) con el objetivo principal de conseguir una Educación en valores a través de las producciones cinematográficas dirigidas a un público infantil.

2.1 Estado de la cuestión

Son muchas las investigaciones realizadas sobre producciones cinematográficas y educación. Muchas de ellas se cuestionan si dentro del escenario audiovisual, los largometrajes son un medio que constituya una buena educación a los usuarios de estos productos, que, hoy en día, emplean los dispositivos digitales para consumirlos.

La educación en valores, en particular, representa una de las cuestiones más abordadas en estas investigaciones hasta el momento, así como las numerosas revisiones acerca de Disney como propuesta de análisis crítico en la escuela (Digón, 2006).

Prestando una atención especial al cine de animación infantil, las películas de dibujos animados pueden servir como un importante recurso pedagógico (Pereira, 2010), pues como hemos dicho anteriormente, el cine es un medio de comunicación potencialmente influyente y con la capacidad de sumergirse en la vida perceptiva de las personas (Alonso y Pereira, 2000) y que está muy presente en la sociedad actual. Los contenidos por tanto, pueden ejercer una influencia en la imagen que los niños/as van construyendo de la realidad que les rodea (González Medina, 2014).

De esta manera y teniendo presente el estudio llevado a cabo en esta investigación, acerca de la diversidad familiar y de personajes representados en las películas de animación infantil que han sido galardonadas con un Premio Goya, pensamos que nuestra aportación acerca de los mismos puede ser de utilidad a todos aquellos que consideren importante el análisis de las filmaciones (Aumont y Marie, 1990; Casetti y Di Chio, 1991; Zunzunegui, 2007) en la Educación.

2.2 Educación y cinematografía infantil

La proyección de imágenes, vídeos, cortometrajes, spots publicitarios y en particular el cine, se ha convertido en un recurso fundamental del profesorado, ya que los contenidos visuales son una herramienta de especial interés en el alumnado actual, pues está impregnado de entretenimiento, además de ser uno de los medios más consumidos por este público (García Sánchez y García Sánchez, 2008). Los medios de comunicación ejercen una influencia directa en la construcción de la sociedad (Adell, 1997) por lo tanto, la educación es un pilar que debe ir escalando en el mismo nivel para ofrecer una calidad (Aguerrondo, 1993), de ahí la importancia prestada al mundo digital en las escuelas del siglo XXI.

Los contenidos cinematográficos ejercen un papel fundamental en la transmisión de valores y actitudes del alumnado. De esta manera, poniendo en tela de juicio los valores representados en el contexto audiovisual en el que nos encontramos para llevar a cabo nuestro análisis, es más que palpable la necesidad de realizar una revisión exhaustiva de las producciones filmográficas acontecidas, así como de adquirir una competencia mediática y digital en medios (Ferrés y Piscitelli, 2012).

La industria cinematográfica es un claro medio de aprendizaje para el alumnado, pues ofrece perfiles de comportamiento, conductas de los personajes y conceptos que contienen una fuerte potencialidad formativa (Ambrós y Breu, 2007, p.26) y que pueden contribuir a formar una imagen del mundo que le rodea así como su propia personalidad.

El cine es un marco que encierra entonces posibilidades de transmisión de valores educativos (Bonilla Borrego, 2005). Por tanto, es imprescindible teniendo en cuenta la era global en la que nos encontramos, transmitir valores que favorezcan la interculturalidad (Tourriñán López, 2008), el respeto y la tolerancia a través de los largometrajes dirigidos a un público infantil.

Se considera imprescindible, como docentes, la necesidad de llevar a cabo este tipo de análisis en Narrativa Audiovisual (Bordwell, 1995; García Jiménez, 1993) con la finalidad de elaborar un repositorio fílmico que proporcione a la infancia actitudes y comportamientos positivos en beneficio de la sociedad.

2.3 Cine y diversidad

Son muy numerosos los contenidos a tratar en los largometrajes de animación infantil,

sin embargo, y como nuestra investigación así lo requiere, la diversidad de personalidades, rasgos físicos y acciones encontradas en los personajes, así como los diferentes modelos familiares y escenarios, son uno de ellos y a través del cual se ha procedido a realizar esta investigación.

Las producciones cinematográficas reflejan, en sus contenidos, imágenes de representaciones familiares, así como de personas de diferentes razas o etnias, género y personajes que tienen capacidades distintas. La familia puede constituir o no la base del argumento de una película, pero bien es cierto pues, que los modelos familiares aparecen en un porcentaje muy elevado en casi todos los largometrajes realizados independientemente de la relevancia de los mismos en dichos filmes.

Resulta difícil establecer una definición del concepto de familia, pues la complejidad de la misma es tal en las sociedades occidentales que se hace difícil llegar a una definición que recoja la variedad de modelos (Valdivia, 2008).

Sin embargo, y teniendo en cuenta lo anterior, la diversidad de modelos familiares no debe suponer un problema a la hora de representar una variedad de los mismos en las diferentes producciones, de esta manera se promovería una política cultural que garantice la preservación de la diversidad cultural en nuestro cine (Hermida, 2006, p.80).

Igualmente, en lo que se refiere a diversidad en los personajes prestando atención a su raza o etnia, es importante dejar de considerar la etnia y la “raza” como meras unidades de argumento y caracterización, para tratarlas como categorías críticas (Santaolalla, 2011).

La presencia de personajes con un tipo de discapacidad o con alguna dificultad específica, no tiene un carácter relevante en el cine y esto es consecuente con la forma en que la mayoría de la sociedad ha tratado a su población discapacitada durante siglos (Norden, 1998, p.29).

En algunas producciones cinematográficas se observa la tendencia de reproducir modelos estándares de familia y personajes. El modelo de familia tradicional formada por padre, madre e hijos sigue siendo el tipo de familia más representativa en el cine, aunque se disminuye el número de hijos, que en ocasiones suele ser uno o dos, quedando entonces atrás quedan las familias numerosas. Personajes de raza blanca y rasgos occidentales son, por excelencia, el tipo de personajes a reproducir y sólo son en contadas ocasiones en las que aparecen personas de diferente raza o etnia, sin embargo, en los últimos años y debido a la globalización, los medios intentan representar los cambios sociales y culturales que

transforman las sociedades (Kammerath, 2014), aunque aún queda una gran labor que hacer.

Personajes malvados obsesionados con la venganza o héroes que luchan contra sus adversidades por los que sentimos compasión (Huerta Lejo y Jiménez Casas, 2005) constituyen otra de las tendencias en la cinematografía infantil. La consecución de objetivos del protagonista de la historia que tiene que sortear obstáculos y diversas dificultades a lo largo del desarrollo de la película, pero que al término de la misma se alza victorioso es un modelo a reproducir vigente en la industria cinematográfica infantil. Observamos, pues, la permanencia de modelos estandarizados en las filmaciones del siglo XXI a pesar de la intencionalidad, como decíamos anteriormente, por parte de los medios audiovisuales de mostrar los cambios surgidos hasta ahora. De esta manera, y a pesar de la diversidad de personajes y familias, que son el resultado de los cambios sociales. Esto da lugar a una reproducción de estereotipos en la industria cinematográfica y en especial en aquellos vinculados con la discapacidad y una escasa presencia del tema (Mangado, 2016). Si bien es cierto, y en relación a esto último, las imágenes que reflejan las películas han ido evolucionado hacia perspectivas más positivas y normalizadoras (Badia, 2010).

Por otro lado, el cine es un medio de transmisión de clichés que tiende a reproducir esos modelos estándares y, además, tiene como consecuencia que los roles que hombres y mujeres desempeñan en sus historias son observados y en muchos casos asumidos como normal por los espectadores (Ramírez Macías, Piedra de la Cuadra, Ríos, Rodríguez Sánchez, 2011). La Educación, como dijimos anteriormente, se nutre de la industria cinematográfica como medio en la transmisión de normas, actitudes, valores y comportamientos a los niños y niñas.

3. Objetivos

Los objetivos que se van a llevar a cabo en este estudio son los siguientes:

3.1 Objetivos Generales

1. Analizar los diferentes personajes y modelos de familias que aparecen representados en las películas de animación infantil galardonadas con un Premio Goya para constatar la presencia de la diversidad en la muestra seleccionada.

2. Comprobar la influencia de la cinematografía infantil en la construcción del conocimiento de los más pequeños.
3. Estudiar la presencia o no de roles o personajes y familias con un carácter estereotipado.
4. Seleccionar largometrajes de animación infantil de calidad que ofrezcan un reflejo de una diversidad real.

3.2 Objetivos Procedimentales

1. Mejorar la redacción de proyectos y/o trabajos de carácter científico.
2. Aprender a realizar una investigación con bibliografía relevante.
3. Ser capaz de citar referencias bibliográficas en formato APA de manera correcta.
4. Aprender a seleccionar fuentes bibliográficas relevantes.

4. Hipótesis

En el estudio llevado a cabo en este trabajo, a través del cual pretendemos analizar la presencia de una diversidad real en las películas dirigidas a la población más vulnerable, planteamos la siguiente hipótesis que está vinculada a los objetivos generales 1 y 3.

Desde el punto de vista educativo, las películas que han obtenido un Goya en la categoría de animación, de 2006 a 2016, no presentan un reflejo de todos los modelos familiares vigentes en la sociedad actual. Por el contrario, destaca la imagen tradicional de los personajes que aparecen en las películas, en las que se muestran modelos estándares de forma continua. Además, podemos añadir el fuerte carácter estereotipado de los mismos, que pueden ejercer una influencia negativa en la construcción de la imagen actual de la diversidad por parte de la infancia.

5. Metodología

5.1 Marco metodológico

La investigación llevada a cabo con este Trabajo Fin de Grado supone la realización de un análisis basado en un estudio de casos, por tanto la metodología en la que se encuentra

enmarcada es de tipo cualitativa - cuantitativa. Además, teniendo en cuenta el propósito del mismo, como es identificar la influencia de las producciones cinematográficas en la construcción mental de los niños/as, ha sido necesario llevar a cabo una revisión de contenidos (Bardin, 1986; Krippendorff, 1990). Dicha revisión de los contenidos audiovisuales de la investigación ha sido realizada con una ficha de análisis, de elaboración propia, en la cual se han establecido una serie de variables de estudio, siendo el análisis de los personajes que aparecen en los largometrajes y los modelos familiares, así como la influencia de los medios audiovisuales en la educación, las que ejercen mayor importancia dentro de la misma.

5.2 Justificación de la muestra

Para llevar a cabo la investigación se ha seleccionado un listado de 10 largometrajes con carácter relevante que han sido galardonados con un Premio Goya a la Mejor Película de Animación. La calidad, por tanto, de estos filmes, está más que justificada, al menos en lo que tiene que ver con la notoriedad. Posteriormente se ha procedido al visionado de las mismas llevando, pues, una recogida de datos de manera objetiva.

Para realizar el análisis de dicha investigación se ha procedido a la selección de una muestra como son los largometrajes galardonados con un Premio Goya a la Mejor Película de Animación Infantil. Para asegurar la relevancia de esta investigación, la muestra cuenta con un total de 10 películas cubriendo el periodo que va desde el año 2006 al año 2016, exceptuando el largometraje galardonado en el año 2011, por no pertenecer a la categoría de animación infantil (Chico y Rita, 2011), observando así la evolución del reflejo de la diversidad en dichos largometrajes a lo largo del siglo XXI. Los largometrajes que han recibido tal galardón y que constituyen el listado de nuestra muestra son los que se detallan a continuación:

1. De la Cruz, A. (productor) y De la Cruz, A. Gómez, M. (directores). (2005). *El sueño de una noche de San Juan*. España: Coproducción España-Portugal; Dygra Films.
2. Bossi, P., Fernández, J. (productores) y Buscarini, J.P. (director). (2006). *Pérez, el ratoncito de tus sueños*. Argentina: Coproducción España-Argentina; Filmax Animation.
3. Fernández, J., Garrell, P. (productores) y García, A., Maldonado, V. (directores). (2007). *Nocturna, una aventura mágica*. España: Filmax International.
4. Banderas, A. (productor) y García, R., Sicilia, M. (directores). (2008). *El lince perdido*. España: Kandor Graphics.
5. Pérez, I., Colins, G. (productores) y Blanco, J., Abad, J., Martínez, M. (directores).

- (2010). *Planet 51*. España: Ilion Animation Studios.
6. Ferreras, I.: Productor y director). (2011). *Arrugas*. España:Perro Verde Films.
 7. Gasull, J., Matji, N., Roch, E. (productores) y Gato, E (director). (2012). *Las aventuras de Tadeo Jones*. España:Lightbox Entertainment.
 8. Pablos, S. (productor) y Campanella, J.J. (director). (2013). *Futbolín (Metegol)*. Argentina: Illusion Studios.
 9. Fesser, J. (Productor y director). (2014). *Mortadelo y Filemón contra Jimmy el Cachondo*. España: Ilion Animation Studios.
 10. Fernández-Veiga, I., Gasull, J., Matji, N., Roch, E. (productores) y Gato, E. (director). (2015). *Atrapa la bandera*. España: Lightbox Entertainment.

5.3 Herramientas

El instrumento de análisis que se ha utilizado para llevar a cabo la investigación, ha sido la elaboración y aplicación de una ficha basada en el estudio de los personajes representados en las producciones analizadas y los modelos familiares que aparecen reflejados en los mismos. La metodología, por tanto, se ha centrado en el estudio de la presencia o no de una diversidad personal y familiar en la muestra seleccionada y su conexión o reflejo con la realidad actual.

La ficha consta de dos partes bien diferenciadas. Por un lado, en una primera parte, se establecen datos de carácter informativo y que ayudan a situar al lector en el contexto en el que se desarrolla la película de animación. Estos datos son: título, duración, director y año. La segunda parte claramente establecida es un análisis narrativo en el que se han establecido las siguientes variables a estudiar:

·**Sinopsis**: en esta variable se hace un breve resumen del argumento del largometraje con el objetivo de poner en situación la película que se está analizando y que puede ayudar a comprender el contenido analizado del resto de variables.

· **Personajes (protagonismo y personalidad)**: pretende esclarecer qué personajes son los que tienen el grado de protagonismo en la producción fílmica y las características de los mismos y comprobar si su reflejo en la realidad es existente o no. Es decir, esta variable tiene la finalidad de mostrar objetivamente a los personajes, así como su comportamiento.

·**Modelos familiares**: esta variable estudia la presencia de los diferentes tipos de familias que aparecen en las películas de animación infantil y su correspondencia con la vida real.

·**Escenarios:** tiene como objetivo establecer los ambientes donde se desarrolla la acción de los largometrajes y su conexión con el listado de personajes y modelos familiares presentes.

·**Estereotipos:** esta variable de estudio conlleva un análisis de la presencia de estereotipos tanto en los personajes como en las familias que aparecen en la muestra seleccionada para la investigación.

·**Atención a la diversidad:** la última variable trata de analizar la ausencia o presencia de personajes que presenten algún tipo de capacidad diferente o diversidad funcional.

Ficha de análisis	
1. Datos básicos	
Título	
Duración	
Director	
Año	
2. Análisis Narrativo	
2.1. Sinopsis	
2.2. Personajes y acciones <ul style="list-style-type: none"> - Protagonismo - Personalidad - Rasgos físicos y cánones estéticos - Mujer / Hombre - Acciones principales 	
2.3 Modelos familiares <ul style="list-style-type: none"> - Familia numerosa (nº miembros) - Unidad familiar. Tipo de familia 	
2.4 Escenarios <ul style="list-style-type: none"> - Predominancia exterior o interior - Paisaje natural o urbano - Otras observaciones 	

2.5 Estereotipos	
2.6 Atención a la diversidad - Aparece algún tipo de discapacidad (asociada a qué personaje)	

Tabla 1. *Ficha de análisis.* Fuente: Elaboración propia.

Las referencias de los largometrajes en los apartados 6. Resultados de la investigación y 7. Discusión y conclusiones, sólo aparecerán la primera vez que se cita una película, apareciendo únicamente en ocasiones posteriores el título de la misma.

5.4 Planificación temporal

- **Febrero:** búsqueda y recopilación de información y referencias bibliográficas relacionados con la temática del Trabajo Fin de Grado (TFG) a través de libros, revistas y documentos electrónicos.
- **Marzo:** organización de la información recopilada y realización de los puntos 1, 2, 3 y 4 correspondientes a la introducción y justificación, marco teórico, objetivos e hipótesis.
- **Abril:** realización del apartado 5 sobre metodología y visualización de los largometrajes seleccionados para llevar a cabo su análisis posterior.
- **Mayo:** redacción de los resultados de la investigación así como de la discusión y conclusiones obtenidas.

6. Resultados de la investigación

Tras la visualización de la muestra seleccionada para llevar a cabo la investigación, los resultados que hemos obtenido han sido muy esclarecedores. Para una mejor comprensión de los mismos, se han detallado por separado los resultados obtenidos de cada una de las variables de la tabla 1. Además, en el anexo 1 se muestran los datos de cada uno de los largometrajes explicados de forma más detallada.

Personajes

Si atendemos a la primera variable, centrada en los personajes que aparecen en las producciones cinematográficas, en lo que respecta al protagonismo, en un 90% de los casos el protagonista de la filmación recae en el género masculino. Todas esas producciones han tenido a un chico, un hombre o un animal macho como protagonista de la historia. En el caso de *Atrapa la bandera* (Fernández-Veiga, I., Gasull, J., Matji, N., Roch, E. (productores) y Gato, E. (director). (2015). *Atrapa la bandera*. España: Lightbox Entertainment), *Futbolín* (Pablos, S. (productor) y Campanella, J.J. (director). (2013). *Futbolín (Metegol)*. Argentina: Illusion Studios), o *Nocturna, una aventura Mágica* (Fernández, J., Garrell, P. (productores) y García, A., Maldonado, V. (directores). (2007). *Nocturna, una aventura mágica*. España: Filmax International), son niños los que protagonizan la historia.

El lince perdido (Banderas, A. (productor) y García, R., Sicilia, M. (directores). (2008). *El lince perdido*. España: Kandor Graphics) y *Pérez, el ratoncito de tus sueños* (Bossi, P., Fernández, J. (productores) y Buscarini, J.P. (director). (2006). *Pérez, el ratoncito de tus sueños*. Argentina: Coproducción España-Argentina; Filmax Animation), son las dos filmaciones con un animal macho como personajes en torno al que gira la acción. Un extraterrestre chico, en *Planet 51* (Pérez, I., Colins, G. (productores) y Blanco, J., Abad, J., Martínez, M. (directores). (2010). *Planet 51*. España: Ilion Animation Studios), se catalogaba como el principal protagonista de la trama.

En películas como *Mortadelo y Filemón* (Fesser, J. (Productor y director). (2014). *Mortadelo y Filemón contra Jimmy el Cachondo*. España: Ilion Animation Studios), *Las aventuras de Tadeo Jones* (Gasull, J., Matji, N., Roch, E. (productores) y Gato, E. (director). (2012). *Las aventuras de Tadeo Jones*. España: Lightbox Entertainment), o *Arrugas* (Ferrerías, I. (Productor y director). (2011). *Arrugas*. España: Perro Verde Films), la edad de los protagonistas era más avanzada, sobre todo en esta última donde los protagonistas eran ancianos. La única película cuyo protagonismo estaba en la figura femenina es en *El sueño de una noche de San Juan* (De la Cruz, A. (productor) y De la Cruz, A. Gómez, M. (directores). (2005). *El sueño de una noche de San Juan*. España: Coproducción España-Portugal; Dygra Films).

En aquellos personajes representados por humanos, los protagonistas de las películas

analizadas son todos de raza blanca y rasgos occidentales sin excepción. No se ha localizado en ninguna de las filmaciones a un protagonista de raza negra y de ninguna etnia en particular. Los rasgos de los personajes protagonistas humanos en ninguno de los casos se han salido del modelo occidental. Sin embargo, si nos fijamos en personajes secundarios, observamos un chico de raza negra en *Atrapa la bandera*, un mexicano con rasgos latinos en *Las aventuras de Tadeo Jones* y un hada con rasgos cubanos de raza negra en *El sueño de una noche de San Juan*. En aquellos casos como *El lince perdido* y *Pérez, el ratoncito de tus sueños*, los protagonistas tenían rasgos propios del animal que representaban y en el caso de *Planet 51*, Lem, el protagonista, poseía las características propias que se le presuponen a un extraterrestre.

En lo que respecta a personalidad, encontramos un patrón a seguir en algunas de las películas. Los protagonistas se caracterizan en su mayoría, al inicio de la historia, por poseer una personalidad débil o con alguna frustración o sentimiento de inferioridad interno. Además, se tienen que enfrentar a diferentes obstáculos y trabas a lo largo del largometraje, pero que al término del mismo se alzan con el éxito. Dentro del éxito del que hablamos, podemos introducir el conseguir el amor de la chica que suele ser personaje secundario y que durante el desarrollo de la película se mostraban indicios de que estaban enamorados uno del otro. La película que está fuera de esta tendencia es *Arrugas*, que se trata de una producción donde los protagonistas son dos hombres mayores que se encuentran en un geriátrico y donde no hay consecución de éxito al término de la misma y la personalidad de los mismos dista mucho de los personajes de las otras filmaciones, así como su físico.

Atrapa la bandera, *Futbolín*, *Las aventuras de Tadeo Jones*, *Planet 51*, *El lince perdido* y *El sueño de una noche de San Juan*, finalizan con la unión de los protagonistas y la secundaria y de la protagonista y el secundario en la última filmación. Además, es habitual encontrar en ellos la bondad, la valentía final y en ocasiones se caracterizan por no contar con muy buena suerte. Casos como el de *Atrapa la bandera*; *Futbolín*; *El lince perdido*; *Las aventuras de Tadeo Jones*; *Nocturna, una aventura Mágica*; *Mortadelo y Filemón*; *Pérez, el ratoncito de tus sueños* y *Planet 51* cumplen, en su mayoría, con ese modelo que se repite en un tanto por ciento elevado. Sin embargo, *El sueño de una noche de San Juan*, donde la protagonista es una chica, la personalidad de la misma no es débil, sino todo lo contrario. Se caracteriza por su carácter fuerte y personalidad arrolladora y

también destaca por su valentía, aunque esta está patente desde el inicio y no sólo al final como ocurre en los casos anteriores.

Los resultados obtenidos sobre el físico del personaje protagonista, hemos de decir que se observa una gran variedad en los mismos. *Atrapa la bandera* muestra a un chico delgado, guapo y moreno. Sin embargo, los rasgos faciales en *Mortadelo y Filemón*, *Las aventuras de Tadeo Jones*, *Nocturna* y *Futbolín*, los protagonistas no se caracterizan precisamente por su belleza exterior. Encontramos chicos delgados predominantemente y regordetes como Tadeo en su minoría, así como las facciones de sus caras no entran dentro de un canon de belleza. Sin embargo, Elena, protagonista de *El sueño de una noche de San Juan*, sí destaca por su belleza, pues es una chica delgada, pelirroja y de ojos claros que tiene un físico exuberante.

En cuanto a personajes que ocupan un papel secundario, observamos que los rasgos físicos y la personalidad de este personaje son similares en muchas de las producciones. Esta tendencia hace referencia a la chica con papel secundario que aparece al lado del protagonista y que como dijimos anteriormente, con la que acaba sellando su amor que había permanecido oculto en el transcurso de la historia. Estas chicas, que aunque aparecen en un segundo plano, son las que ayudan a conseguir los objetivos de los protagonistas. Sus características físicas sí siguen un ideal de belleza, pues todas son mujeres jóvenes muy guapas y delgadas, ojos claros y grandes y con rasgos occidentales. Tienen personalidad fuerte, y se las puede calificar de valientes y con mucho carácter que además destacan por su bondad, carisma e inteligencia. Si atendemos el caso de *El sueño de una noche de San Juan*, donde el papel secundario recae en Lisandro, un chico, este precisamente no sigue ese patrón que observamos en las chicas que no ejercen un papel protagonista en cinco de las diez películas analizadas, sino que es él que podría asemejarse por sus características a las de los protagonistas y Elena, la protagonista a las de las secundarias, sin embargo y a pesar de esto, donde podría decir que los papeles están invertidos, continúan con ese modelo estándar hallado en seis de las diez películas, las cuales son *Atrapa la bandera*; *Futbolín*; *Las aventuras de Tadeo Jones*; *Planet 51*; *El lince perdido* y *El sueño de una noche de San Juan*.

Personajes

1. En el 90% de las películas, el papel protagonista recae en el género masculino, siendo *El sueño de una noche de San Juan* el único largometraje donde la protagonista es una mujer.
2. Los personajes protagonistas son siempre de raza blanca y sus rasgos occidentales.
3. La personalidad de los personajes protagonistas sigue un patrón establecido en la mayoría de las filmaciones. Este personaje suele ser débil al inicio de la película pero valiente al final de la misma. Siempre alcanza el éxito y se tiene que enfrentar a múltiples obstáculos. Además, casi siempre está enamorado del personaje secundario que es una chica, con la que acaba sellando su amor al finalizar la producción.
4. El papel secundario en un 90% de la muestra es para el género femenino. Este personaje se caracteriza por tener un carácter fuerte y valiente y que ayuda a la consecución del éxito del protagonista. Su rasgos físicos destacan por seguir el ideal de belleza comúnmente aceptado, ya que se trata de una chica o animal hembra guapa, con ojos bonitos y delgada.
5. *Arrugas* es una filmación que destaca por no seguir precisamente ninguno de los estándares o modelos del resto de largometrajes. Tanto su argumento como la personalidad de sus personajes y edad de los mismos distan mucho de los personajes de las demás películas.
6. El físico de los protagonistas es dispar y no presenta un modelo a seguir en las diferentes filmaciones. Encontramos protagonistas delgados y guapos como en *Atrapa la bandera* o robustos y que no siguen un ideal de belleza como en *Las aventuras de Tadeo Jones*.
7. La presencia masculina es muy superior a la femenina. Películas como *Fútbol* donde el número de hombres es mucho mayor que el de mujeres, es un claro ejemplo de ello.
8. Los puestos de trabajo o roles encontrados en las películas presentan una clara diferencia de género. Puestos como el de astronauta, jugador de fútbol, soldado del ejército, personal de la construcción, jefe de una institución, investigador o vigilante de seguridad, recae en un 100% en el hombre. Secretarías y peluqueras sin embargo, en el femenino. Por otro lado, trabajos como el de enfermero, docente, personal de mantenimiento o camarero, recae en ambos géneros.
9. Altos cargos o personajes millonarios tienen una clara figura masculina, exceptuando la película de *Atrapa la bandera*, donde la Presidencia de Estados Unidos está en manos de una mujer.
10. Existen en un 90% de los casos analizados, un personaje que lo podemos catalogar como “el malo” de la película. Este personaje siempre, en un 100% de las producciones cinematográficas donde lo

hallamos, tiene rostro masculino. No se observan por tanto papeles de “mala” de la película en ninguno de los casos. Max Mordon en *Las aventuras de Tadeo Jones* o el señor Newmann en *El lince perdido* son ejemplos claves de este personaje.

Tabla 2. Resumen de los resultados de los personajes. Fuente: Elaboración propia.

Modelos familiares

En lo que respecta a los modelos familiares, que hemos podido observar dentro de los largometrajes seleccionados, los resultados que hemos obtenido son los siguientes.

Dentro de la muestra observamos que en 80% de las películas aparecen modelos familiares, siendo *Mortadelo y Filemón* y *Nocturna, una aventura Mágica*, las dos únicas películas que no ofrecen ningún tipo de familia. En esta última, incluso, hemos de añadir que los niños y niñas se encuentran en un orfanato, por lo que no están dentro de ninguna unidad familiar, o por lo menos la película no ofrece datos de que así sea.

En el resto de largometrajes, hemos encontrado 3 tipos de familia.

Por un lado, tenemos la compuesta por padre, madre e hijos, variando el número de progenitores según la producción cinematográfica. Dentro de este modelo, encontramos 4 familias con un solo hijo o hija, 2 familias con 2 hijos y una última familia con 4 hijos. Esta familia con 4 hijos la hemos observado en la filmación de *El lince perdido*, donde un topo y una topa tienen 4 hijos. Este modelo lo hemos localizado en 6 de las 8 películas donde presentan modelos familiares. El segundo tipo de familia a destacar es aquel en el que se encuentra solo padre e hija y que podemos observar en 2 largometrajes. Finalmente, el último modelo familiar es el formado por nieto y abuela, como es el caso de Tadeo y su abuela.

Escenarios

En un 50% de las películas, la trama se desarrolla exclusivamente en una ciudad, por lo que el entorno urbano es predominante en los escenarios elegidos para realizar la acción. En largometrajes como *Las aventuras de Tadeo Jones* y *El sueño de una noche de San Juan*, combinan escenarios rurales y urbanos, pues en ambos casos observamos ambos entornos y no hay predominancia de uno sobre otro. Por otro lado, encontramos películas como *Arrugas* donde la acción tiene lugar en un geriátrico por lo que se desconoce el lugar donde está asentado el mismo. *El lince perdido* es una filmación donde el ambiente elegido por el director es natural, pues recorre zonas como Doñana, el Torcal o el Desierto

de Tabernas, que son entornos naturales de la geografía andaluza. Un entorno rural fue el seleccionado para desarrollar la acción de la película *Futbolín*. Por tanto, observamos una predominancia de los entornos urbanos como ambiente en el que se desarrolla la acción y exceptuando el largometraje de *Arrugas*, el 90% de las películas se llevan a cabo en el exterior ya sea el paisaje urbano o rural.

Estereotipos

Son varios los estereotipos que hemos localizado en las filmaciones analizadas, mostrándose algún modelo a seguir en varias de ellas. Ejemplo de ello es la figura del protagonista de la historia en un 60% de las películas cuyo personaje se caracteriza por tener una personalidad débil al principio de la acción, con alguna frustración y por tener mala suerte. Además, estos personajes suelen destacar por su timidez y bondad que le lleva a no demostrar su amor por el personaje secundario que suele recaer en el género femenino. Protagonista y secundaria tienen multitud de dificultades para conseguir el objetivo y ambos acaban sellando ese amor oculto que durante el transcurso de la película era palpable pero que no se había sellado. De hecho, una de las imágenes finales repetidas en estas películas como es el caso de *Planet 51*, *Atrapa la bandera*, *Futbolín*, *Las aventuras de Tadeo Jones*, *El sueño de una noche de San Juan*, *El lince perdido* y *Nocturna, una aventura Mágica*, aunque en esta última no hay una chica como personaje secundaria ni una relación final con la misma. Este personaje termina siendo victorioso y consiguiendo la finalidad que tenían desde el principio de la película mostrando así su valentía y superando miedos y frustraciones. Además, en la mayoría de los casos no presentan unos rasgos faciales ni un físico que se caracterice por su belleza.

El otro cliché por tanto a destacar, es el de la chica que ocupa un papel secundario y que se caracteriza por ser un ideal de belleza. Chicas guapas, de ojos claros y con un físico dentro del canon de belleza ideal socialmente aceptado. Su carácter es fuerte y suele tener una personalidad arrolladora que unida a su rebeldía y valentía, es la persona que ayuda a conseguir el éxito al protagonista de la historia.



Figura 1. Personaje de Sarah Lavrof de la película “Las aventuras de Tadeo Jones” (E. Gato, 2012).

Recuperada de: <http://bit.ly/2qzVRnJ> : (Fecha de consulta: 28/05/2017).

El “malo” de la película representa un arquetipo a reproducir en una mayoría de los largometrajes. Este personaje recae siempre en el género masculino y se caracteriza por su ambición, su manipulación y por poseer una importante fortuna de la cual presume. En cuanto al físico observamos una variedad de los personajes que representan esta figura. Richard Carson en *Atrapa la bandera* o Newmann en *El lince perdido* son los malos de estos dos largometrajes y ambos destacan por ser hombres altos, fuertes y guapos. Caso contrario en cuanto a físico el que encontramos en *El sueño de una noche de San Juan*, donde Demetrio es delgado, no muy agraciado y sin presencia de músculos trabajados. Sin embargo, en personalidad podemos decir que hay una línea estándar a seguir en estas filmaciones, pues además todos ellos acaban al final de película siendo destronados de su puesto de éxito y pagando por todas las fechorías que han cometido.

Otro de los estereotipos que, en menor medida, hemos podido destacar recae en la figura del amigo del protagonista que no suele destacar por su éxito social y se caracteriza por ser regordete, con gafas y atendiendo al modelo repetido en algunas películas de “el listillo”, pues tiene grandes conocimientos en algunas ciencias. Su inteligencia ayuda al protagonista a conseguir el éxito. El personaje de Ramiro en la película *Pérez, el ratoncito de tus sueños* o Gus en *El lince perdido* y Martin en *Atrapa la bandera* son algunos ejemplos de este cliché.

Sin embargo, en *Mortadelo y Filemón* encontramos a Mortadelo que cumple con algunas de esas características, excepto por el físico, que en este caso destaca por su delgadez.

Por otro lado, se han detectado otros estereotipos más particulares y que no son un modelo a repetir en muchas de ellas, siendo los anteriores los más generales y representativos de

las filmaciones. El puesto como secretario o secretaria suele recaer en las películas donde se desarrolla en una mujer. En la mayoría de ellas como en *Pérez, el ratoncito de tus sueños* o en *Mortadelo y Filemón*, la secretaria lleva gafas y tiene un físico que se caracteriza por su delgadez, belleza y explosividad.

Otro estereotipo apreciado recae en manos de un señor mayor con una hija y que tiene un buen corazón. Este personaje suele tener una buena posición económica, sin embargo lo más importante para él es su hija, por lo que no alardea de su patrimonio. Además, suele ser un hombre que destaca por su nobleza y bondad tanto con sus trabajadores como con el resto de personajes. El profesor Lavrof en *Las aventuras de Tadeo Jones* o el Duque Teseo en *El sueño de una noche de San Juan* presentan este tipo de personaje.

Futbolín es una película con un claro ejemplo de cliché, pues todos los jugadores del equipo de fútbol del futbolín de Amadeo, se caracterizan por ser los típicos jugadores de fútbol con aires chulescos, cuerpos esculpidos y seductores.

Finalmente, el puesto de guardaespaldas o portero de discoteca representa un arquetipo a destacar. Pues todos son hombres muy altos y musculosos que se caracterizan por su chulería.

Estereotipos

1. La personalidad del protagonista de las películas representa un estereotipo muy marcado. Se caracteriza por ser débil, con alguna frustración interna y que resulta vencedor de la trama. Además, se le presentan numerosas dificultades en el transcurso de la historia y finalmente termina por conseguir el amor de su amada.

2. Otro cliché a destacar es el protagonizado por el personaje femenino que, en este caso, ejerce un papel secundario. Se trata de una mujer muy guapa en el 100% de las películas donde la mujer no tiene el papel protagonista, y que destaca por su personalidad arrolladora, su dulzura, lucha y valentía. Tiene un fuerte carácter y es la que ayuda al protagonista a que salga victorioso frente al malo.

3. "El malo" de la película es claramente un estereotipo a reproducir en muchas de las producciones cinematográficas. Siempre es un hombre quien interpreta este papel y se caracteriza por su sonrisa pícaro, su vestuario de persona adinerada y rasgos faciales que detectan pronto a este personaje. Su malicia, sus ansias de poder y venganza y sus actuaciones en contra de cualquier personaje para conseguir aquello que desea, lo sitúan como un claro ejemplo de estereotipo.

4. El amigo regordete del protagonista, con poco éxito social, que usa gafas y que posee una inteligencia por encima de la media, hacen que se etiquete a este personaje como “el listillo” del grupo y que lo sitúen como un claro ejemplo de cliché.

5. Otro de los estereotipos localizados se encuentra en el de “la secretaria guapa”. La mayoría de las secretarias, exceptuando a la que aparece en *Las aventuras de Tadeo Jones*, siguen el ideal de belleza aceptado socialmente. Son exuberantes y muy guapas y responden al estereotipo de “secretaria sexy” tan conocido en la industria cinematográfica.

6. Finalmente, otro ejemplo claro de arquetipo recae en los porteros de discoteca. Todos se caracterizan por ser hombres muy altos, corpulentos y muy musculosos. Además, destacan también por su carácter agrio y agresividad.

Tabla 3. Resumen de los resultados de estereotipos. Fuente: Elaboración propia.

Atención a la diversidad

El análisis llevado a cabo sobre atención a la diversidad nos da como resultado que en una mayoría clara no hay representación en los largometrajes de personajes que presenten alguna dificultad o discapacidad al respecto. *Arrugas* es un largometraje que al ambientarse en un geriátrico, los personajes presentan dificultades en movilidad o a nivel psicológico. *Las aventuras de Tadeo Jones* cuenta con un personaje con una mano articulada. En el largometraje *de Mortadelo y Filemón contra Jimmy el cachondo*, se observa la presencia de un señor mayor que presenta una gran miopía que le impide ver con claridad. Esto último le lleva a confundir personas y textos en los carteles.

7. Discusión y conclusiones

Tras realizar un análisis exhaustivo y estudiar con detenimiento los resultados que hemos obtenido, una de las conclusiones principales a las que hemos llegado es que los largometrajes destinados a un público infantil, muestran una imagen tradicional de los personajes protagonistas y secundarios sin ofrecer una variedad de personajes con diferentes personalidades y rasgos físicos que se asemejen a la realidad. Esto se acentúa sobre todo en el personaje secundario, pues sí observamos distinciones de rasgos físicos en el personaje protagonista en las diferentes producciones. De esta manera, podemos

validar parcialmente nuestra hipótesis que está vinculada a los objetivos 1 y 3.

El papel protagonista lo ocupa, en un 90% de los casos, el hombre. Teniendo en cuenta estos resultados, podemos decir que hay un trato desigualitario entre el género masculino y el femenino en lo que respecta al protagonismo en el largometraje. Por otro lado, observamos un modelo a seguir en el personaje secundario, ocupado en un 90% por mujeres. A estas se las representa como ayudantes del hombre para conseguir su éxito, además de fuertes, valientes, guapas y con mucho carácter. Por el contrario, el personaje protagonista que está en manos de un hombre, presenta un carácter débil, cierta timidez y frustración al principio de la película y una fuerte valentía al final de la misma. Además, tiene que enfrentarse a diferentes obstáculos a lo largo de la producción que le ayudarán a alzarse con la victoria. La imagen valiente de la mujer frente a la de cobardía y frustración del hombre protagonista no guarda semejanza con las características humanas reales, encontrando distintas personalidades tanto en el género masculino como en el femenino en la realidad.

Teniendo en cuenta lo anterior, observamos la presencia de estereotipos en ambos personajes, que tiende a reproducirse en la mayoría de las filmaciones analizadas. Por tanto, se puede validar parte de la hipótesis que establecía que los largometrajes reflejaban estereotipos de personajes y familias, y, que se relacionaba, además, con el objetivo número 3 y que hacía referencia a la presencia o no de roles en los personajes y familias con un carácter estereotipado.

Otra de las conclusiones a las que se ha podido llegar, y que está relacionada también con el carácter estereotipado de los personajes, hace referencia al papel del personaje “malvado” que recae en un 100% en el género masculino. Se puede decir, en este caso, que nos parece injusto con respecto a la mujer, a la cual se la establece en casi todas las películas de animación infantil como la cara amable y dulce. La diferencia de trato por tanto es más que palpable, pues la maldad no es una característica exclusiva del género masculino. Podemos decir, en teoría, que en ninguno de los casos, esto tiene semejanza alguna con la realidad y puede ejercer una influencia negativa de la imagen que se pueden hacer los más pequeños del género masculino, y, que como se aprecia, esta idea está vinculada al objetivo número 2.

Por otro lado, cuando se trata de establecer el papel del personaje con poder económico, este casi siempre recae en el género masculino. Nos preguntamos por qué la imagen del millonario tiene que tener en la mayoría de los casos una cara masculina. En este sentido hay que hacer una excepción con el caso de la Presidencia de los Estados Unidos, en la filmación de *Atrapa la bandera*, donde ese cargo es ocupado por una mujer. Suponemos, entonces la intencionalidad por parte del director de no reforzar un estereotipo de cargo importante con cara masculina. Sin embargo, es el único ejemplo donde la figura femenina ostenta ese puesto de trabajo. Esto nos hace pensar que parece que tiene que ser el hombre al que se le identifique con la persona con poder y también con la fuerza, pues, los hombres son los únicos que ocupan puestos como el de obreros y trabajadores de la construcción, dejando a la mujer puestos laborales considerados inferiores o cuyo salario no les permitiría ostentar grandes lujos.

Si atendemos a la variable de nuestra tabla de análisis que analiza los modelos familiares, hemos de decir, que la presencia mayoritaria es la familia compuesta por padre, madre e hijos, variando el número de progenitores. También hemos observado otros modelos familiares como el formado por padre e hija o abuela y nieto. Destacar también el caso de Tim, un niño huérfano en la película de *Nocturna, una aventura Mágica*. Sin embargo, teniendo en cuenta estos resultados, llegamos a la conclusión de que no hay una presencia diversa de modelos familiares. Monoparental y tradicional o clásica, son los dos únicos modelos a reproducir, pues entendemos que el caso de Tadeo que fue criado por su abuela o el de Tim que es huérfano, han sido las circunstancias familiares, pues no hay una explicación de los hechos en las producciones, las que les han llevado a ser criados por personas diferentes a sus progenitores o progenitor.

Analizando esta idea relacionada con los objetivos 1 y 3, donde se observa que los largometrajes seleccionados no ofrecen una imagen de todos los modelos familiares vigentes en la actualidad, así como las conclusiones anteriores, podemos hacer una confirmación total de la hipótesis planteada.

La atención a la diversidad es uno de los temas que echamos en falta en las producciones. Un hombre con una mano articulada en *Las aventuras de Tadeo Jones*, un señor con problemas de visión y la mayoría de personajes en la película de *Arrugas*, son los únicos casos donde se observan personajes que presentan alguna dificultad. Sin embargo,

teniendo en cuenta que contamos con una muestra de 10 películas, consideramos insuficiente la presencia de estas personas en las filmaciones. Volvemos por tanto a confirmar parte de la hipótesis, ya que precisamente es más que necesario la presencia de estos personajes, pues resultaría de gran ayuda para educar a los más pequeños en la tolerancia, respeto e igualdad de oportunidades.

Conclusiones

1. La conclusión principal a la que se ha llegado tras analizar los resultados, y que nos lleva a confirmar gran parte de nuestra hipótesis relacionada con los objetivos 1 y 3, es que las películas de animación infantil seleccionadas, no ofrecen una visión real de la diversidad de personalidades, rasgos físicos y acciones de los personajes protagonistas y secundarios. Lo que muestran, por el contrario, es una imagen tradicional y sujeta a estereotipos.
2. Se observa la presencia de estereotipos y roles tradicionales en los largometrajes, así como un trato desigualitario entre el género masculino y femenino. El personaje malvado, al igual que el personaje con poder económico, recae en el género masculino, en un 100% y en un 90% respectivamente.
3. Otra conclusión a la que se ha podido llegar, se refiere a los puestos de trabajo que ocupan hombres y mujeres. El género masculino ocupa puestos que requieren de fuerza física, como obreros de la construcción o el ejército, mientras que la mujer desempeña labores donde generalmente donde la fuerza no es necesaria y que además no le permitiría tener un gran capital.
4. Los modelos familiares detectados no se corresponden con todos los vigentes en la actualidad, ofreciendo, por tanto, un trato discriminatorio a aquellos tipos de familia no presentes en las producciones cinematográficas.
5. La atención a la diversidad es un punto débil de los largometrajes analizados. Apenas se han localizado personajes que presenten una discapacidad o dificultad, de manera que esto tampoco se corresponde con un modelo real de la sociedad en la que vivimos y que de nuevo, si no se plasma en el cine infantil puede ocasionar un trato discriminatorio hacia los mismos.

Tabla 4. *Resumen de las conclusiones.* Fuente: Elaboración propia.

Las películas de animación infantil son un recurso para poder potenciar valores y trabajar diferentes contenidos que les competan en esta etapa educativa, por tanto deberían de mostrar en la medida de sus posibilidades un reflejo de la realidad en la que vivimos actualmente. Si la industria cinematográfica no apuesta por la diversidad personal y

familiar, estaremos educando a niños y niñas en una sociedad que no es la suya y que hace un flaco favor a personas con discapacidad, a la mujer, al hombre cuando se trata de representar como ser maligno y a familias que no siguen los estándares de familia clásica.

Se debe, por tanto, instar a la industria cinematográfica a hacer una revisión de los contenidos de sus filmaciones, pues la confirmación al completo de nuestra hipótesis nos lleva hacer un análisis de películas que fomenten la educación en valores y que de alguna manera, todo el mundo, independientemente de su personalidad, físico, familia, condición económica, etc, se sienta reflejado en el cine. Como docentes, debemos hacer un listado con aquellas producciones que sí sean un recurso educativo positivo para los niños y niñas de infantil y desechar aquellas o trabajarlas con más rigor cuyo visionado sea reproductor de valores negativos o nada favorecedores para los más pequeños.

Finalmente, y, teniendo en cuenta lo anterior, es más que necesario seleccionar correctamente los largometrajes, así como revisar los contenidos de los mismos para lograr que el cine sea un recurso eficaz y potencial en la Educación Infantil.

8. Referencias bibliográficas

- Adell, J. (1997). Tendencias en educación en la sociedad de las tecnologías de la información. *Revista Electrónica de Tecnología Educativa*, 7. doi: http://nti.uji.es/docs/nti/Jordi_Adell_EDUTECH.html
- Aguerrondo, I. (1993). La calidad de la educación: ejes para su definición y evaluación. *Revista interamericana de desarrollo educativo*, 37(116), 561-578.
- Aguilar, P. (1996). *Manual del espectador inteligente*. Madrid. Fundamentos.
- Alonso, M.L., y Pereira, M.C. (2000). El cine como medio-recurso para la educación. *Pedagogía Social. Revista Interuniversitaria*, 5, 127-147.
- Ambrós, A. y Breu, R. (2007). *Cine y educación: El cine en el aula de primaria y secundaria*. Barcelona: Graó.
- Aumont, J., Bergala, A., Marie, M. y Vernet, M. (1985). *Estética del cine: espacio fílmico, montaje, narración, lenguaje*. Barcelona: Paidós Ibérica.
- Badia Corbella, M. (2010). La imagen de la discapacidad en el cine ¿Rompiendo

estereotipos? *Revista Medicina Cine*, 6(2), 38-39.

- Bardin, L. (1986). *El análisis de contenido*. Madrid: Akal.
- Bonilla Borrego, J. (2005). El cine y los valores educativos. A la búsqueda de una herramienta eficaz de formación. *Revista de medios y educación*, 26, 39-54.
- Bordwell, D. (1995). *El significado del filme. Inferencia y retórica en la interpretación cinematográfica*. Barcelona: Paidós.
- Buckingham, D. (2002). *Educación en medios, alfabetización, aprendizaje y cultura contemporánea*. Barcelona: Paidós.
- Cabero, J. (2003). Making of. Cuadernos de cine y educación. *Educación en valores y cine*, 20,16-30.
- Casetti, F. y Di Chio, F. (1991). *Cómo analizar un film*. Barcelona: Paidós, 1991.
- Digón, P. (2006). El caduco mundo de Disney: propuesta de análisis crítico en la escuela. *Comunicar*, 26, 163-169.
- Ferrés Prats, J. (1994). *Televisión y Educación*. Madrid: Akal.
- Ferrés, J. y Piscitelli, A. (2012). La competencia mediática: propuesta articulada de dimensiones e indicadores. *Comunicar*, 19(38), 75-82. doi: <http://dx.doi.org/10.3916/C38-2012-02-08>
- García Jiménez, J. (1993). *Narrativa Audiovisual*. Madrid: Cátedra.
- García Sánchez, J.E., García Sánchez, E. y Moratal Ibáñez, L.M. (2008). La conexión Argentina. *Revista Medicina cine*,4, 143-144.
- González Medina, R. M. (2014). Los medios de comunicación y su influencia en la identidad cultural de adolescentes de la etnia kichwa Saraguro de la parroquia 28 de mayo, cantón Yacuambi, provincia de Zamora Chinchipe y el accionar del trabajador social). (Tesis doctoral) Universidad Nacional de Loja. Ecuador.
- Gubern, R. (2014). *Historia del cine*. Barcelona: Anagrama, 3.
- Hermida, R. (2006). Cine nacional es diversidad cultural. En C. J. Moneta, *El jardín de los senderos que se encuentran: Políticas públicas y diversidad cultural en el mercosur* (pp. 137-154). Montevideo: Oficina de UNESCO en Montevideo.
- Kammerath, M. (2014). Los cambios en el modelo familiar y su representación en la televisión. *Creación y Producción en Diseño y Comunicación*, 64.

- Krippendorff, K. (1990). *Metodología de análisis de contenido. Teoría y práctica*. Barcelona: Paidós.
- Lejo, L. H., & Casas, C. L. J. (2005). Cine y discapacidad. *Maremagnum: publicación galega sobre os trastornos do espectro autista*, (9), 179-186.
- Mangado Martínez, M. (2016). La representación de la discapacidad en el cine. *Al margen. Reflexiones en torno a la imagen*, 96-106.
- Martínez-Salanova Sánchez, E. (2002). *Aprender con el cine aprender de película. Una visión didáctica para aprender e investigar con el cine*. Huelva: Grupo Comunicar.
- Masterman, L. (1996). *La enseñanza de los medios de comunicación*. Madrid: Ediciones de la Torre.
- Norden, M.F. (1998). El cine del aislamiento. El discapacitado en la historia del cine. Madrid: Fundación ONCE.
- Pereira, C. (2010). Los valores del cine de animación. Propuestas pedagógicas para padres y educadores. *Revista Venezolana de Información, Tecnología y Conocimiento*, 1, 143-145.
- Ramírez Macías, G., Piedra de la Cuadra, J., Ríes, F. y Rodríguez Sánchez, A. R. (2011). Estereotipos y roles sociales de la mujer en el cine de género deportivo. *Teoría de la Educación, Educación y Cultura en la Sociedad de la Información*, 12(2), 82-104.
- Santaolalla, I. (2011). Inmigración, raza y género en el cine español actual. *Mugak*, 34.
- Tourrián López, J. M. (2008). *Educación en valores. Educación intercultural y formación para la convivencia pacífica*. La Coruña: Netbiblo.
- Valdivia Sánchez, C. (2008). La familia: concepto, cambios y modelos nuevos. *La Revue du REDIF*, 1, 15-22.
- Zunzunegui, S. (2007). Acerca del análisis fílmico: el estado de las cosas. *Comunicar*, 15(29), 51-58.

8.1. Otras fuentes bibliográficas

Filmaffinity
www.filmaffinity.com

8.2. Filmografía

- **El sueño de una noche de San Juan:** De la Cruz, A. (productor) y De la Cruz, A. Gómez, M. (directores). (2005). *El sueño de una noche de San Juan*. España: Coproducción España-Portugal; Dygra Films.
- **Pérez, el ratoncito de tus sueños:** Bossi, P., Fernández, J. (productores) y Buscarini, J.P. (director). (2006). *Pérez, el ratoncito de tus sueños*. Argentina: Coproducción España-Argentina; Filmax Animation.
- **Nocturna, una aventura Mágica:** Fernández, J., Garrell, P. (productores) y García, A., Maldonado, V. (directores). (2007). *Nocturna, una aventura mágica*. España: Filmax International.
- **El lince perdido:** Banderas, A. (productor) y García, R., Sicilia, M. (directores). (2008). *El lince perdido*. España: Kandor Graphics.
- **Planet 51:** Pérez, I., Colins, G. (productores) y Blanco, J., Abad, J., Martínez, M. (directores). (2010). *Planet 51*. España: Ilion Animation Studios.
- **Arrugas:** Ferreras, I.: Productor y director). (2011). *Arrugas*. España: Perro Verde Films.
- **Las aventuras de Tadeo Jones:** Gasull, J., Matji, N., Roch, E. (productores) y Gato, E. (director). (2012). *Las aventuras de Tadeo Jones*. España: Lightbox Entertainment.
- **Fútbolín (Metegol):** Pablos, S. (productor) y Campanella, J.J. (director). (2013). *Fútbolín (Metegol)*. Argentina: Illusion Studios.
- **Mortadelo y Filemón contra Jimmy el Cachondo:** Fesser, J. (Productor y director). (2014). *Mortadelo y Filemón contra Jimmy el Cachondo*. España: Ilion Animation Studios.
- **Atrapa la bandera:** Fernández-Veiga, I., Gasull, J., Matji, N., Roch, E. (productores) y Gato, E. (director). (2015). *Atrapa la bandera*. España: Lightbox Entertainment.

Anexos

Anexo 1

Ficha de análisis	
1. Datos básicos	
Título	Atrapa la bandera
Duración	1 hora y 34 minutos
Director	Enrique Gato
Año	2015
2. Análisis Narrativo	
2.1 Sinopsis	Mike, un niño de 12 años interesado en el surf, pondrá en marcha un viaje a la Luna en el que le acompañarán su inseparable amiga Amy y su abuelo, un viejo astronauta el cual lleva años alejado de su familia. El objetivo de este viaje será evitar que Richard Carson, un magnate dispuesto a explotar la fuente de energía presente en el satélite, elimine la bandera que los estadounidenses colocaron en la Luna al ser los primeros en poner un pie en ella. Esto situaría a Carson como el primer hombre que viajó hasta allí y conseguir así su objetivo.
2.2 Personajes y acciones <ul style="list-style-type: none">- Protagonismo- Personalidad- Rasgos físicos y cánones estéticos- Mujer / Hombre- Acciones principales	<ul style="list-style-type: none">•Mike: es un chico moreno, delgado y protagonista de la historia. Destaca por su nobleza e implicación en la solución de la situación familiar que vive con su abuelo. Además, podemos decir de él que es un gran luchador y con alto grado de simpatía.•Amy: es la joven morena de ojos verdes y amiga del protagonista. Se caracteriza por llevar la iniciativa en numerosas ocasiones, así como ser un ejemplo de amiga fiel en su amistad con Mike. Destaca por su valentía y simpatía además de por tener retos personales como su futuro como periodista.•Marty: amigo del protagonista, pelirrojo, grueso y

	<p>con gafas. Destaca por su mala suerte e inocencia. Es el amigo científico e inteligente y con problemas para encontrar el amor.</p> <p>•Frank Goldwing: es el abuelo de Mike y se caracteriza por su cabezonería y mal humor. Es un antiguo astronauta con cara de pocos amigos, pero que en el fondo añora a su familia de la cual lleva separada muchos años.</p> <p>•Richard Carson: multimillonario que utiliza su dinero y a las personas de su alrededor para conseguir todo lo que se propone, sin importarle el trato irrespetuoso que tiene con ellas. Con aires de superioridad, es el típico hombre poderoso y sonrisa picaresca.</p>
<p>2.3 Modelos familiares</p> <ul style="list-style-type: none"> - Familia numerosa (nº miembros) - Unidad familiar. Tipo de familia 	<p>El único modelo familiar que se aprecia en esta producción fílmica es el formado por el padre, la madre y los hijos, como es el caso de Mike, Amy y Marty. En este caso, la unidad familiar se compone de cuatro miembros, con dos hijos. Dentro de esta familia podríamos verla formada por Frank, el astroabuelo, y su hijo que es el padre de Mike.</p> <p>No hay indicios que nos hagan ver la existencia de otros modelos familiares, pues Amy habla de sus padres durante la producción pero en ningún momento aparecen. Desconocemos también la existencia de hermanos o hermanas de Amy.</p>
<p>2.4 Escenarios</p> <ul style="list-style-type: none"> - Predominancia exterior o interior - Paisaje natural o urbano - Otras observaciones 	<p>La trama se desarrolla en una ciudad americana, así como en la Luna, por lo que el entorno es urbano con predominancia exterior.</p>
<p>2.5 Estereotipos</p>	<p>Encontramos multitud de clichés dentro de este largometraje. El primero es el del propio Mike. Su físico y personalidad lo vinculan con el estereotipo del chico guapo y héroe de la película. A su amiga Amy, la joven con carácter, valiente y de belleza morena es otro claro ejemplo de estereotipo que observamos. En lo que respecta a Marty, es el cerebritito del grupo al que el amor no le ha sonreído aún. Si nos fijamos en el abuelo de Mike, debemos de decir que este personaje tiene un cliché muy</p>

	<p>marcado y podríamos definirlo como el viejo cascarrabias de la película.</p> <p>Finalmente, la figura de Richard Carson lo acerca al cliché de hombre multimillonario que con dinero todo lo puede, pero que al final de la trama sale perdedor de la batalla.</p>
<p>2.6 Atención a la diversidad</p> <p>- Aparece algún tipo de discapacidad (asociada a qué personaje)</p>	<p>En esta producción no se observa la presencia de ningún personaje que presente ninguna dificultad especial o discapacidad.</p>

Ficha de análisis	
1. Datos básicos	
Título	Mortadelo y Filemón contra Jimmy el cachondo
Duración	1 hora y 31 minutos
Director	Javier Fesser
Año	2014
2. Análisis Narrativo	
2.1 Sinopsis	<p>Mortadelo y Filemón son llamados por el “Súper” de la T.I.A. y les encomienda una misión: encontrar un documento de carácter importante que ha sido robado por Jimmy el cachondo con ayuda de sus amigos. En esa misión se encuentran con Tronchamulas, un preso que se ha escapado de la cárcel y que fue condenado gracias a Filemón, del cual se quiere vengar. Sin embargo, encuentran en él al aliado perfecto para llevar a cabo su misión.</p>
2.2 Personajes y acciones	<p>·Filemón: es junto con Mortadelo uno de</p>

<ul style="list-style-type: none"> - Protagonismo - Personalidad - Rasgos físicos y cánones estéticos - Mujer / Hombre - Acciones principales 	<p>los protagonistas de la historia. A pesar de que pretende mostrar sus dotes de valentía, en realidad es todo un miedica que pierda su fuerza en cuanto se ve amenazado. Cuenta con gran dosis de mala suerte, pues está en la diana de todos los accidentes. En el fondo sueña con ser un gran magnate rodeado de lujos, con aspecto chulesco una persona reconocida y aclamada por el público y un gran conquistador.</p> <p>·Mortadelo: inteligente, avisado y con bastante más suerte que su compañero Filemón. Podemos decir que es el “listo”, al que nada le pasa del dúo. Es delgado y con una larga nariz donde apoya sus gafas redondas, que le dan ese toque de inteligencia que proyecta.</p> <p>·Jimmy: Las facciones de su cara, los tics nerviosos del ojo y su risa malvada lo sitúan como el malo de la película y uno de los personajes principales. Con acento sudamericano, Jimmy es el ladrón del documento importante de la T.I.A. y un creador de trampas que cuenta con todo un arsenal de bombas, granadas y artefactos destructivos. El típico malo que vive alejado y escondido de la ciudad.</p> <p>·Tronchamulas: es un hombre muy corpulento, con aspecto desaliñado que se ha escapado de la cárcel. Por su corpulencia emite una sensación de miedo a todo el que se le acerca y utiliza su fuerza para vengarse de los demás. Es huérfano y en el fondo podemos decir que es un “bonachón” al que la vida no le ha sonreído.</p> <p>Su papel en la película es secundario.</p> <p>·Súper: es uno de los personajes secundarios, señor de mediana edad, jefe de la T.I.A. y con mal humor. Trabaja en una agencia de intervención en la que tiene a una secretaria a su servicio. Podemos decir que es el típico hombre con traje,</p>
--	--

	<p>corbata y bigote cuyo lugar de trabajo es un despacho desde el que emite órdenes a sus inferiores.</p> <p>·Los siameses: son dos hombres unidos literalmente que se encargan del trabajo sucio de Jimmy el cachondo. A pesar de su unión, hay diferencias físicas entre ambos. Uno es alto y delgado y el otro bajito y con unos kilos de más. Sus acentos también son diferentes: uno parece andaluz y el otro gallego.</p> <p>·Secretaria: es mujer rubia, explosiva y bajo las órdenes de su jefe, el Súper. Tiene un papel secundario en la trama.</p>
<p>2.3 Modelos familiares</p> <ul style="list-style-type: none"> - Familia numerosa (nº miembros) - Unidad familiar. Tipo de familia 	<p>En este largometraje no aparece reflejado ningún modelo familiar. Por sus comentarios, dilucidamos que el Súper está casado con una mujer, pero no en ningún momento habla de la existencia de hijos.</p> <p>En la película se observa una escena en la que sale una mujer con un carrito de bebé. Sin embargo, no podemos afirmar que dicha mujer sea la madre.</p>
<p>2.4 Escenarios</p> <ul style="list-style-type: none"> - Predominancia exterior o interior - Paisaje natural o urbano - Otras observaciones 	<p>La trama se desarrolla en diferentes escenarios. Por un lado, encontramos el ambiente de una gran ciudad donde observamos centros comerciales, edificios y sedes de canales de televisión. Por otro, se encuentra el descampado típico a las afueras de la ciudad, donde está la guarida de Jimmy. Además, durante unos momentos de la película, aparece reflejado el escenario de una casa de un reality show (Gran fulano).</p>
<p>2.5 Estereotipos</p>	<p>En esta película observamos personajes con un carácter estereotipado. Ejemplo de ello es la secretaria. Típica mujer rubia que</p>

	<p>destaca por su físico, trabajando para un jefe de una agencia de intervención, el cual es también claro ejemplo de estereotipo. Hombre blanco con poder, con fuerte mal humor el cual tiene bajo sus órdenes a un conjunto de personas que le sirven.</p> <p>Por otro lado, encontramos a Filemón. Un “tontillo” con mala pata que sueña con ser todo aquello que no es en realidad. Su aspecto encorbado y su calvicie lo definen así.</p> <p>Filemón es el “tontillo” y su compañero Mortadelo es el “listo”. Típico hombre delgado, inteligente y con gafas que hacen marcar más ese estereotipo.</p> <p>También encontramos al hombre bajito con gafas. Es el típico hombre bajito calvo cuya miopía le lleva a las más extremas de las confusiones y que saca de quicio a todo el que tiene a su alrededor.</p>
<p>2.6 Atención a la diversidad</p> <ul style="list-style-type: none"> - Aparece algún tipo de discapacidad (asociada a qué personaje) 	<p>En esta película no hay presencia de personajes que presenten una dificultad especial. Sí podemos decir que aparece como personaje secundario, un hombre mayor que a juzgar por sus comentarios parece mostrar cierta desconexión con el mundo real, pues su miopía no le deja ver con claridad e imagina escenarios irreales. Sin embargo, no podemos afirmar que presente una discapacidad.</p>

Ficha de análisis	
1.Datos básicos	
Título	Fútboln (Metegol)

Duración	1 hora y 46 minutos
Director	Juan José Campanella
Año	2013
2. Análisis Narrativo	
2.1 Sinopsis	<p>Amadeo es un joven al que le encanta jugar al fútbol en el bar en el que trabaja, el de su padre, y es a eso a lo que se ha dedicado durante toda su vida. Un día, después de varios años, un antiguo enemigo de la infancia, “el Crack”, un exitoso jugador de fútbol en la actualidad, regresa al pueblo en el que vivía para pedir la revancha a Amadeo por una partida de fútbol que perdió cuando eran todavía unos niños.</p> <p>Con su vuelta, Amadeo descubre que los muñecos de su preciado fútbol tienen vida propia y serán ellos, junto con su amiga Laura de toda la vida, los que le ayudarán a intentar combatir a “el Crack” y su equipo.</p>
2.2 Personajes y acciones <ul style="list-style-type: none"> - Protagonismo - Personalidad - Rasgos físicos y cánones estéticos - Mujer / Hombre - Acciones principales 	<ul style="list-style-type: none"> •Amadeo: joven moreno, delgado y de ojos verdes. Es un chico con una vida muy rutinaria, se dedica a jugar al fútbol y a trabajar en el bar de su padre y es el protagonista de la trama. Vive con tranquilidad, sin esperar nada y está enamorado de su amiga Laura, a la que todavía no se ha atrevido a confesarle su amor. Es un chico tímido, con poca valentía y resignado con la vida que lleva. Sin embargo, al final, saca fuerzas para intentar conseguir ganarle el partido a “el crack” para que éste le devuelva su pueblo a los ciudadanos, pues es un joven con un buen corazón. •Laura: chica morena con ojos azules que tiene un papel de luchadora, pues se ha

esforzado durante años para poder salir del pueblo estudiar en la ciudad. Es un personaje secundario y la que anima a Amadeo a enfrentarse a “el crack”, pues es astuta y no permite que se rían de su amigo. Le define su carácter fuerte y valiente ante las adversidades.

·”**El Crack**”: chico muy alto, moreno, con perilla, un pendiente en la oreja y sonrisa picarona. Tiene un físico muy trabajado y es un reconocido jugador de fútbol. Es muy competitivo, odia perder, de ahí su carácter vengativo contra Amadeo. Posee una gran fortuna, la cual le ha permitido rodearse de lujos y hasta poder comprar un pueblo entero. Su afán de protagonismo y sus aires de superioridad, lo sitúan como el malo de la película.

En lo que respecta a los jugadores del fútbol, hay que destacar a “el Capi” y a “el Loco”. “**El Capi**” es el capitán del equipo verde del fútbol. Destaca por su aspecto de “machito”, pues hace algunos comentarios referentes a las mujeres. En lo que respecta a su carácter, es un luchador y trabaja por la unión de su equipo, así como por el bienestar y el éxito de Amadeo. Además, en ocasiones tiene actitudes chulescas.

“**El Loco**” es argentino y con un carácter pacifista. Destaca por su lucha porque reine la armonía entre los jugadores. Podemos decir que es el mediador del grupo. Es puro sentimiento, sensible y romántico.

·Manager de “el Crack”: hombre bajo y grueso. Rodeado de joyas y trajes llamativos. Tiene una sonrisa malvada, y se mueve por el interés económico.

·**Amigo de Amadeo**: chico con gafas, regordete y pelirrojo. Es el “pardillo” del que todos se ríen. Un pobre chico inocente que recibe los golpes de los demás.

<p>2.3 Modelos familiares</p> <ul style="list-style-type: none"> - Familia numerosa (nº miembros) - Unidad familiar. Tipo de familia 	<p>El único modelo familiar que se observa es el formado por Amadeo, su mujer Laura y su hijo. Por lo tanto estamos ante el caso de una familia con un único hijo.</p>
<p>2.4 Escenarios</p> <ul style="list-style-type: none"> - Predominancia exterior o interior - Paisaje natural o urbano - Otras observaciones 	<p>La película tiene lugar en un pueblo tradicional, cuyos habitantes son gente sencilla y humilde.</p> <p>Alejada del pueblo, se encuentra la mansión de lujo de “el Crack”, que desentona totalmente con el aspecto rural del pueblo en el que se desarrolla la acción.</p> <p>Finalmente, el pueblo cuenta sorprendentemente con un estadio de fútbol donde se lleva a cabo el partido de fútbol del final. Además, hemos podido observar que el pueblo tiene un lugar amplio donde se celebra la feria y un gran vertedero.</p>
<p>2.5 Estereotipos</p>	<p>La personalidad de Amadeo lo declara como uno de los principales estereotipos que encontramos en la película. Su timidez del principio y su amor oculto hacia Laura, pero que resurge al final como victorioso hacen que sea un estereotipo claramente establecido.</p> <p>Laura, la chica valiente y luchadora que ayuda a su “pobre” amigo Amadeo también es otro caso claro de estereotipo. Junto a ella, podemos ver a “el Crack”, cuyas características personales y físicas lo sitúan como el poderoso y malvado de la película.</p> <p>El amigo de Amadeo, tiene un físico y una personalidad típica del “tontillo” de la película sobre el cual podemos observar un claro estereotipo sobre su persona. Por otro lado, están todos los jugadores del fútbol, cuyos físicos de gimnasio y</p>

	<p>personalidades chulescas al mismo tiempo que luchadoras, dejan claramente establecido el estereotipo tan marcado que hay sobre ellos.</p> <p>Finalmente, encontramos a los jugadores del equipo de Amadeo. Su equipo lo componen personas de mediana edad del pueblo como la típica mujer barbuda, el hombre corpulento del bar, el mendigo con una larga barba y aliento maloliente, etc.</p>
<p>2.6 Atención a la diversidad</p> <ul style="list-style-type: none"> - Aparece algún tipo de discapacidad (asociada a qué personaje) 	<p>En este largometraje no hay ningún personaje que presente dificultades o discapacidad.</p>

Ficha de análisis	
1. Datos básicos	
Título	Las aventuras de Tadeo Jones
Duración	1 hora y 28 minutos
Director	Enrique Gato
Año	2012
2. Análisis Narrativo	
Sinopsis	<p>Tadeo Jones es un obrero de la construcción y apasionado de la arqueología. Su interés por esta ciencia, le lleva a conocer al profesor Miguel Humbert, al que le han mandado a una expedición a Perú. Un problema de última hora del profesor y un error del personal del aeropuerto, hará que Tadeo sustituya a Miguel en su expedición. En su aventura por este país sudamericano, le acompaña</p>

	su inseparable perro Jeff, Fredy y Sara Lavrof.
<p>2.2 Personajes y acciones</p> <ul style="list-style-type: none"> - Protagonismo - Personalidad - Rasgos físicos y cánones estéticos - Mujer / Hombre - Acciones principales 	<p>·Tadeo Jones: es el protagonista de la filmación. Moreno, de mediana estatura y no muy agraciado. Su aspecto regordete y vestuario liso y sin ostentabilidad lo definen como una persona sencilla y humilde. Se dedica a la construcción, aunque su verdadera pasión es la arqueología. Es tal su obsesión con la misma, que le lleva a mentir sobre su verdadera identidad. Se caracteriza por ser un personaje muy noble, tímido y muestra su valentía en determinadas ocasiones, aunque en otras corre con un poco de mala suerte. Tiene un muy buen corazón y sale victorioso consiguiendo su objetivo al final de la trama. A la edad de 5 años pierde a sus padres en un accidente y es su abuela quien se encarga de su crianza.</p> <p>·Sara Lavrof: hija del profesor y arqueólogo Lavrof, es una joven pelirroja a la que la vida le arrebató a su madre cuando era muy pequeña. Para pasar más tiempo con su padre, que está entregado cien por cien a su trabajo, Sara decide introducirse en el mundo de la arqueología. Es muy valiente, con mucho carácter y avispada. Es un personaje secundario y se caracteriza además por su belleza y buen aspecto físico. Es luchadora, aventurera y con alto grado de bondad.</p> <p>·Freddy: como personaje secundario, destaca por su insistencia para hacer negocios. Es un vendedor ambulante de todo tipo de accesorios. Como buen sudamericano es un apasionado de las telenovelas y su indumentaria (sombrero estilo mexicano y abrigo con detalles llamativos) representa con fidelidad su origen hispanoamericano. Se caracteriza</p>

	<p>por su picardía en la venta de sus productos y no teme recurrir al chantaje para poder conseguir venderlos. Además, tiene una visión de oportunidad de negocio con cualquier objeto que se encuentre a su paso, lo que le lleva a olvidarse a veces de ayudar a sus compañeros en su aventura.</p> <p>·Profesor Lavrof: es un anciano arqueólogo obsesionado con su trabajo que hace que se olvide de sus quehaceres como padre tras haber perdido a su esposa. Su aspecto físico con chaleco, pajarita y gafas, su experiencia y sabiduría en el mundo arqueológico, lo sitúan como la cara inteligente de la película.</p> <p>·Max Mordon: personaje secundario, hombre guapo y conquistador y con sonrisa pícara. Se caracteriza por ser interesado y mentiroso. A pesar de sus intenciones por mostrar el mayor de los conocimientos en la arqueología, no es más que un aprovechado que utiliza a las personas en función de sus intereses por conseguir la inmortalidad que le va a proporcionar la estatua de oro. Es la imagen negativa, junto con otros personajes secundarios, de la película. Pues ha conquistado a Sara para unirse a su padre y conseguir a través de él el camino hacia la estatua.</p>
<p>2.3 Modelos familiares</p> <ul style="list-style-type: none"> - Familia numerosa (nº miembros) - Unidad familiar. Tipo de familia 	<p>En la producción cinematográfica localizamos dos tipos de familias diferentes. Por un lado, hemos identificado a la familia de Tadeo que está formada por él y su abuela. Tadeo perdió a sus progenitores en un accidente cuando él tenía 5 años y fue su abuela quien se hizo cargo de él.</p> <p>Por otro lado, está la familia formada únicamente por Sara y su padre, el profesor Lavrof. La madre de Sara</p>

	falleció, quedando la familia compuesta por esos dos miembros.
<p>2.4 Escenarios</p> <ul style="list-style-type: none"> - Predominancia exterior o interior - Paisaje natural o urbano - Otras observaciones 	<p>La película tiene lugar en un primer momento en una ciudad de Estados Unidos, donde vive Tadeo. Debido a la expedición que va a realizar, viaja hasta Perú, donde recorrerá el Machu Picchu y el Desierto de Nazca. Dentro de éste último, observamos un templo inca donde se encuentra la estatua de oro.</p>
<p>2.5 Estereotipos</p>	<p>Esta película tiene firmes estereotipos que exponemos a continuación.</p> <p>Por un lado encontramos a Sara, que es la típica chica guapa, inteligente, luchadora, y con carácter de la película.</p> <p>Tadeo Jones es otro ejemplo donde vemos representado un cliché. Su vestuario de obrero y su físico poco trabajado, así como su pasión obsesiva con la arqueología, lo sitúan como una persona frustrada pero que no se rinde por cumplir su sueño.</p> <p>El profesor Lavrof puede ser identificado como el científico e inteligente del grupo. Sus características físicas y sus conocimientos hacen que recaiga sobre él un estereotipo.</p> <p>Por otro lado, encontramos a la figura de Max Mordon. Es el típico malo de la película. Los rasgos que lo hacen identificarse como tal son su sonrisa pícara, su físico, sus aires de conquistador que deja entre ver al decir “confía en mí nena”, además de su fanfarronería y su aspecto de interesado.</p> <p>El papel de Freddy tiene muy marcado un estereotipo. Es el típico sudamericano que se gana la vida de vendedor ambulante, con especial gusto por las telenovelas y le acompaña su vestuario típico de Latinoamérica.</p> <p>En este largometraje encontramos otros personajes secundarios, con una</p>

	<p>aparición escasa, como son los guardaespaldas de Max y el hombre con mano articulada. Todos ellos representan estereotipos de “los malos” de la película. Tienen un aspecto esbelto, con gafas de sol, uniforme y semblante serio y cara de pocos amigos. Al igual que el hombre de mano articulada, que además es un hombre muy musculoso, rubio y con acento americano.</p>
<p>2.6 Atención a la diversidad</p> <ul style="list-style-type: none"> - Aparece algún tipo de discapacidad (asociada a qué personaje) 	<p>En esta filmación observamos a un personaje con una mano articulada que está equipada con una tecnología especial que le proporciona la oportunidad de girar y hacer agujeros como si de un taladro se tratase.</p>

Ficha de análisis	
1. Datos básicos	
Título	Arrugas
Duración	1 hora y 20 minutos
Director	Ignacio Ferreras
Año	2011
2. Análisis Narrativo	
Sinopsis	<p>Emilio es un ex director de banco al que un principio de alzhéimer y el malestar que le supone a su familia su cuidado lo han llevado a ser uno más de los pacientes de una residencia de ancianos. Como ayudante y compañero de habitación tendrá a Miguel, un argentino que se</p>

	<p>aprovecha de la enfermedad de los pacientes del geriátrico para obtener beneficios económicos, pero que al final sacará su lado más sensible. En este largometraje se ponen en juego valores como la amistad, la lealtad y el amor.</p>
<p>2.2 Personajes y acciones</p> <ul style="list-style-type: none"> - Protagonismo - Personalidad - Rasgos físicos y cánones estéticos - Mujer / Hombre - Acciones principales 	<p>·Emilio: es un anciano alto, esbelto y elegante, pues su vestuario del día a día se compone de camisa, corbata y jersey. Combina su humor agrio con la lucha por no subir a la planta de arriba donde se encuentran los enfermos más graves, entre ellos los de alzhéimer. Es un ex director de banco al que el principio de esta enfermedad le está ocasionando pérdidas de memoria. Es junto con Miguel, el protagonista de esta historia y se caracteriza además de lo anterior, por esforzarse en que el médico del geriátrico no vea indicios que lo hagan subir a la segunda planta. Su tenacidad también le lleva a no resignarse durante su estancia en la residencia.</p> <p>·Miguel: compañero de Emilio, se caracteriza por su estatura media y ser un poco grueso. A pesar de llevar dos años en el geriátrico, posee bastante buen humor aunque al mismo tiempo es conocedor de los aspectos negativos de la residencia, los cuales deja patentes a lo largo del largometraje. Sin embargo, para llevar su estancia más llevadera, se aprovecha de las personas mayores enfermas para conseguir dinero. Es argentino y no tiene ningún tipo de familia. A pesar de lo pícaro y avispado, Miguel acaba ayudando a todos a quienes ha engañado regalándoles aquello que más deseaban.</p> <p>El resto de personajes que encontramos en la película no tienen un papel fundamental en la misma. Por un lado, encontramos a</p>

	<p>los pacientes de la residencia que se caracterizan por ser personas mayores a los que sus enfermedades o dificultades les han llevado hasta allí. A pesar de que la problemática de cada uno es diferente, todos coinciden en que la familia nunca les visita. Son representados con andadores, sillas de ruedas y con dificultades para andar o hablar. En lo que respecta al físico, parten de un patrón parecido. Por un lado, las señoras mayores son un poco gruesas y andan agazapadas. En cuanto a los hombres, hemos de decir que la mayoría son gruesos, aunque también los hay delgados, y con calvicie.</p>
<p>2.3 Modelos familiares</p> <ul style="list-style-type: none"> - Familia numerosa (nº miembros) - Unidad familiar. Tipo de familia 	<p>Los patrones familiares que hemos observado en el largometraje apenas se ciñen al tradicional. El único modelo propiamente dicho que hemos podido apreciar, es el compuesto por el hijo de Emilio, su mujer y su hijo pequeño. En un momento de la película, Emilio recuerda su infancia y en dicha imagen salen en escena sus padres y él.</p>
<p>2.4 Escenarios</p> <ul style="list-style-type: none"> - Predominancia exterior o interior - Paisaje natural o urbano - Otras observaciones 	<p>El largometraje tiene lugar en un geriátrico. La residencia de mayores se asemeja a las que podemos observar en la vida real. Cuenta con un salón amplio, comedor, consultorio médico habitaciones compartidas, baños separados por sexos y otras estancias como gimnasio y piscina. Además, la residencia está dividida por plantas según el estado de gravedad de los pacientes, encontrándose en la de arriba los de mayor gravedad. En este caso tenemos que decir que la predominancia de la historia es en un ambiente interno.</p>
<p>2.5 Estereotipos</p>	<p>Un primer estereotipo localizado en el largometraje es el de Miguel. Su origen argentino le hace ser zalamero, pícaro, avisgado y con buen olfato para los</p>

	<p>negocios.</p> <p>Por otro lado, Emilio es otro de los estereotipos encontrados en la película. Él y la mayoría de los ancianos de la residencia sufren una historia parecida. Y es que muchos de ellos son dejados en dicho lugar por sus familias porque éstas no pueden conciliar su vida con el cuidado de los mayores o en algunos casos, como el de Antonia, porque no quieren ser una carga para sus hijos y deciden por voluntad propia ingresar en el geriátrico. Todos ellos en sí podrían representar este estereotipo.</p> <p>Por otro lado, encontramos al hijo de Emilio y su mujer, los cuales son el ya conocido matrimonio cansado del cuidado de los padres o suegros, pues les supone un problema a la hora de compaginarlo con su vida personal.</p> <p>Finalmente, hemos podido observar la escena del matrimonio en el cual, el varón tiene alzhéimer y es la mujer quien se encarga de sus cuidados, hasta el punto de limpiarle los restos de comida o incluso darle de comer.</p>
<p>2.6 Atención a la diversidad</p> <ul style="list-style-type: none"> - Aparece algún tipo de discapacidad (asociada a qué personaje) 	<p>Al tratarse de una película basada en un geriátrico, los personajes que aparecen presentan dificultades que les pueden ser propias de la edad como pueden ser dificultad a la hora de andar, problemas de movilidad articular que le impide comer o alguna enfermedad específica como el alzhéimer y que es Emilio, uno de los protagonistas, quien la padece.</p>

<p>Ficha de análisis</p>	
---------------------------------	--

1. Datos básicos	
Título	Planet 51
Duración	1 hora y 31 minutos
Director	Jorge Blanco, Javier Abad, Marcos Martínez
Año	2009
2. Análisis Narrativo	
Sinopsis	Planet 51 es un planeta habitado por extraterrestres donde llevan su vida a cabo como si de seres humanos se tratara. De hecho, es la llegada de Charles Baker, un astronauta humano, la que consigue alterar su pacífica vida. Montado en una nave espacial, Charles aterriza en Planet 51 donde conocerá a Lem, un extraterrestre enamorado de la astronomía con el que vivirá varias aventuras en este peculiar planeta y con el que al final podrá demostrar que la relación humana-extraterrestre es compatible. En esta producción se ponen en juego valores como la lealtad, el respeto hacia lo diferente y la amistad.
2.2 Personajes y acciones <ul style="list-style-type: none"> - Protagonismo - Personalidad - Rasgos físicos y cánones estéticos - Mujer / Hombre - Acciones principales 	<ul style="list-style-type: none"> •Lem: es el protagonista de la historia de Planet 51 y un extraterrestre de ojos claros que trabaja en un planetario. Le encanta todo lo relacionado con el mundo de la astronomía y además está profundamente enamorado de Neera. Sin embargo, su vergüenza y poca valentía le llevan a no demostrarle su amor hasta el final de la película. Lem, se caracteriza por tanto por sus pocas agallas en sus relaciones amorosas además de por su bondad y lealtad hacia los suyos.

·**Charles Baker:** ocupa junto con Lem el papel protagonista de la historia. Es un humano alto, musculoso y rubio de ojos azules. Proviene directamente de la NASA, pues es un astronauta americano con aires de conquistador y afán de protagonismo. Su único objetivo es salir en televisión para ser conocido públicamente. Para intentar llevar a término su finalidad, ha viajado hasta Planet 51 para plantar la bandera de Estados Unidos y poder catalogarse como un héroe internacional. Atendiendo a sus dotes conquistador nato, hemos de decir que se encarga de dar consejos fallidos a Lem de cómo conquistar a Neera, además de poseer esa sonrisa seductora que le acompaña cuando de hablar con mujeres se trata.

·**Neera:** es una guapa extraterrestre de pelo rubio y ojos azules. Tiene un papel secundario en la producción cinematográfica y espera la declaración de amor de Lem en numerosas ocasiones dentro de la película. Sin embargo, es ella la que finalmente se arma de valor para dar el primer beso. Se caracteriza por su valentía, bondad y rotunda en la toma de decisiones. Podemos decir que es la cara fuerte de la relación Nira-Lem.

·**Skiff:** vendedor de cómic en un local de Planet 51, ocupa el puesto del amigo de Lem que saca de quicio a veces a quien tiene a su alrededor. Miedica, llorón y frustrado por no alcanzar el éxito, se caracteriza por su bien fondo y ayudar a su amigo en la consecución de sus objetivos. Al final, obtiene su recompensa después de tanto sufrimiento.

·**General Grawl:** es un personaje secundario y General del ejército de Planet 51. Es un hombre alto, y las facciones de su cara alargada lo encasillan como el

	<p>señor de humor agrio de la película. Ocupa un puesto de rango importante, pues su chaqueta repleta de estrellas e insignias, así como las órdenes dirigidas a su ejército lo delatan. Su objetivo es la protección a su planeta y hará todo lo posible porque así sea junto con su ejército. Sin embargo, al término de la película llega al entendimiento de que las relaciones con la raza humana son posibles.</p> <ul style="list-style-type: none"> · Profesor Kipple: tiene un papel secundario en la trama, sin embargo, se caracteriza porque cumple a la perfección el estereotipo de profesor “listillo” muy presente en películas de animación infantil. Es representado por un señor de poca estatura que presume de inteligencia y el mayor de los conocimientos. · Glar: al igual que el profesor Kipple, no tiene un papel muy importante en la filmación pero su personalidad y apariencia física remarcan uno de los clichés de los que hablaremos en el apartado correspondiente.
<p>2.3 Modelos familiares</p> <ul style="list-style-type: none"> - Familia numerosa (nº miembros) - Unidad familiar. Tipo de familia 	<p>El modelo familiar presente en la filmación es el tradicional. Padre, madre e hijos representan el único modelo de familia patente en la película de animación. Ejemplo de ello es la familia de Neera que está compuesta por cuatro miembros: padre, madre, un hermano pequeño y el propio Neera.</p>
<p>2.4 Escenarios</p> <ul style="list-style-type: none"> - Predominancia exterior o interior - Paisaje natural o urbano - Otras observaciones 	<p>La película tiene lugar en Planet 51. El mismo es un planeta en el que habitan extraterrestres pero cuya vida es similar a la de la raza humana. Las únicas diferencias entre ambos es que los personajes tienen la apariencia física tradicional de alienígena (cuerpo verde, 4 dedos y orejas puntiagudas), al igual que los animales. La segunda diferencia</p>

	observable tiene que ver con la estructura y forma de algunos vehículos.
.2.5 Estereotipos	<p>Son varios los estereotipos presentes en esta producción cinematográfica, siendo el primero de ellos el personaje representado por Lem. Su carácter débil del principio, su amor oculto hacia Neera, su bondad y su éxito del final de la trama lo encabezan como el primer cliché muy presente en muchas películas de animación infantil. Junto a él, Neera ocupa el segundo puesto en el rango de estereotipos a destacar. Su belleza femenina, su valentía y astucia y su papel secundario pero primordial para la consecución del éxito del protagonista, hacen que represente otro de los estereotipos claramente establecidos en esta película.</p> <p>Por otro lado, si del “amigo pardillo” se tratase, ahí tenemos a Skiff. Su carácter y mala suerte, así como la obtención de un mérito o premio al final de la trama, hacen que caiga sobre él otro estereotipo marcado socialmente.</p> <p>En lo que respecta a Charles Baker, establece a la perfección el personaje “guaperas” y con actitud chulesca de la filmación. Su aspecto físico representa el cuerpo del típico americano. Además, sus dotes de conquistador dejan entre ver su actitud de “machito” presentes en frases como: “sin las antenas y un poquito de cirugía, está como un tren”.</p> <p>El profesor Kipple representa por su aspecto físico otro de los clichés más aceptados socialmente. Su vestuario elegante, su lente en el ojo izquierdo, su baja estatura y sus conocimientos lo sitúan como una claro estereotipo.</p> <p>Glar, por otro lado, se caracteriza por su aspecto hippie. Su pelo con rastas, su furgoneta de flores, unido a “la causa” y</p>

	<p>manifestante principal, hacen que su personaje tenga un fuerte carácter estereotipado.</p> <p>Finalmente, el personaje representado por el General Grawl, con su vestuario particular de hombre del ejército así como su personalidad agria y a la vez protectora de su planeta, lo sitúan como un claro estereotipo.</p>
<p>2.6 Atención a la diversidad</p> <p>- Aparece algún tipo de discapacidad (asociada a qué personaje)</p>	<p>En este largometraje no se observa la presencia de ningún personaje que presente discapacidad.</p>

Ficha de análisis	
1. Datos básicos	
Título	El lince perdido
Duración	1 hora y 36 minutos
Director	Raúl García, Manuel Sicilia
Año	2008
2. Análisis Narrativo	
2.1. Sinopsis	<p>Un lince, una lincesa, una cabra, un halcón, un camaleón y un topo se encuentran en el Parque Nacional de Doñana. Este grupo de amigos son raptados por un cazador bajo las órdenes de Noé, un señor mayor muy poderoso y amante de los animales cuyo objetivo es llevarlos a una isla alejada de los seres humanos. A lo largo del trayecto irán recorriendo diferentes entornos naturales de la geografía andaluza al mismo</p>

	<p>tiempo que tendrán que aunar fuerzas para evitar que el millonario lleve a cabo su cometido.</p>
<p>2.2. Personajes y acciones</p> <ul style="list-style-type: none"> - Protagonismo - Personalidad - Rasgos físicos y cánones estéticos - Mujer / Hombre - Acciones principales 	<p>·Félix: es un lince macho y el que ocupa el papel protagonista de la filmación. Se caracteriza por su torpeza, pues la mala suerte le acompaña hasta casi el final de la película. Es el blanco de la diana de todos los accidentes, pues si no cae en una trampa, un rayo le cae encima. Estos y otros accidentes le llevan a visitar continuamente la enfermería del Parque. A pesar de su mala suerte, es optimista y eso lo refleja en sus diálogos: “sonríe que mañana puede ser peor”.</p> <p>La valentía no es precisamente una de sus características más fuertes, pues solo la deja ver al término de la producción cuando saca sus uñas en contra del cazador. Posee muy buen corazón, es muy amigo de sus amigos y un gran luchador que lo alza victorioso al finalizar la película. A lo largo de la filmación, Félix lucha por mantener la unión de su grupo de amigos, así como por encontrar a Lincesa, que es la única de su grupo de amigos que no ha conseguido escapar de la jaula del cazador. Se enamora profundamente de esta última, pero su vergüenza no le deja declararse hasta el final. Tiene los ojos verdes y un pelaje precioso digno de un lince ibérico. Podemos decir, que, físicamente destaca por su belleza.</p> <p>·Gus: es un camaleón con problemas para cambiar de color. Se caracteriza por su papel secundario dentro de la trama. Es amigo de Félix y posee una personalidad un poco peculiar. Quejica, miedoso, con alta dosis de mal humor y un poco paranoico, Gus inventa historias de conspiraciones sobre cómo han podido ser localizados e ingenia planes absurdos para salvar a los</p>

	<p>animales y además, considera su opinión como la única válida. A pesar de todas estas características, es leal a la amistad que tiene con su grupo y trabaja, aunque entre quejas, para mantener la unión del mismo.</p> <p>Con respecto a su físico, posee todas las características de un camaleón, solo cabe destacar su pequeña estatura con respecto a los demás.</p> <p>Tiene una relación de amor-odio con la cabra Bea, con quien tiene diversos encontronazos a lo largo del largometraje pero en cuanto ve peligrar la vida de esta, Gus se pone a llorar y reconoce en voz alta su cariño hacia ella. Esto último deja ver su bondad.</p> <p>•Lincesa: es una lince hembra con un fuerte carácter. Tiene un papel secundario en la película, pero forma parte esencial en la trama, pues es uno de los personajes por quien lucha el protagonista, Félix. Es muy inteligente y se caracteriza además por su enorme valentía y rebeldía. Muestra de ello se produce cuando es encerrada en la jaula y llevada a la enfermería donde deja ver su enfado y carácter agrio. Es una inconformista y no duda en mostrar su opinión a viva voz, sobre todo en conversaciones con Noé, al hacerle ver que su plan no es del todo correcto.</p> <p>En cuanto a sus rasgos físicos, destaca por su gran belleza. Tiene unos grandes ojos de color verde, las orejas puntiagudas y un pelaje cuidado y brillante, al igual que el de Félix. Se enamora de Félix a lo largo de la película, tanto es así que le deja caerle frases para que él lo capte.</p> <p>•Beea: es una cabra que posee un papel secundario en el largometraje. Forma parte del grupo de amigos de Félix y destaca por sus bromas y su toque de locura. Al igual que Gus, es fiel a sus amigos aunque a veces el camaleón la saque de sus casillas.</p>
--	--

	<p>Tiene un papel protector dentro del grupo, pues se encarga del cuidado de Astarté, un halcón con problemas en un ala, además de portar a algunos de ellos a hombros cuando estos se cansan en el camino. Se caracteriza por su ingeniosidad, su diversión y por hacer de rabiar al pequeño camaleón. En algunas ocasiones, Beea es la encargada de poner paz entre sus amigos cuando estos tienen algún conflicto. A pesar de sus enfrentamientos con Gus, en el fondo le tiene un gran cariño y aprecio.</p> <p>·Astarté: es un halcón hembra con carácter fuerte y con un papel secundario dentro de la película, además es otra de los miembros del grupo de amigos. Un problema en una de sus alas le ha impedido volar durante un tiempo, aunque con el ánimo y el apoyo de sus amigos logra hacerlo en el momento que más lo necesitaba. Probablemente el problema en el ala, es el que le ha llevado a utilizar el sarcasmo sobre todo con Gus, aunque cuando ve que ha cometido un error no duda en pedir perdón como hizo con Félix. Destaca además por su inteligencia, paciencia, lucha y fidelidad con su grupo. Posee un plumaje azul y blanco precioso y unos ojos claros muy bonitos.</p> <p>·Rupper: es un topo macho que acaba de ser padre de cuatro pequeños topos y tiene un papel secundario en el largometraje. Parece estar desorientado, dormido y perdido en el mundo, sin embargo, nada más allá de la realidad. Es inteligente y fuertemente leal a su familia, pues el viejo Noé lo utiliza para que utilice sus cualidades de topo en la localización de otros animales a cambio de liberar a su familia. Mantiene este secreto hasta el final de la trama, de ahí que la imagen que proyecta durante todo el largometraje sea la de un ingenuo y miedica. Tiene muy buen fondo, y aunque a ojos de sus amigos</p>
--	--

	<p>parece haberles traicionado, Rupper se alía con Noé con la finalidad de salvaguardar a su familia.</p> <p>Con respecto a los rasgos físicos, posee todas las cualidades físicas de un topo común.</p> <p>•Newmann: es un cazador con acento extranjero y con ansias de poder. Ocupa el papel del malo de la película y posee unas cualidades que dejan mucho que desear. Su motor es el dinero y hace lo que sea por conseguirlo. Tanto es así que se dedica a cazar animales de manera ilegal y a capturarlos a cambio de beneficios económicos. Posee bastante mal humor, sobre todo cuando no salen las cosas como él había diseñado. Ejemplo de lo anterior se produce cuando algunos de sus hombres no cumple con sus órdenes y el trato hacia ellos no es del todo aceptable, pues los considera inútiles y se lo hace saber.</p> <p>Posee un cuerpo musculoso, es bastante alto y fuerte. Moreno de piel con barba, tiene unos rasgos faciales que lo colocan directamente como el malo. Además tiene sonrisa picarona y risa malvada que ayuda a otorgarle ese papel.</p> <p>Al término del largometraje, no sale vencedor del mismo y acaba pagando por todo el mal que ha hecho ahogándose en el mar.</p> <p>•Noé: es un viejo millonario y amante del mundo animal. Posee un don para hablar con ellos desde que era pequeño, sin embargo, fue ese mismo motivo el que le llevó a un psiquiátrico ante la incredulidad de los médicos. Su papel es secundario en la película, pero fundamental al mismo tiempo, pues es el sujeto que emprende el plan para capturar a los animales de Doñana con la finalidad de llevarlos a una isla alejada de los seres humanos para que éstos no les hagan daño. Su plan consiste en</p>
--	---

	<p>capturarlos ilegalmente, encerrarlos en jaulas dentro un barco hasta llegar a la isla. Sin embargo, su objetivo no resulta victorioso gracias a Lincesa y al resto del grupo de amigos. Tiene todo un imperio, y como él bien dice “el dinero llama al dinero” y “las cosas hay que hacerlas a lo grande”. A pesar de la pasión por el reino animal, ve un beneficio económico dentro del mismo, y no duda en pagar lo que sea necesario por obtener aquello que anhela. Es ese don para hablar con los animales, el que le hace tener una conversación con Lincesa, quien no duda en hacerle ver que aunque su cometido de alejar a los animales de los humanos para que no les hagan daño puede parecer bueno, el estar encerrados en una jaula privados de libertad no es la mejor opción.</p> <p>El poder económico que posee le da pie a dar órdenes a su antojo así como a contar con toda una flota de barcos, camiones y las últimas tecnologías.</p> <p>Se caracteriza además, por su baja estatura, barba blanca y larga y un vestuario propio de un millonario: bata roja de calidad y corbata, mostrando así la elegancia de un señor de su estatus social.</p> <p>Dentro de la filmación encontramos otros personajes como una enfermera o el séquito de hombres del señor Newmann, los cuales no tienen un papel fundamental dentro de la producción cinematográfica pero sí representan algunos estereotipos que aparecerán en el apartado correspondiente a esta variable.</p>
<p>2.3 Modelos familiares</p> <ul style="list-style-type: none"> - Familia numerosa (nº miembros) - Unidad familiar. Tipo de familia 	<p>Dentro de la película encontramos únicamente a dos familias. Una de ellas es la formada por Rupper, sus cuatro hijos y su mujer. El modelo familiar que representa esta familia es el nuclear o tradicional,</p>

	<p>siendo además una familia numerosa, pues tiene más de tres hijos.</p> <p>La otra familia que observamos en la filmación es la formada por Félix, Lincesa y su hijo. Esta familia se forma al término de la producción, y al igual que la anterior representa un modelo tradicional: padre, madre e hijo, aunque en esta ocasión el número de hijos desciende hasta uno.</p>
<p>2.4 Escenarios</p> <ul style="list-style-type: none"> - Predominancia exterior o interior - Paisaje natural o urbano - Otras observaciones 	<p>Esta producción cinematográfica se desarrolla en primer lugar en el Parque Nacional de Doñana. A lo largo de la película, la trama se va desarrollando en diferentes escenarios como son el Torcal de Antequera, el Desierto de Tabernas y la playa de Bolonia. Además, también se mencionan otros entornos naturales como la Laguna de Fuente de Piedra y Sierra Morena.</p> <p>Como se puede comprobar, es una producción que tiene lugar en diferentes entornos naturales de la geografía andaluza, por lo que el escenario es natural.</p>
<p>2.5 Estereotipos</p>	<p>En esta película localizamos diferentes estereotipos. En primer lugar tenemos al protagonista de la trama, Félix. Aunque es un animal, sus cualidades personales lo acercan bastante al reflejo de estereotipo. Es patoso, con poca valentía y enamorado de una chica, en este caso de un lince hembra. Sin embargo, su bondad y lucha, lo llevan hacia el éxito al final de la película. Además, han escogido para este papel a un lince que es un animal destaca por su belleza.</p> <p>Acompañando al que resulta victorioso, tenemos a los amigos del lince. Gus, el camaleón cascarrabias que saca de sus casillas a cualquiera, pero que en el fondo tiene buen corazón. Además, no destaca precisamente por su belleza exterior. Junto a él, tenemos otro cliché claramente</p>

	<p>identificado como es Lincesa. Ella representa la valentía, la lucha y el fuerte carácter, además es de quien está enamorado el protagonista. Su belleza exterior, con esos ojos verdes, reflejan un estereotipo socialmente aceptado.</p> <p>Beea, la cabra, es otro ejemplo de cliché. Representa la locura, la diversión y la espontaneidad, así como la alegría, la bondad y la lealtad. Su papel de “cabra loca” lo lleva a la perfección, de ahí a que hayan escogido a este animal para representar dicho papel.</p> <p>No podemos olvidar a Newmann. El papel de hombre malo lo representa un hombre grande, fuerte y sin escrúpulos, además de poseer una buena fortuna.</p> <p>Otro estereotipo a destacar lo ocupa Noé. Un señor mayor multimillonario cuya vestimenta e imperio que domina a su alrededor a su antojo, lo sitúan como claro cliché en esta película.</p> <p>El papel de la enfermera no es destacable en la producción, sin embargo sí representa un estereotipo. De nuevo observamos que el papel de cuidado lo ocupa una mujer, a diferencia del séquito de Newmann que lo ayudan en su cometido, los cuales son todos hombres y cuyo trabajo requiere de fuerza. Dentro de estos últimos, debemos destacar a dos en concreto. Se caracterizan por ser los típicos ingenuos que dificultan el objetivo de Newmann y que hacen sacar su mal humor cuando no cumplen con sus obligaciones. Uno de ellos es el típico chico grueso inocente y junto a él, está su compañero delgado. Ambos se caracterizan por ser los típicos “tontitos” que se salen del perfil estándar de sus compañeros, los cuales poseen una fuerza e inteligencia, así como un físico trabajado y que están bajo las órdenes de su jefe las cuales llevan a cabo a la perfección.</p>
--	--

<p>2.6 Atención a la diversidad</p> <ul style="list-style-type: none"> - Aparece algún tipo de discapacidad (asociada a qué personaje) 	<p>En esta película no aparece ningún personaje a destacar por su discapacidad.</p>
---	---

<p>Ficha de análisis</p>	
<p style="text-align: center;">1. Datos básicos</p>	
<p>Título</p>	<p>Nocturna, una aventura mágica</p>
<p>Duración</p>	<p>1 hora y 20 minutos</p>
<p>Director</p>	<p>Adriá García y Víctor Maldonado</p>
<p>Año</p>	<p>2007</p>
<p style="text-align: center;">2. Análisis Narrativo</p>	
<p>2.1. Sinopsis</p>	<p>Nocturna es la fábrica de una ciudad donde se trabaja para que en la noche, mientras todo el mundo duerme, los sueños, así como todo lo que tiene que ocurrir durante el descanso de las personas sea posible. Tim, un niño que vive en un orfanato, le cuesta conciliar el sueño por la oscuridad, tanto es así que tiene dormir con la ventana abierta mientras observa a su estrella Adara lo cual resulta molesto a sus compañeros de habitación. Una de esas noches, se da cuenta que Adara no aparece en el cielo y se dispone a buscarla. En esta búsqueda conocerá el trabajo de Nocturna y vivirá aventuras que ni él mismo se imagina.</p>
<p>2.2. Personajes y acciones</p> <ul style="list-style-type: none"> - Protagonismo - Personalidad - Rasgos físicos y cánones estéticos 	<p>•Tim: es un niño pequeño de raza blanca que vive en un orfanato. Es el protagonista del largometraje y se caracteriza, en cuanto a rasgos físicos, por su cabeza</p>

<ul style="list-style-type: none"> - Mujer / Hombre - Acciones principales 	<p>grande, baja estatura, su pelo moreno y por ser un poco regordete.</p> <p>Entre los rasgos de su personalidad destaca el miedo, pues no logra conciliar el sueño en la oscuridad y necesita de la luz de una estrella para poder dormir. Sufre de insultos en el orfanato, así como de burlas por parte de sus compañeros que lo utilizan para sus beneficios pero lo dejan de lado en el resto de ocasiones.</p> <p>Bondad e inteligencia son dos adjetivos atribuibles a Tim, porque a pesar de que sus compañeros de orfanatos le tachan de cobarde y de menos inteligencia en frases como “no sabe hacer nada”, “cobardica” y “llorica”, Tim actúa de buena fe y asume callado las actuaciones que sus iguales tienen para con él. Sin embargo, no es hasta mediados-final del filme donde podemos observar la valentía de Tim. Al no encontrar a su estrella Adara en el cielo, el niño se dispone a trepar al tejado del orfanato saliendo por la ventana que cada noche tiene que abrir para obtener un rayo de luz. Es esa noche, cuando conoce al Pastor de los gatos, un trabajador de Nocturna, que lo ayudará a encontrar su estrella. A pesar de los inconvenientes y trabas que se va encontrando por el camino, Tim logra encontrar a Adara. Por tanto, la valentía, el tesón, el esfuerzo por la consecución de objetivos y la inteligencia y picardía para engañar a los trabajadores de Nocturna, forman parte de las características del protagonista de esta película. Finalmente, gracias a la búsqueda de Adara, Tim consigue dormir cada noche sin la necesidad de abrir la ventana para obtener luz y quedarse en la cama como el resto de sus compañeros. Esa superación le lleva, además, a conseguir integrarse en el orfanato y ser aceptado entre sus iguales.</p>
--	--

·**Pastor de gatos:** es un trabajador de la fábrica de Nocturna. Llama la atención por su aspecto físico, el cual se caracteriza por corpulencia de su tronco y brazos y la delgadez y pequeñez de sus piernas, siendo además de raza blanca. Anda a cuatro patas como si de un gato se tratara, pues como su propio seudónimo indica, se encarga de una manada de gatos dirigiendo sus quehaceres. No es muy amigo de los niños, de hecho, deja constancia de su poco gusto e interés por ellos alegando razones tales como: “son molestos y ruidosos”. Sin embargo, a pesar de lo anterior, simpatiza con Tim y le ayuda en su búsqueda de Adara. Esto último puede venir dado por su insistencia y esfuerzo en su trabajo, pues recalca en numerosas ocasiones: “no me puedo permitir una mancha en mi expediente”. Y aunque en ocasiones, nuestro protagonista lo mete en más de un lío, acaba estableciendo lazos de unión fuertes con él. A priori, por su aspecto físico muy robusto y las facciones de su cara, produce sensación de miedo en los demás, sin embargo, nada más lejos de la realidad.

·**Mocka:** es el jefe de Nocturna, el gran supervisor, y un adicto al café. Su vestuario se compone de una túnica y un gorro propios de un señor poderoso, sin embargo la belleza exterior no le acompaña en exceso. Ocupa un papel secundario en la película y se caracteriza por ser un hombre muy ocupado, pues coordina todo el trabajo de Nocturna y es prácticamente imposible concertar una cita con él. Es muy estricto con respecto a la organización de la ciudad, pues cronometra el tiempo exhaustivamente con un reloj de arena con aquellos que consiguen hablar con él. Destaca por su prepotencia y no acepta críticas en su

	<p>trabajo. Los trabajadores, o subordinados como él los llama, le tienen cierto temor. La labor principal de Mocka es darles órdenes y el trato hacia ellos no es de lo más correcto. Podemos afirmar por tanto, que este personaje se cataloga como el malo de la película, pues la mentira y la manipulación constituyen parte de su personalidad.</p> <p>·Tobermory: es un gato y pertenece a la manada del Pastor de gatos. No tiene un papel demasiado relevante a nivel de acción, pero es destacable en la medida en que acompaña a Tim en toda su aventura. Se cataloga como el fiel compañero del protagonista, lo que da lugar a resaltar valores como la lealtad y la fidelidad.</p> <p>·Estrella polar: es la estrella polar y su personaje recae en el género femenino. Destaca por su belleza femenina y dulzura en el trato hacia los demás. Hemos de decir que su presencia no es muy elevada durante la película, de ahí su papel secundario. Es prácticamente al final de la misma cuando hace su aparición más destacable. A pesar de lo anterior, la estrella resulta clave en la consecución del éxito de Tim.</p> <p>En cuanto al resto de personajes que aparecen en la película, no tienen un papel destacable, sin embargo, algunos de ellos sí representan arquetipos de los cuales hablaremos en su espacio correspondiente.</p>
<p>2.3 Modelos familiares</p> <ul style="list-style-type: none"> - Familia numerosa (nº miembros) - Unidad familiar. Tipo de familia 	<p>En este largometraje no aparecen modelos familiares, de hecho, uno de los escenarios que aparecen es un orfanato, por lo tanto no se aprecia ningún tipo de familia.</p>
<p>2.4 Escenarios</p> <ul style="list-style-type: none"> - Predominancia exterior o interior 	<p>En este largometraje observamos dos escenarios claramente diferenciados. Por</p>

<ul style="list-style-type: none"> - Paisaje natural o urbano - Otras observaciones 	<p>un lado, tenemos el orfanato donde viven niños y niñas sin familia.</p> <p>El segundo escenario encontrado y donde se desarrolla la mayor parte de la acción es la fábrica de Nocturna y la ciudad, predominando por tanto en un porcentaje muy elevado el paisaje urbano.</p>
<p>2.5 Estereotipos</p>	<p>Dentro de este largometraje localizamos varios estereotipos. El principal lo encontramos en el propio protagonista en lo que a su personalidad se refiere. Es un niño que en una primera parte de la película se etiqueta como cobarde, miedica e inseguro, pero que al término del largometraje destaca por su valentía, esfuerzo e inteligencia. Además, la bondad y el esfuerzo y la consecución del éxito final lo etiquetan como un claro cliché.</p> <p>Otro de los arquetipos que hemos podido encontrar recae en la imagen de Mocka. Al igual que en el caso anterior, es la personalidad de este personaje y no su físico lo que nos llevan a observar un claro estereotipo en él. Su prepotencia, sus aires de superioridad, malicia y mal trato hacia sus trabajadores, todo a consecuencia del estatus que ocupa, el gran supervisor de Nocturna, lo encasillan como un estereotipo a seguir.</p> <p>La estrella polar en cuanto a dulzura y ayuda en la consecución del éxito del protagonista, refleja un claro estereotipo de mujer en segundo plano que ayuda el género masculino a conseguir su objetivo. Por otro lado, encontramos otros personajes con papeles irrelevantes en la película pero que sí reproducen arquetipos. En este caso hablamos de “las despeinadoras”, las cuales se encargan de despeinar los humanos mientras duermen. Este grupo está compuesto únicamente por</p>

	<p>mujeres, al igual que el de las teleoperadoras de la fábrica. Sin embargo, los luminosos (mitad hombre mitad bombilla), los obreros de la fábrica y el de seguridad, son papeles que recaen en el género masculino. De esta manera se establecen estereotipos a seguir.</p> <p>El último cliché que hemos observado en este largometraje lo reproduce el Pastor de gatos. Un hombre con un papel secundario que no se caracteriza por su belleza física, pero que, sin embargo, su buen fondo contribuye a conseguir el objetivo del protagonista.</p>
<p>2.6 Atención a la diversidad</p> <ul style="list-style-type: none"> - Aparece algún tipo de discapacidad (asociada a qué personaje) 	<p>En este largometraje hemos localizado una diversidad muy amplia, pues aparecen personajes que parecen ser un binomio entre un ser humano y un objeto, al mismo tiempo que localizamos personajes puramente de raza humana. Podemos decir, entonces, que la pluralidad de personajes es más que patente, aunque destacamos la ausencia de personajes que presenten algún tipo de discapacidad. En lo que respecta a la raza de los personajes, hemos de decir que no se presenta ninguno que no sea de raza blanca.</p>

Ficha de análisis	
1. Datos básicos	
Título	Pérez, el ratoncito de tus sueños
Duración	1 hora y 32 minutos
Director	Juan Pablo Buscarini
Año	2006

2. Análisis Narrativo

2.1. Sinopsis

Lucía es una niña que al caérsele un diente, espera la llegada del ratoncito Pérez. Para su sorpresa, Pérez no aparece para dejarle su moneda y eso preocupa a la pequeña. Lucía comienza la búsqueda del ratoncito pero para eso necesita la ayuda de Ramiro. Ambos descubren dónde se aloja y a qué se dedica el pequeño ratón. Además, en el rescate del ratoncito Pérez vivirán diferentes aventuras donde descubrirán que no todos los que aseguran ser amigos fieles del ratón más conocido por los niños, tienen la misma finalidad que él: recoger y pulir los dientes que se les caen a los niños para hacerlos perlas y venderlos al joyero Morientes, a cambio de dejarles una moneda en la almohada.

2.2. Personajes y acciones

- Protagonismo
- Personalidad
- Rasgos físicos y cánones estéticos
- Mujer / Hombre
- Acciones principales

•**Lucía:** es una niña pequeña que se convierte junto al ratoncito en la protagonista de la historia. Se caracteriza por sus dos trenzas y tez blanca. En cuanto a la indumentaria, lleva uniforme escolar. La valentía y la empatía son dos de los calificativos que la designan, pues se salta las órdenes de su familia y del colegio para encontrar al ratoncito ya que está preocupada por lo que a este le haya podido pasar. Unidos a estos dos adjetivos y teniendo en cuenta lo anterior, Lucía se caracteriza por cometer travesuras y además por su inteligencia ya que junto a Ramiro logran salvar al ratón. A pesar de los errores que comete con el objetivo de salvar a Pérez, Lucía tiene un muy buen corazón.

•**El ratoncito Pérez:** es el jefe de una organización de ratones que se encargan de limpiar y pulir los dientes que se les caen a los niños y niñas. Su personaje recae en el género masculino y es el

principal protagonista de la historia. Como jefe de la organización y para distinguirse del resto, la indumentaria que lleva es diferente a la de los obreros de la fábrica, pues se compone de un pantalón ancho y rodilleras, un cinturón y una chaqueta marrón con hombreras. El trato hacia sus obreros es amable, respetuoso y familiar, pues llega incluso a preocuparse por el estado de salud de un familiar de uno de sus obreros. Destaca por su bondad y legalidad en los negocios, pues se encarga de recoger los dientes de los niños pero a cambio de dejarles una moneda.

•**Ramiro:** es amigo de Lucía y personaje secundario en la película. Se caracteriza por ser un chico regordete y con gafas que al igual que Lucía viste con el uniforme del colegio. Destaca además por su brillante inteligencia y sus conocimientos en física, lo que le llevan a construir vehículos como la “balsicleta”, que tiene características de una balsa y una bicicleta, para poder localizar al ratoncito Pérez. Además, en más de una ocasión deja estupefactos al resto con sus razonamientos. Ayuda a Lucía en el rescato del ratón, gracias como hemos dicho anteriormente, a su ingenio. La amistad y lealtad son características de Ramiro que hacen que no dude en tenderle la mano a Lucía.

•**Capitán Fugaz:** es un ratón de la organización de Pérez y comandante del mismo. Tiene un papel secundario en la trama, sin embargo es uno de los cerebros del secuestro del ratoncito junto a Pipo. La malicia y la codicia lo sitúan como el malo de la película. Es ambicioso, pues pretende robarle las perlas a Pérez y quedarse con el dinero para así poder vivir tranquilamente sin la necesidad de trabajar. Destaca además por sus

	<p>constantes engaños a los ratones obreros de la fábrica, haciéndoles creer que desconoce el paradero de Pérez y encerrándolos posteriormente en una habitación.</p> <p>•Pipo: es un chico joven con papel secundario y sobrino de Morientes, el joyero que le compra las perlas al ratoncito Pérez para luego fabricar collares que venderá en su comercio. No destaca por su belleza exterior y es junto con el Capitán Fugaz uno de los personajes que se caracterizan por su ambición y que está dispuesto a engañar a su propio tío con tal de obtener lo que desea. El delito va de la mano de Pipo, pues fue el que llegó a secuestrar al ratoncito Pérez además de intentar engañar a Lucía y Ramiro en la búsqueda del mismo.</p>
<p>2.3 Modelos familiares</p> <ul style="list-style-type: none"> - Familia numerosa (nº miembros) - Unidad familiar. Tipo de familia 	<p>En este largometraje hemos observado una única familia, la de Lucía. Su modelo familiar es el tradicional compuesto por la madre, el padre y la hija. En este caso, la unidad familiar, por tanto, se compone de tres miembros.</p> <p>En una ocasión durante la película, la abuela de Lucía era quien se encargaba de su cuidado, pero entendemos que así era por encontrarse ambos progenitores trabajando. De esta manera, no podemos afirmar que la abuela forme parte de la unidad familiar.</p> <p>Con respecto a Pipo y Morientes, solamente conocemos datos de que son tío y sobrino, pero no hay indicios en el largometraje que nos lleven a la afirmación de que constituyen alguna unidad de familia.</p>
<p>2.4 Escenarios</p> <ul style="list-style-type: none"> - Predominancia exterior o interior - Paisaje natural o urbano 	<p>Localizamos diferentes escenarios donde se desarrolla este largometraje. El principal es la ciudad donde viven Lucía y</p>

<p>- Otras observaciones</p>	<p>Ramiro, sin embargo es de destacar la fábrica donde se lleva a cabo el pulido de dientes.</p> <p>Otros ambientes encontrados en esta película son el bar donde trabaja el padre de Lucía, el mar y la joyería de Morientes donde se encontraba secuestrado el ratoncito Pérez.</p>
<p>2.5 Estereotipos</p>	<p>Se han localizado varios estereotipos en esta producción cinematográfica, aunque hemos de destacar que no todos se hallan en el listado de personajes previamente descritos, sino que algunos de ellos recaen sobre otros personajes con un papel irrelevante.</p> <p>El primer estereotipo que encontramos recae en Ramiro. Podemos catalogarlo como el “listillo” de la clase. Es el ya conocido chico que no destaca por su físico pero que tiene unos conocimientos muy profundos lo cual le otorga una gran inteligencia. Además, es el que acompaña al protagonista a conseguir el objetivo.</p> <p>En segundo lugar encontramos la figura de una ratona que no tiene un papel de gran relevancia pero que marca un arquetipo específico. Este personaje recae en el género femenino y es una secretaria con gafas cuyo vestuario se compone de una minifalda y tacones, destacando además por un físico explosivo.</p> <p>El caso de los ratones obreros también se identifica como un caso claro de estereotipo, pues el patrón de estos personajes, obreros, recae en el género masculino exclusivamente.</p> <p>Otro de los estereotipos localizados en el largometraje tiene que ver con el padre de Lucía. Es un hombre en paro y frustrado por no encontrar un trabajo acorde a sus conocimientos de chef. Se mantiene</p>

	<p>gracias al sueldo de su esposa, la que tiene un puesto de trabajo prestigioso, sin embargo, se siente mal por no poder ser él el cabeza de familia reproduciendo frases tales como esta: “¿No sé llevar una casa?, ¿No os puedo mantener?”.</p> <p>Morientes, el joyero que compra las perlas de Pérez, reproduce un cliché en lo que a físico se refiere. Es un señor mayor con pelo blanco y despeinado. Viste siempre traje y corbata para atender en su joyería. Es un estereotipo en tanto que reproduce la típica imagen de señor mayor con una indumentaria que se le presupone a quien tiene esa edad y un puesto “de categoría”.</p> <p>La figura del malo de la película recae en el Capitán Fugaz, quien representa la parte negativa y ambiciosa junto con Pipo. Este personaje de “malo” está representado por el género masculino y además se caracteriza siempre por alzarse con el poder, pero que al término de la película acaba pagando sus errores.</p> <p>Otro de los arquetipos hallados en la producción cinematográfica queda en manos de un ratón portero de discoteca. Su imagen es la típica figura de hombre fortachón, alto y con unos músculos pronunciados. Además se caracteriza por su altanería y tiene un aspecto chulesco.</p> <p>Una profesora con gafas y con un moño repeinado a lo más estilo Rottenmeier y un poco estirada y antipática es otro claro estereotipo localizado en la película.</p>
<p>2.6 Atención a la diversidad</p> <ul style="list-style-type: none"> - Aparece algún tipo de discapacidad (asociada a qué personaje) 	<p>Es una película donde no se observan personajes que presenten ninguna capacidad distinta. Con respecto al tipo de raza que encontramos, hemos de decir que todos los personajes son de raza blanca.</p>

Ficha de análisis	
1. Datos básicos	
Título	El sueño de una noche de San Juan
Duración	1 hora y 38 minutos
Director	Ángel de la Cruz y Manolo Gómez
Año	2005
2. Análisis Narrativo	
2.1. Sinopsis	Elena, hija del Duque Teseo, es una princesa que no cree en leyendas ni en mundos mágicos. Sin embargo, al caer enfermo su padre, en la noche de San Juan se adentra en el país de los sueños donde viven hadas y duendes, pues cuenta la leyenda que si pides un deseo esa noche, este se cumplirá. Un poco escéptica, Elena viaja junto con Lisandro y Demetrio dispuesta a hacer cualquier cosa para salvar al Duque. Allí deberá encontrar a Titania, que será la encargada de hacer realidad el sueño de la princesa, pero para eso Elena tendrá que empezar a creer.
2.2. Personajes y acciones <ul style="list-style-type: none"> - Protagonismo - Personalidad - Rasgos físicos y cánones estéticos - Mujer / Hombre - Acciones principales 	<ul style="list-style-type: none"> • Elena: es una princesa, hija del Duque Teseo. Ocupa el papel protagonista en la película y se caracteriza por ser una joven de ojos claros, muy guapa, pelirroja, delgada y explosiva. Destaca por su fuerte carácter y personalidad, aunque la bondad es otra de las características que la definen. Junto a lo anterior, hemos de decir que, Elena es una chica valiente, pues emprende un viaje a un mundo en el que no cree, sin embargo lo hace con el objetivo de salvar a su padre enfermo. Otro de los aspectos a destacar de la

princesa es que a diferencia de su padre, ella no cree en hadas ni en duendes hasta que observa que son precisamente ellos en quienes está la salvación del Duque. Es celosa, pues a pesar de que no es hasta el final la película cuando inicia una relación con Lisandro, se molesta cuando él habla con otras mujeres. Finalmente, la sencillez es otro de los calificativos que podemos atribuirle, pues no le importa codearse con Lisandro que es un hombre de bajos recursos económicos y que nada tiene que ver con la aristocracia.

•**Lisandro:** es un chico joven que ocupa un papel secundario en el largometraje, sin embargo es esencial en tanto que ayuda a la princesa a conseguir su objetivo. Su personaje es un trabajador del Duque Teseo con un atuendo desaliñado y felpa en la cabeza para sujetar su pelo rizado, por lo que la belleza exterior no es una de sus características. Su posición económica es muy inferior a la del Duque así como su educación no es propia o la que se espera, del lugar donde trabaja, pues llega a eructar en público. Destaca, por tanto, por su sencillez y su torpeza en algunas ocasiones, ya que Lisandro es un pobre chico inocente con mala suerte que tiene buen corazón. Ayuda al Duque a montar sus obras y a Elena en la cura de su padre y está enamorado en el fondo de esta última.

•**Demetrio:** es un hombre encargado de asuntos financieros. Tiene un papel secundario en la producción y se caracteriza por su altura, delgadez, bigote y flequillo moreno que le tapa la mitad de la cara. Es un hombre elegante a juzgar por el traje que utiliza y adinerado. En lo que respecta a su personalidad, destaca por su maldad ya que trata de hacerle la vida imposible a Lisandro. Además, es un

chantajista, pues pretende ofrecer dinero al Duque a cambio de la mano de su hija Elena, el detonante que lleva a la enfermedad al padre de Elena. La ambición y el poder van de la mano de Demetrio, por lo que en este largometraje es él quien se lleva el papel de malo, pero que al término de la película se queda sin la princesa.

•**Duque Teseo:** es un señor mayor perteneciente a la nobleza. Su papel no es de protagonista, pero sí es relevante en la acción. La indumentaria de Teseo se compone de un traje de época propio del título nobiliario que posee, destacando de esta manera la buena posición económica en la que se encuentra. Además, destaca por su bigote al más estilo francés. El Duque es todo un soñador y fiel creyente de las hadas al que le apasionan las construcciones de edificios y estructuras. Tiene buen corazón y a pesar de toda fortuna, lo más importante para él es su hija Elena. Finalmente, tenemos que decir que Teseo es un señor querido en su ducado y entre sus trabajadores, los cuales le aplauden sonrientes y orgullosos cuando consigue terminar una estructura satisfactoriamente.

•**Perecho:** es un personaje que recae en la figura de un niño pequeño. Lleva el pelo largo, le faltan algunos dientes y no lleva camiseta. Las facciones de su cara y sus orejas son las características de un duende. Perecho es un duende muy travieso, gracioso y en ocasiones un poco cansino. Además, se caracteriza por ser avisado e inteligente, ya que se encarga de espiar a Demetrio. La valentía es otra de sus virtudes, pues contribuye a que Elena pueda localizar a Titania para salvar a Teseo.

•**Titania:** es la reina de las hadas y su

	<p>papel es secundario pero relevante en la película. Es una bella hada de pelo rubio y ojos azules que se caracteriza por su altura y delgadez. Destaca por su bondad y dulzura, pues es la que se encarga de salvar la vida del Duque.</p> <p>•Oberón: es otro duende del país de los sueños y que tiene un papel secundario en la producción. A diferencia de Perecho, Oberón es alto, muy grande y robusto. Tampoco lleva camiseta y su falda es de estampado hawaiano. Es pelirrojo y lleva dos trenzas en la cabeza mostrando semejanzas con el personaje de Obélix, de Astérix y Obélix. En cuanto a personalidad se refiere, Oberón es un duende bonachón y frustrado porque se quedó sin trabajo cuando Elena dejó de creer en los sueños. Forma con Perecho, el dúo que ayuda a los humanos a conseguir el éxito, que en este caso es la recuperación del Duque.</p>
<p>2.3 Modelos familiares</p> <ul style="list-style-type: none"> - Familia numerosa (nº miembros) - Unidad familiar. Tipo de familia 	<p>En este largometraje observamos un único modelo familiar. Este lo compone el Duque Teseo y su hija Elena. A lo largo de la película no se ofrecen datos de la presencia de una madre, por lo que podemos decir que es un tipo de familia monoparental.</p>
<p>2.4 Escenarios</p> <ul style="list-style-type: none"> - Predominancia exterior o interior - Paisaje natural o urbano - Otras observaciones 	<p>Los escenarios donde se desarrolla la acción es en el país de los sueños predominantemente y el ducado donde viven los humanos. En lo que respecta a ambos espacios, hemos de decir que tanto uno como otro ofrecen las escenas en un paisaje exterior. En el país de los sueños, lugar habitado por las hadas y los duendes, el paisaje se compone de flores y árboles por lo que el paisaje es natural. Por otro lado, en el ducado hay presencia tanto en el exterior como en el interior del palacio donde viven el Duque, su hija y el servicio.</p>

2.5 Estereotipos

En esta producción cinematográfica existe la presencia de estereotipos tanto en los personajes principales descritos anteriormente como en otros con un papel insignificante en la acción.

El primer arquetipo que localizamos recae en la figura de Demetrio. Es un hombre que a juzgar por su personalidad y sus acciones negativas se lleva el título de malo. Además, su ambición y ansias de poder acompañan a que se reproduzca este estereotipo.

La propia protagonista, Elena, es un segundo estereotipo que podemos ver en el largometraje, pues su canon de belleza y su personalidad valiente y fuerte hacen que recaiga sobre ella un tipo de cliché.

Lisandro, el joven muchacho inocente con mala suerte y aspecto desaliñado es un personaje, que junto con su amor oculto hacia Elena y su bondad, lo etiquetan como un arquetipo a reproducir.

Otro de los estereotipos marcados en esta película es la figura del padre de Elena, el Duque. Señor mayor con dinero y a cargo de su única hija, que teniendo en cuenta su indumentaria que refleja su poder y su bigote blanco es una persona con un buen corazón.

En cuanto a personajes no destacables en la acción, hemos de señalar a Mostaza. Es un hada muy pequeña, rechoncha y de raza negra. Su vestuario compuesto por un vestido de color amarillo, su gran pecho y caderas, hace que se reproduzca como la típica mujer negra.

Finalmente, como cliché representativo en la acción están las brujas del país de los sueños. Se las representan como señoras malas, mayores, con nariz puntiaguda y grande y rechonchas. Además, su pelo largo y las facciones de su cara no son un ideal de belleza.

<p>2.6 Atención a la diversidad</p> <ul style="list-style-type: none"> - Aparece algún tipo de discapacidad (asociada a qué personaje) 	<p>En este largometraje no se observa la presencia de personajes que presenten algún tipo de discapacidad.</p> <p>En lo que respecta a variedad de personajes, hemos de decir que todos son de raza blanca, exceptuando a Mostaza que es de raza negra.</p>