



**FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y SOCIALES  
LICENCIATURA EN COMUNICACIÓN SOCIAL**

**MATERIA:** Proyecto Final

**DOCENTE:** Cristian Secul Giusti

**ALUMNA:** Maria Agustina Castro

**La evolución de dos villanas:  
Análisis de la construcción de los personajes Maléfica y Cruella De Vil**

## **Resumen**

El trabajo realiza un análisis de la evolución de las villanas, Maléfica y Cruella de Vil, desde sus versiones originales, *La Bella Durmiente* (1959) y *101 Dálmatas* (1961) hasta sus nuevas versiones donde se las ve como protagonistas, *Maléfica* (2014) y *Cruella* (2021). Se plantea que esta transformación surge por un cambio cultural en la representación del mal. El público actual no acepta la maldad sin causa, busca comprender sus motivos y contextos por los que tiene determinadas actitudes o acciones.

A partir de esta mirada, se realiza un análisis comparativo de los recursos narrativos, visuales y simbólicos, según elementos como vestuario, color, iluminación, sonido y discurso. El marco teórico incluye la definición de villanos, la construcción de los personajes en las historias, y el análisis fílmico, para entender todos los recursos que luego se desarrollarán. Incluyendo aportes de la semiótica y análisis del discurso. Los resultados resaltan que ambas villanas dejan de ser figuras superficiales para convertirse en protagonistas de su propia historia, atravesadas por traumas, búsqueda de identidad, venganza. Desde este plano, el cine contemporáneo le da una vuelta a la maldad y propone una aproximación más empática y crítica sobre los estereotipos tradicionales.

**Palabras clave:** Construcción del personaje - Villanos - Análisis fílmico

## **Agradecimientos**

Primero, a mi familia, por estar siempre. A mi papá, mi chofer personal, que me llevó todas las mañanas a la facultad; a mi mamá, por ser mi compañera en todos los momentos; y a mis hermanos, que aunque no lo sepan, son fundamentales en mi vida.

A mis abuelos y a mis padrinos, que en cada cuatrimestre me preguntaban cuánto faltaba, me felicitaban por aprobar y siempre me daban un empujón para seguir.

A Guido, mi amor, que siempre me dijo que iba a poder y me abrazaba cada vez que lo necesitaba. Y a Homerito, mi perro, que está siempre a mi lado y me acompañó en todo este proceso de escribir el trabajo.

# Índice

<b>Introducción.....</b>	<b>4</b>
Descripción y Justificación del tema.....	4
Preguntas de investigación.....	5
Objetivos.....	6
Hipótesis.....	6
Palabras Claves.....	6
Estado de arte.....	6
<b>Marco Teórico y herramientas conceptuales.....</b>	<b>10</b>
La construcción de personajes.....	10
Villanas.....	11
Análisis fílmico.....	13
Estrategias metodológicas.....	16
<b>Desarrollo.....</b>	<b>17</b>
Capítulo I: Villanas clásicas en el cine de animación de Disney.....	17
Maléfica en La Bella Durmiente (1959).....	18
Presentación.....	18
Personajes y vínculos.....	20
Caracterización y estética visual.....	20
Escenografía, iluminación y sonido.....	23
Discursos y sentidos culturales.....	24
Cruella De Vil en 101 Dálmatas (1961).....	25
Presentación.....	25
Personajes y vínculos.....	25
Caracterización y estética visual.....	26
Escenografía, iluminación y sonido.....	28
Discurso y sentidos culturales.....	29
Capítulo II: De villanas a protagonistas, las versiones contemporáneas.....	30
Maléfica (2014).....	31
Introducción y cambios narrativos.....	31
Personajes y vínculos.....	32
Caracterización y estética visual.....	33
Escenografía, iluminación y sonido.....	35
Discursos y sentidos culturales.....	36
Cruella (2021).....	37
Presentación y cambios narrativos.....	37
Personajes y vínculos.....	38
Caracterización y estética visual.....	39

Escenografía, iluminación y sonido.....	41
Discurso y sentidos culturales.....	41
<b>Consideraciones finales.....</b>	<b>42</b>
<b>Referencias bibliográficas.....</b>	<b>45</b>

## Introducción

### Descripción y Justificación del tema

Durante las últimas décadas, el cine cambió la forma en que se representan a los personajes tradicionalmente considerados villanos. Figuras que antes simbolizaban el mal, hoy aparecen en pantalla con una mirada más compleja, emocional y humana. Esto no es casual, se da por nuevas demandas sociales, culturales y una nueva forma de contar historias que repiensa ideas como la maldad, el poder, la identidad y la empatía.

Me propongo analizar la evolución de dos villanas icónicas del universo Disney: Maléfica y Cruella De Vil. Ambas surgieron en el siglo XX como antagonistas absolutas dentro de sus relatos clásicos, *La Bella Durmiente (1959)* y *101 dálmatas (1961)*.

Realizarlo desde una mirada crítica e ir más allá de lo que ve cualquier espectador. Me gusta darme cuenta como películas que miro son producidas para, así mismo, ser entretenidas, ser portadoras de sentidos, creencias e ideologías. A través de sus historias, personajes y recursos audiovisuales, transmiten visiones del mundo, valores sociales y formas de entender la realidad. Además, la elección de este tema surge del disfrute de las películas de Disney. Todos vimos alguna vez en nuestras vidas una película de Disney, ya sea en la infancia, en la adolescencia o en la adultez, (o en las tres). Respecto al recorte de mi investigación, Cruella y Maléfica, se fundamenta en que son personajes femeninos con mucha fuerza por fuera pero muy heridas por dentro. Ellas son quienes me van a impulsar a indagar cómo el cine actual transforma a los villanos en personajes complejos, humanos y emocionalmente más cercanos.

Reflexionar sobre cómo la narrativa audiovisual actual transforma la percepción de los personajes tradicionalmente considerados “malos”. Esta transformación no es solo estética o narrativa, responde a la forma en que la sociedad entiende temas como la empatía hacia el otro, el comportamiento humano, el impacto de nuestras acciones, la crítica a estereotipos clásicos.

Al mostrar humanizados a los antagonistas en las películas actuales, el espectador ve al personaje con otra mirada y logra sentirse identificado o entender que hay detrás de sus acciones.

### **Preguntas de investigación**

- ¿Cómo se caracterizan Maléfica y Cruella en sus versiones originales y qué discursos representan?
- ¿Qué elementos narrativos y visuales contribuyen a su construcción como villanas, tanto en las versiones originales como en las reinterpretaciones recientes?
- En las nuevas versiones, ¿qué motivaciones, traumas, contextos culturales se incorporan para justificar y resignificar sus acciones?

### **Objetivos**

Principalmente el objetivo es verificar si la hipótesis que se menciona próximamente se sostiene o no. Para eso, se analiza la evolución de las representaciones de Maléfica y Cruella de Vil desde sus versiones originales hasta las reinterpretaciones contemporáneas. Será necesario realizar un análisis comparativo de cuatro películas: *La Bella Durmiente* (1959) y *Maléfica* (2014); *101 dálmatas* (1961) y *Cruella* (2021), observando recursos narrativos y audiovisuales, transformaciones con motivaciones más humanas y complejas.

De igual forma, es idea es explorar las caracterizaciones originales de Maléfica y Cruella y los valores o ideologías que encarnaban.

Identificar los recursos narrativos y visuales que construyen y resignifican sus acciones en las nuevas versiones.

Analizar las motivaciones, traumas y contextos culturales que justifican o matizan la “maldad” de los personajes en el cine actual

Indagar en las intenciones de guionistas y directores al recontar estas historias y en lo que estas reinterpretaciones exponen sobre el concepto contemporáneo de la maldad.

## **Hipótesis**

La transformación de villanas como Maléfica y Cruella expone un cambio cultural, el público ya no se conforma con una visión dicotómica del bien y el mal, sino que busca abordar e interpretar las motivaciones de los personajes. Los recursos audiovisuales son centrales para reconstruir a estas figuras, que antes encarnaban un mal sin motivos y ahora generan empatía y preguntas en la audiencia.

## **Palabras Claves**

Construcción del personaje - Villanos - Análisis filmico

## **Estado de arte**

El presente estado del arte incluye investigaciones y estudios previos que fueron escritos antes de este Trabajo Final de Grado. La selección de producciones previas ayuda a contextualizar la temática elegida. Contribuye a enriquecer la investigación, añadir ángulos de estudios y abrir la posibilidad de integrar una mirada crítica sobre el tema.

**Sanz Gómez, A. (Junio de 2024). Los monstruos de Disney: Representación de la figura narrativa del villano en las películas de animación infantil de The Walt Disney Pictures y su evolución a lo largo del tiempo. [Trabajo de fin de grado, Universitat Oberta de Catalunya]**

Muestra un análisis sobre la evolución del estereotipo del villano en la cinematografía de The Walt Disney Pictures. Los cuatro casos elegidos son *La Bella Durmiente* (1959), *La Sirenita* (1989), *El Jorobado de Notre Dame* (1996) y *Frozen* (2013). Mediante las mismas, se trata de dar respuesta a preguntas sobre el futuro de la figura del villano en el universo cinematográfico de Disney, y sobre las nuevas funciones atribuidas a los antagonistas de las películas infantiles, relacionadas con materia de género, aceptación e inclusión social. Dicho trabajo tiene como objetivo explorar cómo los personajes han sido representados en diferentes épocas y cómo ha influido en la audiencia infantil.

La metodología empleada incluye un análisis cualitativo de las películas seleccionadas, examinando aspectos como la caracterización del villano, su rol en la narrativa y el impacto

emocional en el público. Se realiza una revisión del marco teórico relacionado con la narrativa audiovisual y la simbología del villano, aplicando estos conceptos al estudio de las obras de Disney.

El trabajo de Ana Sanz Gómez, puede ser de gran valor para este escrito porque cuenta con información sobre la figura y evolución del villano y el análisis de los personajes. Aunque el estudio no se centra específicamente en Maléfica y Cruella de Vil, su metodología de análisis de personajes y narrativa puede ser adaptada para examinar mi tema.

**Monleón Oliva, V. (abril de 2022). La construcción de la villana en películas clásicas de Disney. *Tercio Creciente*.**

Este estudio se centra en el análisis de las principales villanas de la colección "Los clásicos" de Disney, explorando cómo estas figuras contribuyen a la construcción de ideologías específicas en la audiencia infantil.

El principal objetivo del artículo es examinar cómo las villanas en las películas clásicas de Disney representan una ideología concreta a través de la cultura visual. Se considera que la cinematografía de animación es una extensión de esta cultura visual, influyendo significativamente en la educación de la población infantil. La investigación utiliza una metodología plural para analizar a las 11 villanas principales de la colección "Los clásicos", evaluando tanto su componente estético como ético.

El estudio aporta una comprensión crítica sobre cómo las representaciones de las villanas en las películas de Disney pueden influir en la percepción de valores y normas sociales en los niños.

El artículo concluye que las villanas en las películas clásicas de Disney no solo sirven como antagonistas dentro de las historias, sino que incluso actúan como vehículos para transmitir ideologías concretas a la audiencia infantil. Estas representaciones pueden influir en la forma en que los niños perciben y asimilan los valores y normas sociales, especialmente en relación con el género y el poder.

El trabajo de Vicente me puede aportar información sobre cómo estos personajes influyen en la percepción del público infantil sobre el bien y el mal, el poder y la moralidad. Contextualiza las representaciones de las villanas dentro de las normas y valores de las épocas en las que fueron creadas, lo cual me puede dar un contexto histórico y cultural más amplio.

**De la Cuadra, E., & Bonerba, G. (2015). Maléfica, una divinidad andrógina. Ponencia presentada en el VII Congreso Internacional de Análisis Textual "Las Diosas".**

Fue presentado por Elena de la Cuadra y Giuseppina Bonerba en el VII Congreso Internacional de Análisis Textual "Las Diosas" en 2015, ofrece una perspectiva amplia sobre el personaje de Maléfica, basado en la película del mismo nombre dirigida por Robert Stromberg en 2014. Las autoras argumentan que Maléfica desafía el estereotipo femenino tradicional que encontramos en los relatos clásicos, presentando una figura rica y ambigua que va más allá de los roles de género convencionales. A través de la idea de androginia, analizan cómo el personaje fusiona características que normalmente se asocian tanto con lo femenino como con lo masculino, convirtiéndose en una divinidad que no se limita a patrones de comportamiento rígidos, sino que se define por decisiones conscientes y emocionales.

Este enfoque es relevante para mi trabajo, titulado “La evolución de dos villanas: análisis de la construcción de los personajes Maléfica y Cruella De Vil” . Porque, refuerza la idea de que el cine contemporáneo humaniza a sus villanos, dándoles una profundidad psicológica que los transforma en personajes emocionalmente cercanos al público. En segundo lugar, introduce el concepto de androginia como una estrategia narrativa y simbólica.

Incorporar este estudio en mi análisis me permite enriquecer la exploración audiovisual de Maléfica, comprender cómo Disney reinterpreta a sus antagonistas clásicos. Me proporciona un referente académico que respalda el argumento central de mi TFG, las películas actuales ya no presentan al “villano” como una figura unidimensional.

**López Castañeda, R. (2021). Representación de la diversidad, la inclusión y rechazo en la película Cruella de Vil. *InVortex*.**

El artículo titulado Representación de la diversidad, la inclusión y rechazo en la película Cruella de Vil (2021) analiza cómo la película Cruella (Craig Gillespie, 2021) trata la falta de aceptación de la diversidad y el problema del rechazo de Estella, la protagonista de la película. La investigación se sustenta en la Teoría General de Estudios Culturales, que pone su énfasis en la representación y la identidad en un contexto social, y el interaccionismo simbólico, que tiene en cuenta cómo las personas crean significados y realidades sociales a partir de sus interacciones.

El análisis fue cualitativo a partir de análisis del discurso, aplicando dicha técnica a 21 escenas donde se ponen de manifiesto posturas respecto a actos de exclusión, inclusión y diversidad hacia la protagonista. Los hallazgos clasifican la exclusión en activa (ofensas, ridiculizaciones, maltratos físicos) y pasiva (ignorar, robar ideas), y encuentran registros de una aceptación parcial. Hay que poner de manifiesto cómo las características físicas y emocionales de Estella, su estilo personal, su rebeldía son factores que la pueden sacar fuera de los estándares, lo que conlleva un rechazo y una violencia simbólica. Se concluye que la falta de aceptación de la diversidad hace derivar en ciertas consecuencias negativas, tanto para el individuo como para la sociedad.

Este trabajo sirve a mi investigación porque realiza un análisis de los factores sociales y culturales que influyen en la construcción del personaje de Cruella, así como también, subraya cómo la diversidad y el rechazo son los que reconstruyen al personaje. Me ayudará entender que la maldad en la construcción de la historia no es algo que se encuentra en la naturaleza, sino que es el resultado de contextos de rechazo, que se alinean con el proceso de resignificar a las villanas en Disney.

## **Marco Teórico y herramientas conceptuales**

En el siguiente apartado se llevará a cabo una introducción a los conceptos centrales que serán necesarios para comprender, construir y delimitar adecuadamente el enfoque y la perspectiva que se abordarán a lo largo de esta investigación.

### **La construcción de personajes**

Como punto de partida, es necesario entender que la base de todo relato narrativo son los personajes, la acción y el conflicto, al juntarse se conforma la estructura dramática.

Según Aristóteles (1450a), los elementos más importantes en una obra son la trama o estructuración de hechos y los personajes. Y de hecho, para que la historia se desarrolle necesita de acciones, y son justamente los personajes quienes lideran y centran la acción (Navarrete-Galiano, 2012).

Un personaje no existe si no se construye anteriormente y el espectador llega a conocerlo. Para comenzar la formación del personaje, hay dos posturas diferentes las cuales hay que identificar y analizar. Por un lado debe tener, una visión existencialista que considera al personaje como un conjunto de atributos y cualidades, desde su edad, sexo, estilo de hablar, profesión, aspecto físico, psicológico, en resumen, su bibliografía. Por otro lado, una visión dinámica del personaje, que lo entiende como un cierto conjunto de actividades, que lo harán actuar como una persona lo haría.

Para que el espectador se sienta identificado y empatice con lo que ve en la pantalla, el personaje no existe por sí solo, sino que aparece siempre en un contexto, con unas influencias culturales según su origen étnico, social, religioso o educativo, en un lugar y un período histórico y con una profesión definida o, en caso contrario, carente de ella. Estos puntos ayudan a conformar la psicología del personaje.

La espina dorsal de un personaje y aquello que le hace evolucionar está constituida por su motivación, que impulsa su argumento para que no decaiga. Su acción, todo lo que hace para conseguir su objetivo. Y su fin u objetivo, impulsa al personaje hacia el clímax, que se resuelve cuando logra lo que persigue. Según Alfonso Francia y Javier Mata Sáiz (1992):

"La motivación (del *motivus latino*, que mueve) es un conjunto de factores dinámicos, que determinan el comportamiento del individuo" (p. 65).

Por otra parte, los personajes no serán lo mismo al finalizar la historia, ya que "van a sufrir una serie de cambios a medida que avanzan en el relato, a esto se le denomina arco de transformación del personaje" (Atarama-Rojas, Castañeda-Purizaga, Agapito-Mesta, 2017, p. 3). Y ayudan a saber si lo que pasa es creíble y cómo avanza el relato. Para Egri Lajos (1946), el llamado crecimiento del personaje constituye una condición ineludible del buen drama.

## **Villanas**

La figura del villano se fue construyendo históricamente a partir de arquetipos que provienen del imaginario mítico, literario, y folclórico. El término *villana* proviene de *villanus*, que originalmente designaba a campesinos libres. Con el tiempo, la palabra adquirió una carga negativa, asociándose a la pobreza, la corrupción moral y la amenaza al orden social, hasta convertirse en sinónimo de maldad.

Linda Seger, en su libro *Cómo crear personajes inolvidables* (2000), define al villano de la siguiente manera: "El villano es el personaje malvado que se opone al protagonista. Generalmente, los villanos son antagonistas, aunque no todos los antagonistas son villanos (...). El papel del villano siempre connota maldad" (p. 122).

La diferencia entre villano y antagonista es simple, los antagonistas son personas que se oponen y obstaculizan la vida de los protagonistas, mientras que los villanos intentan dañar, torturar y ver sufrir a sus oponentes.

Según Robert McKee (1997), el villano conforma el motor de la historia. Es el personaje que permite que la trama avance, que potencia su desarrollo y después condicionarán su fin. Sin él, el héroe carecería de una meta (salvación, protección, rescate...) o la tendría, pero no se toparía con la fuerza antagonista que le obstaculiza en su camino por alcanzarla.

Su papel es impedir que el héroe alcance su objetivo, puede ser de forma directa o indirecta, como una barrera que el protagonista debe superar. No siempre es una persona, puede ser

un grupo, una fuerza natural o una lucha interna del propio protagonista. Para el villano, su actitud y sus acciones son normales; lo anormal es lo que hacen los buenos. Por tanto, el villano no puede sentir remordimiento por sus malas acciones porque no las entiende como tales.

Al respecto, ¿por qué nos damos cuenta tan fácilmente quién es el malvado en la historia? Las figuras malvadas en las películas de Disney se caracterizan por unos atributos físicos vinculados con la estética propia y tradicional de la maldad. Tal y como señala Donis Dondis (1988, p. 15-16) se trata de una sintaxis visual determinada y adaptada a la perversión de los filmes destinados al colectivo infantil para identificarla rápidamente. Esto se muestra con la fisonomía que presentan, los colores utilizados en sus ropajes y complementos, la metamorfosis o cambio de apariencia y la condición que tienen, es decir, si son personas, animales o seres sobrenaturales.

La construcción física de los personajes, es decir, su aspecto, va a estar determinado por el tipo de villano que pide la historia y por la esencia del mismo que está enmarcada en el arquetipo particular y en las características específicas definidas por los creadores de este personaje.

Al ver la película podemos identificar a simple vista quién es el protagonista y quién el antagonista, no solo por su actitud o sus acciones, también por su apariencia. En la vida real, este tipo de distinciones no son tan notorias, pero en el cine hay ciertos estereotipos o distinciones que hacen reconocer su rol fácilmente. Su apariencia física es una herramienta clave para transmitir visualmente su identidad, recurre a códigos visuales inmediatos que el espectador pueda identificar con rapidez.

Principalmente, tiene una apariencia física muy marcada, puede ser oscura, extravagante o rara. Con su vestimenta de color negro, violeta, verde oscuro o rojo intenso, asociados simbólicamente con la muerte, el misterio, el veneno.

Los villanos de las historias clásicas cuentan con rasgos afilados o exagerados, como nariz puntiaguda, cejas arqueadas, siluetas delgadas o corpulentas, que contrastan con el cuerpo de los protagonistas. La gran mayoría tiene deformidades o rarezas físicas, cicatrices,

jorobas, miembros mecánicos, esto surge ya que en muchos relatos se relaciona la “fealdad” como sinónimo de maldad.

Su estética puede ser extravagante o excéntrica, como peinados fuera de lo común, maquillaje recargado o vestuario exagerado. La intención principal es destacar del resto del elenco visualmente. Mientras que el héroe o protagonista suele tener una estética “limpia” o armoniosa, el villano destaca por lo peculiar o inquietante. En el cine moderno y contemporáneo, algunos de los villanos se conforman como protagonistas. El villano es, en el cine de hoy en día, una figura clave en su evolución, podríamos decir que es más importante dentro del relato que el propio héroe e incluso ha dejado de ser su oponente.

### **Análisis filmico**

Para entender de qué manera se analizará este Trabajo Final de Grado, es importante hablar sobre el análisis cinematográfico que será nuestro concepto más importante a la hora de analizar.

El análisis cinematográfico es una disciplina que va más allá de simplemente ver una película y dar una opinión. Es el proceso de examinar y descomponer una obra cinematográfica para comprender cómo se organizan sus diferentes elementos y qué efectos logran en el espectador. En esencia, el análisis cinematográfico busca entender el "cómo" y el "porqué" de lo que vemos y sentimos al ver una película.

Según la definición de Zavala (2023), el análisis cinematográfico es el "examen de los componentes del lenguaje cinematográfico que permiten distinguir una película de cualquier otra, es decir los cinco componentes esenciales: imagen, sonido, montaje, puesta en escena y narración" (p. 100). Estos elementos son las herramientas que un analista utiliza para comprender una película. Vale aclarar, que en este trabajo no abordaremos el montaje, ya que es el proceso de selección, ordenamiento y unión de los planos filmados y nuestro objetivo es analizar los personajes dentro de la película, no la película.

Siguiendo con la definición, Marcel Martin (2002) en su libro *El lenguaje del cine* destaca que la "imagen es el elemento básico del lenguaje cinematográfico" (p. 31) Esto significa

que la imagen puede generar una respuesta emocional en el espectador y, en un nivel más profundo, transmitir un significado ideológico o moral.

En cuanto a la iluminación, Marcel (2002) la define como un "factor decisivo de la creación de la expresividad de la imagen". Aunque a menudo pasa desapercibida para el espectador casual, la iluminación es fundamental para crear la "atmósfera" de una escena" (p 63), influenciando el tono y el estado de ánimo.

Con respecto al vestuario, el texto resalta que el vestuario no es sólo ropa, sino una herramienta para caracterizar a los personajes, o "caracteres" como lo apunta Claude Autant-Lara. El vestuario puede ser realista, "pararrealista" (un realismo modificado) o simbólico, ayudando a definir al "héroe".

En lo que refiere al decorado/puesta en escena, se espera que este elemento sea "completamente realista". El decorado crea el ambiente físico de la historia. "La puesta en escena está sometida a las necesidades dramáticas de la narración, de tal manera que el espacio acompaña al personaje" (Zavala, p.18)

Sobre el uso del color, vale decir que no solo añade realismo, cuenta con funciones expresivas, narrativas y simbólicas. Puede tener un "valor psicológico y dramático", influyendo directamente en la percepción y la emoción del espectador.

Ambos autores resaltan la importancia del sonido. Marcel (2002) dice "el sonido es también un constituyente decisivo de la imagen por la dimensión que le añade al restituir el entorno de los seres y de las cosas que sentimos en la vida real" (p. 27). Esto quiere decir que el sonido no simplemente acompaña a la imagen, forma parte de ella. Cuando vemos solo una imagen en silencio, percibimos una parte limitada de la realidad. Pero cuando a esa imagen se le suma el sonido como voces, ruidos del ambiente, música, efectos, se genera una experiencia mucho más completa y cercana a cómo vivimos en la vida real. El sonido es considerado un medio de expresión aparte.

Luego, Zavala (2023) comenta que cumple una función didáctica, de tal manera "que acompaña a la imagen y refuerza, intensifica y corrobora su sentido evidente, en ocasiones

anunciando algún sentido que el personaje ignora en ese momento, pero que está definido por las reglas del género al que pertenece la historia.”

La narración puede definirse como el proceso mediante el cual se organiza y comunica un conjunto de acontecimientos en una secuencia dotada de sentido. En términos generales, implica la construcción de la historia y de un discurso.

Zavala (2010) lo menciona: “La creación de una glosemática narrativa debe empezar por establecer la distinción fundamental entre “historia” y “discurso”, que corresponden a la sustancia y la expresión en todo sistema discursivo de carácter literario (...) Esta distinción corresponde, en general, a la distinción entre «qué se cuenta» (historia) y «cómo se cuenta» (discurso).” (p.59). Esta diferencia es central para entender cualquier obra literaria, ya que permite separar el contenido (la secuencia de eventos, los personajes, el tiempo y el espacio) de la forma en que ese contenido se presenta al lector (el narrador, la estructura, el estilo, el punto de vista, etc.).

## **Estrategias metodológicas**

Este trabajo se inscribió dentro de una metodología cualitativa, en tanto se propuso un análisis interpretativo y crítico de materiales audiovisuales. La estrategia principal fue el análisis de documentos, entendiendo como un proceso de revisión de fuentes primarias que permitió al investigador obtener datos a partir de su contenido y, de este modo, sustentar los resultados y conclusiones del estudio. En este caso, los documentos analizados corresponden a cuatro películas: *La Bella Durmiente* (1959) y *Maléfica* (2014); *101 dálmatas* (1961) y *Cruella* (2021).

Para ello, se emplean herramientas del análisis audiovisual, focalizando en aspectos como el guión, la puesta en escena, el vestuario, la iluminación, la música, la actuación y la estética visual. Asimismo, se aborda la construcción simbólica de los personajes que me permitirá establecer comparaciones entre las versiones clásicas y las reinterpretaciones contemporáneas.

La investigación se enriquece con nociones de semiótica audiovisual, que facilitarán la interpretación de los signos y símbolos presentes en las películas.

Umberto Eco (1989, p. 29) define la semiótica como la disciplina que estudia todos los procesos culturales como procesos de comunicación: “tiende a demostrar que bajo los procesos culturales hay unos sistemas; la dialéctica entre sistema y proceso nos lleva a afirmar la dialéctica entre código y mensaje”. El concepto central de esta teoría que se pregunta sobre los significados es el signo y el análisis se realiza sobre los textos, que responden a una estructura. Atendiendo a estos criterios, se observa que las películas no se encuentran excluidas de dicho análisis, ya que son definidas como discursos audiovisuales.

Zumalde (2016) retoma las ideas de Piero Polidoro, quien señala que la semiótica no se limita al estudio del lenguaje verbal, sino que también abarca el análisis de las imágenes y de todo tipo de manifestaciones visuales. Para Polidoro, el objeto de la semiótica comprende las imágenes, los objetos, los gestos y demás manifestaciones en las cuales existe una mezcla de lenguajes, con una serie de códigos presentes en todos los sistemas de expresión. De este modo, la semiótica busca entender qué y cómo comunica la imagen, analizando los elementos visuales que construyen significado más allá de las palabras.

Adicionalmente, se incorporará el Análisis del Discurso, abordándolo desde Eliseo Verón (1987), una herramienta teórica fundamental. La teoría de dicho autor nos permite ir más allá del texto filmico y comprender la producción y recepción social de los discursos. Esto es crucial para este estudio, ya que los discursos mediáticos, como los que se manifiestan en estas películas, son clave para entender cómo se construyen y reproducen los imaginarios sobre la realidad. Al analizar las condiciones en las que se crearon y se consumen estas narrativas, podremos comprender cómo las reinterpretaciones de Maléfica y Cruella reflejan y, a su vez, influyen en los discursos culturales contemporáneos sobre la feminidad, el poder y la complejidad moral.

## **Desarrollo**

### **Capítulo I: Villanas clásicas en el cine de animación de Disney**

Durante las décadas de 1950 y 1960, Walt Disney consolidó su estilo clásico de animación, caracterizado por relatos basados en cuentos de hadas europeos y una fuerte moralidad

tradicional. Esta etapa de producción sentó las bases de lo que posteriormente se denominó la “Era Clásica” o “Edad de Oro” del estudio.

Annika Stalnacke, en su trabajo *Idioma y lenguaje en Disney: Un estudio de los rasgos de habla femenina en Moana, la princesa moderna de Walt Disney Company* (2019), explica:

La primera época de princesas de Disney, la época de ‘las esperadas y rescatadas’ (Blancanieves, Cenicienta, y La Bella Durmiente), conocida como la ‘Era Clásica’ o ‘Edad de Oro’ (Disney Revival, s.f.) está marcada por un lenguaje excesivamente femenino en relación con los aspectos de Lakoff (1975) y en comparación con las dos siguientes épocas

En este período, la representación del bien y del mal se mostraba de manera claramente opuesta, las princesas o heroínas eran figuras bondadosas, inocentes y obedientes, mientras que las villanas encarnaban la maldad absoluta. En relación con este aspecto, Isabu Arlim Regalado Bravo (2021) señala en su tesis que: “Muchos niños lograron sentir comodidad con los temas desarrollados en sus animaciones, los cuales buscaban educar en determinados valores y formas de ver el mundo” (pp. 50-51). A su vez, destaca la afirmación de Solano: “... los pequeños han encontrado en los filmes de Disney un conglomerado de valores y, por lo tanto, una visión sobre lo correcto en sentido moral” (2008, p. 81). De este modo, las películas de Disney no solo ofrecían entretenimiento, sino que también transmitían una visión moralizante, reforzando nociones rígidas de “bien” y “mal”. Si bien este esquema ya estaba presente desde los inicios, se intensificó aún más a partir de la década de 1990.

Un ejemplo claro de esta construcción se observa en *La Bella Durmiente* (1959), donde Maléfica es presentada como una villana imponente y temida, pero sin un trasfondo que justifique sus acciones. Su único motivo para maldecir a Aurora es no haber sido invitada al bautizo real, lo que la convierte en un personaje cuyo mal surge del capricho. De manera similar, dos años más tarde, *101 Dálmatas* (1961) introduce a Cruella de Vil, una antagonista extravagante y obsesionada con la moda, cuya crueldad se manifiesta en su plan de sacrificar cachorros para confeccionar abrigos.

En ambos casos, el modelo clásico de villano se define por la maldad innata, personajes que son “malos” desde el inicio y permanecen inmutables a lo largo de la narración. Los personajes femeninos en los relatos tradicionales se construyen a partir de oposiciones binarias como “buena/mala”, “dócil/peligrosa” o “belleza/brujería”.

Tanto Maléfica como Cruella fueron concebidas en un contexto donde la animación buscaba transmitir valores familiares y reforzar el modelo social dominante. En consecuencia, no había espacio para la ambigüedad moral ni para la empatía hacia las antagonistas, quienes funcionaban como el polo opuesto de las protagonistas y como vehículo pedagógico de lo que debía considerarse “incorrecto”.

### **Maléfica en *La Bella Durmiente* (1959)**

#### **Presentación**

Si nos centramos en el personaje de Maléfica podemos situarlo en *La bella durmiente*, del director Clyde Geronimi, de 1959. Película animada e infantil producida por Walt Disney, que realizó una adaptación basándose en la fábula de Perrault y combinándola con algunos elementos de los Hermanos Grimm. La historia se sitúa en la Europa medieval y comienza con el bautismo de la princesa Aurora. Cuando las tres hadas bondadosas estaban concediendo sus tres deseos, interrumpe en la celebración Maléfica, un hada malvada, enojada por no haber sido invitada. Con la idea de venganza, lanza una maldición sobre Aurora: "después de la puesta del sol al cumplir los dieciséis años, se pinchará el dedo con el huso de una rueca y morirá" (*La Bella Durmiente*, 1959) Luego, la última hada logra calmar el hechizo, en lugar de morir, la princesa caerá en un profundo sueño del que solo podrá despertar mediante un beso de amor verdadero.

Cuando Maléfica conversa con ellos, hace una mención indirecta a una relación entre la villana y los monarcas del reino, es decir, se conocían, pero prefirieron no invitarla. Esta exclusión, hace que comience la trama, esperando saber qué pasará con Aurora. Sus objetivos serían, hacer daño a los monarcas y sumir el reino en la desgracia. Por eso, Maléfica crea una obsesión con Aurora, en un principio deseando encontrarla para arrastrarla a su sueño eterno y, después, para defender el estado del sueño de la princesa mientras está dormida en la torre, para lo cual incluso adopta una forma de dragón oscuro.

En el momento donde el hechizo sucede y la princesa se sumerge en un sueño profundo, Maléfica hace lo posible para impedir que el príncipe Felipe, le de el beso de amor verdadero.

Maléfica representa de forma arquetípica la figura de la villana colérica, un tipo de personaje que actúa desde la pasión descontrolada y el deseo de venganza. La villana es presentada como un hada malvada, sumamente impulsiva, por lo que sus acciones y sentimientos desencadenan los conflictos que impulsan a la trama. Es una poderosa hechicera que se describe a sí misma como la "Emperatriz del Mal".

Una de las hadas durante la película la describe dando a entender que es una persona infeliz y despiadada “Maléfica no sabe nada de amor, de la caridad, ni de la bondad, ni de la satisfacción de hacer bien a otros. A veces pienso que no es muy feliz” (*La Bella Durmiente*, 1959).

### **Personajes y vínculos**

Su relación con los demás personajes se define principalmente por el resentimiento y la exclusión. Desde el inicio, cuando no es invitada al bautizo de Aurora, se siente humillada y traicionada por el reino, lo que desencadena su deseo de venganza. Con el rey Stefan y la reina, su relación se basa en el odio y la burla, ya que los considera responsables de su marginación. En cuanto a Aurora, la conexión es indirecta pero central; aunque Maléfica la maldice por rencor hacia sus padres, queda relegada a un rol pasivo, donde simplemente sufre las consecuencias de lo que Maléfica provoca, sin una participación activa en el desarrollo de los acontecimientos. Finalmente, con su cuervo Diaval, mantiene una relación de lealtad y control, él actúa como su sirviente y aliado, el único ser con quien muestra cierta confianza.

En conjunto, estas relaciones consolidan a Maléfica como un personaje solitario y temido, cuya fuerza y poder contrastan con su aislamiento emocional, factor que contribuye a su crueldad.

## **Caracterización y estética visual**

El vestuario, los objetos y los modales simbolizan una época, un lugar y circunstancias estéticas del personaje: “Se debe tener precisión entre la compatibilidad de cada elemento con el contexto, a menos que un anacronismo sea el origen de una situación humorística, elemento recurrente en la filmografía de Disney” (Corral, 2000). En este sentido, Maléfica constituye un claro ejemplo de cómo la construcción estética del personaje se sostiene en un diseño coherente y simbólico. La villana aparece envuelta elegantemente por llamas verdes, lo que la posiciona desde el inicio como una amenaza directa. Su atuendo largo, predominantemente negro, se complementa con detalles en violeta, verde y amarillo que refuerzan la paleta cromática de la puesta en escena.

Lydia García Cortés (2016) aprecia y comenta que “La forma que se le dio a su vestuario la asemeja bastante a un murciélago (una silueta que se aprecia mucho más cuando desaparece)”. Símbolo de este animal, son el cuello de su capa y las mangas de su vestido.

La piel extremadamente blanca contrasta con la oscuridad de su vestimenta, intensificando su aspecto siniestro. El maquillaje extravagante, los ojos verdes y los labios rojos acentúan la teatralidad de su figura. Finalmente, un rasgo distintivo que la diferencia de otras villanas clásicas de Disney son sus icónicos cuernos, símbolo de poder y de una identidad única que potencia su carácter intimidante.

Según Heller (2004) y Parodi (2002) el color negro es por excelencia la representación del mal y de la oscuridad, por lo que es idóneo utilizarlo con estas figuras malvadas para reflejar su rol. El color verde resulta significativo ya que se percibe una utilización común en escenas Disney en las que acontece la maldad para generar un ambiente tenue. El fuego de Maléfica cuando aparece y desaparece en de color verde, Cruella de Vil tira humo verde de su cigarrillo.

Siempre tiene en sus manos un bastón, con una bola de cristal en uno de sus extremos, es de un tono dorado que resalta absolutamente sobre las tonalidades previamente descritas. El amarillo y, concretamente, el dorado, es un color atribuido al lujo y la riqueza. Por tanto, nos transmite la alta posición de la villana en la película, recalcando todavía más el amplio poder que posee.

El diseño de Maléfica se caracteriza por su predominio de formas angulosas y puntiagudas, especialmente visibles en los cuernos demoníacos de su cabeza, que son un elemento icónico del personaje. Su túnica está compuesta por formas triangulares y líneas verticales que enfatizan su presencia imponente, con mangas amplias y vértices afilados que llegan hasta el suelo. La piel del personaje es la única parte que presenta formas curvas, pero está poco expuesta, ya que la atención visual se centra principalmente en su vestimenta austera y estructurada.

El conjunto del diseño transmite una imagen de rigidez y fuerza, con un claro uso de elementos góticos y medievales que subrayan la naturaleza oscura y siniestra de Maléfica. La verticalidad y puntiagudez en el vestuario refuerzan la percepción de un personaje poderoso y amenazante, con un estilo que evoca tanto elegancia como peligro.

El rostro de Maléfica se caracteriza por un mentón prominente y puntiagudo, y una nariz pequeña con un arco que le da un aire de imperfección o distanciamiento, muy distinto a los rasgos agradables y cómodos que tiene Aurora, la protagonista. Aunque Maléfica no refleja literalmente tonos de piel humana, su color verdoso pálido sugiere una sensación de enfermedad y diferencia, un recurso narrativo común para distinguir a los villanos de los héroes. Además, este tono único no se presenta en ningún otro personaje de la película, destacando así su singularidad como antagonista.

La estética de Maléfica está condicionada por la visión artística del pintor Eyvind Earle, director artístico de la película, quien mantuvo una figura estilizada y sin exageraciones extremas. Aun así, Maléfica se asocia visualmente con la oscuridad y una belleza extraña que la separa claramente de la luz y la pureza, simbolizando su papel de hada malvada en la narrativa.

Su manera de hablar, calmada y elegante, demuestra una presencia serena pero letal, como si siempre tuviera el control. Todo su diseño contrasta con la luz y la inocencia de Aurora y las hadas buenas: colores opuestos, música disonante y gestos medidos.

Ana Sanz Gómez (2024) aporta:

Las características de la personalidad de Maléfica son, normalmente, atribuidas al género masculino en la narración clásica: búsqueda de gloria, interés por la princesa y demostración de poder. Estas características, a su vez, se contraponen con una imagen asociada, tradicionalmente, al género femenino: figura fina, rostro afilado, uso de maquillaje y laca de uñas. (p.41)

En otras palabras, Maléfica combina rasgos que tradicionalmente se asociaban con hombres y mujeres en los cuentos clásicos. Posee características “masculinas” como ambición, deseo de poder y defensa de su reino, pero al mismo tiempo mantiene rasgos “femeninos” como la belleza, el maquillaje y un instinto maternal. Su personalidad es dual, ya que puede ser protectora y buena, pero también vengativa y destructiva.

Es importante destacar que en la narrativa clásica de Disney predominan estructuras lineales con oposiciones morales claramente definidas. En este contexto, los personajes representan el bien o el mal sin dudas. Así, las acciones de Maléfica siguen una lógica simplificada donde el objetivo es claro, hacerle daño a los reyes y traer desgracia al reino.

Según la tradición cultural las brujas (Calero, 2004) son quienes tienen facultades mágicas para cambiar de apariencia y transformarse en otros seres. Por eso, en la escena donde persigue al príncipe se transforma en un gigantesco dragón negro y morado, personificación del odio.

### **Escenografía, iluminación y sonido**

Maléfica vivía en su castillo de la Montaña Prohibida, con la sola compañía de sus seres diabólicos (horribles gárgolas y deformes soldados con grotescos cuerpos de animales), que danzan alrededor del fuego. Es notoria la diferencia entre el reino del príncipe, ya que tiene colores brillantes y vivos y el castillo de Malefica se presenta con muchos colores oscuros (negros, marrones y grises) y está iluminado con destellos de relámpagos y constantemente por tonos amarillos y verdes, lo que debilita los colores y entristece los objetos, creando ese ambiente de maldad. Todos los detalles son fundamentales para poner el contexto de donde viene cada personaje.

Durante la aparición de Maléfica en *La Bella Durmiente* (1959), los efectos sonoros resultan esenciales para generar tensión. El sonido del viento y los truenos interrumpen la

armonía del bautismo, produciendo un quiebre en el ambiente festivo. De manera inmediata, una orquestación grave acompaña su entrada, subrayando la irrupción de lo maligno. Este contraste sonoro funciona como recurso narrativo que anuncia la presencia de un poder oscuro y antagónico.

Michel Chion (1993) habla sobre el valor añadido y lo define de esta manera:

Por valor añadido designamos el valor expresivo e informativo con el que un sonido enriquece una imagen dada, hasta hacer creer, en la impresión inmediata que de ella se tiene o el recuerdo que de ella se conserva, que esta información o esta expresión se desprende de modo «natural» de lo que se ve, y está ya contenida en la sola imagen. (p. 13)

Este fenómeno hace que la información o expresión, como la tensión o la irrupción de lo maligno, parezca desprenderse de modo natural de lo que se ve, incluso cuando el sonido es el que realmente lo aporta o lo intensifica.

Al momento de irse, lanza una risa malvada que refuerza la sensación de poder y seguridad en sus actitudes. Encontramos un narrador en off extradiegético, es decir, ajeno a la historia que cuenta. Chion (1993) lo define como palabra-texto, ya que se “conforma con situar un marco o un decorado, después de lo cual se autoaniquila para permitirnos entrar en una duración escénica y real” (p.133). Su narración es anterior y posterior a los hechos, interviene únicamente para contextualizar el relato y actúa sobre el curso de las imágenes.

### **Discursos y sentidos culturales**

Abordar a Maléfica desde el análisis del discurso permite comprender cómo sus características construyen significados dentro de la narrativa cinematográfica. El discurso principal en el que se inscribe su personaje es el de la lucha entre el bien y el mal. Maléfica se presenta como la antítesis de la bondad, la luz y la inocencia que representan la princesa Aurora, las tres hadas y el reino.

El contraste visual y simbólico entre Aurora y Maléfica es fundamental para entender cómo los signos y los discursos sobre belleza y género se construyen ideológicamente en el cine. Según Eliseo Verón (1993) en *La Semiosis Social*, “todo discurso es, en el nivel de su

efecto de sentido, ideológico” (p.23), lo que implica que los discursos visuales y narrativos del cine están impregnados de creencias y sesgos culturales. Bajo este efecto ideológico, Maléfica se muestra como una representación unidimensional de “lo otro” y “lo monstruoso”. Su apariencia amenazante y no conforme refuerza la ideología dominante que asocia la desviación del ideal hegemónico con la maldad y la alteridad.

De igual forma, Maléfica establece un discurso de poder y control a través de su vestuario, gestos, risa y efectos sonoros, dominando la narrativa y a los demás personajes. La interrupción al bautismo de Aurora funciona como un acto discursivo que define quién tiene control y quién es vulnerable.

Desde una perspectiva semiótica, Umberto Eco (1989) nos recuerda que los mensajes visuales no reproducen la realidad, sino que la reconstruyen mediante un sistema de signos: “Todo el razonamiento precedente tiende a demostrar que los signos icónicos son convencionales: es decir, que no poseen las propiedades de la cosa representada sino que transcriben según un código algunas condiciones de la experiencia” (p.188). En la película, la narrativa utiliza un claro contraste entre lo bueno y lo malo. Cada elemento de Maléfica, colores, formas angulosas, fuego verde, risa estridente, funciona como un significante cargado de sentido, cuya lectura cultural refuerza la idea de amenaza.

Para Eco (1988), los códigos cromáticos negro, verde y morado, combinados con formas verticales y puntiagudas, construyen un lenguaje icónico que codifica el mal. Así, el relato se convierte en un sistema de signos donde el espectador reconoce fácilmente la oposición moral. Maléfica se transforma en un dispositivo discursivo que organiza la narrativa, introduce tensión, representa lo prohibido y otorga sentido al triunfo final del bien.

## **Cruella De Vil en *101 Dálmatas* (1961)**

### **Presentación**

*101 Dálmatas* (1961) es dirigida por Clyde Geronimi, Hamilton Luske y Wolfgang Reitherman, es una de las películas clásicas de animación de Disney. La historia comienza en Londres, donde Pongo, un perro dálmata, vive con su dueño Roger, un músico. Pongo se

enamora de una perrita llamada Perdita y logra que su dueño conozca a Anita, la dueña de Perdita. Ambos humanos se enamoran y se casan, formando una familia junto con sus perros.

Tiempo después, Perdita da a luz a quince cachorros dálmatas. La felicidad se ve interrumpida por la aparición de Cruella de Vil, una extravagante y temible mujer obsesionada con la moda y especialmente con los abrigos de piel. Su primera aparición ocurre en la casa de los recién casados, cuando visita a Anita, su antigua amiga del colegio, mostrando un marcado interés por el nacimiento de los perritos. Cruella intenta comprar a los cachorros para hacerse un abrigo, pero Roger y Anita se niegan.

Cruella no recibió explicación alguna sobre el origen de su comportamiento; se la muestra directamente como “malvada por naturaleza”. Su obsesión por las pieles la conduce a la locura, cometiendo actos inmorales como secuestros y ganas de asesinar.

### **Personajes y vínculos**

Cruella contrata a dos secuaces torpes, Gaspar y Horacio, para llevar a cabo sus planes maniáticos. Frente a ellos se muestra autoritaria y agresiva, recurriendo con frecuencia a los insultos y culpándolos cada vez que algo no resultó como esperaba.

Con Anita, su antigua compañera de escuela, se comporta de forma falsa y manipuladora, finge afecto, pero en realidad solo quiere conseguir los cachorros. Con los animales y la naturaleza muestra crueldad y desprecio, viéndolos solo como materiales para sus lujos.

Su enojo la vuelve imprudente e impulsiva y en la persecución final conduce de manera tan temeraria que termina chocando y cayendo por un barranco. Pero se muestra una mujer ligeramente razonable porque intentó en dos momentos convencer a Anita de que le vendiera sus cachorros y al no lograrlo, su única manera de conseguirlos era robándolos. En general, es incapaz de empatizar o vincularse afectivamente, movida únicamente por su obsesión por la moda y el estatus.

## Caracterización y estética visual

Su diseño visual fue desarrollado por Bill Peet, Ken Anderson y Marc Davis, siendo este último el animador exclusivo del personaje en todas sus escenas. Davis confesó en una entrevista publicada en *Los Angeles Times* en 1985 y dijo: “Tenía varios modelos parciales en mente cuando dibujé a Cruella, incluyendo a Tallulah (Bankhead) y una mujer que conocía que era simplemente un monstruo: era alta y delgada y hablaba sin parar; nunca se sabía lo que decía, pero no se podía articular palabra. Lo que realmente quería era que el personaje se moviera como alguien que no te gustaría.”

Cruella de Vil, fue concebida como un personaje extremadamente delgado, con cabello mitad blanco y mitad negro que le llegan hasta los hombros, ojos saltones y sombreados.

Vicente Monleón Oliva en su trabajo llamado *La construcción de la villana en películas clásicas de Disney* (2022) realiza un análisis sobre las características de las villanas y comenta que uno de los rasgos más destacados es la nariz puntiaguda “característica común en las brujas del cuento clásico y que contribuyen visualmente a generar rechazo en la animación Disney” (p.17), al igual que el ceño fruncido en sus rostros, donde Monleón resalta que “resulta recurrente recurrir a la gesticulación que desarrolla la emoción del enfado debido al miedo que causa en quienes la perciben de un modo visual” (p.16)

Por eso, Cruella cuenta con rasgos faciales como la nariz pequeña y puntiaguda, la pera grande y puntiaguda, los pómulos marcados, y las cejas finas y fruncidas, todos estos rasgos contribuyen a consolidar una imagen intimidante y resulta inmediato poder identificarla como villana.

La construcción de Cruella De Vil se sostiene en colores muy marcados, contrastantes como el icónico blanco y negro de su cabello, el verde en su mirada y el rojo en labios y uñas que refuerzan su carácter amenazante.

“El negro invierte todo significado positivo de cualquier color vivo [...] es una experiencia práctica elemental: el negro establece la diferencia entre el bien y el mal porque el negro establece la diferencia entre el día y la noche” (Heller, 2004, p. 131). Mientras, que “el

blanco es femenino y es noble, pero también es débil. Simbólicamente, sus colores contrarios son el negro y el rojo, colores del poder y de la fuerza” (p.159)

Esta combinación en su pelo, resalta de manera visual la dualidad del personaje, subrayando su naturaleza impredecible y provocadora. De este modo, los colores no solo lo hacen memorable, transmiten de forma emocional su intensa y amenazante personalidad al espectador.

Cruella presenta largas boquillas de cigarrillo y un vestuario lujoso que resaltaba su extravagancia. Fumaba constantemente, dejando tras de sí un rastro de humo verde y maloliente, que salía de su boca y del cigarrillo. Para colmo, irrumpía en casas ajenas sin aviso, mostrando arrogancia, falta de respeto y un carácter altanero que despreciaba.

Sus movimientos son exagerados, su voz chillona y su risa estridente, rasgos que evidencian su maldad sin dudas. Su vestimenta más icónica y con la cual más se define es un sencillo vestido negro, zapatos rojos con tacos, y medias negras. Largos guantes en rojos, grandes aros de color turquesa y un gran anillo en su mano derecha. Un abrigo de piel color crema con su interior rojo y un bolso con tres colas de zorro.

Más allá de su rol como antagonista, Cruella se construye como un personaje codicioso, egoísta y narcisista, apasionado por la alta costura y el arte, pero siempre enfocado en la confección de abrigos de piel animal. Este aspecto la diferencia de otras villanas de Disney, ya que no posee poderes mágicos ni habilidades sobrenaturales, sino que encarna la crueldad y la obsesión humanas en su forma más pura.

### **Escenografía, iluminación y sonido**

Londres aparece representado con un estilo simple pero expresivo, con colores suaves y ambientes hogareños que reflejan la vida tranquila de Roger, Anita y sus perros. El departamento de los protagonistas es cálido y acogedor, con tonos marrones, naranjas y amarillos, con muchos cuadros, decoración y detalles que muestran amor familiar y un hogar confortable.

En cambio, la mansión de Cruella es oscura, desordenada y exagerada, llena de objetos costosos pero sin vida. Su entorno refleja su personalidad caótica, fría y obsesiva.

Iluminada apenas por una fogata y la televisión, acentúa el carácter sombrío de la villana. Los espacios de Cruella tienen tonos grises, rojos, rosas, y violetas intensos.

La luz resalta elementos clave de la acción, como los dálmatas blancos con manchas negras, haciendo que los personajes se destaquen sobre los fondos pintados a mano. En cuanto al aspecto sonoro, la música fue compuesta por George Bruns, con melodías que refuerzan el tono liviano y familiar de la historia. Las composiciones acompañan los momentos de ternura y humor entre los dálmatas y sus dueños, mientras que, en contraste, la aparición de Cruella de Vil se asocia a una música más disonante y acelerada, que enfatiza su carácter caótico y amenazante.

Michel Chion (1993) en su libro *La audiovisión. Introducción a un análisis conjunto de la imagen y el sonido* aporta “En la combinación audiovisual, una percepción influye en la otra y la transforma: no se «ve» lo mismo cuando se oye; No sé «oye» lo mismo cuando se ve.” (p.10)

Chion plantea que en el cine, el sonido y la imagen no funcionan por separado, sino que se modifican mutuamente. Lo que escuchamos cambia la manera en que interpretamos lo que vemos y lo que vemos cambia la manera en que percibimos lo que escuchamos. En el caso de *101 dálmatas*, esta idea se ve claramente, por ejemplo, cuando suena la melodía caótica asociada a Cruella, el espectador ya percibe la imagen con tensión y repulsión, incluso antes de que ella hable o actúe. El sonido construye el sentido emocional de la escena.

La película refuerza la personalidad de Cruella de Vil mediante diversos recursos sonoros característicos: los golpes en las puertas cuando está enojada, sus gritos dirigidos a sus asistentes, su risa maliciosa y su voz áspera, chillona y autoritaria. Estos elementos subrayan su carácter agresivo y dominante y así mismo, hacen que el espectador perciba a Cruella como una presencia amenazante y exageradamente caótica.

Los efectos de sonido sirven para que la acción sea más vívida y creíble para el público, por eso durante la película se escuchan ladridos, motores, tormentas, choques de autos, se usan para dar ritmo y dramatismo, sobre todo en las escenas de persecución,

## **Discurso y sentidos culturales**

Cruella de Vil en *101 Dálmatas* se construye como villana no solo por lo que dice, sino por cómo habla, actúa y se muestra visualmente. Sus enunciados son breves, exclamativos y cargados de órdenes, generando un discurso de poder y autoridad que domina a sus secuaces y a los animales. Desde la perspectiva de Verón (1987), estos enunciados articulan enunciado, enunciación y condiciones de producción, permitiendo comprender cómo su comportamiento y sus palabras transmiten valores y actitudes culturales específicas.

A nivel del enunciado, sus palabras giran en torno a la moda y a la confección de un abrigo con pieles de cachorros, evidenciando una cosificación extrema de lo vivo. En cuanto a la enunciación, la voz chillona, la risa estridente y los modos imperativos configuran un posicionamiento autoritario y violento, el acto de hablar se convierte en un ejercicio de poder sobre sus secuaces y sobre los animales. Finalmente, las condiciones de producción y reconocimiento muestran que su discurso sólo adquiere sentido pleno en el contexto cultural de los años sesenta, frente a una audiencia que valora la ternura y el cuidado animal. En esa oposición, Cruella se convierte en una villana ejemplar, encarnando la lógica del consumo narcisista y deshumanizado frente a la ética familiar que sostiene la narrativa del film.

Desde una perspectiva semiótica, el discurso de Cruella no se limita a lo verbal, sino que se despliega en un entramado de signos que refuerzan su construcción como villana. El contraste cromático de su cabello blanco y negro, el humo verde que exhala al fumar, los labios y uñas rojas, sus gestos exagerados y su risa estridente funcionan como signos icónicos y simbólicos que condensan su carácter amenazante. Estos elementos visuales se articulan con sus frases obsesivas sobre las pieles y las órdenes autoritarias, produciendo lo que Verón denomina un discurso social, donde se inscriben valores y representaciones de época, la moda y el consumo de lujo como obsesiones deshumanizadas.

Así, la semiótica permite leer a Cruella como un texto completo, en el que cada signo, verbal, visual o sonoro, contribuye a generar el sentido de crueldad y extravagancia que la define como villana.

En resumen, este capítulo permitió el análisis de las primeras apariciones de las villanas en las películas clásicas de Disney y comprender cómo la construcción visual y narrativa de estos personajes consolidaba su rol de antagonista. Cada elemento contribuye a proyectar una imagen de maldad que refleja los estereotipos culturales de la época. Sin embargo, más allá de su función simbólica, estas primeras representaciones evidencian la necesidad narrativa de un contraste claro con las heroínas, sosteniendo la estructura dramática de la historia.

En el siguiente capítulo, analizaremos sus versiones más actuales, en donde son protagonistas.

## **Capítulo II: De villanas a protagonistas, las versiones contemporáneas**

Es importante dejar en claro la definición de *remakes*. Cebrián (1981), citado en Abad (2012), dice: “Término inglés utilizado internacionalmente para designar la nueva versión de una película con actores y técnicas distintas a las producciones anteriores”.

No sólo recicla una vieja historia, sino que adapta ésta a los nuevos tiempos. Después de varias décadas de la consolidación de los clásicos animados de Walt Disney, la compañía inició una etapa de revisitación de sus producciones a través de remakes y adaptaciones en acción real. Este fenómeno implicó actualizaciones técnicas y una resignificación de los relatos originales.

Entre los ejemplos más representativos se encuentran *Maléfica* (2014) y *Cruella* (2021), dos producciones que re imaginan a las villanas del estudio. Por lo tanto, en este capítulo analizaremos sus versiones contemporáneas, en donde las icónicas villanas se vuelven protagonistas de sus propias películas. Como ya sabemos, *Maléfica* (2014) es el remake de *La bella durmiente* (1959), ambos films producidos por Walt Disney.

### ***Maléfica* (2014)**

#### **Introducción y cambios narrativos**

En 2014 Disney estrenó una nueva versión de la historia, centrada en el personaje de Maléfica, interpretada por Angelina Jolie, con Elle Fanning como la Princesa Aurora y

Brenton Thwaites como el Príncipe Felipe. El principal cambio respecto a *La bella durmiente* es que la protagonista deja de ser Aurora y Maléfica se convierte en el eje central de la narrativa.

Este giro se evidencia desde el comienzo de la película, donde la narradora introduce la historia con la frase: “Narremos una historia ya sabida, para comprobar hasta qué punto la conocéis” (Maléfica, 2014).

En la introducción, Maléfica se presenta como un hada bondadosa, conectada con la naturaleza y protectora de su hogar. Su relación con un joven Stefan permite al espectador ver al personaje malvado que tanto conocíamos, con otros ojos. A los 16 años comparte con Maléfica un beso de “amor verdadero”, pero posteriormente la traiciona cortándole las alas, este suceso, hace que la trama comience.

Según Holmes (2014), citado en Tipacti Díaz, Mónica Sofía, 2021: “El hecho de cortarle las alas simboliza un abuso o violación hacia Maléfica, pues considera que le despojan de algo que es parte de su persona” (p.12). Esa experiencia no solo la llenó de dolor y sufrimiento, sino que fue el motivo que la llevó a buscar venganza contra quienes la traicionaron. Y por eso, decide tomar decisiones impulsivas y crueles, como maldecir a Aurora.

Muestra manipulación e intimidación, usando su inteligencia, poderes y presencia para imponer su voluntad; su desconfianza hacia los demás y su egoísmo parcial la hacen actuar pensando primero en sí misma, mientras que su oscuridad emocional, marcada por dolor y enojo, intensifica su agresividad. A medida que el film avanza, se evidencia un proceso de transformación en el personaje de Maléfica.

El personaje de Maléfica es construido con muchos aspectos negativos pero es de las preferidas del público ya que tiene una gran capacidad de empoderamiento y liderazgo a pesar de todo el dolor vivido. De la misma manera, Maléfica se caracteriza por ser una mujer fuerte y valiente que está dispuesta a realizar cualquier cosa con tal de proteger a los seres más importantes para ella, sin importarle la persona a la que se tenga que enfrentar (Yunda, 2017, como se cita en Tipacti Diaz, 2021).

En esta nueva versión de La Bella Durmiente, Maléfica muestra un lado más humano puesto que, a lo largo de la película ella percibe diversas emociones a causa de las diferentes etapas por las que atraviesa. Sin embargo, todos estos sentimientos son parte de la vida diaria que uno como persona experimenta (Oliver, 2018, como se cita en Tipacti Diaz, 2021).

La cinta ofrece una visión más actual de Maléfica, mostrándola como una mujer protectora y heroína, pero sin perder nunca ese costado oscuro que la distingue.

### **Personajes y vínculos**

Stefan, en este remake, no es rey, sino un campesino huérfano que sueña con la vida en el palacio. No solo no es de sangre real, sino que obtiene el trono vengando la muerte del hasta entonces rey Henry y traicionando a su amiga Maléfica. Esta interpretación le da un nuevo sentido a la narrativa, ya que la relación entre Maléfica y Stefan se transforma, a los 16 años, tienen un beso de amor verdadero, pero posteriormente, al traicionar la confianza de Maléfica, le corta las alas, simbolizando la pérdida de su esencia y libertad. Lydia García Cortés (2016) en su tesis *Estudio y análisis del Remake cinematográfico: el caso de "La bella durmiente" y "Maléfica"* comenta: “esta deslealtad provoca en Maléfica la pérdida de toda ilusión y esperanza (deja de creer en el amor verdadero). Su rabia e incomparable dolor la torna en la persona oscura que conocemos” (p.33).

Gracias a este contexto que da comienzo la película, podemos entender cuál es el motivo por el que Maléfica decide lanzar el hechizo a la hija del príncipe. A diferencia de la versión original, en las escenas del hechizo, Stefan le suplicaba de manera repetitiva que no lo hiciera. Acá podemos entender por qué Maléfica decide que el hechizo se realice a los 16 años. Cortés (2016) supone que: “La razón por la que elige la edad de 16 años es porque fue la edad en la que el rey Stefan le dio su primer beso” (p.28).

El cuervo Diaval, en esta versión, deja de ser un simple pájaro fiel y se transforma en un aliado capaz de adoptar forma humana o animal según las necesidades de Maléfica. La transformación a dragón, icónica en ambas versiones cambia, mientras en la versión

animada Maléfica misma se convierte en dragón, en el remake transforma a Diaval, su leal compañero, para luchar contra el ejército del rey Stefan y finalmente derrotarlo.

Por otro lado, esto aparte de afectar a Maléfica, también ocasiona que el reino en el que ella vive se convierta en un lugar lleno de pura oscuridad y que los habitantes de ese lugar comiencen a sentir un gran miedo hacia su persona (Arora & Manshi, 2020, como se cita en Tipacti Diaz, 2021).

Por otra parte, el vínculo entre Maléfica y Aurora se desarrolla de manera progresiva, la villana se convierte en una figura maternal, protectora y afectiva, hasta el punto de que es su beso (y no es el del príncipe) el que rompe el hechizo. De este modo, el “amor verdadero” se redefine más allá de la pareja romántica.

Durante la película, Maléfica sigue a Aurora durante sus 16 años, haciéndole creer que es su hada madrina y observando su día a día. Este vínculo permite apreciar cómo Maléfica no intenta dañar, a diferencia de la versión original y gradualmente desarrolla afecto por Aurora hasta el punto de intentar retirar el hechizo. Ambas descubren que comparten el respeto y la admiración por la naturaleza y Maléfica comienza a convertirse en un referente maternal.

Su personaje consigue esperanzas y ganas de luchar contra su propio hechizo para poder romperlo. En una de las escenas finales, Maléfica es quien lleva al príncipe hacia el palacio para intentar romper el hechizo, pero es el beso de amor verdadero de la propia Maléfica el que logra hacerlo.

En esta versión vemos una evolución del personaje a lo largo de la historia y a Maléfica en constante reflexión. En los momentos donde Maléfica interactúa con Aurora, vemos cómo su lenguaje corporal y apariencia se ablandan.

### **Caracterización y estética visual**

Maléfica mantiene muchas características de su versión original a través de su vestuario. Carlos Ortiz Peña, en *Maléfica: cine, diseño y maquillaje*, señala: “La construcción toda del personaje es digna de aplaudir”, destacando además: “Angelina Jolie fue sometida a un sorprendente nivel de caracterización que es complementado con su increíble actuación y

adopta literalmente la personalidad de Maléfica llegando a una notable similitud con la contraparte animada”.

En la escena donde descubre que le cortan las alas, viste un tapado marrón, reflejando su vulnerabilidad, pero al momento de aparecer en el bautismo de Aurora, aparece con su icónico vestido negro, acompañado de sus cuernos imponentes y un collar llamativo.

A diferencia de su versión de 1959, podemos observar que su traje clásico de color negro es utilizado solo en los momentos donde el personaje requiere demostrar más poder y crueldad. Al igual que en la película original, su traje negro tiene un cuello formado por plumas en forma de alas.

Los trajes de Maléfica evolucionan y pasan de las tonalidades verdes musgo y los tejidos “etéreos” a los colores oscuros y las formas esculturales con tejidos mucho más pesados con muchísimo volumen. Las pieles artificiales y los accesorios de plumas que crearon diseñadores especializados se utilizaron para darle un aspecto mucho más oscuro y siniestro al personaje. (Sheppard, 2014)

En la batalla final se la muestra con pantalones que combinan con la paleta oscura de la escena e incluso, le da agilidad a sus movimientos. Todas sus prendas reflejan autoridad y misterio, mientras que Aurora, en contraste, aparece con vestidos celestes, dorados y amarillos, simbolizando inocencia. Las tres hadas mantienen los colores de sus versiones clásicas.

Sus cuernos son elemento exclusivo de la parte malvada de Maléfica. En cuanto a sus alas, en su nueva versión pareciera imitar las alas de un ángel, grandiosas, fuertes y con plumas, la pérdida de ellas, simbolizaban una gran debilidad.

El maquillaje de Maléfica enfatiza su fuerza y dramatismo. Sus labios rojos y sus pómulos marcados resaltan sobre su piel extremadamente blanca, mientras que sus ojos verdes atraen la atención del espectador. Sus cejas finas aportan elegancia, menos dramáticas que en la versión original y sus uñas largas refuerzan su poder y presencia intimidante. Para el rostro de Angelina Jolie, usaron una prótesis que da el efecto de angulosidad en sus facciones.

Al igual que en su otra versión Maléfica cuenta con un bastón, a lo que Cortés dice: “El bastón de mando que usa Maléfica en ambas películas, es un signo de poder en La bella durmiente, mientras que al contrario, en Maléfica, es un signo de debilidad: ha perdido sus alas y necesita un apoyo” (p.26).

La paleta de la película está cuidadosamente construida. Maléfica viste predominantemente negro, gris y marrón, mientras que Aurora luce celeste y dorado, destacando su pureza. Los gestos de Maléfica y sus hechizos se iluminan con tonos verdes, como en la película original, reforzando su conexión con la magia y la naturaleza. Escenas de triunfo y transformación, como la recuperación de sus alas, se acompañan de colores brillantes y música de victoria. Se le da un gran uso a los contraluces, mostrando escenas con una estética divina. Se usa la iluminación en sus ojos para conseguir mayor emoción y dramatismo. En cuanto a los colores, son más vivos y brillantes en la introducción y hasta el momento donde se da el giro narrativo. Incluso el color de su magia cambia de dorado (bondad) a verde (maldad) al final del film y en consecuencia a su transformación.

### **Escenografía, iluminación y sonido**

Con respecto a la escenografía, hay que destacar el gran trabajo realizado, ya que Cortés comenta en su trabajo que “se construyeron cerca de 40 platós y sets físicos, que iban desde el m2 hasta los 460 m2” (p.57) y cuenta que “el castillo de La bella durmiente está inspirado en el castillo de Neuschwanstein (Alemania), que en Maléfica, se hizo una recreación del mismo” (p.57).

Los dos lugares más importantes de la historia son el Páramo y el Castillo del Rey Stefan. Al final de la película, cuando todo se resuelve, el páramo al amanecer revive con flores y animales felices, simbolizando armonía restaurada.

La iluminación sigue un contraste simbólico entre luz y sombra. Los momentos de poder y transformación de Maléfica se iluminan con verdes intensos, mientras que escenas de vulnerabilidad utilizan tonos más apagados y marrones. El amanecer, cuando derriba el muro de espinas y restaura la naturaleza, se baña en luz cálida y dorada, destacando la pureza y armonía del entorno.

Como se mencionó anteriormente, el sonido es una pieza fundamental en el cine. Maléfica en esta versión cuenta con un tono de voz medio, pero su forma de hablar y risa no se dejaron pasar. En comparación con la película original, encontramos una voz en off con la diferencia de que esta voz es intradieгética, o sea, pertenece a la historia. Al final entenderemos que es la voz de la propia Aurora.

Con respecto a la banda sonora, no encontramos ninguna música cantada más allá de los coros. En la primera versión la música acompaña en todo momento la acción que se lleva a cabo para darle más emoción y dramatismo, con una función descriptiva-expresiva. Mientras que en la segunda versión se compusieron temas en dos direcciones: unos que representan a Aurora y otros a Maléfica, más cargados de dramatismo. Todos los sonidos están perfectamente cuidados, desde el sonido ambiente hasta los efectos sonoros, consiguiendo atrapar al espectador en su mundo.

La música resalta los triunfos y las emociones, como cuando recupera sus alas o cuando entrega la corona a Aurora, subrayando la unión de sus reinos y la restauración del orden. Y, refuerzan los momentos de tensión con música típica de acción.

### **Discursos y sentidos culturales**

En relación con el análisis del discurso, se construye un relato donde la maldad de Maléfica es consecuencia de una traición patriarcal. Su historia es re-narrada para mostrarla como víctima que busca justicia y, luego, como figura protectora y maternal.

La película reconstruye el discurso del beso de amor verdadero, ya no es necesariamente un amor de pareja el único salvador. El beso del príncipe Felipe fracasa, mientras que el beso de Maléfica, un amor incondicional y maternal es el que rompe la maldición.

Según Eliseo Verón (1987), el sentido de un discurso se construye tanto en sus condiciones de producción como en las de reconocimiento, es decir, en la manera en que el público lo recibe y resignifica. Por lo tanto, el amor se interpreta de distintas maneras según la época, los medios y el contexto social.

Se da el discurso de la naturaleza contra el pueblo civilizador. El reino de las criaturas mágicas (la ciénaga/páramo) representa un discurso de armonía, libertad, naturaleza y magia. El reino humano (castillo) representa el discurso de la codicia, la ambición, la guerra y la civilización industrial/patriarcal. Stefan, el “pobre plebeyo” que asciende a rey a través de la traición, encarna el discurso de que la ambición desmedida y el poder corrompen el alma, llevándolo a la locura y al abandono de su familia.

## ***Cruella (2021)***

### **Presentación y cambios narrativos**

Disney realizó *Cruella*, dirigida por Craig Gillespie, con un guión de Dana Fox y Tony McNamara. La producción estuvo a cargo de Marc Platt, Kristin Burr y Andrew Gunn, quienes cuentan con el destacado trabajo de la diseñadora de vestuario Jenny Beaven. La película se estrenó en mayo de 2021 y constituye una adaptación de la novela *101 Dálmatas* de 1956. Se trata de un drama criminal que narra la historia de Cruella de Vil y los acontecimientos que la conducen a convertirse en villana. La protagonista fue interpretada por Emma Stone.

El film está ambientado en Londres durante la década de 1970, en el contexto de la revolución punk rock. La trama sigue a Estella, una joven estafadora que aspira a triunfar en el mundo del diseño. Acompañada de dos amigos ladrones, dedica sus días a diversas travesuras hasta que llama la atención de la Baronesa von Hellman, una figura sofisticada pero aterradora, reconocida en la moda por su impecable manera de dominar ese mundo. La relación entre ambas se verá marcada por revelaciones que impulsarán a Estella a revelar su lado más perverso y transformarse en Cruella.

Cruella aparece inicialmente bajo la identidad de Estella. La narración comienza con una voz en off que señala: “Desde el inicio siempre he expresado mi originalidad, no todos sabían apreciarlo, yo no era para el gusto de todos”. Según Chatman (1990), este tipo de narrador permite que el espectador acceda a la subjetividad del personaje, introduciendo una perspectiva interna que guía la empatía y la comprensión del conflicto. Desde bebé se la muestra con un color de cabello peculiar, de dos colores, blanco y negro. Ella misma se define como una persona desafiante, rebelde y vengativa.

En su niñez, sus compañeros se burlaban de ella, mientras que su objetivo era simplemente encajar y conseguir amigos. En ese proceso encuentra en la calle a un perro que se convierte en su compañero. Tras ser expulsada del colegio, se muda con su madre a Londres. Sin embargo, en un intento de su madre por buscar ayuda, tres dálmatas la atacan, provocando su caída a un río y dejándola huérfana. Con el paso del tiempo deja atrás la infancia, se tiñe el cabello de colorado y busca oportunidades en el mundo de la moda para desarrollar sus diseños.

Los objetivos de Cruella giran en torno a la venganza y la afirmación de su talento en la moda, mientras que su motivación proviene de injusticias pasadas y del deseo de crear su propia identidad. Como señala McKee (1997), el motor narrativo de toda historia está impulsado por el conflicto interno del protagonista y la presencia de un antagonista que pone a prueba sus valores. En este caso, su transformación de Estella a Cruella muestra cómo su estilo, comportamiento y entorno confluyen para consolidar una figura empoderada y multifacética.

Es importante destacar la diferencia en la aparición de los dálmatas entre la versión de 1961 y la de 2021. En esta última, los perros solo están presentes en la escena en la que mueren la madre de Estella. Cruella no les guarda odio ni muestra intención de hacer un abrigo con su piel. Esto demuestra un gran cambio, ya no se presenta como malvada desde el inicio, sino que su maldad se construye por otras motivaciones y circunstancias de la vida.

### **Personajes y vínculos**

El vínculo con su madre es muy importante y marca cómo Estella actúa y enfrenta la vida. Aunque cometía errores y era rebelde, su madre siempre estuvo a su lado, apoyándola y enseñándole cosas que la ayudaron a crecer. Esta relación le daba seguridad y la ayudaba a tomar sus primeras decisiones sobre su creatividad y su vida. Cuando su madre muere, Estella sufre mucho y eso provoca que cambie, transformándose en Cruella. A partir de ese momento, busca ser independiente, destacar y hacerse un lugar en un mundo urbano y social que ahora debe enfrentar sola.

Al llegar a Londres en un camión, Estella conoce a Horacio y Gaspar, dos jóvenes ladrones con quienes construye una vida en las calles y luego, en un hogar. Con ellos, Cruella

aprende a moverse en el mundo, a planear travesuras y a enfrentar problemas juntos. Establecen una relación de lealtad, amistad y complicidad, aunque también incluyen momentos de conflictos y desacuerdos. A través de estos vínculos, se ve cómo Estella confía, depende y se apoya en otros para alcanzar sus objetivos, pero también cómo su personalidad audaz y rebelde influye en sus amigos

Su vida cambia cuando logra llamar la atención de la prestigiosa y despiadada diseñadora Baronesa von Hellman quien se convierte en su jefa. La Baronesa representa la autoridad, la élite y el mundo de la moda al que Estella quiere acceder. Su vínculo está marcado por la rivalidad, la manipulación y la competencia. La Baronesa intenta controlar y menospreciar a Estella, lo que provoca frustración, enojo y deseo de superarla.

Tal como explica Sánchez (2008), el antagonista define la fuerza del protagonista y su enfrentamiento genera la transformación necesaria para su desarrollo. Estella se enfrenta a desafíos que la obligan a demostrar su talento, creatividad y audacia, y también influye en su transformación definitiva en Cruella. A través de este enfrentamiento, se ve cómo su entorno competitivo y hostil impulsa su crecimiento personal y su carácter rebelde. Además de toda su rivalidad en la moda, al trabajar con ella, descubre que la Baronesa no solo estuvo implicada en la muerte de su madre adoptiva, es más, es su verdadera madre biológica. Este descubrimiento despierta en Estella un costado más oscuro y audaz

Es notable el contraste entre la protagonista y su antagonista. Mientras la Baronesa von Hellman mantiene un estilo clásico, elegante y ostentoso.: El personaje de Emma Thompson, la Baronesa von Hellman, tiene mucho marrón y dorado, este contraste cromático entre los vestuarios de la Baronesa y Cruella simboliza la tensión entre tradición y rebeldía. Estella/Cruella se muestra mucho más radical y arriesgada en sus diseños. Esta diferencia no solo refleja sus personalidades opuestas, sino que también simboliza la tensión entre tradición y rebeldía, control y creatividad.

### **Caracterización y estética visual**

La personalidad de Estella en la película es atrevida, ingeniosa, creativa y vengativa. Desde el inicio se percibe su deseo de romper las normas y destacar en el mundo de la moda. La

construcción del personaje se centra en la transformación psicológica y estética, reflejando cómo el entorno hostil y las injusticias sociales moldean su identidad como villana. Cruella hace una transformación, se tiñe el cabello de color rojo borgoña, que representa su transformación personal y su rebeldía frente a la sociedad que la oprime. El cambio de color, además de ser estético, simboliza la consolidación de una nueva versión de su vida, marcando un paso decisivo desde la joven vulnerable hacia la figura audaz y provocadora que la caracteriza.

En un análisis de comunicación no verbal presente en la película *Cruella* (2021), Manuela Izquierdo Jácome y Andrea Guerrero Sánchez (2023) destacan la importancia de la indumentaria, a partir del estudio de cuatro vestuarios del personaje principal. Afirman que “aunque no se percibe de manera literal, es una fuente de información que transmite diversos mensajes como: personalidad, gustos, estatus, religión, cultural, pensamientos, afinidades, sexo, edad, entre otras cosas” (p. 14). Este aspecto resulta fundamental para analizar la película, dado que uno de sus ejes principales es la moda.

Así lo afirma Stone (2012) en una entrevista: “La moda es la herramienta de venganza de Cruella”. El blanco y negro en su cabello es un símbolo visual inmediato de su personalidad compleja y polarizada. Annabel Gutterman (2021) cita a Jenny Beavan, diseñadora de vestuario de Cruella que comenta “Los colores de Cruella eran claros: blanco y negro con algo de gris, además del rojo para los momentos más emblemáticos” (par. 14). Por lo tanto, Cruella utiliza mucho el rojo y dorado en momentos de poder y desafío, para enfatizar su ambición y la tensión narrativa. Y existe un contraste cromático de los colores del vestuario se destacan frente a fondos más neutros o grises, subrayando su carácter provocador y excéntrico. Según Heller (2004), el rojo es el fuego y la sangre, el amor y el odio, es el primer color que vemos cuando somos bebés, es un color que se relaciona con la energía, la supervivencia, aporta emoción, valor y fuerza. Igualmente, es el más intenso, tendiendo a llamar a la acción a primera vista.

El cuerpo y la gestualidad de Cruella también actúan como discurso visual. Su postura erguida, sus movimientos teatrales y su andar firme expresan confianza y desafío, a diferencia de la corporalidad más contenida de Estella. Su rostro se convierte en un espacio expresivo donde la mirada desafiante y la sonrisa irónica condensan tanto arrogancia como

dolor, exteriorizando la lucha interna entre ambas identidades. Desde la teoría de la “fachada” de Goffman (1971), puede interpretarse que Cruella construye una presentación calculada del yo, utilizando su cuerpo, su vestuario y su actitud como una puesta en escena de poder y dominio.

Asimismo, el maquillaje dramático, con ojos delineados y labios de color intensos, refuerza su teatralidad y su condición de ícono visual. El pelo bicolor y los contrastes marcados entre blanco y negro simbolizan su dualidad: la racionalidad frente al impulso, el orden frente al caos. En este sentido, la máscara estética se convierte en su auténtico rostro, y su cuerpo, en un manifiesto de resistencia.

Por último, la ambientación en el Londres de los años setenta potencia el estilo visual del personaje. Su vestuario fusiona la elegancia del *haute couture* con la irreverencia del movimiento punk, reflejando su conflicto entre la sofisticación y la anarquía. La moda, en *Cruella*, no sólo viste al personaje, sino que narra su proceso de liberación. Cada prenda, color y gesto conforman un relato visual sobre la construcción de una identidad femenina que elige transformarse en lugar de someterse.

### **Escenografía, iluminación y sonido**

Como se mencionó anteriormente, la película se sitúa en Londres, 1970, las escenas se dan en sus calles, en los talleres de confección, en palacios y lugares extremadamente lujosos donde se realizaban eventos, en el hogar de Cruella, tiendas de moda.

Como señalan López y Santos (2012), la puesta en escena es un sistema de significación que orienta la lectura del espectador. En *Cruella*, los escenarios oscuros y desordenados de la vida de Cruella contrastan con la vida más lujosa y sofisticada de la casa de la Baronesa. También se ve en los desfiles de moda, donde predominan la opulencia, la simetría y el exceso decorativo, representando el poder y la rigidez del mundo que Cruella busca desafiar.

La iluminación acompaña su transformación, usando sombras y tonos fríos para su etapa vulnerable y contrastes dramáticos en escenas donde domina su entorno, mientras que el

diseño de sonido, con música punk y efectos que resaltan su audacia, refuerza su carácter impredecible.

El sonido, con una banda sonora punk-rock y efectos que enfatizan sus acciones, junto con su voz segura, a veces sarcástica, refuerzan su carácter audaz e impredecible. Los diálogos muestran su ingenio, ironía y capacidad para manipular situaciones, reflejando su inteligencia y rebeldía.

### **Discurso y sentidos culturales**

Desde el análisis del discurso, *Cruella* (2021) puede entenderse como un texto multimodal que combina lenguaje verbal, visual y sonoro para construir una identidad empoderada. Según Gubern (2005), el discurso audiovisual es un sistema de producción de sentido en el que los signos se articulan para generar significados sociales. Sus diálogos irónicos y sarcásticos, junto con su voz segura y dominante, no sólo transmiten información, sino que también ejercen poder, manipulan situaciones y desafían normas sociales. La forma en que Cruella se comunica con otros personajes refleja una estrategia discursiva de autoafirmación y subversión, donde cada gesto, vestuario y movimiento funciona como parte de un discurso integral que expresa su ambición y rebeldía.

En este sentido, la moda se convierte en un componente esencial del discurso de Cruella y de su construcción del yo. La indumentaria funciona como lo que Goffman (1971) denomina “fachada personal”, que comunica estatus, personalidad y rol social: su vestuario extravagante y teatral refleja poder, creatividad y desafío a las normas, mientras que la selección de colores y estilos transmite su carácter dominante y provocador. Siguiendo a Nannini (2016), la moda también actúa como un juego de elecciones y combinaciones que producen un efecto sobre uno mismo y sobre los demás, permitiéndole proyectar su identidad y autoafirmarse en un mundo que la margina. Además, el carácter cambiante de la moda, con sus clásicos y la antimoda, se refleja en la estética de la protagonista, al incorporar elementos punk o transgresores, Cruella desafía los códigos sociales, redefine tendencias y evidencia cómo la moda puede ser un espacio de innovación individual y subversión cultural.

El maquillaje, los gestos corporales y la música punk funcionan como signos expresivos que refuerzan su personalidad provocadora, irreverente y transgresora, mientras que los diálogos cargados de ironía y sarcasmo completan la construcción de un sujeto empoderado y multifacético. En conjunto, todos estos elementos forman un sistema semiótico coherente, donde imagen, sonido, lenguaje verbal y moda se combinan para representar cómo la villana negocia poder, identidad y estatus dentro de su mundo, consolidando su evolución desde Estella hasta la figura icónica de Cruella.

Gracias a este análisis de las nuevas versiones de *Maléfica (2014)* y de *Cruella (2021)*, podemos entender que el relato propone un cambio en la relación emocional entre el personaje y el espectador. A diferencia de las versiones clásicas, donde las villanas eran símbolos del mal total, las películas actuales apelan a la empatía como recurso narrativo. Según Sánchez-Escalonilla (2014), el espectador empatiza cuando reconoce en el personaje emociones humanas universales y comprende sus motivaciones internas, aunque no apruebe sus actos. En este sentido, las historias contemporáneas buscan que el público se identifique con el dolor, el rechazo o la necesidad de reconocimiento de estas mujeres. El punto de vista narrativo (centrado en su voz, su pasado y su mirada) permite una conexión emocional que configura el modo en que se percibe la “maldad”. Así, el cine ya no invita a temer a la villana, sino a comprenderla.

Este proceso de humanización, sostenido tanto en los recursos narrativos como en los audiovisuales, confirma un cambio en la forma en que el cine interpela al público. La empatía hacia estas figuras deja de ser un efecto secundario para convertirse en el eje del relato, abriendo paso a nuevas lecturas sobre el poder, la identidad y la redención.

## **Consideraciones finales**

Ante nuestra hipótesis que indica que la transformación de villanas como Maléfica y Cruella expone un cambio cultural, podemos pensar que el público ya no se conforma con una visión dicotómica del bien y el mal, sino que busca comprender las motivaciones de los personajes. En este sentido, los recursos audiovisuales son centrales para reconstruir a estas figuras, que antes encarnaban un mal sin motivos y ahora generan empatía y preguntas en el

espectador. Por ello mismo, además, podemos afirmar que la noción inicial es correcta y atinada.

Las villanas de Disney han cambiado mucho con el tiempo. En las primeras películas, eran personajes planos que representan el mal absoluto y existían sólo para oponerse al héroe. Su función era generar miedo, rechazo o castigo, sin mostrar otra versión posible. En este análisis, en cambio, vemos un giro importante: Maléfica y Cruella son presentadas como figuras con pasado, heridas y motivaciones que se construyen desde su narración, su lenguaje audiovisual y su discurso.

Este giro en la representación de las villanas no es solo una decisión narrativa, sino que refleja transformaciones culturales más amplias. En la sociedad contemporánea se valoran la complejidad de los personajes, la diversidad y la inclusión, y se cuestionan los estereotipos rígidos de género y moralidad. Por eso, el público ya no se conforma con la visión tradicional de “bien contra mal”, sino que busca comprender las motivaciones detrás de cada acción.

Como señala Laura Juan Álvarez, en su *Análisis de los estereotipos ocultos tras las películas Disney: origen y evolución* (2020), los villanos “contienen unos roles, valores e ideales que se van transformando según la sociedad del momento. De esta manera, igual que las personas, su comunidad y cultura van cambiando, lo hace Disney, adaptándose y evolucionando” (p. 7). Por consiguiente, en la actualidad se muestra que un villano puede poseer muchas más características que las de ser cruel, despiadado y rencoroso.

La compañía Disney ha determinado una gran cantidad de características sobre las villanas, pues ha logrado que existan dos lados en las películas. Sin embargo, tal como mencionan Muñoz y Di Biase (2012, como se citó en Monleón Oliva, 2020). En efecto, Disney es también un potente transmisor de una cierta dualidad en muchos personajes: “pudiendo encontrar así no solo figuras protagonistas que lideran una lucha interna constante entre el bien y el mal; sino antagonistas que, a pesar de adoptar un rol maligno, se debaten internamente por establecer un patrón en su forma de vida, que permita clasificarlos en un bando u otro” (p. 36). Esto se refiere a que se busca modificar la imagen tradicional de las

villanas, acorde a los cambios sociales y culturales actuales, logrando que las películas se desarrollen con mayor naturalidad y transparencia.

Los recursos audiovisuales acompañan esta nueva construcción. Desde el vestuario hasta los efectos sonoros, cada elemento se utiliza para transmitir la personalidad y las emociones del personaje, sin alterar sus características esenciales. Ya no se trata solo de personajes que hacen el mal porque sí, sino de mujeres con historias que explican sus decisiones. Este enfoque refleja un cambio cultural más amplio, como sociedad, buscamos entender las razones detrás de las conductas y somos más empáticos con lo que antes se veía únicamente como “maldad”.

Ante esta hipótesis, considero que la narración es el elemento más fundamental para transformar la historia. Los recursos audiovisuales, como el sonido y la iluminación, ayudan a construir el clima y a reforzar las emociones, pero en general la construcción del personaje ya está establecida y responde a una identidad visual y simbólica coherente con su origen. Por ejemplo, los cuernos de Maléfica permanecen incluso cuando el personaje se transforma en buena, lo que demuestra que ciertos rasgos visuales mantienen su identidad simbólica, más allá de los cambios en la trama.

Las acciones de Cruella se explican a través de experiencias traumáticas, como la pérdida de su madre, la injusticia social y la rivalidad con la Baronesa. Su talento creativo no es solo un detalle estético, sino una forma de expresarse, desafiar al sistema y afirmar su independencia. La moda se convierte en una herramienta narrativa que explica su rebeldía y su audacia, en lugar de ser solo un accesorio del personaje. Por ejemplo, se observa que Cruella no busca a los dálmatas para hacer un abrigo con sus pieles, lo que exhibe un cambio en la representación de la maldad. En el contexto social actual, esa idea ya no es aceptable, pues se es más consciente de los valores contemporáneos.

De manera similar, Maléfica no lanza un hechizo sin motivo. Su acción surge como venganza por la traición que sufrió. No obstante, a lo largo de la historia encuentra algo mucho más valioso, el amor de la niña, que transforma su carácter y sus decisiones. Esto detalla el modo en que los personajes en estas películas modernas tienen motivaciones más complejas y emociones profundas, en lugar de actuar simplemente por maldad.

Disney también aprovecha este cambio como estrategia comercial. Los remakes atraen a un público que vio las versiones originales y regresa con curiosidad por conocer “el otro lado” de la historia. Al mismo tiempo, estas nuevas lecturas permiten cuestionar estereotipos de género. Lo que antes era la “bruja”, la “mujer ambiciosa” o la “diferente” castigada, ahora se muestra como una persona con deseos, contradicciones y capacidad de decidir por sí misma.

En tanto, la figura del antagonista sigue siendo necesaria. Ellas dejan de serlo en sus propias películas, pero aparece un nuevo antagonista, como la Baronesa o el Rey Stefan. Como recalcamos al principio del trabajo, sin un personaje que se oponga no hay conflicto, y sin conflicto no hay historia. Lo que cambió no fue su existencia, sino la manera de construirlo: hoy se busca que incluso quien ocupa el lugar de “villano” tenga un detrás que queramos entender y que despierte preguntas en el espectador.

En definitiva, la transformación de Maléfica y Cruella expone de qué manera cambian nuestras formas de pensar el bien y el mal, tanto en el cine como en la vida cotidiana. Ya no nos basta con señalar quién es malo y quién es bueno; queremos saber por qué alguien actúa de determinada manera. Este tipo de representación repercute en nuestra percepción social, promoviendo una mirada más reflexiva y empática sobre las conductas humanas. Incluso en las figuras que parecían más oscuras, hay humanidad y complejidad, esa comprensión se traslada más allá de la pantalla.

En cuanto al Trabajo Final de Grado, un aspecto interesante para futuras investigaciones sería preguntarnos qué ocurriría si aplicamos este mismo enfoque a los personajes masculinos. ¿De qué manera han sido reconstruidos los héroes o villanos hombres a lo largo del tiempo? ¿Se les permite mostrar vulnerabilidad, contradicciones o motivaciones profundas como a las nuevas villanas? Este planteo abriría la posibilidad de repensar las masculinidades en el cine contemporáneo y cómo se representan sus conflictos internos. Asimismo, este trabajo también podría abordarse desde la psicología, analizando los procesos emocionales, los traumas y las motivaciones inconscientes que impulsan las acciones de los personajes.

Finalmente, el trabajo podría extenderse en futuras líneas de investigación, explorando cómo estas transformaciones se replican en otras producciones audiovisuales o en personajes de diferentes culturas. También sería interesante comparar cómo el público interpreta estas nuevas versiones y qué emociones o identificaciones despiertan.

## Referencias bibliográficas

Alfonso Francia, J., & Mata Sáiz, J. (1992). *Dinámica y técnicas de grupos*. Editorial CCS.

Aristóteles. (1974). *Poética* (V. García-Yebra, Trad.). Gredos.

Atarama-Rojas, T., Castañeda-Purizaga, L., & Agapito-Mesta, C. (2017). Los arquetipos como herramientas para la construcción de historias: análisis del mundo diegético de “Intensamente”. *Ámbitos*, [Universidad de Sevilla].

Gutterman, A. (28 de mayo de 2021). Todo lo que necesitas saber sobre los orígenes de Cruella de Vil antes de ver la nueva película de Disney. *Revista Time*. [https://time.com/6052255/cruella-de-vil-backstory/?utm\\_source=chatgpt.com](https://time.com/6052255/cruella-de-vil-backstory/?utm_source=chatgpt.com)

Chatman, S. (1990). *Historia y discurso. La estructura narrativa en la novela y en el cine*. [Taurus Humanidades].

Chion, M. (s.f.). *La audiovisión: Introducción a un análisis conjunto de la imagen y el sonido*. [Ediciones Paidós Ibérica].

Corral Rodríguez, V. (2000). *Lo bueno y lo malo de la ficción Disney a través de sus estereotipos* [Tesis de licenciatura, FCPYS, UNAM].

De la Cuadra, E., & Bonerba, G. (2015). Maléfica, una divinidad andrógina. Universidad Complutense de Madrid. *VII Congreso Internacional de Análisis Textual "Las Diosas"*. [https://www.tramayfondo.com/actividades/vii-congreso/las\\_diosas/downloads/delacuadra-elena.pdf](https://www.tramayfondo.com/actividades/vii-congreso/las_diosas/downloads/delacuadra-elena.pdf)

- Dondis, A. D. (1988). *Sintaxis de la imagen*. Editorial GG.
- Eco, U. (1988). *Signo*. Labor.
- Eco, U. (1986). *La estructura ausente*. Editorial Lumen.
- Egri, L. (1946). *The art of dramatic writing: Its basis in the creative interpretation of human motives*. Touchstone Book.
- García Cortes, L. (2016). *Estudio y análisis del remake cinematográfico: El caso de “La bella durmiente” y “Maléfica”* [Trabajo final de grado, Universidad de Extremadura].
- Geronimi, C., Clark, L., Larson, E., & Reitherman, W. (Directores). (1959). *La Bella Durmiente* [Película]. Walt Disney Productions.
- Geronimi, C., Luske, H., & Reitherman, W. (Directores). (1961). *101 dálmatas* [Película]. Walt Disney Productions.
- Gillespie, C. (Director). (2021). *Cruella de Vil* [Película]. Walt Disney Pictures, Marc Platt Productions y Gunn Films.
- Goffman, E. (1971). *La presentación del yo en la vida cotidiana*. [Amorrortu editores].
- Heller, E. (2004). *Psicología del color: Cómo actúan los colores sobre los sentimientos y la razón*. Editorial Gustavo Gili.
- Izquierdo Jácome, M., & Guerrero Sánchez, A. (2023). *Análisis de la comunicación no verbal presente en la película Cruella (2021), a partir de cuatro vestuarios del personaje principal* [Trabajo de grado, Universidad Autónoma de Occidente].
- Jiménez Gascón, Z. (2010). *La construcción del villano como personaje cinematográfico*. Universidad de Sevilla, Facultad de Comunicación.
- Juan Álvarez, L. (2020). *Análisis de los estereotipos ocultos tras las películas Disney: origen y evolución* [Trabajo final de grado, Universidad Politécnica de Valencia].
- López, J., & Santos, M. (2012). *Introducción al análisis cinematográfico*. Síntesis.

López Castañeda, R. (2021). Representación de la diversidad, la inclusión y rechazo en la película Cruella de Vil. *InVortex*. [Vol 1, Núm 1].

Marcel, M. (2022). *El lenguaje del cine*. Gedisa.

McKee, R. (1997). *El guión – Story: Sustancia, estructura, estilo y principios de la escritura de guiones*. Editorial Alba – Minus.

Nannini, V. (2016). *Moda, comunicación y poder: ¿Qué vestimos, por qué y qué queremos decir con eso?* [Trabajo final de grado, Universidad Nacional de Rosario].

Navarrete Galiano, R. (2012). *Marlon Brando: La conceptualización de los personajes de Goffman Williams*. Universidad de Sevilla. Escritura e imagen, 8.

Parodi Gastañeta, F. (2002). La cromosemiótica, el significado del color en la comunicación visual.  
[http://sisbib.unmsm.edu.pe/bibvirtualdata/publicaciones/comunicacion/n3\\_2002/a07.pdf](http://sisbib.unmsm.edu.pe/bibvirtualdata/publicaciones/comunicacion/n3_2002/a07.pdf)

Zumalde, I. (2016). *Piero Polidoro. ¿Qué es la semiótica visual?* Eu-topías. Revista de interculturalidad, comunicación y Estudios Europeos. [Vol 12.].

Regalado Bravo, I. (2021). *Los estándares estéticos establecidos por los discursos críticos del cine como indicadores del nivel de calidad de los remakes en formato live action de los clásicos animados de los años 90 de The Walt Disney Company* [Tesis de Comunicación Audiovisual, Facultad de Ciencias y Artes de la Comunicación, Pontificia Universidad Católica del Perú].

Sanz Gómez, A. (2024). *Los monstruos de Disney: Representación de la figura narrativa del villano en las películas de animación infantil de The Walt Disney Pictures y su evolución a lo largo del tiempo*. [[Trabajo de fin de grado, Universitat Oberta de Catalunya]

Sánchez, J. (2008). *Narrativa y guión cinematográfico*. Cátedra.

Sánchez Escalonilla, A. (2014). *Estrategias de guión cinematográfico. El proceso de creación de una historia*. Ediciones Universidad de Navarra.

Seger, L. (2000). *Cómo crear personajes inolvidables* (C. Domínguez Medina, Trad.). Paidós.

Stalnacke, A. (2019). *Idioma y lenguaje en Disney: Un estudio de los rasgos de habla femenina en Moana, la princesa moderna de Walt Disney Company*. [Uppsala University, Departamento de Lenguas Modernas].

Stromberg, R. (Director). (2014). *Maléfica* [Película]. Walt Disney Pictures.

Tipacti Díaz, M. (2021). *La historia de Maléfica contada en las películas de Disney*. [Universidad Peruana de Ciencias Aplicadas].

Verón, E. (1987). *La semiosis social*. Gedisa.

Zavala, L. (2010). *Elementos del lenguaje cinematográfico*. [Universidad Autónoma Metropolitana, Unidad Xochimilco.]

Zavala, L. (2023). *Estética y semiótica del cine*. [Universidad Nacional Autónoma de México]