

BENEMÉRITA UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE PUEBLA
Escuela de Artes Plásticas y Audiovisuales

Ruptura de los roles de género en la Animación

Materia: Formación Humana y Social

Licenciatura: Arte Digital

Periodo: Otoño 2020

Alumno:

Nombre: Luis Eduardo Moreno Salgado

Matrícula: 201940759

Correo BUAP: luis.morenosal@alumno.buap.mx

Introducción

Por mucho tiempo el ser humano a sido educado a través de la asignación de un rol de género, el cual está basado en que un individuo sea hombre o mujer tenga que adoptar ciertas normas y comportamientos propios de la construcción social que se tiene de la masculinidad y la feminidad, generando etiquetas dictadas por la sociedad. Cuando una persona refleja algo en su ser que no es propio del rol de género asignado está es juzgada y criticada por la sociedad.

Ruptura de los roles en la animación

En las animaciones clásicas que producía Walt Disney se presentaban personajes que por el contexto y época en la que vivía, cumplían con los roles de género masculinos y femeninos que la sociedad había establecido, presentando a las princesas clásicas de Disney como mujeres delicadas, amas del hogar y dependientes de un príncipe valiente, fuerte y apuesto que las fuera a salvar.

Tiempo después con la llegada de personajes como Pocahontas (1995) o Mulán (1998), la visión de Disney sobre el rol que tomaban las mujeres fue transformándose con el tiempo empezando a romperlos, demostrando que las mujeres también son valientes e inteligentes para cumplir cosas que supuestamente son exclusivas para hombres. En el caso de Mulán, ella se hace pasar por un varón para evitar que su padre vaya a la guerra pues él ya no está en condiciones para poder estar en batalla, poniendo su vida en riesgo ya que si era descubierta sería ejecutada. En el filme Mulán empieza su entrenamiento como todos los soldados inexpertos y poco a poco demuestra que el ser mujer no le impide lograr los mismos resultados que los soldados varones logrando destacar por su esfuerzo e ingenio en el entrenamiento y posteriormente en batalla.

Otro personaje que llegó a romper los roles de género en las animaciones clásicas fue el conejo Bugs Bunny de los looney tunes haciendo drags en algunas animaciones de forma cómica, colocando un personaje masculino con vestimentas y actitudes que según los roles corresponden a los femeninos.

Con la búsqueda de la equidad de género la industria de la animación empezó a explorar más formas para desarrollar la personalidad de los personajes sin tomar mucho en cuenta el sexo del personaje, con la intención de evitar el estereotipo de los roles de género.

Algunos casos de estas rupturas de los roles son el de Audrey Rocío Ramírez, Kida Nedakh, Helga Sinclair de Atlantis el imperio perdido, película de Walt Disney de 2005, presentando a Audrey como la hija de un mecánico que deseaba tener hijos varones, uno que fuera boxeador y el otro fuera mecánico como él, sin embargo el padre de Audrey la tuvo a ella y a su hermana mayor, sin embargo la hermana mayor desarrollo un gusto por el boxeo y Audrey se interesó por la mecánica siendo justo lo que quería su padre a pesar de ser mujeres y no hombres, rompiendo así el rol de género femenino.

En el caso de Kida se rompe el rol de género al no importar el sexo del gobernante de la civilización atlante y la misma demuestra valentía y habilidades de combate como el resto de los guerreros atlantes teniendo también guerreras.

Y en el caso de Helga, se presenta como una mujer de carácter fuerte y habilidades de combate pertenecientes a un entrenamiento militar el cual rompe el estereotipo de que solo los hombres pueden ser soldados.

Otros casos son los de Collette Tatou en el filme animado "Ratatouille (2007)", quien es la única cocinera en la cocina del restaurante Gusteau's porque ha demostrado que una cocinera mujer puede estar al nivel de los hombres en el mundo masculino de la alta cocina según lo declarado en la película.

La princesa Mérida del filme animado "Valiente (2012)", quien es una princesa fuera del estereotipo clásico de las princesas de Disney, teniendo una personalidad aventurera, valiente, fuerte, voluntaria y rebelde, quien busca controlar su destino negándose a tener un matrimonio arreglado con un príncipe de las otras familias, siendo todo lo opuesto a lo que su madre en un principio es.

Astrid Hofferson, Brútilda Torton y Valka Hadokk de la franquicia animada de "DreamWorks, Como entrenar a tu dragón", estas tres vikingas, durante la saga, demostraron ser fuertes guerreras y protectoras de sus seres queridos rompiendo el rol de género femenino al no solo ser las mujeres de la aldea sino siendo iguales que los vikingos varones.

Princesa Fiona, Doris (la hermanastra más fea) y las princesas de la franquicia de "DreamWorks, Shrek". Fiona al principio de la saga es presentada como una princesa con una ideología parecida a los cuentos de Disney, sin embargo la saga es una completa contradicción a lo que presentó Disney en su momento, desarrollando al personaje de Fiona con un carácter fuerte, combatiente y posteriormente adopta las actitudes que posee Shrek como ogro no importándole si suelta un eructo, gases o si se ensucia rompiendo el estereotipo femenino de que las mujeres deben tener buenos modales y el estereotipo de princesas de que deben ser siempre rescatadas por un hombre, como en el caso de la cuarta entrega en la que ella misma al no ser rescatada se rescata así misma y se vuelve en una completa guerrera ogra comandando a los ogros en contra del villano en turno.

El caso de Doris es algo muy especial ya que en el contenido extra del DVD de la segunda entrega de la saga se revela de que la hermanastra más fea es en realidad una mujer transgénero con un estilo de Drag Queen rompiendo el rol de género masculino completamente al identificarse como una mujer y no como un hombre a pesar del sexo con el que nació.

En la tercera entrega de Shrek las princesas son capturadas y rompen el estereotipo de ser salvadas por un hombre al liberarse ellas mismas de su encierro adoptando una actitud guerrera y valiente e invirtiendo los roles cuando ahora es Shrek quien tiene que ser rescatado.

El caso de Tiana del filme animado de Disney la princesa y el sapo (2009) es otro caso de ruptura de género porque la protagonista no piensa en casarse con un príncipe, sino que su meta y mayor sueño en la vida es emprender y abrir su propio restaurante sin la necesidad de que un hombre esté a su lado.

El caso de Howard y Harold McBride de la serie animada de Nickelodeon "The Loud House", se presenta como una pareja de dos padres que crían a su hijo Clayde rompiendo los estereotipos y roles de género masculinos y familiares al ser una pareja homosexual criando a un niño.

Ruptura de los roles en los videojuegos

En el caso de los videojuegos algunos contaban con el objetivo de salvar a una princesa secuestrada y por lo general tenían roles secundarios como la novia del protagonista sin embargo con la búsqueda de dirigirse a un mayor público los

desarrolladores empezaron a traer mujeres como protagonistas, sin embargo, al principio las protagonistas eran representadas de forma sexualizada.

En el caso de Lara Croft de la saga Tomb Raider se presentaba rompiendo el rol de género femenino teniendo a una mujer hábil, aventurera e inteligente quien se dedica al campo de la arqueología y la búsqueda de artefactos misteriosos, en las primeras entregas el diseño del personaje estaba muy sexualizado resaltando los atributos físicos femeninos. Con el paso del tiempo y en entregas más recientes el modelo del personaje fue más estético y se enfocó más en desarrollar más su personalidad.

Otro caso es el de Tawna Bandicoot de la saga de videojuegos de Crash Bandicoot quien al principio de la saga era la dama en peligro que el protagonista debía rescatar siendo dependiente de Crash y teniendo un diseño de personaje bastante sexualizado y teniendo una personalidad seductora. Tras la remasterización de la primera entrega, el diseño de Tawna fue mejorado dándole más estética al igual que Lara Croft y se presentó un pequeño cambio de personalidad presentando el personaje como una mujer que puede defenderse, aunque es superada por sus captores. En la última entrega de la saga "Crash Bandicoot 4: It's about time", se presenta un cambio total en el personaje de Tawna ahora siendo una coprotagonista que ayuda al protagonista a avanzar en ciertos puntos de la aventura, pasando de ser una damisela en peligro a ser una aventurera y combatiente quien busca frustrar los planes malignos del enemigo que colabora con el enemigo del protagonista, teniendo un nuevo diseño que contrasta con el inicial.

El caso de Iden Versio protagonista de la historia de la Campaña de "Star Wars:Battlefront 2" de Electronic Arts es un muy interesante ya que demuestra que existían mujeres en las filas del ejército imperial de stormtroppers que por mucho tiempo se creyó que solo lo conformaban hombres y no eran solo mujeres que estaba en los puestos políticos y diplomáticos del imperio galáctico, siendo Iden una soldado stromtropper bastante hábil en el combate en el espacio y en el combate terrestre durante el periodo de la guerra civil galáctica y la transición a la formación de la nueva república.

Conclusión

Con el paso del tiempo y el cambio de ideologías los roles de géneros han empezado a cambiar y a romperse, ya no teniendo un rol de género para etiquetar a los hombres y las mujeres sino que ahora se explora la posibilidad de que las personas se den a conocer como ellos se sientan cómodos consigo mismos y este nuevo pensamiento se empieza a ver reflejado de forma más común en el mundo de la animación teniendo una diversidad de formas de crear a un personaje sin basarse en el modelo de los roles de género que la sociedad impuso por mucho tiempo o centrarse en el sexo de los protagonistas o personajes secundarios mientras tengan una buena historia que contar.

Referencias

- Jesús G. Alanis 12. (2020, 22 febrero). Contenido Extra de DVD de Sherk 2 // la hermanastra más fea antes y después. YouTube.
https://www.youtube.com/watch?v=H_ZTJFXqfa0&t=208s&ab_channel=Jes%C3%BAsG.Alanis12
- Lina Carbonell Gandía. (2016, 12 diciembre). Machismo y sexismo en Disney. YouTube.
https://www.youtube.com/watch?v=d0smB63Xrp8&t=186s&ab_channel=LinaCarbonellGand%C3%ADa
- Canal Libre de Violencia. (2017, 2 octubre). Estereotipos y Roles de Género. YouTube.
https://www.youtube.com/watch?v=d36phzZib90&ab_channel=CanalLibredeViolencia
- La Zona Cero. (2016, 10 agosto). Crítica a The Loud House | LA ZONA CERO. YouTube.
https://www.youtube.com/watch?v=Pltv6dXlv5o&t=165s&ab_channel=LaZonaCero
- Secretaría de Educación Pública. (2017, 5 junio). PNCE - Estereotipos de género. YouTube.
https://www.youtube.com/watch?v=06fLSjnlch4&ab_channel=Secretar%C3%ADadeEducaci%C3%B3nP%C3%BAblica

- Hugo Gonzalez. (2014, 18 noviembre). Estereotipos en los simpsons - Violencia de genero. YouTube.
https://www.youtube.com/watch?v=cTYf8n33IRo&ab_channel=HugoGonzalez
- Enfoque DE IGUALDAD A.C. (2011, 26 marzo). Estereotipos de Disney. YouTube.
https://www.youtube.com/watch?v=K00W3gvc4dg&t=13s&ab_channel=EnfoqueDEIGUALDADA.C.
- Antiprincesas. (2018, 15 octubre). Estereotipos en los Dibujos Animados. YouTube.
https://www.youtube.com/watch?v=Tmi57gsU5hl&t=20s&ab_channel=Antiprincesas
- Noticias Oaxaca Voz e Imagen. (2020, 11 marzo). #VerParaCrear | 5 Princesas de Disney que rompen estereotipos. YouTube.
https://www.youtube.com/watch?v=TO0R33zXTNM&ab_channel=NoticiasOaxacaVozelImagen
- StarGin Games. (2017, 4 diciembre). EL ROL DE LAS MUJERES DENTRO DE LOS VIDEOJUEGOS - ABUSO - MENOSPRECIO - SEXUALIZACIÓN CULTURA. YouTube.
https://www.youtube.com/watch?v=tonBSuw8X3k&t=186s&ab_channel=StarGinGames
- DogeDev. (2019, 17 marzo). ¿El Feminismo ARRUINARÁ los VIDEOJUEGOS? | Dogedev. YouTube.
https://www.youtube.com/watch?v=0G3W27GuniE&ab_channel=DogeDev