

Motivos visuales a través de la figura malvada de Cruella en *101 Dálmatas: ¡Más vivos que nunca!*

Ensayo Visual

SECCIÓN CENTRAL

Vicente Monleón Oliva

Investigador independiente
vicente.monleon.94@gmail.com

—

Recibido: 4 de enero de 2023

Aceptado: 15 de abril de 2023

Cómo citar este artículo: Oliva Monleón, V. (2024).
Motivos visuales a través de la figura malvada de
Cruella en *101 Dálmatas: ¡Más vivos que nunca!* *Calle 14*
revista de investigación en el campo del arte, 19(35),
pp. 106-119.

DOI: <https://doi.org/10.14483/21450706.20314>

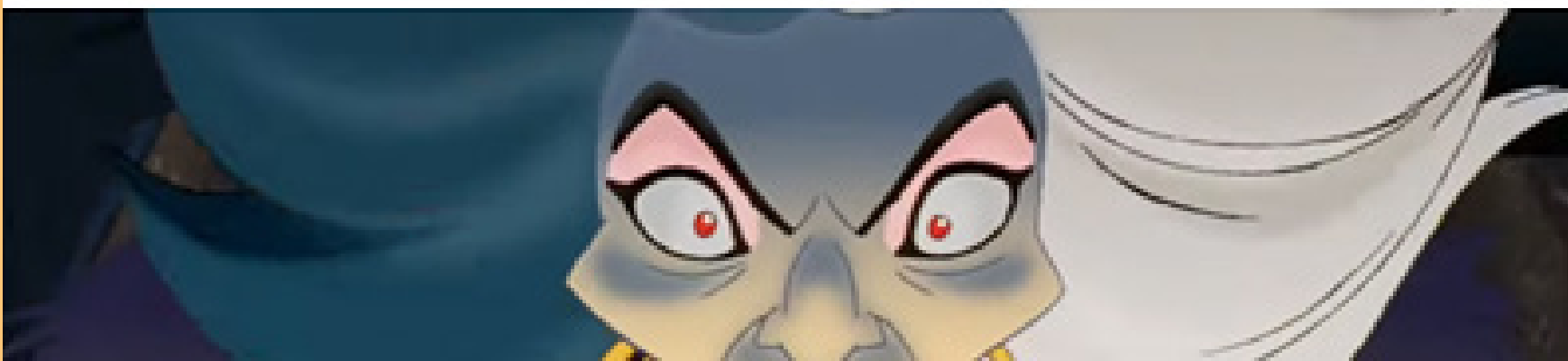
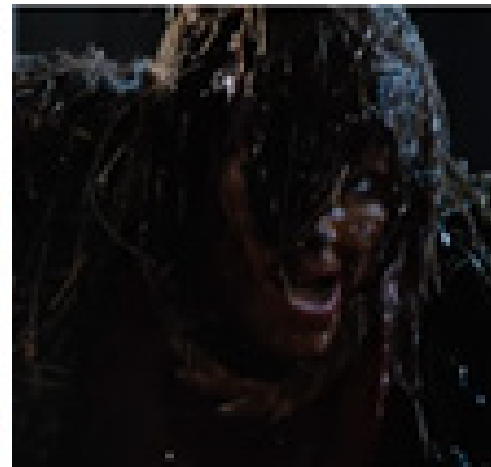
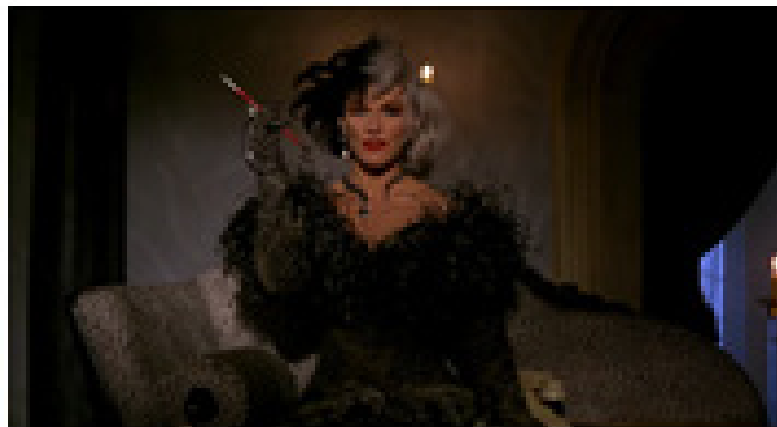
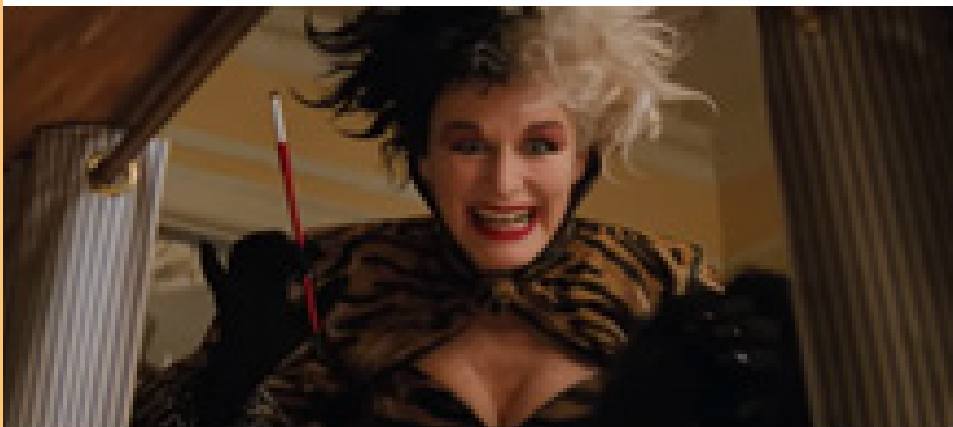
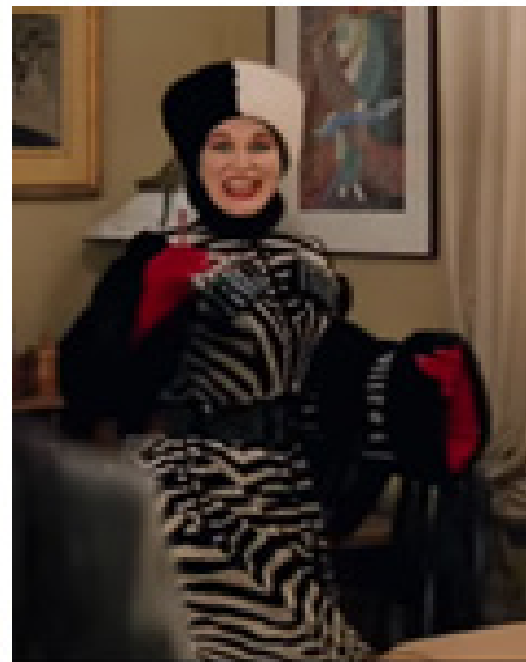
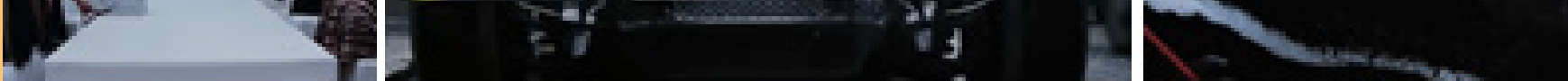
Agradecimientos

Agradezco enormemente a D. Ricard Huerta por la oportunidad de participar como miembro activo del grupo de investigación que dirige en la Universitat de València, CREARI. Gracias a dicha experiencia y a su propia influencia, conozco y me intereso por los motivos visuales en el cine. Asimismo, debo dar gracias a Dña. Amparo Alonso Sanz, quien desde el primer



<https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/deed.es>

Fotograma del filme *101 dálmatas: ¡Más vivos que nunca!* (Hughes & Mestres, 1996)



Motivos visuales a través de la figura malvada de Cruella en *101 Dálmatas: ¡Más vivos que nunca!*

Resumen

La cinematografía y los productos audiovisuales de Disney se caracterizan y consideran significativos por el gran alcance mediático que han representado desde el inicio de la compañía, a principios del siglo XX, hasta la actualidad. Para asegurarse mantener una base de seguidores leales a lo largo de los diferentes momentos contextuales que ha atravesado, Disney produce películas live action de sus filmes clásicos de animación, la cual ha sido una tendencia distintiva de la compañía en el siglo XXI. En este estudio, se realiza un análisis crítico y cinematográfico de la primera de todas estas producciones, *101 dálmatas: ¡Más vivos que nunca!* (1996). Utilizando la técnica de investigación artística del ensayo visual, se exploran las características maniqueas de Cruella, el personaje antagonista, a través de los motivos visuales más característicos que confeccionan su estética en el filme.

Palabras clave

Disney; cinematografía; figuras perversas; modelo maniqueo; motivos visuales; ensayo visual

Visual Motives through the Evil Figure of Cruella in *101 Dalmatians: More Alive Than Ever!*

Abstract

Disney's cinematographic and audiovisual products are characterized and considered significant due to their extensive media presence since the company's inception in the early twentieth century. To maintain a consistent viewership throughout the different contextual moments Disney has gone through, the company produces live-action films based on its classic animated cinema. This study critically and cinematically analyzes the first of these productions, namely *101 Dalmatians* (1996). Specifically, utilizing the technique of artistic research through the visual essay, it sheds light on the distinct Manichean features of the antagonistic character, Cruella, and highlights the prominent visual motifs that shape her aesthetic portrayal in the film.

Keywords

Cinematography; Disney; perverse figures; Manichean model; visual motifs; visual essay

Motifs visuels à travers la figure maléfique de Cruella dans *Les 101 Dalmatiens: plus vivants que jamais !*

Résumé

Les produits cinématographiques et audiovisuels de Disney se caractérisent et sont considérés comme importants en raison de la vaste portée médiatique qu'ils représentent depuis la création de l'entreprise, au début du XXe siècle, jusqu'à nos jours. Pour garantir le maintien d'une base de fans fidèles tout au long des différents moments contextuels traversés, Disney produit des films d'action en direct de ses films d'animation classiques, ce qui constitue une tendance distinctive de l'entreprise au 21e siècle. Dans cette étude, une analyse critique et cinématographique de la première de toutes ces productions, *101 Dalmatiens : Plus vivants que jamais !* (1996). En utilisant la technique de recherche artistique de l'essai visuel, les caractéristiques manichéennes de Cruella, le personnage antagoniste, sont explorées à travers les motifs visuels les plus caractéristiques qui façonnent son esthétique dans le film.

Mots clés

Disney ; cinématographie; des figures perverses ; Modèle manichéen ; motifs visuels; essai visual

Motivos visuais através da figura maligna de Cruella em *101 Dálmatas: mais vivos do que nunca!*

Resumo

Os produtos cinematográficos e audiovisuais da Disney são caracterizados e considerados significativos pelo vasto alcance mediático que representaram desde o início da empresa, no início do século XX, até aos dias de hoje. Para garantir a manutenção de uma base de fãs fiéis ao longo dos diferentes momentos contextuais pelos quais passou, a Disney produz filmes live action de seus clássicos de animação, o que tem sido uma tendência distintiva da empresa no século XXI. Neste estudo é feita uma análise crítica e fílmica da primeira de todas essas produções, *101 Dálmatas: Mais Vivos que Nunca!* (1996). Utilizando a técnica de pesquisa artística do ensaio visual, as características maniqueístas de Cruella, personagem antagonista, são exploradas através dos motivos visuais mais característicos que constroem sua estética no filme.

Palavras chave

Disney; cinematografia; figuras perversas; Modelo maniqueísta; motivos visuais; ensaio visual

Kaipii kawachikumi kai sutichiska Malvada de Cruella Kai pachsa sug Dalmatas i ajai kausakuna

Maillalachiska

Kaipii Munanaku tukuikunata kawachinga imasami pai kai wachukuna katichiku sugkunawa tandaripa kallarikami kai watakunapi XX, kunankama, chasa paita mana sakichukuna katii, pai kawachimi live action tukuikunata katichi kai watakuma iamsa ruraskata, pachsa sug *Dalmatas ajai kausa* 1996, achaka tapuchispa ruraska allilla kawaspa sugkuna kawaspa katichii maniqueas de Cruella, kawachispa imakunami rurankuna.

Rimangapa Ministidukuna

Disney chasa sutichiska; ñawiwa kawangapa; jirukuna kawachii; ruraikuna sub rigcha; ruraikuna kawachingapa; kallarii kawachispa

momento en que me conoció, confió en mí y me inició en la investigación académica y universitaria

Introducción

La cultura visual entendida como aquel conjunto de imágenes (fijas y en movimiento; simples o acompañadas de recursos sonoros) que son consumidas por la audiencia en su cotidianidad contribuye a la creación de un imaginario común interpretado como veraz. Esta cultura también contribuye a la perduración de una serie de mensajes comunitarios y políticos contruidos por una parte de la sociedad, pero que son asumidos como veraces y, por tanto, incuestionables.

Tomando esta definición y parafraseando a referentes como Acaso (2006), Hernández (2010) o Duncum (2007) en relación con la difusión y recepción cotidiana de los mensajes y discursos de esta cultura, se advierte la necesidad de revisarla y analizarla críticamente para conocer el trasfondo de la misma y poner en valor las ideas que transmite de forma subconsciente e incontrolada. Así pues, se parte del posicionamiento de publicaciones como las de Huerta (2013), Alonso-Sanz (2014) y Monleón (2021a; 2021b; 2022).

Disney es una de las compañías cinematográficas y productoras de cultura visual más significativa en occidente. Esta empresa surge a principios del siglo XX y prevalece en la actualidad (Mollet, 2013), consiguiendo mantener una base de consumidores fieles a través de la confección de un imaginario propio, que se va adaptando a los diferentes movimientos y posicionamientos sociales que surgen en diferentes contextos históricos. No en vano Disney es considerada “una fábrica de sueños” (Leiva & González, 2010, p. 147).

La empresa destaca actualmente por la producción de historias clásicas en versión *live action*. Por medio de estas nuevas puestas audiovisuales, Disney ofrece una re-narración de la trama original al tiempo que la actualiza ciertos elementos de esta al momento presente. De todas estas creaciones se destaca el largometraje *101 dálmatas: ¡Más vivos que nunca!* (Hughes y Mestres, 1996), ya que es la primera versión *live action* que toma como base uno de filmes clásicos de la compañía, *101 dálmatas* (1961). Relacionadas con dichas películas, también se rescatan productos audiovisuales como *101 dálmatas 2* (Bates & Hough,

2003), *102 dálmatas* (Feldman, 2000), *101 dálmatas: la serie* (Jenkins, 1997-1998) y *Cruella* (Stone, 2021).

A partir de la muestra seleccionada, surge la necesidad de visibilizar los motivos visuales (Balló, 2006) presentes en el largometraje que contribuyen a confeccionar la estética de *Cruella*, como la figura perversa principal (Monleón, 2018), de una manera estereotipada (Peña, 2013) y maniquea (Griesse, 2012). Se atiende a motivos visuales como la ventana, el espejo, la escalera, la entrada en escena y la caída (González, 2019; Balló, 2006; Huerta y Monleón, 2022).

Según este planteamiento teórico, en el arte y en el cine existen una serie de motivos visuales que podemos detectar en diferentes épocas y distintos soportes. Esta teoría rompe con el esquema habitual, mayormente utilizado por la historia del arte y las teorías artísticas, según el cual, se establecen categorías de imágenes en función de su época, la autoría, o bien el género al que pertenecen dichas obras. Sin embargo, lo que aporta la fundamentación teórica de los “motivos visuales” es una forma de observar las imágenes a partir de algunos esquemas que aparecen de forma repetida en películas diferentes (también en pinturas, dibujos, esculturas y grabados), de modo que, gracias a su disposición visual, nos dan una información emotiva que cada persona sabe descifrar y complementar. (Huerta y Monleón, 2022, p. 50-51)

El presente estudio se efectúa a través de la técnica del ensayo visual (Ramon & Alonso-Sanz, 2020), la cual se enmarca en una metodología de investigación basada en las artes (Rolling, 2017), dentro del paradigma cualitativo (Martínez-Miguélez, 2006). A través del discurso visual creado, se genera una crítica y una reflexión sobre la imagen (Hernández & Sancho-Gil, 2015).

Se reflexiona sobre el ensayo visual, como instrumento de investigación dentro de la comunicación social, que construye sentido a partir de la imagen. Desde la cultura visual, vincula ideas, emociones y afectos a favor de una esfera pública inclusiva al servicio del bien común. (Marquina *et al.*, 2018, p. 165)

Concretamente, se sigue el posicionamiento de Gómez (2020) para el desarrollo de este ensayo visual y que cumple con los parámetros de la revista en la que se publica. Así pues, se entiende este tipo

artículo investigativo como aquel que privilegia a las imágenes sobre el texto.



Figura 1. Fotograma del filme 101 dálmatas: ¡Más vivos que nunca! (Hughes & Mestres, 1996)

Estética y ambientación de Cruella como figura villana en el filme *101 Dálmatas: ¡Más Vivos Que Nunca!* (Hughes & Mestres, 1996)

La construcción maquina de la estética de Cruella como villana principal del largometraje se evidencia a través de rasgos en su fenotipo (ceño fruncido, nariz puntiaguda y mandíbula prominente), tonalidades vinculadas a la oscuridad y perversidad (negro, gris, marrón y rojo) y su condición de persona con una imposibilidad para metamorfosearse (mujer adinerada, autónoma, empoderada y propietaria de una



Figura 2. Fotograma del filme *101 dálmatas: ¡Más vivos que nunca!* (Hughes & Mestres, 1996)

industria peletera de diseño quien arremete directa e indirectamente contra el reino animal y los propios ecosistemas). En la Figura 1 (de izquierda a derecha y de arriba a abajo) se observan las diferentes apariencias que adopta la figura a lo largo del largometraje.

La oscuridad maniquea de la figura villana también es representada en los espacios que habita y en la ambientación de estos (tonalidades opacas, oscuridad, nocturnidad, magnificencia y ostentuosidad). La Figura 2 ilustra el despacho de su industria peletera, su mansión/residencia, el auto que conduce y castillo de Vil (hogar familiar).



Figura 3. Fotograma del filme *101 dálmatas: ¡Más vivos que nunca!* (Hughes & Mestres, 1996)

La ventana

La ventana es presentada como un motivo visual que ubica a la mujer en un espacio interno y privado, feminizando el componente maniqueo de Cruella como figura perversa del largometraje en el que aparece y presentando un componente machista sobre la creación de cualquier tipo de personajes con identidad de género femenina en los productos audiovisuales. En la Figura 3 (de izquierda a derecha y de arriba a abajo) las siguientes escenas: Cruella desayunando de espaldas a la ventana de su despacho, Cruella esperando delante de la ventana la entrega de

Horacio y Gaspar, Cruella interactuando con Roger y Anita en una sala rodeada de ventanales, Cruella maquinando planes de asesinato contra dálmatas antes de cruzar el umbral de una puerta con ventana, Cruella junto a la puerta citada justo anteriormente en el momento en que regresa a casa de Roger y Anita para comprar sus cachorros de dálmata, Cruella pensativa en su despacho de espaldas a su ventana y Cruella mirando a través de la ventanilla de su auto mientras busca a las crías de dálmata perdidas.



Figura 4. Fotograma del filme *101 dálmatas: ¡Más vivos que nunca!* (Hughes & Mestres, 1996)

El espejo

La contemplación en el espejo como motivo visual es utilizada por Cruella para difundir una imagen etnocentrista y egocentrista de sí misma; difundiendo y perdurando un canon de belleza enmarcado en unos parámetros occidentales y patriarcales. En la Figura 1 (de arriba a abajo) se ilustra a Cruella adecentándose el cabello frente a un espejo portátil en su despacho y junto a una piel de tigre siberiano, mirándose en el

espejo de pared y preguntando quién y qué es aquello más hermoso.

La escalera

La escalera representa una dualidad como motivo visual, por una parte, es un motivo positivo para la villana (subida de las escaleras de su despacho y del estrado que le lleva al dormitorio como simbolización de su poder, autoridad, etc.) y, por otra, es negativo



Figura 5. Fotograma del filme *101 dálmatas: ¡Más vivos que nunca!* (Hughes & Mestres, 1996)



Figura 6. Fotograma del filme *101 dálmatas: ¡Más vivos que nunca!* (Hughes & Mestres, 1996)

(bajada de escales de la granja como último escenario que visita la figura previamente a ser detenida y encarcelada por el cuerpo de policía; subida de la escalera de la granja tras ser tirada a una olla con melaza). En la Figura 5 (de izquierda a derecha y de arriba abajo) se representan las escaleras ascendentes del despacho, escaleras ascendentes del dormitorio, escaleras descendentes y ascendentes respectivamente de la granja.

La entrada en escena

La aparición en escena de Cruella como motivo visual anticipa a la audiencia consumidora la etiqueta perversa de dicha figura antagonónica: la melodía propia de la villana (John, 1961, 00:00-03-25 min.)¹ como recurso musical que precede su aparición en un primer plano, plano americano y/o plano entero; también la llegada en su auto con la insignia "DEV IL" como representación del propio mal. En la Figura 6 (de izquierda a derecha y de arriba a abajo), se

ilustran escenas como: la aparición en el pasillo de quienes diseñan abrigo en su empresa, la llegada en auto a la Casa de Vil, la primera visión del rostro completo de la villana cuando acude a visitar a Anita a su puesto de trabajo, la bajada de escaleras de su dormitorio para recibir la visita de Horacio y Gaspar, el giro de medio cuerpo cuando es sorprendida revisando documentación privada en casa de Anita y Roger, la aparición del rostro frontal al acudir a comprobar el nacimiento de las crías de dálmata de Pongo y Perdita, la aparición en penumbra de la figura en la sala recepción de visitas de su dormitorio tras comprobar que los cachorros dálmatas son secuestrados por sus secuaces, la aparición en la nieve de Cruella visitando a sus cómplices, la reaparición de la figura perversa tras ser aplastada por un cerdo en la granja en la que se esconden los/as dálmatas, la imagen decaída de la villana cuando regresa a escena tras quedar reducida a la ridiculez al caer a una olla con melaza y la presentación de la caricatura de la villana en un videojuego diseñado por Roger.

1 Dr. John (1996). Cruella De Vil [Canción]. En *101 dálmatas*. Grabadora.



Figura 7. Fotograma del filme *101 dálmatas: ¡Más vivos que nunca!* (Hughes & Mestres, 1996)

La caída

La caída como motivo visual representa simbólica y metafóricamente la pérdida de privilegios de la figura perversa de Cruella. La Figura 7 (de izquierda a derecha y de arriba a abajo) ilustra la caída a la nieve tras recibir la coza de un caballo, la caída al montón de heno tras ser aplastada por un cerdo de la granja, el descenso a una olla llena de melaza y la caída en la porquera tras ser lanzada nuevamente por un caballo.

Referencias

Acaso, M. (2006). *Esto no son las Torres Gemelas. Cómo aprender a leer la televisión y otras imágenes*. Los libros de la catarata.

Alonso-Sanz, A. (2014). La cultura visual televisiva y las representaciones infantiles: fotoensayos de un estudio de caso sobre el dibujo en la escuela. *Revista Sonda: Investigación y Docencia en Artes y Letras*, (3), 37-53.

Balló, J. (2006). *Imágenes del silencio. Los motivos visuales en el cine*. Anagrama.

Duncum, P. (2007). Aesthetics, popular visual culture, and designer capitalism. *International Journal of Art & Design Education*, 26(3), 285-295.

Gómez, P.P. (2020). El ensayo visual: una tipología emergente de artículos de investigación-creación. *Calle 14: Revista de investigación en el campo del arte*, 15(28), 216-221.

González, D. (2019). Los motivos visuales en el cine de Ingmar Bergman. *Revista Latente*, 17, 159-199.

Griesse, J. M. (2012). From heaven to hell: revolutionary dreams and dystopia in Zoé Valdés's *La nada cotidiana*. *L'Érudit franco-espagnol*, 1, 112-124.

Hernández, F. (2010). *Educación y cultura visual*. Octaedro.

Hernández, F. & Sancho-Gil, J. M. (2015). A learning process within an education research group: an approach to learning qualitative research methods. *International Journal of Social Research Methodology*, 18(6), 651-667.

Huerta, R. (2013). La tipografía en el cine: análisis de cabeceras y créditos de películas como estrategia educativa desde la cultura visual. *Archivo de Arte Valenciano*, 94, 351-365.

Huerta, R. y Monleón, V. (2022). Motivos visuales en el cine Disney. Retórica de la imagen como mediación educativa para la inclusión. *Arteterapia. Papeles de arteterapia y educación para la inclusión social*, 17, 49-60.

Leiva, E. y González, J.L. (2010). Análisis de "El Rey León". La "Disneylandización" social. *Comunicar*, 14, 147-152.

Marquina, O., Núñez Murillo, G., Hernani Valderrama, V. (2018). El ensayo visual: repensando las comunicaciones desde la hibridez. *Correspondencias & Análisis*, 8, 165-194.

Martínez-Miguélez, M. (2006). Validez y confiabilidad en la metodología cualitativa. *Paradigma*, 27(2), 7-33.

Mollet, T. (2013). "With a smile and a song...": Walt Disney and the Birth of the American Fairy Tale. *Marvels & Tales*, 27(1), 109-124.

Monleón, V. (2018). "El malo de la película". Estudio de las principales figuras malvadas en la colección cinematográfica los clásicos Disney (1937-2016). *EARI – Educación Artística Revista de Investigación*, 9, 131-148.

Monleón, V. (2021a). Amor romántico en películas Disney. *Calle 14: Revista de investigación en el campo del arte*, 17(31), 90-97.

Monleón, V. (2021b). El consumo de películas Disney desde una mirada animalista. *Estudios Artísticos: revista de investigación creadora*, 7(11), 232-247.

Monleón, V. (2022). Una pedagogía crítica para el tratamiento de la Cultura Visual Disney. *Revista de Investigación y Pedagogía del Arte*, 12(2), 1-24.

Peña, J.A. (2013). Estereotipos de hombres homosexuales en la gran pantalla (1970 - 1999). *Razón y palabra*, 85, 1-44.

Ramon, R. y Alonso-Sanz, A. (2020). Cuerpos diversos, Tetas Diversas. Acción artística para sensibilizar en igualdad de género y diversidad sexual a través de la cerámica: Acción artística para sensibilizar en igualdad de género y diversidad sexual a través de la cerámica. *Revista Apotheke*, 6(3), 144-153.

Rolling, J. H. (2017). Arts-Based Research in Education. En P. Leavy (ed.), *Handbook of Arts-Based Research* (pp. 493-510). Guilford.

Referencias cinematográficas

Bates, C. & Hough, L. (productores) y Kammerud, J. & Smith, B. (directores). (2003). *101 dálmatas 2* [cinta cinematográfica]. Walt Disney Pictures y DisneyToon Studios.

Disney, W. (productor) y Geronimi, C., Luske, H., Reitherman, W. (directores). (1961). *101 dálmatas* [cinta cinematográfica]. Walt Disney Production.

Feldman, E.S. (productor) & Lima, K. (director). (2000). *102 dálmatas* [cinta cinematográfica]. Walt Disney Pictures.

Hughes, J. & Mestres, R. (productores) y Herek, S. (director). (1996). *101 dálmatas: ¡Más vivos que nunca!* [cinta cinematográfica]. Great Oaks Entertainment.

Jenkins, J. & Campbell, G. (productores) y Cook, V., Boyer, C., Schneider-Calabash, R. (directores). (1997-1998). *101 dálmatas: la serie* [serie de televisión]. Walt Disney Television y Amination Jumbo Pictures.

Stone, E., Burr, K., Gunn, G., Platt, M. (productores) y Gillespie, C. (director). (2021). *Cruella* [cinta cinematográfica]. Walt Disney Pictures, Gunn Films y Marc Platt Productions.