

UNIVERSIDAD DE VALLADOLID

FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES, JURÍDICAS Y DE LA
COMUNICACIÓN



Universidad de Valladolid



GRADO EN PUBLICIDAD Y RELACIONES PÚBLICAS

CURSO 2022-2023

**LA INFLUENCIA DEL CINE EN LA IMAGEN DE
LOS GATOS**

Trabajo de disertación

CLAUDIA CARNICERO VERDE

Tutora académica: María Begoña Sánchez Galán

SEGOVIA, junio de 2023

ÍNDICE

1. INTRODUCCIÓN	1
1.1. JUSTIFICACIÓN DEL TEMA	1
1.2. OBJETIVOS	2
1.3. METODOLOGÍAS DESARROLLADAS Y APLICADAS	3
2. EL CINE COMO ELEMENTO INFLUENCIADOR.....	4
2.1. EN LA SOCIEDAD.....	4
2.2. EL CASO DE LOS ANIMALES	7
3. LOS GATOS	10
3.1. EN LA CULTURA	10
3.2. EN EL CINE	16
3.3. EN LA PUBLICIDAD.....	18
4. ESTUDIO DE LOS GATOS EN EL CINE.....	22
4.1. PLANTEAMIENTO DE LA INVESTIGACIÓN	22
4.2. GÉNERO CINEMATOGRAFICO, PROYECCIÓN Y CATEGORÍA	23
4.3. GATOS REALES Y GATOS ANIMADOS	31
4.4. RELACIÓN CON OTROS PERSONAJES	32
4.5. CARACTERÍSTICAS DE LOS GATOS	34
4.6. ASPECTOS A DESTACAR	36
CONCLUSIONES	40
BIBLIOGRAFÍA Y WEBGRAFÍA	43

ANEXOS	48
ANEXO I: Listado de películas	48
ANEXO II: Gatos animados	53
ANEXO III: Gatos reales.....	66
ANEXO IV: Resultados de la encuesta	88

RESUMEN

Este trabajo se centra en analizar diferentes aspectos relacionados con los gatos y su papel en el cine. El objetivo principal es descubrir si el cine ha influido en la percepción que tenemos las personas sobre estos animales. En primer lugar, se ha realizado un estudio, que sirve como base del trabajo, sobre la influencia del cine en la sociedad y qué papel han desarrollado los gatos a lo largo de la historia en las diferentes culturas. Además, se han analizado un conjunto de películas en las que aparecen gatos, teniendo en cuenta diferentes aspectos como el género cinematográfico, las características de estos animales o su relación con otros personajes. Finalmente, se han extraído unas conclusiones que tratan de responder al objetivo principal del trabajo.

PALABRAS CLAVE: Cine, influencia, gatos, películas con gatos, gatos en la cultura, géneros cinematográficos.

ABSTRACT

This work focuses on analyzing different aspects related to cats and their role in the cinema. The main objective is to discover if the cinema has influenced the perception that people have about these animals. First of all, we have carried out a study that serves as a base of this work. This is about the influence of cinema on society and what role cats have played throughout history in different cultures. In addition, we have analyzed some films in which cats appear, considering different aspects like the film genre, the characteristics of these animals or their relationship with other characters. Finally, we have reached some conclusions that try to answer to the main objective of the work.

KEYWORDS: Cinema, influence, cats, movies with cats, cats in culture, film genres.

1. INTRODUCCIÓN

1.1. JUSTIFICACIÓN DEL TEMA

El cine es un medio de comunicación capaz de influir en nuestros valores y creencias más arraigadas. Desde su invención a finales del s.XIX se ha introducido en la sociedad hasta tal punto que en la actualidad sería impensable un mundo sin el “séptimo arte”. Influye en muchos ámbitos diferentes entre sí como la moda, el lenguaje o nuestros hábitos. Además, es uno de los encargados de perpetuar o cambiar los estereotipos y clichés que rodean a un personaje, grupo o lugar (Méndiz, 2008).

Pero, ¿qué sucede con los gatos?, ¿ha influido el cine en la imagen que tenemos de ellos? Los gatos son animales que fueron venerados como dioses en algunas religiones pero también perseguidos como seres diabólicos en otras. A lo largo de la historia han sido representados en diferentes artes como la literatura y pintura de muchas maneras, como símbolo de la sexualidad femenina, de maldad, de fertilidad, de muerte, de riqueza... (Fogle, 1998). Dependiendo de la época y el lugar han adquirido un significado distinto. A pesar de que en la actualidad son los reyes de internet sigue habiendo muchos prejuicios y desconfianza hacia ellos.

En este Trabajo de Fin de Grado queremos investigar si el cine ha influido en la imagen que tenemos de los gatos y de qué manera. Concretamente, queremos centrarnos en esa imagen negativa de miedo y desconfianza que tienen muchas personas ante estos animales y ver si el cine ha sido uno de los causantes. Como ya hemos mencionado antes, el cine es un poderoso medio de comunicación capaz de influir en nuestras opiniones, lo que nos lleva a plantear que también ha podido influir en lo pensamos sobre los gatos.

La idea surge en primera instancia al intentar combinar dos de mis pasiones: el cine y los gatos. Después de darle varias vueltas al tema pensé que desde pequeña había visto cómo en las clásicas películas de Disney como *La dama y el vagabundo* (1955) o *La cenicienta* (1950), ambas de Clyde Geronimi, Wilfred Jackson y Hamilton Luske, los gatos eran malvados. Los siameses Si y Am (*La dama y el vagabundo*) se dedicaban a destrozar la casa e intentar comerse un pez, para luego culpar a la perra Reina cuando aparecía su dueña. En el caso de Lucifer (*La Cenicienta*), éste perseguía continuamente a los ratones y disfrutaba con el sufrimiento de Cenicienta. No obstante, a diferencia de las anteriores

películas, en el también clásico de Disney, *Los aristogatos* (1970) de Wolfgang Reitherman, los felinos son muy divertidos y amigables.

Esto me llevó a preguntarme cómo se comportaban los gatos en el resto de películas. Quería saber si los gatos tenían generalmente papeles de personajes malvados y antagónicos, o si por el contrario, eran como los dulces gatitos de *Los aristogatos*. Decidí pensar en más películas o series en las que aparecieran gatos, y, para ser sinceros, no recordé muchas. Pensé en la serie de *Sabrina, cosas de brujas* (1996) de Nell Scovell y la saga de películas de *Harry Potter* (2001-2011). En ambas aparecen gatos y están relacionadas con la brujería y la magia. También recordé la película *Como perros y gatos* (2001) de Lawrence Guterman en la que los gatos planean conquistar el mundo, *Alicia en el país de las Maravillas* (1951) de Clyde Geronimi, Wilfred Jackson y Hamilton Luske donde el gato de Cheshire se muestra un poco trastornado, *Shrek 2* (2004) de Andrew Adamson, Kelly Asbury y Conrad Vernon con un Gato con botas muy divertido y *El Padrino* (1972) de Francis Ford Coppola donde un gato acompaña al mafioso Don Vito Corleone, y observé que en tres de estas cuatro películas los gatos adoptan connotaciones negativas.

Decidí por tanto investigar cómo representa el cine a los gatos, qué características tienen, cuál es su personalidad, cómo se relacionan con los demás personajes... para descubrir si existe algún patrón de personalidad en los gatos del cine. Además, me gustaría estudiar si existe algún género cinematográfico predominante en las películas de gatos que pueda haber influido en la mala imagen de estos animales, como puede ser el cine de terror.

No existen muchas investigaciones que relacionen gatos y cine ni que hablen de la caracterización de éstos en la gran pantalla. Por este motivo, considero este trabajo como una investigación novedosa que puede ofrecer una base para futuras investigaciones relacionadas con este tema.

1.2. OBJETIVOS

El principal objetivo que se persigue con este trabajo es:

- Descubrir si el cine ha contribuido a la mala imagen de los gatos.

Además de este objetivo principal se plantean una serie de objetivos secundarios:

- Estudiar cómo ha influido el cine en la sociedad.
- Descubrir el papel de los gatos en la cultura a lo largo de la historia.

- Analizar cómo se representan los gatos en el cine, es decir, qué rasgos y características se les atribuye, y si existe un patrón común.
- Investigar si existe un género cinematográfico predominante en las películas de gatos.
- Determinar si en el cine hay más gatos buenos o malos.
- Observar si existe alguna relación entre villano y gato en el cine.
- Estudiar si la representación de los gatos en el cine ha variado a lo largo de los años.

1.3 METODOLOGÍAS DESARROLLADAS Y APLICADAS

Para llevar a cabo este Trabajo de Fin de Grado realizaremos en primer lugar una revisión bibliográfica que nos permita elaborar un marco teórico sobre el que asentar nuestra investigación. De esta forma, dedicaremos los apartados 2 y 3 de nuestro trabajo a investigar sobre el cine y cómo influye en nuestra sociedad, y en concreto en los animales. También buscaremos información sobre los gatos, sobre cómo han sido representados en las diferentes artes a lo largo de la historia y cómo han sido percibidos por las diferentes culturas. Para ello será necesaria la búsqueda, lectura y selección de diferentes libros, estudios y páginas web que puedan aportar información de calidad al trabajo.

En segundo lugar, a través de la visualización de diferentes películas en las que aparezcan gatos llevaremos a cabo una investigación en la que analizaremos varios aspectos que puedan dar respuesta a los objetivos planteados como el género de la película, el carácter de los gatos o su relación con otros personajes. Para facilitar su análisis realizaremos un conjunto de tablas en las que recopilaremos la información obtenida y después de su estudio plasmaremos los resultados en el apartado 4.

Por último, redactaremos las conclusiones obtenidas y determinaremos si hemos cumplido los objetivos del trabajo y dado respuesta a las cuestiones planteadas.

2. EL CINE COMO ELEMENTO INFLUENCIADOR

2.1. EN LA SOCIEDAD

El cine ha sido siempre un poderoso medio de comunicación de masas que ha actuado como un reflejo de la época. Las películas muestran la mentalidad de quienes las han hecho y el momento en el que viven (Ibars y López, 2006). Alfonso Méndiz (2008) explica que “las demás formas recreativas atraen como mucho a una pequeña parte de la comunidad; el magnetismo del cine, en cambio, es universal”. Además, a través del cine podemos conocer cuáles eran los valores sociales predominantes en la sociedad en ese momento, los prejuicios, los estereotipos... “las películas nunca son ideológicamente neutras porque hablan para el presente y del presente” (Sánchez, 1999).

El “séptimo arte” nació como un espectáculo, como un medio para entretener. Emilio Pulecio Mariño (2008) explica que el 27 de diciembre de 1895 los hermanos Lumière ofrecieron en una cafetería de París la primera proyección ofrecida al público, dando lugar al nacimiento del cine. Se proyectaron dos escenas cotidianas, *La salida de los obreros de la fábrica* y *La llegada del tren a la estación de la Ciotat*. En esos primeros años de vida del cine las escenas que se filmaban eran como un documental de la época, mostraban la cotidianidad, la realidad tal como era. Con la llegada del mago ilusionista Georges Méliès, quien había presenciado el nacimiento del cine en aquella cafetería de París, el cine experimentó un cambio. Se crearon lo que conocemos como *efectos especiales*. De esta forma el cine ya no mostraba la realidad tal como era, sino que ofrecía mundos desconocidos, irreales y situaciones imposibles. Gracias a George Méliès surge también el concepto de actor. Las personas que aparecen en las películas están interpretando un personaje, están actuando, a diferencia de las películas de los hermanos Lumière, donde las personas que aparecían estaban realizando acciones de su vida cotidiana. Además, la aparición del cine sonoro en 1927 cambió la forma de narrar historias. Ahora los personajes podían expresarse con palabras y no sólo con gestos y movimientos, lo que permitía comunicar de una manera más amplia y eficaz.

Con los años, fue adquiriendo también un carácter informativo, aunque no siempre con una información verídica y real. El cine “se va a convertir, más allá de la simple diversión y entretenimiento; en documento para la historia, en discurso ideológico y en recreación activa de épocas pasadas” (Pulecio 2008). Se utilizó como método propagandístico,

especialmente durante las dos guerras mundiales, consiguiendo influir en las opiniones del público según era conveniente. Por un lado, el cine soviético de los años 20 tenía fines políticos, debía ser una herramienta para la construcción de la nueva Unión Soviética. El propio Lenin dijo que “de todas las artes, el cine es para nosotros la más importante” (Barros, 1995). Este tipo de cine propagandístico se caracterizó por la ausencia de un protagonista individual para dar mayor importancia a la colectividad y no al individualismo, además de “glorificar el tema de la lucha de clases y la emancipación del proletariado” (Ibars y López, 2006). Por otro lado, Estados Unidos era experto en fomentar el patriotismo, provocar el odio al enemigo, así como glorificar los actos heroicos y sacrificios personales. Construyeron la imagen del soldado americano, valiente, heroico, justo y dispuesto a sacrificarse, en contraposición con el enemigo, malvado y traidor. El objetivo de este tipo de cine era subir la moral de la población y convencerles de la necesidad de la guerra, mostrando cómo es realmente el enemigo, despiadado y cruel, y la importancia de la colaboración ciudadana en la retaguardia, haciendo ver que es una guerra del pueblo y no sólo de los soldados (García, 2020). También es importante destacar el cine de la Alemania nazi que, tomando como base el cine soviético de los años 20, realizó películas como *El triunfo de la voluntad* (1935) de Leni Riefenstahl donde se muestra a Hitler como si fuera una verdadera divinidad (Ibars y López, 2006).

El cine nos enseña cómo actuar, cuáles deben ser nuestras aspiraciones, qué es el bien y el mal, cómo deben ser las relaciones de pareja o familiares, qué es la felicidad..., lo que lo convierte en un medio de comunicación muy poderoso. Actúa “como un modelo conformador de actitudes y estilos de vida, como un espejo en el que todos nos miramos para decidir nuestros modelos y nuestras pautas de comportamiento a partir de una determinada percepción de la realidad” (Méndiz, 2008). Varios estudios publicados por la Academia Estadounidense de Pediatría (Titus-Ernstoff et al., 2008; Sargent et al., 2005) revelan que el tabaquismo en las películas aumenta la probabilidad de que niños y adolescentes empiecen a fumar.

Es un medio que incluso nos hace dudar sobre unos valores muy arraigados y llega a cambiar nuestra opinión sobre un determinado lugar, persona o grupo. Por ejemplo, fue el cine neorrealista italiano quien mostró una Italia en decadencia después de la II Guerra Mundial, pero también fue el propio cine quien le devolvió la imagen a Roma de “ciudad del amor” gracias a películas como *Vacaciones en Roma* (1953) de William Wyler. Otro

ejemplo lo encontramos en la película *Amadeus* (1984) de Miloš Forman la cual cambió la imagen preconcebida que tenía la sociedad de Mozart, convirtiéndolo en un genio musical y provocando un aumento de ventas de sus obras (Méndiz, 2008).

Según Morales (2017), el cine “además de entretener y evadir, puede ser un elemento que apunte o deconstruya ideas, estereotipos, mitos, prejuicios, etc”. Para construir sus personajes, el cine, sobre todo el norteamericano, se sirve en muchas ocasiones de estereotipos que pueden parecer reales, pero que forman parte de la ficción. Algunos de estos estereotipos perpetúan el racismo como por ejemplo: todos los asiáticos saben kung fu, los latinos siempre son traficantes y proxenetas, los árabes terroristas, los rusos espías, los indígenas salvajes... (Ziegler, 2014).

Por otro lado, Morales (2017) también defiende la importancia y repercusión del cine en la sociedad, ya que a través del cine, el usuario conecta con otros grupos y comunidades que en muchas ocasiones son lejanos al espectador, lo que puede resultar muy positivo y enriquecedor. Además, durante años el cine también ha ayudado a normalizar cambios positivos que iban sucediendo en la sociedad, como la visibilización de la homosexualidad o el empoderamiento de la mujer.

Por otro lado, a diario utilizamos muchas expresiones derivadas del cine como pueden ser “hasta la vista, baby” de *Terminator 2: El juicio final* (1991) de James Cameron, “hasta el infinito y más allá” de *Toy Story* (1995) de John Lasseter, “Houston, tenemos un problema” de *Apolo 13* (1995) de Ron Howard, “Hakuna Matata” de *El rey león* (1994) de Rob Minkoff y Roger Allers, “que la fuerza te acompañe” de *Star Wars: Episodio IV – Una nueva esperanza* (1977) de George Lucas o “corre Forrest, corre” de *Forrest Gump* (1994) de Robert Zemeckis. Algunas palabras que utilizamos en el lenguaje popular también se las debemos al cine, como es el caso de paparazzi, que viene de la película *La dolce vita* (1960) de Federico Fellini y su personaje Paparazzo (Beorlegui, 2016).

También es importante mencionar el influjo del cine en la moda. Son muchas las películas que han influenciado nuestra forma de vestir. Gracias a películas como *Salvaje* (1953) de László Benedek, *Rebelde sin causa* (1955) de Nicholas Ray o *Grease* (1978) de Randal Kleiser, la clásica chaqueta de cuero negra utilizada inicialmente por los aviadores, se popularizó como una prenda vinculada con el rock, la rebeldía y los motociclistas. La película *Rebecca* (1940) de Alfred Hitchcock consiguió poner de moda las chaquetas de punto asociadas a las mujeres campesinas hasta tal punto que incluso en España se les conoce como “rebecas” (Méndiz, 2008).

Por último, la censura que durante muchos años sufrió el cine también es una forma de influencia y manipulación, donde el público sólo podía ver aquello que le permitían ver, reduciendo así sus opciones para informarse y construir así una opinión propia y crítica.

2.2. EL CASO DE LOS ANIMALES

El cine con animales, ya sean reales o animados, también influye enormemente en la sociedad. Uno de los casos más conocidos es el de *Parque Jurásico* (1993) de Steven Spielberg. Esta franquicia fue la encargada de retratar a los dinosaurios, dejando en el imaginario popular una idea clara de cómo eran estos animales. Sin embargo, la realidad fue muy distinta. Un artículo publicado en la revista *Science* explica que muchos dinosaurios pudieron haber estado cubiertos de plumas total o parcialmente (Balter, 2014) y no con una piel de reptil como se plantea en la película. Además, dinosaurios como el Velociraptor, aparte de estar cubiertos de plumas, eran del tamaño de un pavo, lo que lo convierte en un animal más inofensivo si lo comparamos con el diseñado para la película. Otro ejemplo podría ser el Dilophosaurus, un dinosaurio que en la película lanza veneno y sin embargo no existe ninguna evidencia de un dinosaurio venenoso. Por último, no existe ninguna prueba del “rugido” de los dinosaurios, aun así, todos sabemos cómo ruge un Tyrannosaurus Rex (Ferrer, 2015).



Figura 1. Ilustración de un velociraptor

Fuente: National Geographic

Si nos fijamos en los perros, un estudio realizado por Stefano Ghirlanda, Alberto Acerbi y Harold Herzog, publicado en la revista *PLOS* revela que una película de éxito puede influir en nuestras preferencias por una raza de perro determinada hasta 10 años después.

A este fenómeno se le conoce como “efecto Lassie” y es que después del estreno de *Lassie, la cadena invisible* (1943) de Fred M. Wilcox, las inscripciones de los collie de pelo largo en el American Kennel Club aumentaron un 40% (Ghirlanda et al., 2014).

La influencia del cine se puede utilizar para causas muy positivas en relación con los animales. Vicente Monleón (2020) explica cómo algunas películas de Disney tienen como villanos a personajes que atentan contra los animales, fomentando el rechazo a estas figuras. Algunos ejemplos son, Cruella de Vil en *101 dálmatas* (1961) de Wolfgang Reitherman, Clyde Geronimi y Hamilton Luske, los trabajadores del circo en *Dumbo* (1941) de Ben Sharpsteen, los cazadores en *Bambi* (1942) de David Hand y *Tod y Toby* (1981) de Art Stevens, Ted Berman, Richard Rich o los perreros en *La dama y el vagabundo* (1955) de Clyde Geronimi, Hamilton Luske y Wilfred Jackson.

No obstante, las películas de animales también pueden tener consecuencias negativas. El exceso de humanización en los animales puede provocar problemas a la hora de relacionarnos con ellos. En ocasiones, a los animales se les atribuyen rasgos que poco tienen que ver con su naturaleza. Se muestran animales salvajes y peligrosos como personajes inofensivos y buenas mascotas. Un ejemplo de ello es Meeko, el mapache de la película *Pocahontas* (1995) de Mike Gabriel y Eric Goldberg, una mascota de lo más amigable. En la vida real los mapaches son animales salvajes y agresivos y no deben ser adoptados como mascotas (Jiménez, 2016).



Figura 2. Meeko y Pocahontas

Fuente: *Pocahontas* (1995) - Mike Gabriel y Eric Goldberg

Por otro lado, el estreno de determinadas películas ha dañado a algunos animales, como sucedió con *Buscando a Nemo* (2003) de Andrew Stanton y Lee Unkrich, que provocó

que algunas especies de pez payaso y de cirujanos azules estuvieran en peligro por el exceso de demanda. Además, muchas personas lanzaron sus peces al inodoro para “liberarlos” porque según la película “todos los desagües llevan al mar”, sin embargo, es muy poco probable que un pez llegara vivo (Rodera, 2017). La película *Tiburón* (1975) de Steven Spielberg cambió la forma que teníamos de ver a los tiburones blancos y los convirtió en asesinos vengativos. Después de su estreno el número de tiburones disminuyó considerablemente debido a que miles de personas salieron al mar a cazar estos animales para tenerlos como trofeo (BBC, 2015).

3. LOS GATOS

3.1. EN LA CULTURA

El gato salvaje africano (*felis silvestris lybica*) empezó a convivir con los humanos en el antiguo Egipto hace relativamente poco tiempo, unos 5.000 años aproximadamente, evolucionando a lo que conocemos como gato doméstico (*felis silvestris catus*). Al principio se encargaban del control de plagas de ratones y serpientes, pero con el tiempo se integraron en la vida de los pueblos egipcios, llegando a formar parte de las familias, incluida la realeza. Su importancia en este territorio hizo que rápidamente se convirtieran en una mercancía de mucho valor y así esta nueva especie comenzó a expandirse por el resto del planeta, aunque de forma desigual (Fogle, 2009).

En el antiguo Egipto, una de las diosas más importantes, Bastet, símbolo de la fertilidad y la protección, tenía cabeza de gata. Los egipcios apreciaban tanto a los gatos que muchos de ellos fueron momificados, incluso matarlos estaba penado con la muerte. Cuando un gato moría sus dueños se afeitaban las cejas y le proporcionaban un buen entierro.

La diosa de la mitología nórdica, Freyja, también símbolo de fertilidad, conducía un carro tirado por gatos, que simbolizaban la ferocidad y la fecundidad (Fogle, 2009).



Figura 3. Freyja

Fuente. Mundo Vikingo

Pero la vinculación de los gatos con la fertilidad no siempre ha jugado a su favor. En muchas partes del mundo los gatos eran sacrificados en festividades populares para lograr buenas cosechas, se enterraban con los nuevos cultivos o bajo montones de heno e incluso eran apaleados hasta la muerte. También estaban vinculados con la muerte, por eso en Tailandia los emparedaban porque se creía que el alma de los muertos ascendía al cielo a través de los gatos cuando morían. En Europa, hasta el s.XVIII, los emparedaban para proteger la casa de los roedores. Afortunadamente, estas tradiciones ya no se celebran (Fogle, 1998).

En el Islam son unos animales muy apreciados ya que se dice que un gato salvó a Mahoma de una mordedura de serpiente mortal, convirtiéndose en la mascota favorita del profeta (Fogle, 2009). Sin embargo, en torno al año 600 d.C. el Cristianismo empezó a relacionar a los gatos con el Islam y en consecuencia con la herejía. Este hecho derivó en una posterior asociación con el demonio, el cual adoptaba la figura de un gato negro. A mediados del s.XIV fueron culpados de haber provocado la peste negra. Esta enfermedad se propagaba a través de las ratas y, sin embargo, a quienes persiguieron fue a sus depredadores. Los gatos también fueron relacionados con la brujería ya que se decía que las brujas, adoradoras del demonio, se transformaban en gatos. Durante la caza de brujas que invadió Europa a partir del s.SXV muchas personas, especialmente mujeres, fueron acusadas por tener o cuidar de estos animales. Con la abolición de las leyes de brujería en torno al s.XVIII la repulsión de la iglesia católica hacia los gatos disminuyó notablemente. En consecuencia, estos felinos fueron cada vez más queridos y apreciados y se introdujeron poco a poco en los hogares hasta convertirse en las mascotas que son hoy en día (Fogle, 1998).

La asociación de los gatos con las brujas, es decir, con mujeres, derivó en el estereotipo actual de “loca de los gatos” como una mujer que no se ha casado, una “solterona”, con problemas mentales que vive sola con sus gatos (Llorca, 2020). Un ejemplo que podemos encontrar en la cultura popular es el personaje de Eleanor Abernathy de la serie de *Los Simpsons* (1989-actualidad) de Matt Groening, una mujer con aspecto desaliñado que utiliza los gatos con los que vive para lanzárselos a la gente.



Figura 4. Eleanor Abernathy “loca de los gatos”

Fuente: Los Simpsons. Matt Groening

La pintura y escultura realizada sobre gatos nos ayuda a entender cómo percibía cada cultura a estos felinos a lo largo de la historia. La importancia del gato en Egipto se ve reflejada en las pinturas y decoraciones de sarcófagos y estelas funerarias. Además, se han encontrado pequeñas figuras de gato que se cree que se utilizaban como amuleto de protección por la diosa Bastet. En países como India y China los gatos aparecían en los retratos de la corte, pintados de una forma muy natural, simbolizando prestigio y riqueza. Sin embargo, en Europa en el s.XVI, durante la caza de brujas, muchos artistas pintaban gatos diabólicos o acompañando a personajes como Judas, simbolizando la traición, o Eva, representando la maldad. Cuando se dejó de asociar al demonio con estos felinos los artistas los pintaban junto a niños o mujeres, en bodegones o en escenas cotidianas y a partir del s.XIX la popularidad de los gatos se disparó. Pasaron a ser los protagonistas de muchas obras y los mostraban elegantes y sensuales, divertidos, salvajes, juguetones, de todas las formas, tamaños y colores, reales o distorsionados... (Fogle, 2009). Destaca el artista Louis Wain, quien elegía a los gatos como elementos centrales de su obra. En ocasiones eran gatos antropomórficos realizando alguna tarea. Fue diagnosticado con esquizofrenia, enfermedad que se puede ver reflejada en sus últimas obras, donde los gatos pasan a estar desdibujados como figuras psicodélicas (Castillo y Loss, 2020).



Figura 5. *Después de la cena, el orador*

Fuente. Louis Wain (1899)

En cuanto a la literatura, ya en las fábulas clásicas atribuidas a Esopo (s.VI a.C.), adaptadas más tarde por La Fontaine, los gatos eran un personaje recurrente al que se representaba como un animal astuto y codicioso. No obstante, no fue hasta que se abolieron las leyes de brujería en el s.XVIII y la reputación de los gatos mejoró cuando comenzaron a aparecer en cuentos infantiles. En algunas ocasiones se les caracterizaba según su naturaleza para mostrar y entender su comportamiento, sin embargo, en otras ocasiones los rasgos que se les atribuía eran totalmente ficticios y sólo buscaban divertir y entretener a los niños. Por ejemplo, existen gatos mágicos, gatos-vampiros, gatos que se transforman en princesas, gatos que dan buena suerte a quienes les cuidan, gatos que viajan a la luna... En la actualidad podemos encontrar a estos felinos en todo tipo de género literario aunque destacan en las novelas de terror, policiacas y de ciencia ficción (Fogle, 1998).

A día de hoy, afortunadamente, muchas creencias que rodean a los gatos han desaparecido, sin embargo, muchas otras perduran. Por ejemplo, en muchos países de Europa y Norteamérica los gatos negros son símbolo de mala suerte y de presencia de espíritus malignos, sin embargo, en Gran Bretaña cruzarse con un gato negro simboliza la buena suerte ya que el mal ha pasado sin afectarte (Fogle, 1998).

En Japón, los gatos son símbolo de buena suerte. Cuenta la leyenda que un hombre que se encontraba cazando cerca del templo Gotokuji, en el que sólo vivía un monje y su gata,

se vio sorprendido por una tormenta. El hombre se refugió en un árbol, pero a lo lejos vio a la gata haciendo señas para que entrara al templo. Cuando llegó al templo, un rayo cayó en el árbol en el que había estado cobijado. De esta forma, surgió el Maneki-neko, una famosa escultura japonesa que da buena suerte (National Geographic, 2019).



Figura 6. Maneki-neko

Fuente: iStock

Muchos dichos populares que se utilizan hoy en día están vinculados con estos animales. En España, por ejemplo, usamos expresiones como “dar gato por libre”, “hay gato encerrado”, “buscarle los tres pies al gato”, “la curiosidad mató al gato” o “de noche todos los gatos son pardos”.

En la actualidad, como sucede con otros animales, hay a quienes le gustan más y a quienes le gustan menos. Sus detractores defienden que los gatos son ariscos, fríos, desleales e interesados y no se les puede educar, sin embargo, lo que sucede en muchas ocasiones es que esperan que se comporten como un perro, y eso es sencillamente imposible (Dowling, 2019). Lo cierto es que las investigaciones sobre estos animales son muy reducidas en comparación con las que se han realizado con perros, por lo que se les tacha de animales incomprensibles, y esta incomprensión lleva en muchas ocasiones al miedo y la desconfianza hacia ellos (Calderaro, 2022). No obstante, un estudio de la Universidad de Minnesota realizado por Adnan Qureshi, Muhammad Zeeshan, Gabriela Vazquez y M. Fareed (2009) reveló que tener un gato como mascota disminuye hasta en un tercio la posibilidad de morir por infarto de miocardio así como otros problemas cardiovasculares.

Lo que está claro es que se ha dejado atrás ese odio de la Edad Media del que sólo quedan algunas supersticiones y prejuicios, como la teoría conspirativa de que los gatos van a dominar el mundo o que planean matar a sus dueños. De esta última incluso existe un libro titulado *Cómo saber si tu gato planea matarte* (2013) escrito por Matthew Inman en el que en un tono de humor habla sobre todo tipo de anécdotas y curiosidades de estos felinos.

Ahora son los reyes de internet. Se denomina *cat content* a todo este contenido relacionado con los gatos como noticias, post, memes, gifs,... (Podhovnik, 2016). Por las redes sociales circulan cientos de miles de videos de estos animales haciendo todo tipo de travesuras y acciones de lo más divertidas y adorables, incluso existen gatitos *influencers* con millones de seguidores.

¿¡A ESTO LE LLAMAS MARCO
TEÓRICO!?

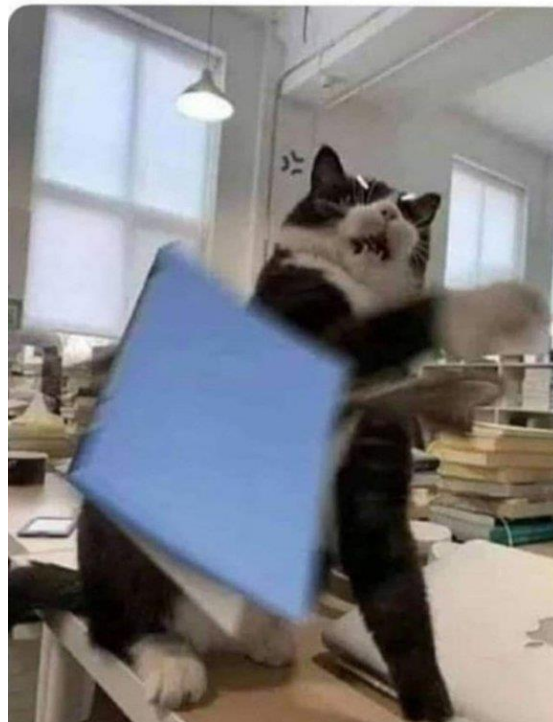


Figura 7. Meme gato

Fuente: Soraya Calvo

En resumen, en este apartado hemos visto cómo a lo largo de la historia de la humanidad la visión que teníamos sobre los gatos ha ido cambiando dependiendo de la época y del lugar. Empezaron como exterminadores de ratones en los asentamientos y han llegado a formar parte de nuestros hogares como un miembro más de la familia.

3.2. EN EL CINE

Juan Luis Sánchez y Luis Miguel Carmona publicaron en el año 2017 un libro titulado *Miau, miau, miau. Los gatos en el cine* en el que ofrecen un repaso por la historia de los gatos más famosos en la historia del cine. En él explican que, en general, siempre han tenido pocas escenas debido a la dificultad de trabajar con ellos, pero aun así han dejado momentos icónicos en la historia del cine como el momento en el que Don Vito Corleone está acariciando un gatito al inicio de *El Padrino* (1972) de Francis Ford Coppola. En realidad, esto no estaba en el guion, pero el animal apareció por el rodaje y Marlon Brando (Don Vito Corleone) decidió colocarlo en su regazo (Sánchez y Carmona, 2017). Desde los inicios del cine, los gatos han aparecido en la gran pantalla. El primer gato apareció de la mano de los hermanos Lumière con el cortometraje *La petite fille et son chat* (1899) donde se muestra a una niña alimentando a su gato (Delmas, 2021). Unos años más tarde, en 1903, George Albert Smith rodó el cortometraje *The Sick Kitten* en el que varios niños cuidaban de un gatito que estaba enfermo (Avilés, 2015).



Figura 8. Niña con su gato

Fuente: *La petite fille et son chat* (1899) – Auguste y Louis Lumière

Sin embargo, la primera estrella felina la encontramos en el cine mudo con el gato Pepper, que participó en numerosos cortometrajes de Mark Sennett. Con la aparición del cine sonoro llegó Puzsums, un gatito callejero que fue el primero en tener un camerino propio. Pero sin duda uno de los gatos más famosos de la historia del cine fue Orangey, que apareció en grandes películas como *Rhubarb* (1951) de Arthur Lubin y *Desayuno con diamantes* (1961) de Blake Edwards, con las que consiguió dos premios PATSY

(Performing Animal Televisión Star of the Year), los Oscars de los animales (Sánchez y Carmona, 2017).



Figura 9. Orangey

Fuente: *Desayuno con diamantes* (1961) - Blake Edwards

Debido a su asociación con el diablo, los gatos son muy populares en las películas de terror, en parte gracias al escritor Stephen King. En muchas ocasiones no han salido muy bien parados al ser asesinados de formas muy crueles, en otras, son ellos los que desatan el terror. Destacan películas como *Cementerio viviente* (1989) de Mary Lambert o *Satanás* (1934) de Edgar G. Ulmer, adaptación de la novela homónima de Edgar Allan Poe. Su vinculación con las brujas tampoco ha pasado desapercibida por lo que se encuentran numerosas películas sobre brujas acompañadas de un gato (Sánchez y Carmona, 2017).



Figura 10. Peter y Joan Alison

Fuente: *Satanás* (1934) - Edgar G. Ulmer

Otro de los géneros que ha hecho partícipes a estos felinos son las comedias, especialmente las románticas, sin embargo, como ya hemos mencionado antes, en muchas ocasiones aparecen en muy pocas escenas y no tienen mucha relevancia en la trama (Sánchez y Carmona, 2017).

Pero no sólo encontramos gatos de verdad, los gatos animados también tienen su hueco en la gran pantalla. Algunos de ellos tienen su origen en las tiras cómicas como *Krazy Kat* (1913) de George Herriman o *Garfield* (1978) de Jim Davis (Fogle, 1998), pero el primero en aparecer en pantalla fue el *Gato Félix* (1919) de Otto Messmer y Pat Sullivan. En las películas de animación los gatos adquieren mayor protagonismo llegando incluso a protagonizar muchas de ellas como *Los aristogatos* (1970) de Wolfgang Reitherman o *Garfield: la película* (2004) de Peter Hewitt. Es importante también mencionar la cinematografía de los estudios Ghibli con películas como *Haru en el reino de los gatos* (2002) de Hiroyuki Morita o *Nicky, la aprendiz de bruja* (1989) de Hayao Miyazaki.



Figura 11. El gato Félix

Fuente: Pat Sullivan

3.3. EN LA PUBLICIDAD

Al igual que otros animales, los gatos también tienen su espacio en el mundo de la publicidad. A finales del s.XIX el cartel publicitario estaba en auge y muchos diseñadores decidieron utilizar la imagen del gato al ser una de las mascotas favoritas (Quílez, 2014). Sus apariciones no se limitaban a productos relacionados con su alimentación o cuidados

sino que marcas de todo tipo utilizaron estos animales en su publicidad. Al principio se utilizaban generalmente gatos negros porque la impresión era más barata. Por ejemplo, encontramos marcas como los cigarrillos *Black Cat* o el vino alemán *Zeller Schwarze Katz* (Fogle, 1998). El artista francés Théophile-Alexandre Steinlen era un amante de los gatos y los plasmaba en muchos carteles como los que realizó para la leche *Lait Pur de la Vingeanne Stérilisé* o para el famoso cabaret *Le Chat Noir* (Cuesta, 2017).

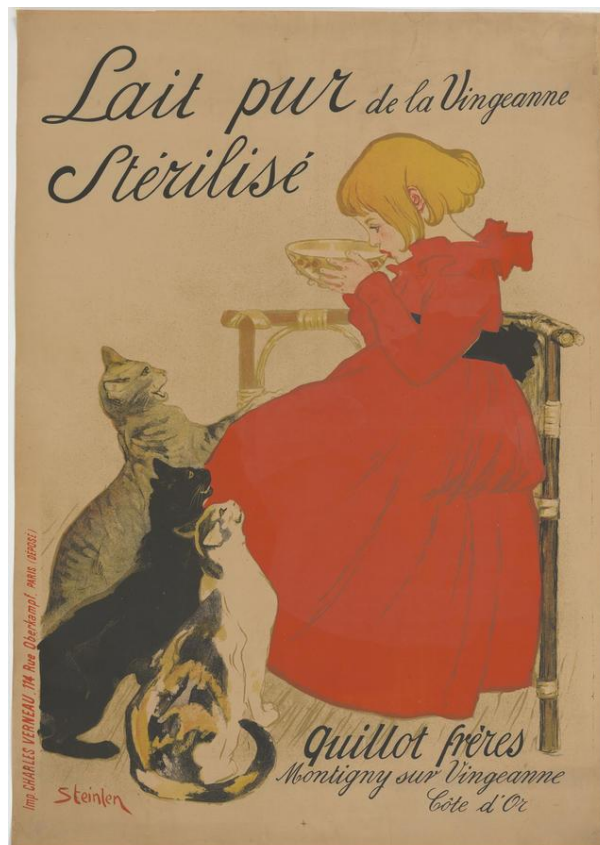


Figura 12. Cartel de Lait Pur de la Vingeanne Stérilisé

Fuente: Théophile-Alexandre Steinlen

Con la llegada de la televisión los gatos también aparecían en anuncios. Algunos de ellos incluso se volvieron famosos como sucedió con el gato Morris, quien participó en más de 50 anuncios para la marca de alimento para gatos 9Lives en la década de los 70. Morris llegó incluso a “escribir” varios libros (Avilés, 2015).

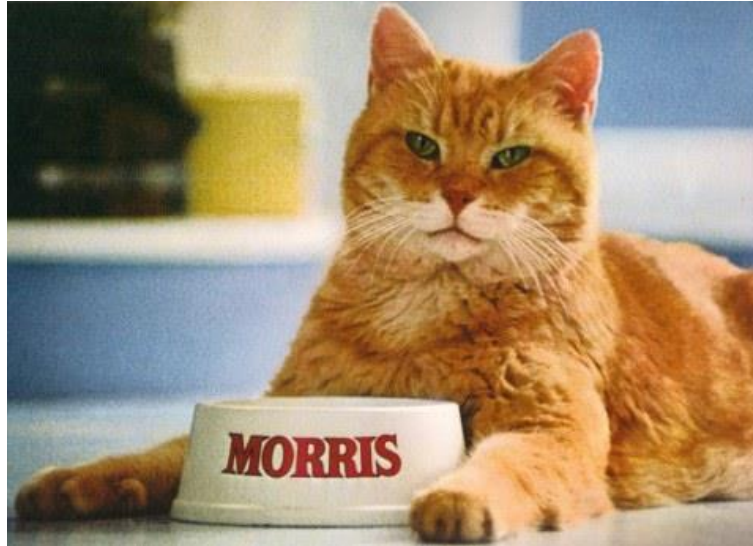


Figura 13. Morris

Fuente: Gatos y respeto

Al igual que sucedió en los carteles, muchas marcas que no tienen ninguna relación con el cuidado y alimentación de estos felinos también los han utilizado en sus campañas. Por ejemplo, IKEA realizó un vídeo para la campaña titulada “happy inside” en la que soltó 100 gatos por una de sus tiendas para observar su comportamiento (Mendiola, 2010). Telefónica lanzó en Reino Unido un anuncio bajo el eslogan “be more dog” en el que un gatito empieza a comportarse como un perro (Millán, 2013). En 2016 se viralizó en Youtube un spot del supermercado alemán Netto Marken-Discount en el que varios gatos actuaban como humanos comprando en un supermercado (Rodríguez, 2016).



Figura 14. Anuncio Netto Marken-Discount

Fuente: vistazo.com

Para anunciar la Lotería Estatal de Holanda lanzaron un anuncio en el que un hombre no está seguro de adoptar un gatito negro porque dice que da mala suerte, sin embargo, al final acepta y descubre que el animal le da suerte cada vez que maúlla (Lastra, 2020). Podemos observar cómo algunas supersticiones que mencionábamos anteriormente siguen vigentes en la sociedad actual. Por último, la marca Back Market realizó un anuncio en 2022 con el eslogan «Lo sentimos, gatos. La tecnología también puede tener varias vidas» en el que, bajo una atmósfera de terror, los gatos se rebelaban contra las tecnologías (Seara, 2022).



Figura 15. Anuncio Back Market

Fuente: marketing directo

La agencia de publicidad John St. incluso publicó un vídeo bromeando con la idea de lanzar un nuevo servicio llamado *catvertising* dedicado exclusivamente a la publicidad con gatos debido al éxito de los felinos en internet (Moschini, 2012). Además, un estudio publicado en el *Journal of Marketing* realizado por Lei Jia, Xiaojing Yang y Yuwei Jiang (2022) reveló que la utilización de gatos o perros en los anuncios influye en la decisión y comportamiento de los consumidores. En concreto, descubrieron que en los anuncios en los que aparecen perros los consumidores están más dispuestos a asumir riesgos y ser más impulsivos en el momento de compra, a diferencia de los anuncios en los que aparecen gatos, en los que tienen un comportamiento más cauteloso y precavido.

4. ESTUDIO DE LOS GATOS EN EL CINE

4.1. PLANTEAMIENTO DE LA INVESTIGACIÓN

Como ya hemos mencionado anteriormente, no existen muchas investigaciones sobre el papel que han tenido los gatos en el cine a lo largo de su historia. Para solventar este problema, en este Trabajo de Fin de Grado hemos llevado a cabo una investigación que consiste en el visionado de un conjunto de películas en las que aparecen gatos y su posterior análisis. En total hemos visto 71 películas de diferentes años y géneros cinematográficos. En el ANEXO I se puede encontrar el listado de las películas que hemos visto para llevar a cabo esta investigación, además de un listado de 44 películas en las que también aparecen gatos pero que no hemos podido ver por no estar disponibles.

Para llevar a cabo el análisis realizamos un modelo de tabla que completamos por cada película o conjunto de películas en el caso de las sagas cinematográficas. En ella apuntamos los aspectos que considerábamos más importantes como la categoría del personaje o su proyección. De esta forma el estudio de los resultados fue más sencillo.

NOMBRE DE LA PELÍCULA (AÑO)				
NOMBRE	PROYECCIÓN	CATEGORÍA	EDAD	¿HABLA?
(nombre del personaje)	(positiva, negativa o neutra)	(principal, secundario o terciario)	(cachorro, adulto o anciano)	(sí o no)
CARACTERÍSTICAS			RELACIÓN CON OTROS	
(características físicas y de comportamiento, así como cualquier información relevante)			(relación con humanos y otros animales)	

Tabla 1. Ejemplo de tabla

Fuente: elaboración propia

En el ANEXO II se muestran todas las tablas realizadas para las películas de animación y en el ANEXO III las tablas para el resto de películas. Esta división se debe únicamente a un tema de organización y de facilitar el trabajo a la hora de analizar los resultados. Una

vez vistas las películas y completado las tablas pasamos al análisis de los resultados obtenidos.

4.2. GÉNERO CINEMATográfico, PROYECCIÓN Y CATEGORÍA

En primer lugar, nos gustaría poner atención al género y las técnicas cinematográficas de las películas en las que aparecen gatos. En este aspecto consideramos importante tener en cuenta las 71 películas que hemos visto pero también las 44 películas que no pudimos ver, ya que creemos que aportan mayor información al estudio. Antes de empezar nos gustaría explicar que a lo largo de éste y los siguientes apartados mencionaremos una serie de películas, y para no hacer la lectura muy pesada, omitiremos el nombre del director, sin embargo, éste se puede consultar en el [ANEXO I](#).

Para empezar, hemos dividido las películas en dos categorías según su técnica: animación y acción real (Altman, 1999). En el siguiente gráfico podemos observar como el número de películas de acción real en las que aparecen gatos suponen más del doble que las de animación. Es un dato sorprendente debido a la dificultad que supone trabajar con gatos. Dentro del 30,5% de películas de animación, el 40% son animación 3D.

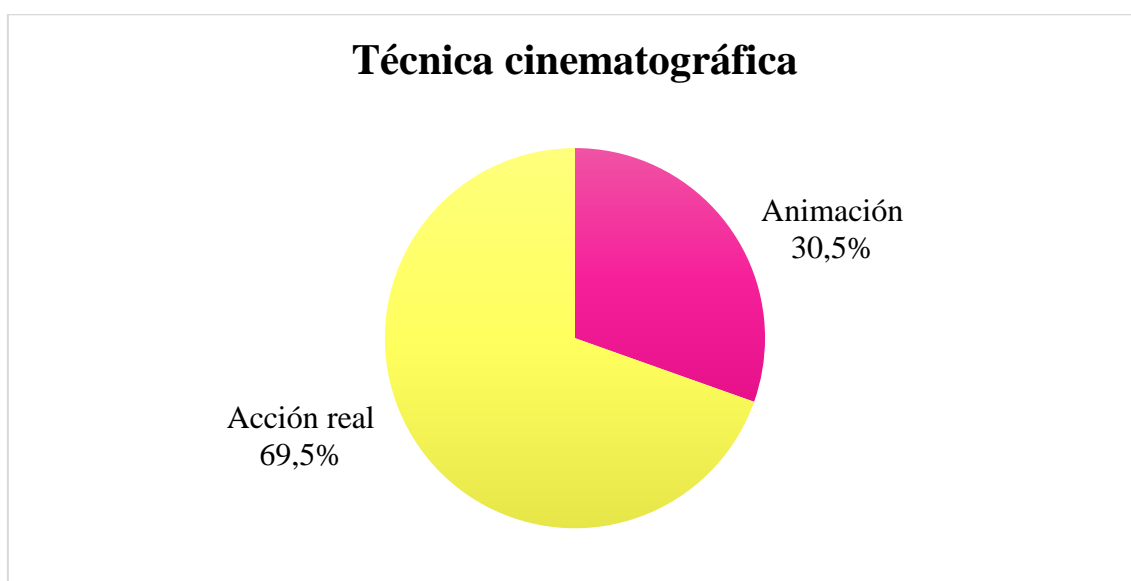


Gráfico 1. Técnica cinematográfica

Fuente: elaboración propia

No obstante, hemos encontrado siete películas (el 6%) que combinan estas dos técnicas, pero debido a que la mayoría de elementos de las mismas forman parte de la acción real las hemos incorporado a esa categoría. Estas películas son: *La bruja novata* (1971), *Space*

Jam (1996), *Stuart Little* (1999), *Garfield: la película* (2004), *Garfield 2* (2006), *Los pitufos* (2011) y *Desencantada: vuelve Giselle* (2022).

Si observamos a lo largo del tiempo cuál ha sido la técnica más utilizada nos encontramos con que ambas han seguido una tendencia ascendente. Esto se debe al desarrollo de las tecnologías que permiten abaratar los costes de producción de una película, con lo cual, cada año se producen más y más. También se observa que las películas de animación han seguido un ascenso más progresivo.

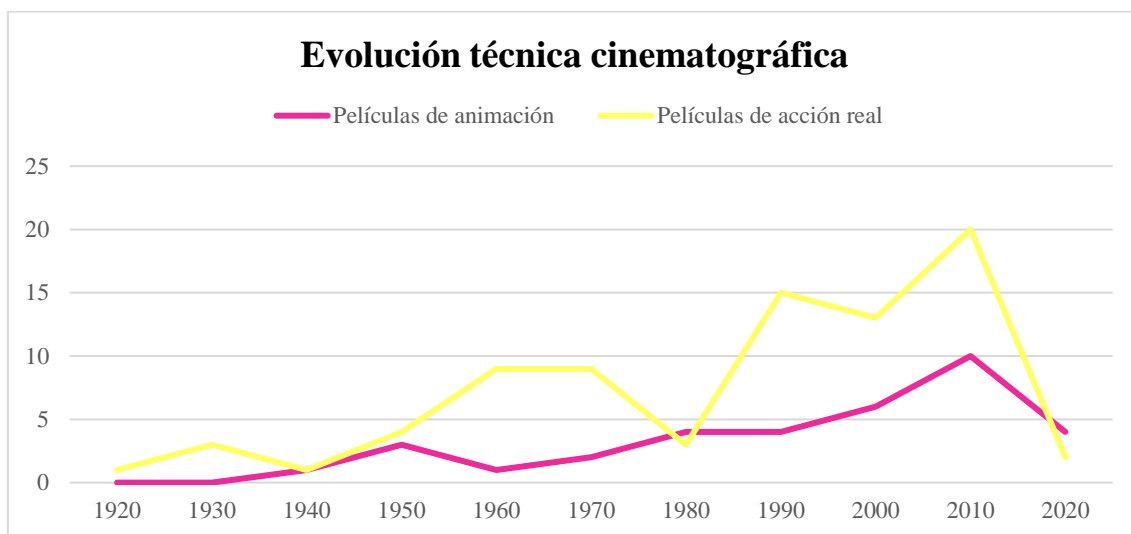


Gráfico 2. Género cinematográfico

Fuente: elaboración propia

Por otro lado, el género cinematográfico es una forma de categorizar las obras cinematográficas en distintos grupos según una serie de factores como el tema que tratan, su estructura, el tono... De esta forma, las películas se clasifican en 14 grandes géneros: musical, western, biopic, documental, histórico, comedia, infantil, aventura y acción, bélico, ciencia ficción, drama, thriller, terror y erótico (Altman, 1999). No obstante, es importante comentar que algunas películas no pertenecen a un único género, sino que se pueden englobar en varios, pero para facilitar su análisis hemos escogido aquel que creemos que es más representativo. Para nuestro análisis nos gustaría añadir también la comedia romántica como género ya que consideramos que tiene las características suficientes para diferenciarse de la comedia, y, además, hemos encontrado varios ejemplos en las películas en las que aparecen gatos.

En el siguiente gráfico podemos observar, en primer lugar, que no todos los géneros cinematográficos aparecen representados. Esto es porque no hemos encontrado películas

en las que aparecen gatos que pertenezcan al género western, musical, biopic, documental, histórico, bélico o erótico. En segundo lugar, se observa que el género predominante es el infantil con un 34% de representación, seguido de la comedia con un 20% y el terror con un 15%. Le siguen el drama con un 9%, la comedia romántica y las películas de acción y aventuras con un 7% cada uno y por último, la ciencia ficción y el thriller con un 4%.

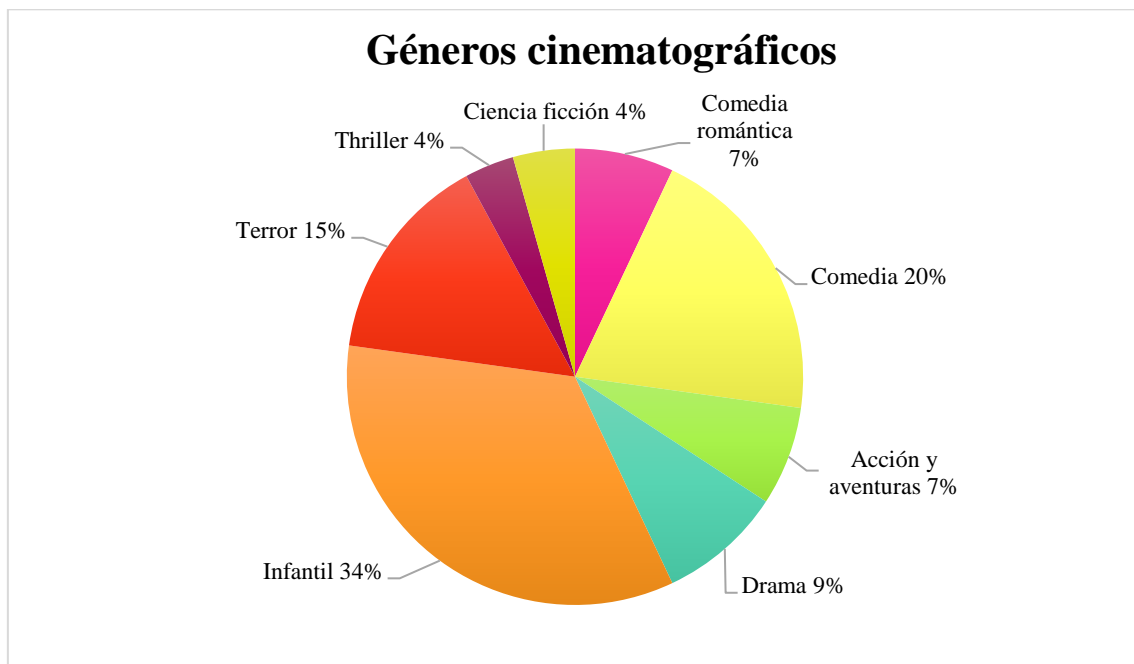


Gráfico 3. Géneros cinematográficos

Fuente: elaboración propia

El hecho de que predominen las películas infantiles no es un dato sorprendente ya que en este tipo de películas es habitual que los personajes sean animales, debido a la simpatía que producen y la atracción que generan en los niños (Escribano, 2022). Quizás este factor sea herencia de las fábulas y los cuentos clásicos. Por otro lado, que el terror ocupe el tercer puesto tampoco es sorprendente ya que, como hemos mencionado anteriormente, los gatos estuvieron relacionados con el demonio durante mucho tiempo.

Si observamos los géneros cinematográficos a lo largo del tiempo observamos una clara evolución del papel de los gatos en el cine. Podemos observar cómo prácticamente hasta los años 80, el género cinematográfico en el que más gatos aparecían era el de terror. A partir de entonces, las películas infantiles, que también estaban presentes décadas atrás, toman el relevo junto con las películas de comedia. Destaca también un pequeño repunte de comedias románticas con presencia de estos felinos en la primera década del s. XXI y

de thrillers y dramas en la segunda. En el gráfico no hemos incluido las películas de ciencia ficción y de acción y aventuras porque su recorrido es bastante lineal y no destaca demasiado, de esta forma se facilita la lectura del gráfico por haber menos elementos.

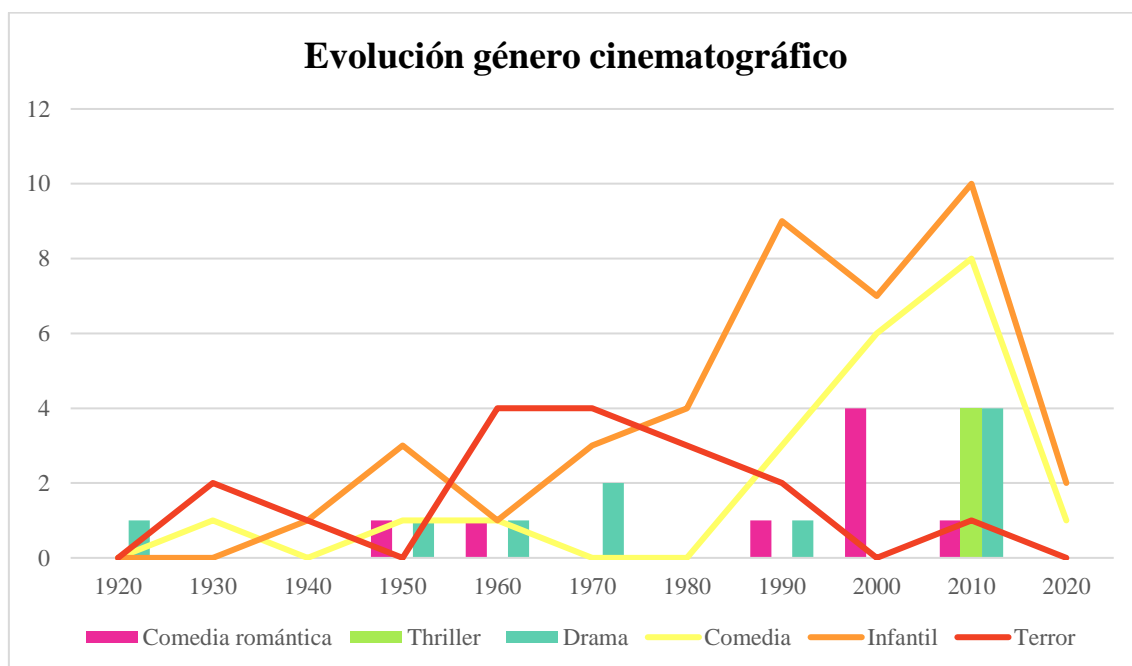


Gráfico 4. Evolución géneros cinematográficos

Fuente: elaboración propia

El hecho de que los gatos predominaran en las películas de terror hasta la década de los 80 quizás se debe a los restos de la asociación de los gatos con el demonio. Posteriormente, con la llegada de internet y plataformas como Youtube, que se llenaron de vídeos de adorables gatitos, éstos pasarían a ser vistos como animales divertidos, lo cual explicaría el dominio de la comedia y las películas infantiles en estos últimos años.

Después de ofrecer una visión general, es momento de centrarnos en los personajes de forma individual. En este caso sólo tendremos en cuenta las 71 películas vistas y las tablas completadas, que suponen en total 100 gatos o grupo de gatos (en ocasiones hemos considerado un grupo de gatos como un solo personaje debido a sus características homogéneas).

En términos generales, el reparto entre gatos que proyectan una imagen positiva o una imagen negativa es muy similar. En el siguiente gráfico podemos observar cómo el 41% de los gatos proyecta una imagen positiva frente al 39% que proyecta una imagen negativa. Además, un 20% de los gatos proyecta una imagen neutra.

Imagen que proyectan los gatos

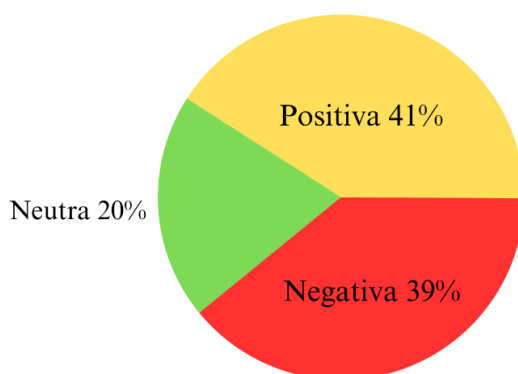


Gráfico 5. Imagen que proyectan los gatos

Fuente: elaboración propia

Si observamos este aspecto a lo largo del tiempo, en el siguiente gráfico podemos observar cómo hasta los años 2000 el número de gatos que proyectaban una imagen negativa era mayor que los que proyectaban una imagen positiva o neutra, a excepción de la década de los 70, cuando se estrenaron películas como *Los aristogatos* (1970). Este hecho puede ir relacionado con el gráfico 4 en el que veíamos cómo el género cinematográfico favorito de los gatos fue el terror hasta la década de los 80 y a partir de entonces tomaban el relevo las películas infantiles y las comedias.

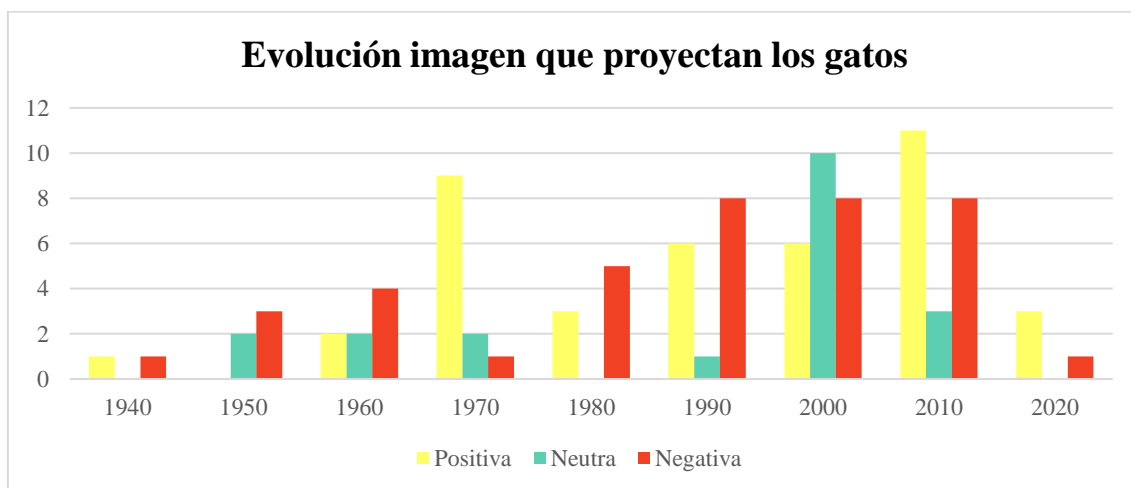


Gráfico 6. Evolución de la imagen que proyectan los gatos

Fuente: elaboración propia

Dependiendo del género la proyección de los gatos es diferente. En el gráfico que se muestra a continuación podemos ver la imagen que proyectan los gatos según el género cinematográfico al que pertenece.

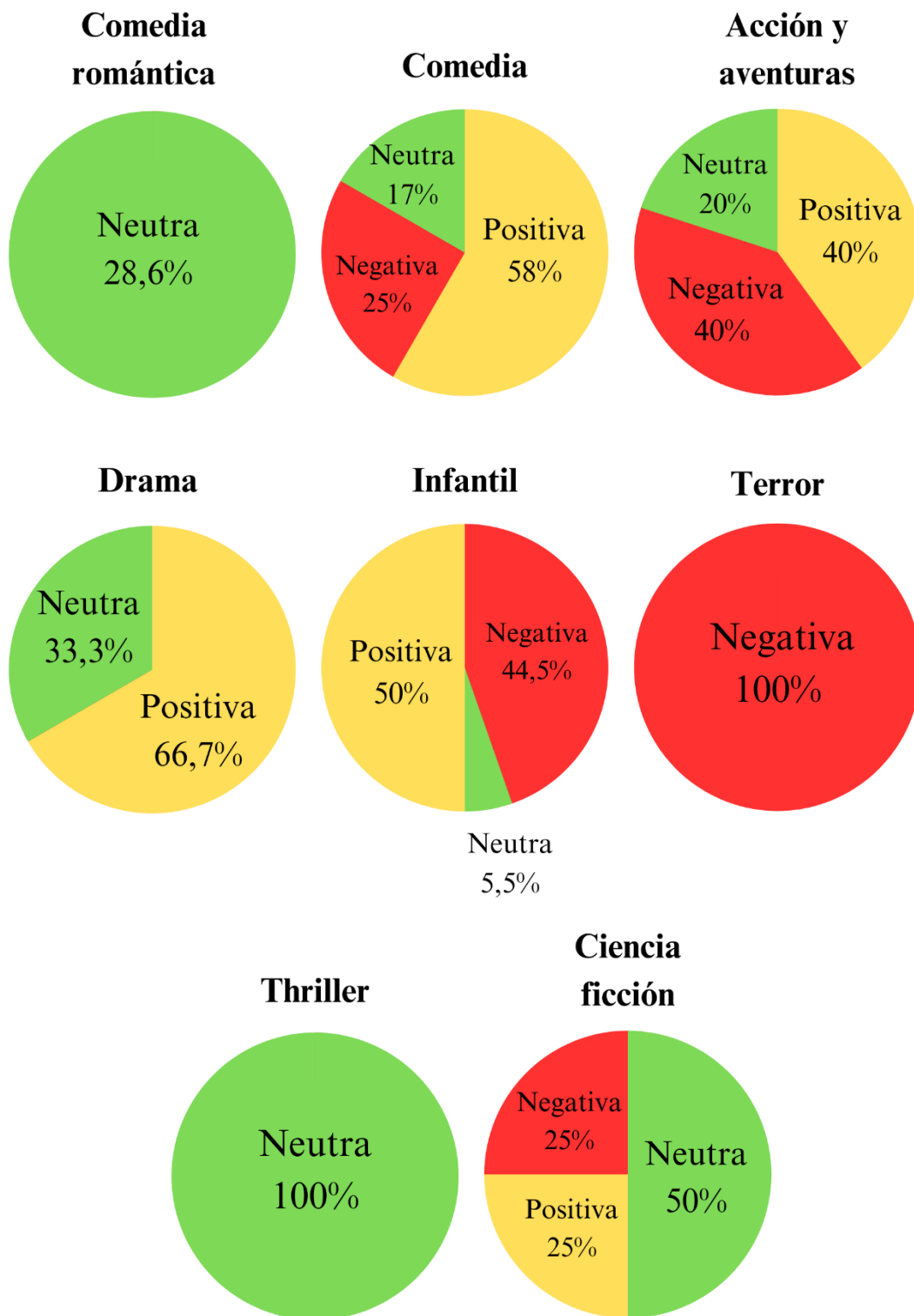


Gráfico 7. Proyección de ellos gatos según el género cinematográfico

Fuente: elaboración propia

En las películas de terror el 100% de los gatos proyectan una imagen negativa. Algo similar sucede con la comedia romántica y el thriller, donde el 100% de los gatos proyecta una imagen neutra. Esto se debe a que la mayoría de gatos que aparecen en estas películas

tienen un papel menor, es decir, son personajes terciarios. En las películas de comedia, dramáticas e infantiles predominan los gatos que proyectan una imagen positiva, aunque en esta última el porcentaje está muy ajustado. Por último, en las películas de ciencia ficción y de acción y aventuras encontramos el mismo número de gatos que proyectan tanto una imagen positiva como una imagen negativa. Es importante recordar que no todos los géneros tienen el mismo peso, como mostrábamos en el gráfico 3.

Sin embargo, estos datos son muy relativos ya que no todos los gatos tienen la misma categoría. El 41% de los gatos forman parte de los personajes protagonistas frente al 43% que forma parte de los personajes secundarios. Por último, el 16% son terciarios, es decir, ocupan el tercer nivel.

Si ponemos el foco en los personajes principales, podemos observar que el porcentaje de gatos con imagen positiva es muy alto, un 70,7%, frente al 22% que proyecta una imagen negativa y solamente el 7,3% de los personajes principales proyecta una imagen neutra. Sin embargo, si nos centramos en los personajes secundarios o terciarios los porcentajes son muy diferentes. En los personajes secundarios predominan los gatos que proyectan una imagen negativa con un 55,8%, mientras que la imagen positiva sólo la forman un 27,9%, y la imagen neutra un 16,3%. En cuanto a los personajes del tercer nivel, ninguno proyecta una imagen positiva, sino que predominan los que proyectan una imagen neutra con un 62,5% o negativa con un 37,5%.

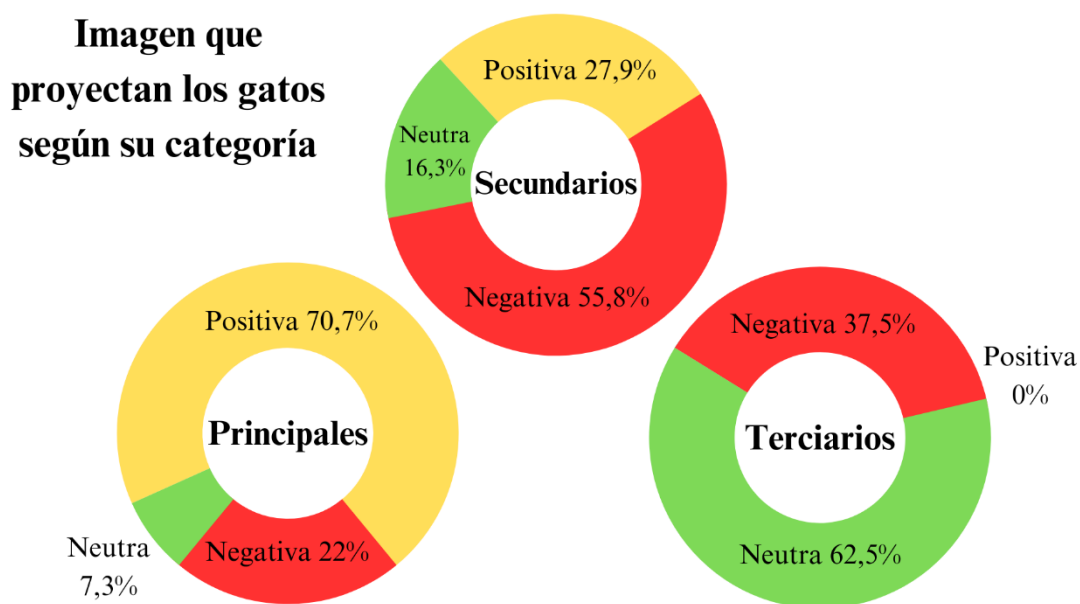


Gráfico 8. Imagen que proyectan los gatos según su categoría

Fuente: elaboración propia

Esto se explica por diversos factores. En primer lugar, es muy habitual que los gatos tengan una labor de acompañamiento, especialmente de villanos, ya sean humanos o gatunos, lo cual explicaría los elevados porcentajes de personajes secundarios o terciarios que proyectan una imagen negativa. Algunos ejemplos son el gato del villano Scolex en el *Inspector Gadget* (1999), el Señor Baldomero que acompaña al Doctor Maligno en *Austin Powers: misterioso agente internacional* (1997), Azrael que acompaña al villano Gargamel en *Los pitufos* (2011) o el gato del villano Blofeld en *Desde Rusia con amor* (1963). En esta última ni si quiera aparece el villano, sino que simplemente vemos una mano acariciando un gato como símbolo de poder y maldad.



Figura 16. Gato de Blofeld

Fuente: *Desde Rusia con amor* (1963) - Terence Young

Por otro lado, hemos observado que cuando los gatos son los protagonistas suelen formar parte del grupo de los héroes como Tom en *Tom y Jerry: la película* (1992), Silvestre en *Space Jam* (1996), Garfield en *Garfield: la película* (2004), el Gato con Botas en *Shrek 2* (2004), Chloe en *Mascotas* (2016) o Belle en *Mascotas unidas* (2019). Aunque generalmente en estas películas están acompañados de otros animales y es muy raro ver exclusivamente gatos en el lado de “los buenos”, y, sin embargo, si es habitual encontrar únicamente gatos en el lado de “los malos” como en *La dama y el vagabundo* (1955), *La Cenicienta* (1950) y *La Cenicienta 2* (2002) o en la primera entrega de *Como perros y gatos* (2001).

Por último, el elevado porcentaje de personajes neutros en aquellos de tercer nivel se explica por la presencia de gatos reales que no hablan ni tienen ninguna característica extra, sino que simplemente son gatos y no tienen un papel muy importante en la historia.

Esto sucede en películas como *Perdida* (2014), *A propósito de Llewyn Davis* (2013) o *Mi gato Angus, mi primer morreo y el plasta de mi padre* (2008).

4.3. GATOS REALES Y GATOS ANIMADOS

De los 100 gatos (o grupos de gatos) analizados, el 32% son gatos reales que se comportan como tal, y el otro 68% son gatos animados. En este caso, con gatos animados no sólo nos referimos a aquellos hechos por animación sino también a gatos reales que tienen la capacidad de hablar o actuar de una forma diferente a su naturaleza, por ejemplo el uso de armas. En el siguiente gráfico podemos observar cómo los gatos reales suponen el 93,7% de los gatos de tercer nivel y apenas el 20% de los personajes principales y secundarios.

Porcentaje de gatos reales o animados según su categoría

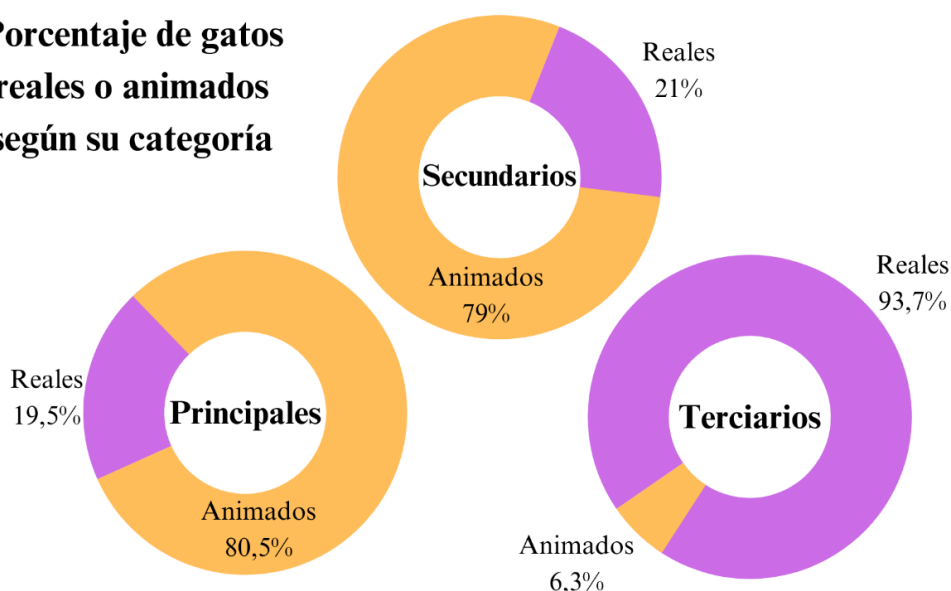


Gráfico 9. Porcentaje de gatos reales o animados según su categoría

Fuente: elaboración propia

Como hemos mencionado anteriormente, trabajar con gatos es complicado, por eso los papeles protagonistas o secundarios son generalmente para gatos animados que se pueden expresar mejor y aportan riqueza a la historia.

Los gatos reales se utilizan generalmente para las películas de terror, dramas y comedias románticas y los gatos animados para las películas infantiles.

4.4. RELACIÓN CON OTROS PERSONAJES

Si prestamos atención a la relación que tienen los gatos con otros personajes observamos que cuando los gatos forman parte del grupo de los villanos, sus enemigos son habitualmente perros y/o ratones. Respecto a los ratones, en *Fievel y el nuevo mundo* (1986) y *Fievel va al Oeste* (1991) los gatos son villanos que quieren esclavizar a los ratones. De hecho, los ratones se mudan a Nueva York porque supuestamente no hay gatos. Es curioso que en estas películas también encontramos al gato Tigre, que es amigo de los ratones porque es vegetariano. Esta rivalidad también la encontramos en películas como en *La Cenicienta* (1950) o *Stuart Little* (1999). Se observa que cuando los gatos proyectan una imagen negativa atacan o comen ratones, mientras que los que proyectan una imagen positiva son amigos de ellos. Creemos que esto puede deberse al hecho de que la mascota de Walt Disney es el ratón Mickey, por tanto, los personajes aliados de estos animales forman parte de “los buenos” y aquellos que quieren comérselos están en el lado de los villanos.



Figura 17. Gato atormentando ratones

Fuente: *Fievel y el nuevo mundo* (1986) - David Lowell Rich

En cuanto a los perros, hemos encontrado en varias ocasiones referencias a la rivalidad histórica entre perros y gatos. En un par de ocasiones se menciona el Antiguo Egipto como origen de esta rivalidad. En *Buddies: cazadores de tesoros* (2012) un perro evitó que un gato robara un collar mágico provocando el destierro de los gatos y dejando a los perros como mejor amigo del hombre. En *Como perros y gatos* (2001) se explica que los perros salvaron a los humanos de la esclavitud de los gatos en el Antiguo Egipto. En esta

película los perros están en el lado de los héroes y los gatos en el de los villanos, rodeados de un ambiente de terror con mansiones terroríficas y tormentas eléctricas. Esta rivalidad en algunas ocasiones se ve reflejada por el miedo de los gatos hacia los perros. Max el perro protagonista de *Mascotas* (2016) dice “no se puede querer tanto a un gato como a un perro, eso dicen”.

No obstante, existen algunas excepciones en las que perros y gatos o ratones y gatos son amigos, sobre todo en las películas de animación. Algunos ejemplos los encontramos en *Los aristogatos* (1970), *101 dálmatas* (1961), *Los rescatadores* (1977) o *Mascotas* (2016). Con el resto de animales la relación es buena normalmente.

Entre gatos se llevan muy bien generalmente como Garfield y sus vecinos en *Garfield: la película* (2004) aunque en alguna ocasión sí se ha dado el enfrentamiento entre ellos como en *Como perros y gatos: la revancha de Kitty Galore* (2010) o *Tom y Jerry: la película* (1992).

Respecto a los humanos, podemos observar que en general los gatos callejeros no tienen buena relación con ellos, sin embargo los gatos caseros sí mantienen una buena relación con sus dueños aunque algo indiferente con el resto. En algunas películas de terror atormentan a los humanos por sus hechos actuando como defensores de la justicia.



Figura 18. Wylie

Fuente: *La gata en la terraza* (1969) - David Lowell Rich

Respecto al hogar, en el siguiente gráfico podemos ver que el 54% de los gatos en el cine son caseros y tienen unos dueños que les cuidan frente al 46% que son gatos callejeros.



Gráfico 10. Hogar de los gatos

Fuente: elaboración propia

4.5. CARACTERÍSTICAS DE LOS GATOS

En este apartado nos centraremos en las características físicas de los gatos así como en su personalidad. En primer lugar, podemos observar cómo el número de gatos es muy superior al de gatas, con un 74% y 26% respectivamente. Creemos que puede deberse a que la histórica falta de representación femenina en el cine se traslada también a otros personajes como es en este caso los gatos. Podemos ver también que el porcentaje de gatas que proyectan una imagen negativa es superior al de la imagen positiva mientras que en los gatos es al revés. No obstante son unas variaciones muy pequeñas.

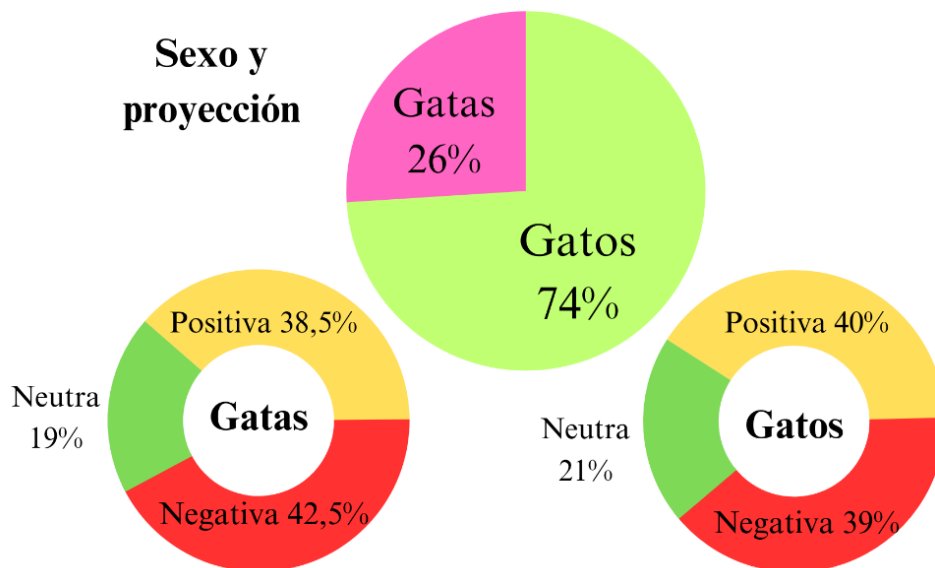


Gráfico 11. Sexo y proyección de los gatos

Fuente: elaboración propia

Si nos centramos en la edad, en el siguiente gráfico podemos observar cómo el 91% de los gatos son adultos, frente al 8% de cachorros y el 1% de ancianos.

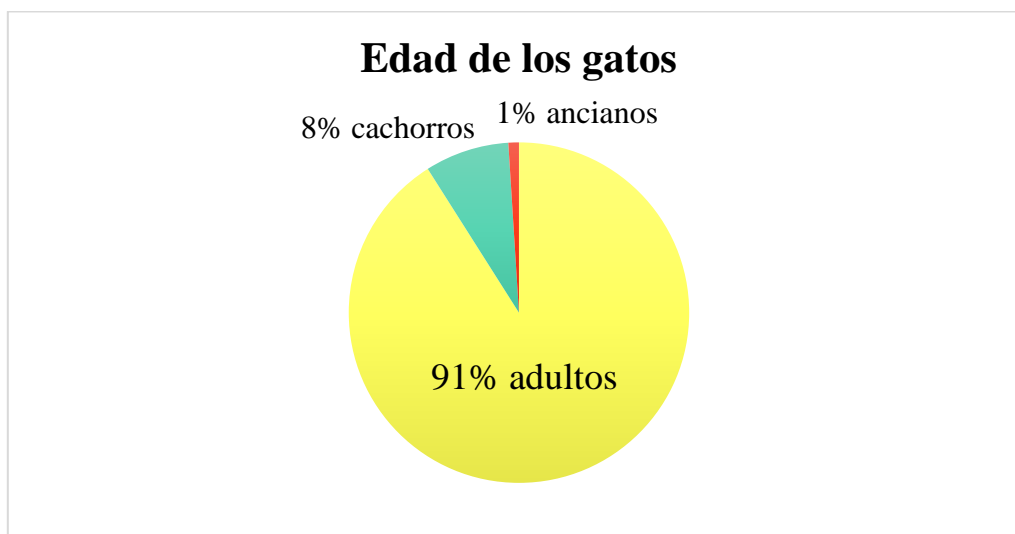


Gráfico 12. Edad de los gatos

Fuente: elaboración propia

El único gato anciano es sabio y cariñoso, incluso mantiene una buena relación con los ratones. Respecto a los cachorros, son en su mayoría traviesos, juguetones, torpes y curiosos, y proyectan una imagen muy positiva, a excepción de Yzma en *El emperador y sus locuras* (2000), una villana que se transforma en una gatita adorable pero malvada. Los adultos, en cambio, son un grupo muy heterogéneo y difícil de analizar.

Podemos encontrar algunos gatos gordos, aunque no es lo más habitual, solamente suponen el 11%. Algunos de ellos son malvados como Lucifer en *La Cenicienta* (1950) o Felicia en *Basil, el ratón superdetective* (1986), mientras que otros proyectan una imagen positiva como Chloe en *Mascotas* (2016) o Nube en *Gatos* (2018). Éstos suelen ser vagos y perezosos y les gusta mucho comer.

Por otro lado, hemos encontrado que el 10% de los gatos son antropomórficos, llevan ropa, andan sobre dos patas, se comportan como humanos... La imagen que proyectan es positiva en algunas ocasiones y negativa en otras. Ejemplos de ello son Silvestre en *Space Jam* (1996) o Gedeón en *Pinocho* (1940).

En cuanto a los gatos que proyectan una imagen negativa, hemos observado que aquellos que pertenecen a las películas de animación tienen en algunas ocasiones los ojos amarillos como rasgo característico de maldad. En los gatos reales se representa con los ojos brillantes, sobre todo en la oscuridad. Este factor no lo encontramos solo en los gatos

malvados sino que también se observa en los villanos de otras películas como los Sith en la saga cinematográfica de *Star Wars* (1977 - actualidad) creada por George Lucas (Romero, 2023).



Figura 19. Lucifer

Fuente: *La Cenicienta* (1950) - Clyde Geronimi, Hamilton Luske y Wilfred Jackson

Si nos centramos en el color del pelaje podemos observar que los gatos negros están en su gran mayoría relacionados con las películas de terror o aquellas en las que aparecen brujas. Generalmente son misteriosos y enigmáticos y en ocasiones hasta cometen algunos asesinatos.

También encontramos un gran número de gatos anaranjados, sin embargo, de ellos no se extrae ninguna conclusión ya que son un grupo muy heterogéneo. Sucede lo mismo con los gatos grises y los atigrados.

En términos generales, las características físicas y la personalidad de los gatos son muy variadas, con lo cual resulta muy difícil extraer patrones de comportamiento o aspecto.

4.6. ASPECTOS A DESTACAR

Tras el visionado de las películas, hay ciertos aspectos que nos han llamado la atención. En primer lugar, es muy habitual encontrar gatos en películas sobre brujas. A pesar de esto, la imagen que proyectan es en general positiva o neutra, debido a que muchas de estas películas están dirigidas a un público infantil y muestran a las brujas como personas mágicas y buenas.



Figura 20. Nicky y Jiji

Fuente: *Nicky, la aprendiz de bruja* (1989) - Hayao Miyazaki

Por otro lado, hemos observado que el estereotipo de “loca de los gatos” se repite en numerosas ocasiones incluso en películas actuales. En películas como *La gata en la terraza* (1969), *Como perros y gatos: la revancha de Kitty Galore* (2010), *La casa mágica* (2013) y *Mascotas* (2016) aparecen algunas escenas en las que se ve a una mujer de avanzada edad viviendo con muchos gatos. Las mujeres se muestran despistadas sin enterarse mucho de lo que sucede a su alrededor dejando a los gatos campar a sus anchas. Además, en *El gato con botas* (2011) el propio gato con botas dice “los que tienen gatos están locos”. Por otro lado, Prince en *Garfield 2* (2006) dice “¿por qué los raritos prefieren un gato que un perro?”



Figura 21. Loca de los gatos

Fuente: *Mascotas 2* (2019) - Chris Renaud y Jonathan del Val

En relación con la “loca de los gatos” hemos observado que de los gatos que tienen hogar sus dueños son en un 69% mujeres frente a un 31% de hombres. Esto podría explicarse por la antigua vinculación de los gatos con las brujas y también con la fertilidad, protección y fecundidad.

La creencia de que los gatos planean dominar el mundo también se representa en las películas, concretamente en *Como perros y gatos* (2001), *Como perros y gatos: la revancha de Kitty Galore* (2010) y *Buddies: cazadores de tesoros* (2012).

También hemos podido observar que cuando aparece un conjunto de gatos, a excepción de *Los aristogatos* (1970) y *Gatos* (2018), se trata de gatos callejeros liderados por otro gato que proyectan una imagen negativa, como si de una banda criminal se tratara, que atacan todos juntos y coordinados. Podemos verlo en películas como *Mascotas* (2016), *Tom y Jerry: la película* (1992), *Stuart Little* (1999), *Fievel va al Oeste* (1999), *Fievel en el nuevo mundo* (1986) y *Como perros y gatos* (2001). Además, es habitual encontrar más de un gato en las películas infantiles, a diferencia del resto de géneros donde lo más habitual es que aparezca sólo un gato.



Figura 22. Ozone y sus secuaces

Fuente: *Mascotas* (2016) - Chris Renaud y Yarrow Cheney

También hemos observado que en algunas ocasiones los humanos u otros animales se transforman en gatos, generalmente por error. Algunos mantienen sus características anteriores, es decir, si eran buenos (o malos) como humanos también como gatos. Esto sucede en películas como *Soul* (2020) o *Siete vidas, este gato es un peligro* (2016). Sin embargo, en películas como *Desencantada: vuelve Giselle* (2022) la ardilla compañera de Giselle se transforma en un gato malvado debido a que Giselle se está transformando

también en la malvada madrastra. La propia Giselle dice “las madrastras malvadas no tienen ardillas simpáticas como amigas, tienen gatos malvados”.

Por último, hemos visto que los gatos en las películas de terror adquieren un papel activo a pesar de que no forman parte de los gatos animados que hemos mencionado antes. Son varios los que asesinan a una serie de personas, unas veces por justicia, otras por maldad. Están vinculados con el más allá y parece que ellos son los que llevan el mal.



Figura 23. Church

Fuente: *Cementerio viviente* (1989) – Mary Lambert

CONCLUSIONES

A lo largo de la historia los gatos han representado diferentes papeles en la sociedad. Desde que comenzaron a convivir con los humanos, hace 5.000 años aproximadamente, la relación de las diferentes culturas con estos felinos ha ido cambiando y evolucionando. En las antiguas religiones como la egipcia o la mitología nórdica eran animales venerados y símbolo de fertilidad y protección. Sin embargo, con la expansión del cristianismo fueron asociados con el demonio y la brujería y, en consecuencia, perseguidos. En la actualidad sólo quedan algunas supersticiones en torno a estos animales que en muchas ocasiones se traduce en desconfianza y miedo.

En este trabajo hemos tratado de descubrir si el cine ha influido en esa imagen negativa de desconfianza y miedo que muchas personas tienen ante estos animales. Para ello, uno de los objetivos que planteábamos al inicio del trabajo era estudiar cómo había influido el cine en la sociedad. Después de buscar y seleccionar información al respecto podemos afirmar que desde su invención a finales del s.XIX, el cine se ha convertido en un poderoso medio de comunicación que influye en diferentes ámbitos de la sociedad como la moda o el lenguaje. Además de entretener, en muchas ocasiones es el encargado de perpetuar estereotipos y prejuicios, y mostrarnos cómo deben ser nuestras relaciones o cuales deben ser nuestras aspiraciones e ideales de vida. También ha sido utilizado durante muchos años como propaganda política y es capaz de cambiar la percepción que tenemos sobre algunas personas, lugares o animales.

Nuestro objetivo principal era descubrir si el cine había contribuido a la mala imagen de los gatos, pero después de realizar una laboriosa investigación no hemos podido obtener una única respuesta. Son muchas las variables que hemos encontrado por lo que creemos que no es tan sencillo responder rotundamente con sí o no.

En términos generales, hemos observado que en las películas encontramos casi el mismo número de gatos que proyectan una imagen positiva (41%) que los que proyectan una imagen negativa (39%). Al ser unos porcentajes muy similares la información que aportan no es muy determinante, pero si lo observamos a lo largo del tiempo descubrimos que hasta la década de los años 90, incluso años 2000, el número de gatos “malos” es superior al de gatos “buenos”. De esta forma podríamos decir que, en general, el cine durante el siglo XX mostraba a los gatos como animales malvados pero a partir de los años 2000

esta tendencia cambió y en la actualidad se muestran como animales más amistosos y divertidos.

Además, dependiendo del género cinematográfico al que pertenezca la película, los gatos son más propensos a proyectar una imagen u otra. Hemos descubierto que las películas en las que aparecen gatos son en un 34% infantiles. En ellas el número de gatos “buenos” y “malos” es muy similar. Por otro lado, las películas de comedia suponen un 20%, y en ellas predominan los gatos que proyectan una imagen positiva. Sin embargo, el tercer género favorito de los gatos es el terror (15%), y en él todos proyectan una imagen negativa. También hemos observado que hasta la década de los 70 se producían muchas películas de terror en las que los gatos tenían papeles importantes pero a partir de los 80 donde más gatos encontramos es en las películas infantiles y las comedias.

Respecto a sus características, no hemos encontrado ningún patrón que pueda determinar a priori si un gato es “bueno” o “malo” cuando lo vemos en una película debido a la diversidad de personajes: algunos son gordos, otros antropomórficos, tienen diferente color en el pelaje...

Lo que sí hemos observado es una rivalidad con perros y ratones que pone a los gatos en el lado de los villanos continuamente. Se observa también que si un grupo está formado únicamente por gatos, los más probable es que sean “los malos de la película”, sin embargo, si dentro de ese grupo encontramos otros animales, en ese caso formarán parte de los héroes. Además, hemos descubierto que cuando los villanos son humanos es muy habitual que su mascota sea un gato como símbolo de maldad.

Por último, nos gustaría comentar que para completar el trabajo hemos realizado una encuesta para preguntar si creen que el cine influye en la sociedad y de qué manera, cuál es su opinión sobre los gatos, y si creen que el cine ha influido en la percepción que tienen sobre estos animales. Sin embargo, solamente obtuvimos 40 respuestas y el rango de edad de los encuestados era muy reducido, así que consideramos que no era lo suficientemente representativa. No obstante, hemos incluido un breve resumen de los resultados en el ANEXO IV.

Para concluir, como ya adelantábamos no podemos contestar de manera rotunda al objetivo principal de este trabajo. En definitiva, consideramos que el cine no ha sido justo con el papel que han desarrollado los gatos, por lo menos en el siglo XX. Relacionarlos con la villanía continuamente no ha jugado a su favor. Además, los gatos en las películas

de terror dan verdadero miedo y no es de extrañar que algunas personas desconfíen de estos animales por este tipo de películas, en ese caso, sí podríamos afirmar que el cine ha influido en la mala imagen de los gatos. Si bien es cierto, en los últimos años esto ha cambiado. Las películas de terror con gatos son menos habituales y no encontramos muchos ejemplos de gatos malvados ni de nuevos villanos cuya mascota sea un gato. Parece que esos estereotipos están desapareciendo. De esta forma, creemos que un niño que crezca viendo las nuevas películas de gatos tendrá una mejor percepción de ellos que quien haya crecido viendo películas más antiguas.

BIBLIOGRAFÍA Y WEBGRAFÍA

- Altman, R. (1999). Los géneros cinematográficos. Paidós.
- Avilés, J. L. (2015). La revista Time ya predijo el 'boom' de los gatitos en 1981 (y luego se arrepintió). *El Confidencial*. https://www.elconfidencial.com/tecnologia/2015-06-13/la-revista-time-ya-predijo-el-boom-de-los-gatitos-en-1981-y-luego-se-arrepintio_881616/
- Balter, M. (2014). Earliest dinosaurs may have sported feathers. *Science*. <https://www.science.org/content/article/earliest-dinosaurs-may-have-sported-feathers>
- Barros, S. (1995). La historia del cine. *Revista sucesos*, 10. <http://www.librosmaravillosos.com/historiacine/pdf/La%20Historia%20del%20Cine%20-%20Revista%20Sucesos%20N%2010.pdf>
- Beorlegui, A. (2016). Cómo influye el cine en la sociedad. *Revista esfinge*. <https://www.revistaesfinge.com/2016/10/como-influye-el-cine-en-la-sociedad/>
- BBC News. (2015). Cómo una película dañó para siempre la reputación del tiburón. *BBC News*. https://www.bbc.com/mundo/noticias/2015/06/150608_tiburon_blanco_terror_pelicula_cch
- Calderaro, R. (2022). ¿Qué tiene un gato en la cabeza? Mitos y prejuicios bajo la lupa de la ciencia. *Télam*. <https://www.telam.com.ar/notas/202208/602650-gato-comportamiento-mitos-estudios.html>
- Castillo Munguía, A. P. y Loss Jardim, L. (2020). El lienzo de un esquizofrénico: el arte como relato subjetivo. *En-claves del pensamiento*, 14(27), 59-86. https://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1870-879X2020000100059
- Cuesta, A. (2017). Las extravagantes gatas de Théophile Steinlen. *Jot Down*. <https://www.jotdown.es/2017/11/las-extravagantes-gatas-de-theophile-steinlen/>
- Delmas, M. (2021). Le premier film avec un chat des frères Lumière mis en couleurs et en 4K (1899). *Creapills*. <https://creapills.com/premier-film-chat-lumiere-20210205>
- Dhruv Bose, S. (2021). The top 10 greatest Andy Warhol films. *Far out magazine*. <https://faroutmagazine.co.uk/andy-warhol-10-greatest-films/>

- Dowling, S. (2019). ¿Por qué creemos que los gatos son menos cariñosos y amigables que los perros? (y cuán cierto es eso). *BBC News*. <https://www.bbc.com/mundo/vert-fut-50490320>
- Escribano, J. (2022). Las 11 mejores películas con animales para ver en familia. *Hobby consolas*. <https://www.hobbyconsolas.com/reportajes/mejores-peliculas-animales-ver-familia-1045037>
- Ferrer, S. (2015). El 'Velociraptor' que nunca existió y otros cinco errores científicos de 'Jurassic World'. *El confidencial*. https://www.elconfidencial.com/tecnologia/2015-06-15/ciencia-jurassic-world-park-mosasauro-indominus-rex-plumas_886743/
- Fogle, B. (1998). Enciclopedia del gato. Acento.
- Fogle, B. (2009). *Gatos*. Espasa.
- García Riesco, J. A. (2020). *Propaganda y cine: las guerras mundiales*. Instituto Español de Estudios Estratégicos. https://www.ieee.es/Galerias/fichero/docs_opinion/2020/DIEEEEO6_2020JESGAR_cine.pdf
- Ghirlanda, S., Acerbi, A., Herzog, H. (2014). Dog Movie Stars and Dog Breed Popularity: A Case Study in Media Influence on Choice. *PLOS ONE*. <https://doi.org/10.1371/journal.pone.0106565>
- Ibars Fernández, R. y López Soriano, I. (2006). La historia y el cine. *CLIO*, 32. <http://clio.rediris.es/n32/historiaycine/historiaycine.pdf>
- Jia, L., Yang, X., & Jiang, Y. (2022). The Pet Exposure Effect: Exploring the Differential Impact of Dogs Versus Cats on Consumer Mindsets. *Journal of Marketing*, 86(5), 42–57. <https://doi.org/10.1177/00222429221078036>
- Jiménez, P. (2016). ¡Cuidado! Se estrenan películas de animales. *Cultura animal*. <https://culturaanimal.es/2016/07/19/cuidado-se-estrenan-peliculas-de-animales/>
- Lastra, E. (2020). Un gato negro trae la buena suerte a su descreído dueño en este entrañable spot de lotería. *Marketing Directo*. <https://www.marketingdirecto.com/marketing-general/publicidad/gato-negro-trae-buena-suerte-dueno-spot-loteria>
- Llorca, A. (2020). El estereotipo de la solterona, desde los juicios por brujería a la loca de los gatos. *Verne El País*. https://verne.elpais.com/verne/2020/03/12/articulo/1584013113_833854.html

- Mendiola, J. (2010). Los cien gatos de IKEA. *El Confidencial*.
https://www.elconfidencial.com/tecnologia/2010-09-14/los-cien-gatos-de-ikea_774261/
- Méndiz, A. (2008). La influencia del cine en los jóvenes y en la familia. *La familia, paradigma de cambio social*, 171-190.
<https://www.unav.edu/documents/58292/7179289/La+influencia+del+Cine+en+la+familia.pdf>
- Millán Alonso, S. (2013). Telefónica UK recurre al lema 'Be more dog' para lanzar el 4G. *Cinco Días, El País*.
https://cincodias.elpais.com/cincodias/2013/07/05/empresas/1373012798_312192.html
- Monleón, V. (2020). El consumo de películas Disney desde una mirada animalista. *Estudios Artísticos: revista de investigación creadora*, 7(11) pp. 232-247.
<https://doi.org/10.14483/25009311.17555>
- Morales Romo, B. (2017). El cine como medio de comunicación social: luces y sombras desde la perspectiva de género. *Fonseca, Journal of Communication*, 15, 27-42.
<https://doi.org/10.14201/fjc2017152742>
- Morocho Gayo, G., Nieto Ibáñez, J. M. y Nodar Domínguez, A. (1994). *Esopo y Babrio: Antología de fábulas griegas*. Universidad de León.
<https://buleria.unileon.es/handle/10612/12370>
- Moschino, S. (2012). Cuando la publicidad habla por sí misma. *Puro Marketing*.
<https://www.puromarketing.com/25/12106/cuando-publicidad-habla-misma>
- National Geographic. (2019). La hermosa leyenda detrás del famoso gato de la suerte. National Geographic. <https://www.ngenespanol.com/culturas/leyenda-famoso-gato-de-la-suerte/>
- Pulecio Mariño, E. (2008). *El cine: análisis y estética*. República de Colombia, Ministerio de Cultura.
<https://www.mincultura.gov.co/areas/cinematografia/publicaciones/Documents/El%20Cine%2C%20An%C3%A1lisis%20y%20Est%C3%A9tica.pdf>
- Podhovnik, E. (2016). The Meow Factor - An Investigation of Cat Content in Today's Media. *International Institute of Social and Economic Sciences*.
<https://www.iises.net/proceedings/arts-humanities-conference-venice/table-of-content/detail?article=the-meow-factor-an-investigation-of-cat-content-in-today-s-media-6257>
- Quílez, F. (2014). El protagonismo del gato en el cartel moderno. Un arte popular. *Blog del Museu Nacional d'Art de Catalunya*.

<https://blog.museunacional.cat/es/protagonismo-del-gato-en-el-cartel-moderno-arte-popular/>

- Qureshi, A., Zeeshan, M., Vazquez, M. y Faared, M. (2009). Cat ownership and the Risk of Fatal Cardiovascular Diseases. Results from the Second National Health and Nutrition Examination Study Mortality Follow-up Study. *Journal of Vascular and Interventional Neurology*, 2(1), 132-5.
https://www.researchgate.net/publication/224770630_Cat_ownership_and_the_Risk_of_Fatal_Cardiovascular_Diseases_Results_from_the_Second_National_Health_and_Nutrition_Examination_Study_Mortality_Follow-up_Study
- Rodera, A. (2017). El genocidio de peces payaso y otras curiosidades de 'Buscando a Nemo'. *E-cartelera*. <https://www.ecartelera.com/noticias/39688/curiosidades-buscando-a-nemo/>
- Rodríguez, K. (2016). Este comercial hizo un significativo cover de un clásico disco, con gatos. *Vice*. <https://www.vice.com/es/article/53ayqq/este-comercial-hizo-un-significativo-cover-de-un-clasico-disco-con-gatos>
- Romero, E. (2023). Star Wars: Esta es la razón por la que los Sith tienen ojos amarillos. *IGN Latam*. <https://latam.ign.com/star-wars-movie/94383/feature/star-wars-esta-es-la-razon-por-la-que-los-sith-tienen-ojos-amarillos#:~:text=Los%20Sith%20representan%20el%20odio,los%20malos%20de%20la%20historia%E2%80%9D>.
- Sánchez, J. L. y Carmona, L. M. (2017). Miao, miao, miao. Los gatos en el cine. Diabolo.
- Sánchez Alarcón, I. (1999). El cine, instrumento para el estudio y la enseñanza de la Historia. *Revista comunicar*, 13, 159-164.
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=229985>
- Sargent, J. D., Beach, M. L., Adachi-Mejia, A. M., Gibson, J. J., Titus-Ernstoff, L., Carusi, C. P., Swain, S. D., Heatherton, T. F. y Dalton, M. A. (2005). Exposure to Movie Smoking: Its Relation to Smoking Initiation Among US Adolescents. *American Academy of Pediatrics*, volume 116, 5.
<https://doi.org/10.1542/peds.2005-0714>
- Seara, F. (2022). Los gatos versus Back Market en esta campaña: la tecnología también puede tener varias vidas. *Marketing Directo*.
<https://www.marketingdirecto.com/marketing-general/publicidad/gatos-toman-ciudad-anuncio-back-market>
- Titus-Ernstoff, L., Dalton, M. A., Adachi-Mejia, A. M., Longacre, M. R. y Beach, M. L. (2008). Longitudinal Study of Viewing Smoking in Movies and Initiation of

Smoking by Children. *American Academy of Pediatrics*, volume 121, 1.
<https://doi.org/10.1542/peds.2007-0051>

Ziegler, K. (2014). Estereotipos del cine de Hollywood. *El espectador*.
<https://www.elspectador.com/opinion/columnistas/klaus-ziegler/estereotipos-del-cine-de-hollywood-column-485974/>

ANEXOS

ANEXO I: Listado de películas

Películas vistas:

1. *Pinocho* (1940) – Ben Sharpsteen y Hamilton Luske – infantil (animación)
2. *La cenicienta* (1950) Clyde Geronimi, Hamilton Luske y Wilfred Jackson – infantil (animación)
3. *Alicia en el país de las maravillas* (1951) – Clyde Geronimi, Hamilton Luske y Wilfred Jackson – infantil (animación)
4. *La dama y el vagabundo* (1955) – Clyde Geronimi, Hamilton Luske y Wilfred Jackson – infantil (animación)
5. *El increíble hombre menguante* (1957) – Jack Arnold - ciencia ficción
6. *Me enamoré de una bruja* (1958) – Richard Quine - comedia romántica
7. *The shadow of the cat* (1961) – John Gilling – terror
8. *101 dálmatas* (1961) – Wolfgang Reitherman, Clyde Geronimi y Hamilton Luske – infantil (animación)
9. *Desayuno con diamantes* (1961) – Blake Edwards - comedia romántica
10. *Historias de terror* (1962) – Roger Corman – terror
11. *El viaje increíble* (1963) – Fletcher Markle – acción y aventuras
12. *Desde Rusia con amor* (1963) – Terence Young – acción y aventuras
13. *Un gato del FBI* (1965) – Robert Stevenson – comedia
14. *La gata en la terraza* (1969) – David Lowell Rich – terror
15. *Los aristogatos* (1970) – Wolfgang Reitherman – infantil (animación)
16. *La bruja novata* (1971) – Robert Stevenson – infantil
17. *Harry y Tonto* (1974) - Paul Mazursky - drama
18. *Más negro que la noche* (1975) – Carlos Enrique Taboada – terror
19. *Los rescatadores* (1977) – Wolfgang Reitherman, John Lounsbery y Art Stevens – infantil (animación)
20. *El gato que vino del espacio* (1978) – Norman Tokar - ciencia ficción
21. *Alien: el octavo pasajero* (1979) – Ridley Scott - ciencia ficción
22. *El gato negro* (1981) – Lucio Fulci – terror
23. *Los ojos del gato* (1985) – Lewis Teague – terror

24. *Basil, el ratón superdetective* (1986) – John Musker, Ron Clements, Burny Mattinson y David Michener – infantil (animación)
25. *Fievel y el nuevo mundo* (1986) – Don Bluth – infantil (animación)
26. *Oliver y su pandilla* (1988) – George Scribner – infantil (animación)
27. *Nicky la aprendiz de bruja* (1989) – Hayao Miyazaki – infantil (animación)
28. *Cementerio viviente* (1989) – Mary Lambert – terror
29. *El gato infernal* (1990) – John Harrison – terror
30. *Fievel va al oeste* (1991) – Simon Wells y Phil Nibbelink – infantil (animación)
31. *Tom y Jerry: la película* (1992) – Phil Roman – infantil (animación)
32. *El retorno de las brujas* (1993) – Kenny Ortega – infantil
33. *De vuelta a casa, un viaje increíble* (1993) – Duwayne Dunham – infantil
34. *Babe el cerdito valiente* (1995) – Chris Noonan – infantil
35. *Space Jam* (1996) – Joe Pytka – infantil
36. *Un gato del FBI* (1997) – Bob Spiers – comedia
37. *Austin Powers: misterioso agente internacional* (1997) – Jay Roach – comedia
38. *Stuart Little* (1999) – Rob Minkoff – infantil
39. *Inspector Gadget* (1999) – David Kellogg – comedia
40. *Los padres de ella* (2000) - Jay Roach - comedia
41. *El emperador y sus locuras* (2000) – Mark Dindal – infantil (animación)
42. *Princesa por sorpresa* (2001) – Garry Marshall – comedia romántica
43. *Como perros y gatos* (2001) – Lawrence Guterman – infantil
44. *Saga Harry Potter* (2001-2011) – Chris Columbus, Alfonso Cuarón, Mike Newell y David Yates – acción y aventuras
45. *La cenicienta 2* (2002) – John Kafka – infantil (animación)
46. *Shrek 2* (2004) – Andrew Adamson, Kelly Asbury y Conrad Vernon – comedia (animación)
47. *Garfield: la película* (2004) – Peter Hewitt – comedia
48. *Embrujada* (2005) – Nora Ephron - comedia romántica
49. *Garfield 2* (2006) – Tim Hill – comedia
50. *Bolt* (2008) – Chris Williams y Byron Howard – infantil (animación)
51. *Mi gato Angus, mi primer morreo y el plasta de mi padre* (2008) – Gurinder Chadha – comedia romántica
52. *Los mundos de Coraline* (2009) – Henry Selick – infantil (animación)

53. *Como perros y gatos: la revancha de kitty galore* (2010) – Brad Peyton – infantil
54. *Marmaduke* (2010) – Tom Dey – comedia
55. *El gato con botas* (2011) – Chris Miller – infantil (animación)
56. *Los pitufos* (2011) - Peyo – infantil
57. *Buddies: Cazadores de tesoros* (2012) – Robert Vince – infantil
58. *Saga Los juegos del hambre* (2012-2015) – Gary Ross y Francis Lawrence - ciencia ficción
59. *A propósito de Llewyn Davis* (2013) – Joel Coen y Ethan Coen – drama
60. *La casa mágica* (2013) – Ben Stassen y Jeremy DeGruson – infantil (animación)
61. *Perdida* (2014) – David Fincher – thriller
62. *Mascotas* (2016) – Chris Renaud y Yarrow Cheney – infantil (animación)
63. *Siete vidas, este gato es un peligro* (2016) – Barry Sonnenfeld – comedia
64. *Un gato callejero llamado Bob* (2016) – Roger Spottiswoode – drama
65. *Gatos* (2018) – Gary Wang – infantil (animación)
66. *Mascotas 2* (2019) – Chris Renaud y Jonathan del Val – infantil (animación)
67. *Mascotas unidas* (2019) – Reinhard Klooss – infantil (animación)
68. *Como perros y gatos: La patrulla unida* (2020) – Sean McNamara – infantil
69. *Soul* (2020) – Pete Docter y Kemp Powers – comedia (animación)
70. *Lightyear* (2022) – Angus MacLane – infantil (animación)
71. *Desencantada: la vuelta de Giselle* (2022) – comedia

Películas no vistas por no ser encontradas:

1. *Los amores de Manon* (1927) – Alan Crosland – drama
2. *Satanás* (1934) – Edgar G. Ulmer – terror
3. *El caso del gato negro* (1936) – William McGann y Alan Crosland – terror
4. *Damas del teatro* (1937) – Gregory La Cava – comedia
5. *El gato negro* (1941) – Albert S. Rogell – terror
6. *Rhubarb* (1951) – Arthur Lubin – comedia
7. *Anastasia* (1956) – Anatole Litvak – drama
8. *La comedia de los horrores* (1963) – Jacques Tourneur – terror
9. *Las tres vidas de tomasina* (1963) – Don Chaffey – drama
10. *Siete muertos en el ojo del gato* (1973) – Antonio Margheriti – terror
11. *La maldición de los siete cadáveres* (1974) – Paul Harrison – terror

12. *La centinela* (1977) – Michael Winner - terror
13. *Cazar un gato negro* (1977) – Rafael Romero Marchent – drama
14. *Ghost: más allá del amor* (1990) – Jerry Zucker – drama
15. *Sonámbulos* (1992) – Mick Garris – terror
16. *Asesinos* (1995) – Richard Donner – acción y aventuras
17. *Cada uno busca su gato* (1996) – Cédric Klapisch – comedia romántica
18. *Los gatos no bailan* (1997) – Mark Dindal – infantil (animación)
19. *Un ratoncito duro de roer* (1997) – Gore Verbinski – comedia
20. *Men in black* (1997) – Barry Sonnenfeld - ciencia ficción
21. *Historia de una gaviota (y del gato que le enseñó a volar)* (1998) – Enzo D’Alò – infantil (animación)
22. *Bibi, la pequeña bruja* (2002) – Hermine Huntgeburth – infantil
23. *Haru en el reino de los gatos* (2002) – Hiroyuki Morita – infantil (animación)
24. *Ejecutivo agresivo* (2003) – Peter Segal – comedia
25. *Constantine* (2005) – Francis Lawrence – acción y aventuras
26. *2 días en París* (2007) – Julie Delpy – comedia romántica
27. *Goliath* (2008) – David Zellner – comedia
28. *Un gato en París* (2010) – Jean-Loup Felicioli y Alain Gagnol – thriller (animación)
29. *El gato del Rabino* (2011) – Antoine Delesvaux y Joann Sfar – comedia (animación)
30. *The cat* (2011) – Byun Seung-wook – terror
31. *El gato desaparece* (2011) – Carlos Sorin – thriller
32. *El futuro* (2011) – Miranda July – drama
33. *Rent-a-Cat* (2012) – Naoko Oigami - comedia
34. *Santa claws* (2014) – Glenn Miller – comedia
35. *Samurai Cat* (2014) – Takeshi Watanabe y Yoshitaka Tamaguchi – comedia
36. *The voices* (2014) – Marjane Satrapi - comedia
37. *Avril y el mundo alterado* (2015) – Christian Desmares y Franck Ekinci – acción y aventuras (animación)
38. *Gatos, un viaje de vuelta a casa* (2016), Motonori Sakakibara y Kunihiro Yuyama – infantil (animación)
39. *Elle* (2016) – Paul Verhoeven – thriller
40. *Keanu* (2016) – Peter Atencio – comedia

41. *Tomcat* (2016) – Klaus Händl – drama
42. *Miamor perdido* (2018) – Emilio Martínez-Lázaro – comedia romántica
43. *El asombroso Mauricio* (2022) – Toby Genkel y Florian Westermann – acción y aventuras (animación)
44. *Luck* (2022) – Peggy Holmes – acción y aventuras (animación)

ANEXO II: Gatos animados

PINOCHO (1940)				
NOMBRE	PROYECCIÓN	CATEGORÍA	EDAD	¿HABLA?
Fígaro	Positiva	Secundario	Cachorro	No
CARACTERÍSTICAS			RELACIÓN CON OTROS	
Gatito de color negro y blanco. Juguetón, curioso y un poco torpe.			Buena relación con Pinocho, Geppetto y Cleo (pez).	
NOMBRE	PROYECCIÓN	CATEGORÍA	EDAD	¿HABLA?
Gedeón	Negativa	Secundario	Adulto	No
CARACTERÍSTICAS			RELACIÓN CON OTROS	
Gato antropomórfico mudo. Utiliza ropa ancha y en mal estado. Es torpe y alcohólico. Forma parte de un grupo de ladrones estafadores.			Sigue fielmente al Honrado Juan (zorro), quiere ser como él.	

Tabla 2. Fígaro y Gedeón

Fuente. Elaboración propia.

LA CENICIENTA (1950) Y LA CENICIENTA 2 (2002)				
NOMBRE	PROYECCIÓN	CATEGORÍA	EDAD	¿HABLA?
Lucifer	Negativa	Secundario	Adulto	No
CARACTERÍSTICAS			RELACIÓN CON OTROS	
Gato gordo gris oscuro con sonrisa maliciosa y cara de enfadado. Perezoso, traidor, tramposo y victimista. Disfruta con el mal ajeno. Persigue a los ratones continuamente.			Mala relación con Bruno (perro), los ratones y Cenicienta, normal con las antagonistas.	

NOMBRE	PROYECCIÓN	CATEGORÍA	EDAD	¿HABLA?
Pom pom	Negativa	Secundario	Adulta	No
CARACTERÍSTICAS			RELACIÓN CON OTROS	
Gata blanca, femenina y gorda. Tiene cara de malvada. Persigue a los ratones continuamente.			Indiferente en general. Mala relación con los ratones.	

Tabla 3. Lucifer y Pom Pom

Fuente. Elaboración propia.

ALICIA EN EL PAÍS DE LAS MARAVILLAS (1951)				
NOMBRE	PROYECCIÓN	CATEGORÍA	EDAD	¿HABLA?
Gato de Chesire	Neutra	Secundario	Adulto	Si
CARACTERÍSTICAS			RELACIÓN CON OTROS	
Gato rayado de color rosa, ojos amarillos y sonrisa muy amplia. Puede desaparecerse y quitarse la cabeza. Es vacilón, bromista y está loco.			Indiferente en general.	

Tabla 4. Gato de Chesire

Fuente. Elaboración propia.

LA DAMA Y EL VAGABUNDO (1955)				
NOMBRE	PROYECCIÓN	CATEGORÍA	EDAD	¿HABLA?
Si y Am	Negativa	Secundarias	Adulta	Si
CARACTERÍSTICAS			RELACIÓN CON OTROS	
Gatas siamesas con ojos rasgados. Quieren comerse un pez y destrozan la casa. Después culpan a Reina.			Buena relación con tía Sara pero mala con Reina (perro).	

Tabla 5. Si y Am

Fuente. Elaboración propia.

101 DÁLMATAS (1961)				
NOMBRE	PROYECCIÓN	CATEGORÍA	EDAD	¿HABLA?
Sargento Tibbs	Positiva	Secundario	Adulto	Si
CARACTERÍSTICAS			RELACIÓN CON OTROS	
Gato gris callejero. Miedoso, nervioso y obediente. Ayuda en el rescate de los 101 dálmatas.			Buena relación con los perros, pero mala con los antagonistas.	

Tabla 6. Sargento Tibbs

Fuente. Elaboración propia.

LOS ARISTOGATOS (1970)				
NOMBRE	PROYECCIÓN	CATEGORÍA	EDAD	¿HABLA?
Duquesa	Positiva	Principal	Adulta	Si
CARACTERÍSTICAS			RELACIÓN CON OTROS	
Gata blanca elegante y educada. De clase alta. Es madre de tres cachorros y heredera de una fortuna.			Mala relación con Edgar. Buena con el resto.	
NOMBRE	PROYECCIÓN	CATEGORÍA	EDAD	¿HABLA?
Thomas O'Malley	Positiva	Principal	Adulto	Si
CARACTERÍSTICAS			RELACIÓN CON OTROS	
Gato anaranjado callejero. Aventurero y un Don Juan. Ha visto mucho mundo. Cree que los humanos no se preocupan de sus gatos.			Mala relación con Edgar y el lechero, buena con el resto.	
NOMBRE	PROYECCIÓN	CATEGORÍA	EDAD	¿HABLA?
Marie	Positiva	Principal	Cachorro	Si

CARACTERÍSTICAS			RELACIÓN CON OTROS	
Gatita blanca educada como su madre Duquesa. Es un poco sabionda.			Mala relación con Edgar. Buena con el resto, incluso con Roquefort (ratón).	
NOMBRE	PROYECCIÓN	CATEGORÍA	EDAD	¿HABLA?
Toulouse	Positiva	Principal	Cachorro	Si
CARACTERÍSTICAS			RELACIÓN CON OTROS	
Gatito naranja. Es travieso y juguetón. Quiere ser un gato arrabalero. Le gusta molestar a su hermana Marie.			Igual que el anterior.	
NOMBRE	PROYECCIÓN	CATEGORÍA	EDAD	¿HABLA?
Berlioz	Positiva	Principal	Cachorro	Si
CARACTERÍSTICAS			RELACIÓN CON OTROS	
Gatito negro. Travieso y aventurero.			Igual que el anterior.	
NOMBRE	PROYECCIÓN	CATEGORÍA	EDAD	¿HABLA?
Gato Jazz, Shun Gon, Ruso, Peppo y Hit-katt	Positiva	Secundarios	Adulta	Si
CARACTERÍSTICAS			RELACIÓN CON OTROS	
Gatos de distintas razas y nacionalidades. Divertidos músicos de jazz.			Buena en general	

Tabla 7. Los aristogatos

Fuente. Elaboración propia.

LOS RESCATADORES (1977)				
NOMBRE	PROYECCIÓN	CATEGORÍA	EDAD	¿HABLA?
Rufus	Positiva	Secundario	Anciano	Si
CARACTERÍSTICAS			RELACIÓN CON OTROS	
Gato marrón viejo. Es cariñoso y sabio. Ayuda los ratones a buscar a Jenny.			Buena en general, incluso con los ratones.	

Tabla x. Rufus

Fuente. Elaboración propia.

BASIL, EL RATÓN SUPERDETECTIVE (1986)				
NOMBRE	PROYECCIÓN	CATEGORÍA	EDAD	¿HABLA?
Felicia	Negativa	Secundaria	Adulta	No
CARACTERÍSTICAS			RELACIÓN CON OTROS	
Gata gorda y gris. Es la secuaz del villano Rátigan, se encarga de comerse a quien no le obedece.			Teme a los perros.	

Tabla 8. Felicia

Fuente. Elaboración propia.

FIEVEL Y EL NUEVO MUNDO (1986)				
NOMBRE	PROYECCIÓN	CATEGORÍA	EDAD	¿HABLA?
Tigre	Positiva	Principal	Adulto	Si
CARACTERÍSTICAS			RELACIÓN CON OTROS	
Gato antropomórfico naranja. Es muy grande, tímido y divertido. Se hace amigo de Fievel y le ayuda. No come ratones, es vegetariano.			Al principio forma parte de la banda de Warren T. Rat pero luego de alía con los ratones.	

NOMBRE	PROYECCIÓN	CATEGORÍA	EDAD	¿HABLA?
Warren T. Rat	Negativa	Principal	Adulto	Si
CARACTERÍSTICAS			RELACIÓN CON OTROS	
Gato antropomórfico disfrazado de rata para extorsionar al resto de ratones. Líder de los gatos que atacan a los ratones y destrozan sus ciudades.			Líder de los malvados gatos. Odia a los ratones.	

Tabla 9. Tigre y Warren T. Rat

Fuente. Elaboración propia.

OLIVER Y SU PANDILLA (1988)				
NOMBRE	PROYECCIÓN	CATEGORÍA	EDAD	¿HABLA?
Oliver	Positiva	Principal	Cachorro	Si
CARACTERÍSTICAS			RELACIÓN CON OTROS	
Gatito naranja abandonado al que nadie elige. Es un poco torpe y juguetón. Ayuda a salvar a Jenny.			Amigo de Jenny y de los perros excepto de Georgette.	

Tabla 10. Oliver

Fuente. Elaboración propia.

NICKY, LA APRENDIZ DE BRUJA (1989)				
NOMBRE	PROYECCIÓN	CATEGORÍA	EDAD	¿HABLA?
Jiji	Positiva	Secundario	Adulto	Si
CARACTERÍSTICAS			RELACIÓN CON OTROS	
Gato negro compañero y ayudante de la bruja Nicky. Es un gato simpático y curioso.			Muy buena con Nicky.	

Tabla 11. Jiji

Fuente. Elaboración propia.

FIEVEL VA AL OESTE (1991)				
NOMBRE	PROYECCIÓN	CATEGORÍA	EDAD	¿HABLA?
Miss Kitty	Positiva	Secundaria	Adulta	Si
CARACTERÍSTICAS			RELACIÓN CON OTROS	
Gata antropomórfica color gris claro. Es femenina y educada.			Buena en general. Fue novia de Tigre.	
NOMBRE	PROYECCIÓN	CATEGORÍA	EDAD	¿HABLA?
Cat R. Waul	Negativa	Principal	Adulto	Si
CARACTERÍSTICAS			RELACIÓN CON OTROS	
Gato antropomórfico marrón. Es un empresario tramposo y mentiroso. Engaña a los ratones para que hagan el trabajo sucio y luego comérselos.			Líder de un grupo de gatos malvados. Odia a los ratones.	

Tabla 12. Miss Kitty y Cat R. Waul

Fuente. Elaboración propia.

TOM Y JERRY: LA PELÍCULA (1992)				
NOMBRE	PROYECCIÓN	CATEGORÍA	EDAD	¿HABLA?
Tom	Positiva	Principal	Adulto	Si
CARACTERÍSTICAS			RELACIÓN CON OTROS	
Gato antropomórfico gris. Al principio es enemigo de Jerry, pero por circunstancias se alían, aunque al final nada cambia.			Buena en general excepto con Jerry (ratón) al que quiere cazar.	
NOMBRE	PROYECCIÓN	CATEGORÍA	EDAD	¿HABLA?
Desconocido	Negativa	Terciarios	Adultos	Si

CARACTERÍSTICAS	RELACIÓN CON OTROS
Grupo de gatos callejeros antropomórficos. Son territoriales, irresponsables y les gusta ser villanos.	Odian a los humanos.

Tabla 13. Tom y los gatos callejeros

Fuente. Elaboración propia.

EL EMPERADOR Y SUS LOCURAS (2000)				
NOMBRE	PROYECCIÓN	CATEGORÍA	EDAD	¿HABLA?
Yzma	Negativa	Principal	Cachorro	Si
CARACTERÍSTICAS			RELACIÓN CON OTROS	
Realmente es la villana Yzma que se transforma en una gatita gris por error. Tiene apariencia adorable pero quiere destronar a Kuzco y tiene risa malvada.			Odia a casi todos excepto a su secuaz Kronk.	

Tabla 14. Yzma

Fuente. Elaboración propia.

SHREK 2 (2004) Y EL GATO CON BOTAS (2011)				
NOMBRE	PROYECCIÓN	CATEGORÍA	EDAD	¿HABLA?
Gato con Botas	Positiva	Principal	Adulto	Si
CARACTERÍSTICAS			RELACIÓN CON OTROS	
Gato naranja, antropomórfico, inspirado en el personaje de El Zorro. Es un mercenario y ladrón, mentiroso, misterioso y muy ágil. Utiliza su cara de gato bueno para conseguir lo que quiere. También es muy divertido.			Buena en general excepto con los antagonistas. Se enamora de Kitty.	

NOMBRE	PROYECCIÓN	CATEGORÍA	EDAD	¿HABLA?
Kitty Zarpas Suaves	Positiva	Principal	Adulta	Si
CARACTERÍSTICAS			RELACIÓN CON OTROS	
Gata negra antropomórfica. También lleva botas. Es una mercenaria, ladrona y muy ágil. No tiene garras.			Buena en general excepto con los antagonistas. Se enamora del Gato con Botas.	

Tabla 15. El gato con botas y Kitty zarpas suaves

Fuente. Elaboración propia.

BOLT (2008)				
NOMBRE	PROYECCIÓN	CATEGORÍA	EDAD	¿HABLA?
Mittens	Neutra	Principal	Adulta	Si
CARACTERÍSTICAS			RELACIÓN CON OTROS	
Gata negra callejera esclaviza a las palomas. Es sarcástica, desconfiada y envidia a los perros porque los humanos los adoran.			Odia a los humanos porque su familia la abandonó.	
NOMBRE	PROYECCIÓN	CATEGORÍA	EDAD	¿HABLA?
Gato flaco	Negativa	Secundario	Adulto	Si
CARACTERÍSTICAS			RELACIÓN CON OTROS	
Mascota del villano de la serie que existe dentro de la película. Es listo y le gusta burlarse de Bolt (perro).			Odia a Bolt. Su secuaz es gato gordo.	

NOMBRE	PROYECCIÓN	CATEGORÍA	EDAD	¿HABLA?
Gato gordo	Neutra	Secundario	Adulto	Si
CARACTERÍSTICAS			RELACIÓN CON OTROS	
Mascota del villano de la serie que existe dentro de la película. Es tonto.			Admira a Bolt y es seguidor de gato flaco.	

Tabla 16. Mittens, gato flaco y gato gordo

Fuente. Elaboración propia.

LOS MUNDOS DE CORALINE (2009)				
NOMBRE	PROYECCIÓN	CATEGORÍA	EDAD	¿HABLA?
Gato	Neutra	Secundario	Adulto	Si
CARACTERÍSTICAS			RELACIÓN CON OTROS	
Gato negro. Es enigmático y misterioso. Puede estar en los dos mundos. Acompaña a Coraline, le da consejos y le muestra el camino.			La otra madre le odia y a Coraline no le gusta mucho. Odia a las ratas.	

Tabla 17. Gato

Fuente. Elaboración propia.

LA CASA MÁGICA (2013)				
NOMBRE	PROYECCIÓN	CATEGORÍA	EDAD	¿HABLA?
Trueno	Positiva	Principal	Cachorro	Si
CARACTERÍSTICAS			RELACIÓN CON OTROS	
Gatito naranja. Su familia le abandona. Es torpe, mete la pata sin querer. Ayuda a recuperar la casa.			Buena en general, aunque al principio nadie le quiere.	

Tabla 18. Trueno

Fuente. Elaboración propia.

MASCOTAS (2016) Y MASCOTAS 2 (2019)				
NOMBRE	PROYECCIÓN	CATEGORÍA	EDAD	¿HABLA?
Chloe	Positiva	Principal	Adulta	Si
CARACTERÍSTICAS			RELACIÓN CON OTROS	
Gata gorda y gris azulada. Tiene un problema con la comida. Es sarcástica, arrogante, vaga y pasota.			Buena con sus amigos (perros, pájaros, hámsters...). Tiene dueña.	
NOMBRE	PROYECCIÓN	CATEGORÍA	EDAD	¿HABLA?
Ozone	Negativa	Secundario	Adulta	Si
CARACTERÍSTICAS			RELACIÓN CON OTROS	
Gato esfinge rosa. Es callejero y roba los collares a los perros cuando entran a su territorio.			Lidera una banda de cientos de gatos callejeros.	
NOMBRE	PROYECCIÓN	CATEGORÍA	EDAD	¿HABLA?
Gatos	Negativa	Secundarios	Adultos	Si
CARACTERÍSTICAS			RELACIÓN CON OTROS	
Muchos gatos que viven con una anciana (loca de los gatos) en una casa oscura. Arañan todo y sus ojos brillan en la oscuridad, son terroríficos.			Al principio atacan a Bridget (perra), luego creen que es “la elegida” y la ayudan.	

Tabla 19. *Mascotas* (2016) y *Mascotas 2* (2019)

Fuente. Elaboración propia.

GATOS (2018)				
NOMBRE	PROYECCIÓN	CATEGORÍA	EDAD	¿HABLA?
Nube	Positiva	Principal	Adulto	Si

CARACTERÍSTICAS			RELACIÓN CON OTROS	
Gato gordo y gris. Es perezoso y vago, no quiere salir de casa.			Buena en general. Es el padre de Rayo. Tiene dueña.	
NOMBRE	PROYECCIÓN	CATEGORÍA	EDAD	¿HABLA?
Rayo	Positiva	Principal	Cachorro	Si
CARACTERÍSTICAS			RELACIÓN CON OTROS	
Gatito blanco y naranja. Es juguetón, curioso, aventurero y tiene mucha energía.			Buena en general. Tiene dueña.	
NOMBRE	PROYECCIÓN	CATEGORÍA	EDAD	¿HABLA?
Desconocido	Positiva	Secundario	Adulto	Si
CARACTERÍSTICAS			RELACIÓN CON OTROS	
Gato callejero negro. Tiene un aspecto misterioso. Fue la inspiración del villano.			Buena en general. Fue compañero de Nube.	

Tabla 20. *Gatos* (2018)

Fuente. Elaboración propia.

MASCOTAS UNIDAS (2019)				
NOMBRE	PROYECCIÓN	CATEGORÍA	EDAD	¿HABLA?
Belle	Positiva	Principal	Adulta	Si
CARACTERÍSTICAS			RELACIÓN CON OTROS	
Gata siamesa. Está muy consentida por su dueña, que es rica. Tiene una actitud altiva.			Buena en general, desprecia a los animales callejeros.	

Tabla 21. Belle

Fuente. Elaboración propia.

SOUL (2020)				
NOMBRE	PROYECCIÓN	CATEGORÍA	EDAD	¿HABLA?
Manoplitas/Joe	Positiva	Principal	Adulto	Si
CARACTERÍSTICAS			RELACIÓN CON OTROS	
Gato gordo blanco, negro y naranja. Era un gato terapéutico. El alma de Joe cae accidentalmente en él. Es nervioso.			Buena con su dueña enfermera.	

Tabla 22. Manoplitas/Joe

Fuente. Elaboración propia.

LIGHTYEAR (2022)				
NOMBRE	PROYECCIÓN	CATEGORÍA	EDAD	¿HABLA?
Sox	Positiva	Principal	Adulto	Si
CARACTERÍSTICAS			RELACIÓN CON OTROS	
Es un robot naranja, no tiene expresión en la cara. Es el ayudante y compañero de Buzz, inteligente y con varias habilidades como ojos linterna.			Normal.	

Tabla 23. Sox

Fuente. Elaboración propia.

ANEXO III: Gatos reales

EL INCREÍBLE HOMBRE MENGUANTE (1957)				
NOMBRE	PROYECCIÓN	CATEGORÍA	EDAD	¿HABLA?
Butch	Negativa	Secundario	Adulto	No
CARACTERÍSTICAS			RELACIÓN CON OTROS	
Gato que trata de comerse a su amo el cual es diminuto en una escena de terror.			Normal, excepto con su dueño cuando es pequeño.	

Tabla 24. Butch

Fuente. Elaboración propia.

ME ENAMORÉ DE UNA BRUJA (1958)				
NOMBRE	PROYECCIÓN	CATEGORÍA	EDAD	¿HABLA?
Pyewacket	Neutra	Secundario	Adulto	No
CARACTERÍSTICAS			RELACIÓN CON OTROS	
Gato siamés. Es muy cariñoso y fiel compañero de la bruja Gillian hasta que pierde sus poderes, entonces le abandona.			Muy buena con Gillian hasta que pierde sus poderes.	

Tabla 25. Pyewacket

Fuente. Elaboración propia.

THE SHADOW OF THE CAT (1961)				
NOMBRE	PROYECCIÓN	CATEGORÍA	EDAD	¿HABLA?
Tabitha	Negativa	Principal	Adulta	No

CARACTERÍSTICAS	RELACIÓN CON OTROS
Gata atigrada. Es misteriosa y justiciera. Presencia y comete una serie de asesinatos.	Mala en general.

Tabla 26. Tabitha

Fuente. Elaboración propia.

DESAYUNO CON DIAMANTES (1961)				
NOMBRE	PROYECCIÓN	CATEGORÍA	EDAD	¿HABLA?
Gato	Neutra	Terciario	Adulto	No
CARACTERÍSTICAS			RELACIÓN CON OTROS	
Gato anaranjado. Vive con Holly, pero no le pertenece.			Normal en general.	

Tabla 27. Gato

Fuente. Elaboración propia.

HISTORIAS DE TERROR (1962)				
NOMBRE	PROYECCIÓN	CATEGORÍA	EDAD	¿HABLA?
Desconocido	Negativa	Secundario	Adulto	No
CARACTERÍSTICAS			RELACIÓN CON OTROS	
Gato negro. Es cariñoso y bueno. Atormenta a Montresor por sus actos.			Montresor le odia.	

Tabla 28. *Historias de terror* (1962)

Fuente. Elaboración propia.

EL VIAJE INCREÍBLE (1963)				
NOMBRE	PROYECCIÓN	CATEGORÍA	EDAD	¿HABLA?
Tao	Positiva	Principal	Adulto	No
CARACTERÍSTICAS			RELACIÓN CON OTROS	
Gato siamés. Es juguetón e indisciplinado. Le gusta mucho cazar peces y pájaros. Detesta el agua.			Buena en general.	

Tabla 29. Tao

Fuente. Elaboración propia.

DESDE RUSIA CON AMOR (1963)				
NOMBRE	PROYECCIÓN	CATEGORÍA	EDAD	¿HABLA?
Desconocido	Negativa	Terciario	Adulto	No
CARACTERÍSTICAS			RELACIÓN CON OTROS	
Gato de angora blanco. Es la mascota del super villano de James Bond, líder de SPECTRE, Blofeld.			Buena con su dueño.	

Tabla 30. Gato de Blofeld.

Fuente. Elaboración propia.

UN GATO DEL FBI (1965)				
NOMBRE	PROYECCIÓN	CATEGORÍA	EDAD	¿HABLA?
MG (Maldito Gato)	Neutra	Principal	Adulto	No

CARACTERÍSTICAS	RELACIÓN CON OTROS
Gato siamés. Es ágil, inteligente y arisco. No hace ni caso, va a su bola. Gracias a él salvan a la mujer retenida.	No muy buena en general con algunos humanos.

Tabla 31. MG

Fuente. Elaboración propia.

LA GATA EN LA TERRAZA (1969)				
NOMBRE	PROYECCIÓN	CATEGORÍA	EDAD	¿HABLA?
Desconocido	Negativa	Secundario	Adulta	No
CARACTERÍSTICAS			RELACIÓN CON OTROS	
Gata anaranjada. Es “líder” de un grupo de gatos que protegen a su dueña de ser asesinada. Son terroríficos y asesinos.			Mala en general excepto con tía Danny.	

Tabla 32. *La gata en la terraza* (1969)

Fuente. Elaboración propia.

LA BRUJA NOVATA (1971)				
NOMBRE	PROYECCIÓN	CATEGORÍA	EDAD	¿HABLA?
Rayo cósmico	Neutra	Terciario	Adulta	No
CARACTERÍSTICAS			RELACIÓN CON OTROS	
Gato negro con aspecto desaliñado. Su dueña es la bruja Eglantine. Quiere comerse a Charlie cuando le transforman en conejo. Es un poco pasota.			Normal en general, aunque no muy buena con Charlie.	

Tabla 33. Rayo cósmico

Fuente. Elaboración propia.

HARRY Y TONTO (1974)				
NOMBRE	PROYECCIÓN	CATEGORÍA	EDAD	¿HABLA?
Tonto	Positiva	Principal	Adulta	No
CARACTERÍSTICAS			RELACIÓN CON OTROS	
Gato anaranjado. Es muy bueno, cariñoso y un poco travieso. Amigo inseparable de Harry. Pasea como un perro.			Muy buena con Harry.	

Tabla 34. Tonto

Fuente. Elaboración propia.

MÁS NEGRO QUE LA NOCHE (1975)				
NOMBRE	PROYECCIÓN	CATEGORÍA	EDAD	¿HABLA?
Becker	Negativa	Principal	Adulto	No
CARACTERÍSTICAS			RELACIÓN CON OTROS	
Gato negro con ojos brillantes. Mata al canario de Aurora. Le rodea un ambiente de terror. Tras su muerte (o asesinato) las chicas empiezan a ver y sentir cosas fantasmales.			Buena con su dueña Susana y luego indiferente con su sobrina y amigas.	

Tabla 35. Becker

Fuente. Elaboración propia.

EL GATO QUE VINO DEL ESPACIO (1978)				
NOMBRE	PROYECCIÓN	CATEGORÍA	EDAD	¿HABLA?
Jake	Positiva	Principal	Adulto	Si

CARACTERÍSTICAS	RELACIÓN CON OTROS
Gato atigrado. Proviene de otro planeta. Gracias a su collar es capaz de comunicarse y mover cosas con la mente. Ayuda a salvar a sus amigos.	Buena relación con el científico Frank y sus amigos.

Tabla 36. Jake

Fuente. Elaboración propia.

ALIEN: EL OCTAVO PASAJERO (1979)				
NOMBRE	PROYECCIÓN	CATEGORÍA	EDAD	¿HABLA?
Jones	Neutra	Terciario	Adulto	No
CARACTERÍSTICAS			RELACIÓN CON OTROS	
Gato anaranjado. Provoca algunos sustos sin querer. Es un gato normal.			Normal en general.	

Tabla 37. Jones

Fuente. Elaboración propia.

EL GATO NEGRO (1981)				
NOMBRE	PROYECCIÓN	CATEGORÍA	EDAD	¿HABLA?
Desconocido	Negativa	Secundario	Adulto	No
CARACTERÍSTICAS			RELACIÓN CON OTROS	
Gato negro. Es agresivo. Comete muchos asesinatos porque es controlado por Robert.			Mala en general.	

Tabla 38. Butch

Fuente. Elaboración propia.

LOS OJOS DEL GATO (1985)				
NOMBRE	PROYECCIÓN	CATEGORÍA	EDAD	¿HABLA?
General	Negativa	Principal	Adulto	No
CARACTERÍSTICAS			RELACIÓN CON OTROS	
Gato atigrado. Es el nexo de unión entre tres historias de terror, parece que él lleva el mal.			Indiferente.	

Tabla 39. General

Fuente. Elaboración propia.

CEMENTERIO VIVIENTE (1989)				
NOMBRE	PROYECCIÓN	CATEGORÍA	EDAD	¿HABLA?
Church	Negativa	Secundaria	Adulto	No
CARACTERÍSTICAS			RELACIÓN CON OTROS	
Gato gris. Muere y es resucitado convirtiéndose en un gato terrorífico que hace daño. Tiene los ojos brillantes.			Mala en general.	

Tabla 41. Church

Fuente. Elaboración propia.

EL GATO INFERNAL (1990)				
NOMBRE	PROYECCIÓN	CATEGORÍA	EDAD	¿HABLA?
Desconocido	Negativa	Secundario	Adulto	No

CARACTERÍSTICAS	RELACIÓN CON OTROS
Gato negro. Forma parte de la segunda historia que cuenta Timmy en la película. Es un gato malvado que comete varios asesinatos.	Mala en general.

Tabla 42. *El gato infernal* (1990)

Fuente. Elaboración propia.

EI RETORNO DE LAS BRUJAS (1993)				
NOMBRE	PROYECCIÓN	CATEGORÍA	EDAD	¿HABLA?
Thackery Binx	Positiva	Secundario	Adulto	Si
CARACTERÍSTICAS			RELACIÓN CON OTROS	
Es un niño convertido en un gato negro por unas brujas. Es inmortal.			Odia a las brujas. Ayuda a los protagonistas a derrotarlas.	

Tabla 43. Thackery Binx

Fuente. Elaboración propia.

DE VUELTA A CASA: UN VIAJE INCREÍBLE (1993) Y DE VUELTA A CASA 2: PERDIDOS EN SAN FRANCISCO (1996)				
NOMBRE	PROYECCIÓN	CATEGORÍA	EDAD	¿HABLA?
Sassy	Positiva	Principal	Adulta	Si
CARACTERÍSTICAS			RELACIÓN CON OTROS	
Gata de raza himalaya. Es elegante, refinada, tranquila y precavida.			Muy buena con Shadow (perro), pero no tanto con Chance (perro).	

Tabla 44. Sassy

Fuente. Elaboración propia.

BABE EL CERDITO VALIENTE (1995)				
NOMBRE	PROYECCIÓN	CATEGORÍA	EDAD	¿HABLA?
Duquesa	Negativa	Secundaria	Adulta	Si
CARACTERÍSTICAS			RELACIÓN CON OTROS	
Gata grande y gris de pelo largo. Es vaga y casera. Ataca a los animales que entran en casa (excepto perros). Es mala y le rodea un ambiente de terror.			Normal en general. Odia a los patos y los cerdos.	

Tabla 45. Duquesa

Fuente. Elaboración propia.

SPACE JAM (1996)				
NOMBRE	PROYECCIÓN	CATEGORÍA	EDAD	¿HABLA?
Silvestre	Positiva	Principal	Adulto	Si
CARACTERÍSTICAS			RELACIÓN CON OTROS	
Gato antropomórfico negro y blanco con nariz roja. Está obsesionado con atrapar a Piolín. Es muy enérgico y perseverante.			Buena en general excepto con Piolín.	

Tabla 46. Silvestre

Fuente. Elaboración propia.

UN GATO DEL FBI (1997)				
NOMBRE	PROYECCIÓN	CATEGORÍA	EDAD	¿HABLA?
DC	Neutra	Principal	Adulto	No

CARACTERÍSTICAS	RELACIÓN CON OTROS
Gato blanco y gris muy inteligente, incluso parece que entiende a las personas. Es un poco arisco y va a su bola.	No muy buena en general excepto con su dueña Patti.

Tabla 47. DC

Fuente. Elaboración propia.

AUSTIN POWERS: MISTERIOSO AGENTE INTERNACIONAL (1997)				
NOMBRE	PROYECCIÓN	CATEGORÍA	EDAD	¿HABLA?
Señor Baldomero	Negativa	Terciario	Adulto	No
CARACTERÍSTICAS			RELACIÓN CON OTROS	
Al principio es un gato blanco de pelo largo, pero debido a un fallo “pierde” el pelo y es un gato esfinge. Es la mascota del villano el Doctor Maligno.			Buena con su dueño.	

Tabla 48. Señor Baldomero

Fuente. Elaboración propia.

STUART LITTLE (1999)				
NOMBRE	PROYECCIÓN	CATEGORÍA	EDAD	¿HABLA?
Bola de nieve	Positiva	Principal	Adulto	Si
CARACTERÍSTICAS			RELACIÓN CON OTROS	
Gato blanco de pelo largo. Primero quiere comerse a Stuart (ratón), luego consigue echarlo de casa. Es vago y mentiroso. Al final le salva de los otros gatos.			Bien con Monty. Tolera a Stuart.	

NOMBRE	PROYECCIÓN	CATEGORÍA	EDAD	¿HABLA?
Monty el bocas	Negativa	Secundario	Adulto	Si
CARACTERÍSTICAS			RELACIÓN CON OTROS	
Gato atigrado gris. Es un gato callejero un poco tonto, amigo de Bola de nieve. Quiere comerse a Stuart.			Bien con bola de nieve. Odia a los ratones.	
NOMBRE	PROYECCIÓN	CATEGORÍA	EDAD	¿HABLA?
Smokey	Negativa	Secundario	Adulto	Si
CARACTERÍSTICAS			RELACIÓN CON OTROS	
Gato gris. Es el jefe de los gatos callejeros. Quieren comerse a Stuart.			Odian a los ratones.	

Tabla 49. Bola de nieve, Monty y Smokey

Fuente. Elaboración propia.

INSPECTOR GADGET (1999)				
NOMBRE	PROYECCIÓN	CATEGORÍA	EDAD	¿HABLA?
Desconocido	Negativa	Terciario	Adulto	No
CARACTERÍSTICAS			RELACIÓN CON OTROS	
Gato blanco mascota del villano Scolex. Es travieso.			No muy bien con el secuaz Sykes.	

Tabla 50. Gato de Scolex

Fuente. Elaboración propia.

LOS PADRES DE ELLA (2000)				
NOMBRE	PROYECCIÓN	CATEGORÍA	EDAD	¿HABLA?
Gafe	Positiva	Secundario	Adulto	No
CARACTERÍSTICAS			RELACIÓN CON OTROS	
Gato himalayo. Es muy educado e inteligente, está bien entrenado. A veces es un poco travieso.			Muy buena con Jack.	

Tabla 51. Gafe

Fuente. Elaboración propia.

PRINCESA POR SORPRESA (2001)				
NOMBRE	PROYECCIÓN	CATEGORÍA	EDAD	¿HABLA?
Gordi Louie	Neutra	Terciario	Adulta	No
CARACTERÍSTICAS			RELACIÓN CON OTROS	
Gata gorda blanca y negra. No hace gran cosa.			Indiferente en general.	

Tabla 52. Gordi Louie

Fuente. Elaboración propia.

COMO PERROS Y GATOS (2001)				
NOMBRE	PROYECCIÓN	CATEGORÍA	EDAD	¿HABLA?
Miguelín	Negativa	Principal	Adulto	Si
CARACTERÍSTICAS			RELACIÓN CON OTROS	
Gato persa blanco. Malvado líder de los gatos. Planea dominar el mundo provocando que todos los humanos sean alérgicos a los perros. Le rodea un			Odio histórico a los perros. Utiliza a los ratones para conseguir su plan.	

ambiente de terror con rayos y truenos. Vive en una gran mansión terrorífica				
NOMBRE	PROYECCIÓN	CATEGORÍA	EDAD	¿HABLA?
Cálico	Negativa	Secundario	Adulto	Si
CARACTERÍSTICAS			RELACIÓN CON OTROS	
Fiel secuaz de Miguelín. Un poco tonto e incompetente.			Odio histórico a los perros.	
NOMBRE	PROYECCIÓN	CATEGORÍA	EDAD	¿HABLA?
Gatos ninja	Negativa	Secundario	Adultos	Si
CARACTERÍSTICAS			RELACIÓN CON OTROS	
Dos gatos grises ninjas. Hábiles en el combate, son una especie de espías. Tratan de robar el antídoto para la alergia a los perros.			Odio histórico a los perros.	
NOMBRE	PROYECCIÓN	CATEGORÍA	EDAD	¿HABLA?
Marcelino	Negativa	Secundario	Adulto	Si
CARACTERÍSTICAS			RELACIÓN CON OTROS	
Gato gris. Espía ruso que coloca una bomba en la casa de Lou (perro).			Odio histórico a los perros.	

Tabla 53. *Como perros y gatos* (2001)

Fuente. Elaboración propia.

SAGA DE PELÍCULAS HARRY POTTER (2001-2011)				
NOMBRE	PROYECCIÓN	CATEGORÍA	EDAD	¿HABLA?
Crookshanks	Neutra	Terciario	Adulto	No

CARACTERÍSTICAS			RELACIÓN CON OTROS	
Gato naranja. Pertenece a Hermione. Es inteligente y juguetón.			Buena con Hermione, mala con el resto.	
NOMBRE	PROYECCIÓN	CATEGORÍA	EDAD	¿HABLA?
Señora Norris	Negativa	Terciario	Adulto	No
CARACTERÍSTICAS			RELACIÓN CON OTROS	
Gata Maine Coon. Pertenece al conserje Argus Filch. Es desagradable y desaliñada como su dueño.			Buena con Filch, mala con el resto.	
NOMBRE	PROYECCIÓN	CATEGORÍA	EDAD	¿HABLA?
Minerva McGonagall	Positiva	Secundario	Adulta	No
CARACTERÍSTICAS			RELACIÓN CON OTROS	
Gata atigrada en la que se transforma la profesora McGonagall porque es una animaga.			Normal en general.	

Tabla 54. Crookshanks, Señora Norris y McGonagall

Fuente. Elaboración propia.

GARFIELD: LA PELÍCULA (2004) Y GARFIELD 2 (2006)				
NOMBRE	PROYECCIÓN	CATEGORÍA	EDAD	¿HABLA?
Garfield	Positiva	Principal	Adulto	Si
CARACTERÍSTICAS			RELACIÓN CON OTROS	
Gato naranja gordo. Es vago y perezoso. Le gusta el protagonismo. Es muy hablador, bromista y divertido.			Al principio odia a Odie (perro), luego son amigos. Tiene dueño.	

NOMBRE	PROYECCIÓN	CATEGORÍA	EDAD	¿HABLA?
Nermal	Neutra	Secundario	Adulto	Si
CARACTERÍSTICAS			RELACIÓN CON OTROS	
Gato siamés amigo de Garfield. Es un poco tonto. Es un gato real.			Buena con Garfield y Arlene.	
NOMBRE	PROYECCIÓN	CATEGORÍA	EDAD	¿HABLA?
Arlene	Neutra	Secundario	Adulto	Si
CARACTERÍSTICAS			RELACIÓN CON OTROS	
Gata negra amiga de Garfield. Actúa como una madre protectora. Es una gata real.			Buena con Garfield y Nermal.	
NOMBRE	PROYECCIÓN	CATEGORÍA	EDAD	¿HABLA?
Sir Roland	Neutra	Secundaria	Adulto	Si
CARACTERÍSTICAS			RELACIÓN CON OTROS	
Gato blanco y negro. Tiene una actitud elegante y altiva. Era una estrella de la televisión hasta que le remplazaron por un perro. Es un gato real			Normal.	
NOMBRE	PROYECCIÓN	CATEGORÍA	EDAD	¿HABLA?
Prince	Positiva	Principal	Adulto	Si
CARACTERÍSTICAS			RELACIÓN CON OTROS	
Gato idéntico a Garfield. Vive rodeado de lujos, es heredero de una gran fortuna.			Normal en general. Buena con los animales de la mansión.	

Tabla 55. *Garfield: la película* (2004) y *Garfield 2* (2006)

Fuente. Elaboración propia.

EMBRUJADA (2005)				
NOMBRE	PROYECCIÓN	CATEGORÍA	EDAD	¿HABLA?
Lucinda	Neutra	Terciario	Adulta	No
CARACTERÍSTICAS			RELACIÓN CON OTROS	
Gata negra. Compañera de la bruja Isabel. No hace gran cosa.			Normal.	

Tabla 56. Lucinda

Fuente. Elaboración propia.

MI GATO ANGUS, MI PRIMER MORREO Y EL PLASTA DE MI PADRE (2008)				
NOMBRE	PROYECCIÓN	CATEGORÍA	EDAD	¿HABLA?
Angus	Neutra	Terciario	Adulta	No
CARACTERÍSTICAS			RELACIÓN CON OTROS	
Gato gris de pelo largo. Es cariñoso y bueno. Tanto que se deja poner vestiditos. No hace gran cosa.			Buena en general.	

Tabla 57. Angus

Fuente. Elaboración propia.

COMO PERROS Y GATOS: LA REVANCHA DE KITTY GALORE (2010)				
NOMBRE	PROYECCIÓN	CATEGORÍA	EDAD	¿HABLA?
Kitty Galore	Negativa	Principal	Adulta	Si

CARACTERÍSTICAS			RELACIÓN CON OTROS	
Gata esfinge. Quiere dominar el mundo produciendo un sonido que vuelva locos a los perros. Los odia por haberle quitado el pelo.			Odia a los perros y los humanos.	
NOMBRE	PROYECCIÓN	CATEGORÍA	EDAD	¿HABLA?
Catherine	Positiva	Principal	Adulta	Si
CARACTERÍSTICAS			RELACIÓN CON OTROS	
Gata gris. Trabaja para la inteligencia felina que protege a los gatos de los perros.			No se lleva muy bien con los perros pero colaboran.	
NOMBRE	PROYECCIÓN	CATEGORÍA	EDAD	¿HABLA?
Tab Lazenby	Positiva	Secundario	Adulto	Si
CARACTERÍSTICAS			RELACIÓN CON OTROS	
Gato blanco y negro. Es el jefe de M.I.A.U.			No se lleva muy bien con los perros pero colaboran.	
NOMBRE	PROYECCIÓN	CATEGORÍA	EDAD	¿HABLA?
Angus y Duncan MacDougall	Negativa	Secundarios	Adultos	Si
CARACTERÍSTICAS			RELACIÓN CON OTROS	
Gatos anaranjados enviados por Kitty para matar a la paloma Seamus. Están armados.			Odan a los perros.	
NOMBRE	PROYECCIÓN	CATEGORÍA	EDAD	¿HABLA?
Paws	Negativa	Secundario	Adulta	No

CARACTERÍSTICAS	RELACIÓN CON OTROS
Gato gigante marrón. Secuaz de Kitty. Es bruto y agresivo.	Odia a los perros.

Tabla 58. *Como perros y gatos: la revancha de Kitty Galore* (2010)

Fuente. Elaboración propia.

MARMADUKE (2010)				
NOMBRE	PROYECCIÓN	CATEGORÍA	EDAD	¿HABLA?
Carlos	Positiva	Secundario	Adulto	Si
CARACTERÍSTICAS			RELACIÓN CON OTROS	
Gato balinés. Es gracioso y divertido. Es un gato casero y vive con Marmaduke.			Mala con los perros excepto con Marmaduke.	

Tabla 59. Carlos

Fuente. Elaboración propia.

LOS PITUFOS (2011)				
NOMBRE	PROYECCIÓN	CATEGORÍA	EDAD	¿HABLA?
Azrael	Negativa	Secundario	Adulto	No
CARACTERÍSTICAS			RELACIÓN CON OTROS	
Gato anaranjado. Pertenece al villano Gargamel. Le ayuda a perseguir a los pitufos.			Buena con Gargamel, pero odia a los pitufos	

Tabla 60. Azrael

Fuente. Elaboración propia.

BUDDIES: CAZADORES DE TESOROS (2012)				
NOMBRE	PROYECCIÓN	CATEGORÍA	EDAD	¿HABLA?
Ubasti	Negativa	Principal	Adulta	Si
CARACTERÍSTICAS			RELACIÓN CON OTROS	
Gata esfinge. Planea robar el collar ojo de gato para dominar el mundo. Libera a unos gatos malvados. Su dueño es el villano de la película.			Normal en general pero odia a los perros.	
NOMBRE	PROYECCIÓN	CATEGORÍA	EDAD	¿HABLA?
Cleocatra	Negativa	Terciario	Adulta	No
CARACTERÍSTICAS			RELACIÓN CON OTROS	
Gata esfinge. En el Antiguo Egipto trató de robar el collar que la diosa Bastet le entregó a Cleopatra. Ésta al sentirse traicionada desterró a los gatos y los perros fueron los mejores amigos del hombre.			Mala con los perros. Buena con Cleopatra hasta el robo.	

Tabla 61. Ubasti y Cleocatra

Fuente. Elaboración propia.

SAGA DE PELÍCULAS LOS JUEGOS DEL HAMBRE (2012-2015)				
NOMBRE	PROYECCIÓN	CATEGORÍA	EDAD	¿HABLA?
Buttercup	Neutra	Terciario	Adulto	No
CARACTERÍSTICAS			RELACIÓN CON OTROS	
Gato anaranjado. Tiene aspecto desaliñado			Muy buena con Prim, mala con Katniss.	

Tabla 62. Buttercup

Fuente. Elaboración propia.

A PROPÓSITO DE LLEWYN DAVIS (2013)				
NOMBRE	PROYECCIÓN	CATEGORÍA	EDAD	¿HABLA?
Ulysses	Neutra	Terciario	Adulto	No
CARACTERÍSTICAS			RELACIÓN CON OTROS	
Gato anaranjado. Se escapa a menudo.			Normal.	

Tabla 63. Ulysses

Fuente. Elaboración propia.

PERDIDA (2014)				
NOMBRE	PROYECCIÓN	CATEGORÍA	EDAD	¿HABLA?
Desconocido	Neutra	Terciario	Adulto	No
CARACTERÍSTICAS			RELACIÓN CON OTROS	
Gato anaranjado. No hace gran cosa.			Normal.	

Tabla 64. Perdida

Fuente. Elaboración propia.

UN GATO CALLEJERO LLAMADO BOB (2016)				
NOMBRE	PROYECCIÓN	CATEGORÍA	EDAD	¿HABLA?
Bob	Positiva	Principal	Adulto	No
CARACTERÍSTICAS			RELACIÓN CON OTROS	
Gato anaranjado. Es cariñoso, bueno y curioso. Está muy unido a James.			Muy buena con James.	

Tabla 65. Bob

Fuente. Elaboración propia.

SIETE VIDAS, ESTE GATO ES UN PELIGRO (2016)				
NOMBRE	PROYECCIÓN	CATEGORÍA	EDAD	¿HABLA?
Señor Pelusín	Positiva	Principal	Adulto	Si
CARACTERÍSTICAS			RELACIÓN CON OTROS	
Gato atigrado blanco y gris. En realidad es Tom en el cuerpo de un gato. Es torpe, inteligente y travieso. Conserva actitudes de humano			Al principio tiene mala relación en general, pero luego aprende la lección.	

Tabla 66. Señor Pelusín

Fuente. Elaboración propia.

COMO PERROS Y GATOS: LA PATRULLA UNIDA (2020)				
NOMBRE	PROYECCIÓN	CATEGORÍA	EDAD	¿HABLA?
Gwen	Positiva	Principal	Adulta	Si
CARACTERÍSTICAS			RELACIÓN CON OTROS	
Gata anaranjada. Trabaja para mantener la paz entre gatos y perros. Es inteligente.			Buena con su dueña.	

Tabla 67. Gwen

Fuente. Elaboración propia.

DESENCANTADA: VUELVE GISELLE (2022)				
NOMBRE	PROYECCIÓN	CATEGORÍA	EDAD	¿HABLA?
Pip	Negativa	Secundario	Adulto	Si

CARACTERÍSTICAS	RELACIÓN CON OTROS
Gato anaranjado y gordo. Antes era una ardilla, ahora es compañero de la Giselle malvada.	Buena con Giselle.

Tabla 68. Pip

Fuente. Elaboración propia.

ANEXO IV: Resultados de la encuesta

- **¿Cree que el cine influye en la sociedad (moda, lenguaje, hábitos...)?**

El 97,5% ha respondido que sí, frente al 2,5% que cree que no.

- **¿De qué manera?**

La respuesta que más se ha repetido hace referencia a que el cine influye enormemente en la moda, creando tendencias. Algunas personas también creen que las personas imitan el comportamiento de los personajes que ven en el cine, convirtiéndolos en referentes, y que el cine muestra cómo debería ser nuestra vida, a qué deberíamos aspirar, cuáles deben ser nuestras expectativas y qué deberíamos querer tener. Apuntan que el cine influye en la sociedad y la sociedad en el cine, retroalimentándose, y que el cine normaliza muchas situaciones y comportamientos. Además, el cine permite conocer otras culturas y puede alterar la percepción sobre personas, animales y/o cosas.

- **¿Cree que el cine es capaz de cambiar opiniones sobre determinados temas, personas, lugares...?**

El 97,5% ha respondido que sí, frente al 2,5% que cree que no.

- **¿Tiene usted algún gato en casa?**

El 30% de los encuestados sí tiene algún gato en casa, el 20% no tiene ninguno pero le gustaría y el 50% no tiene ni quiere ningún gato en casa.

- **¿Cuál es su opinión sobre los gatos?**

La mitad de los encuestados muestra una actitud muy positiva hacia los gatos. Los definen como animales cariñosos, traviosos e inteligentes y un animal de compañía perfecto. Sin embargo, el 40% defiende que son malos, egoístas, fríos, falsos, rencorosos y les producen desconfianza, incluso alguna persona cree que le pueden sacar los ojos. El otro 10% muestra una actitud indiferente.

- **En general, su opinión sobre estos animales es:**

El 75% indica que su opinión sobre los gatos es positiva, frente al 10% que indica que es negativa y el 15% neutra. Sin embargo, estos datos no concuerdan con los comentarios anteriores.

- **Seleccione las características que en su opinión pertenecen a los gatos:**

Las características más repetidas son: curiosos e inteligentes. En segundo lugar encontramos ágiles y astutos, seguidos de juguetones, rápidos e independientes. En un menor porcentaje destacan aventureros, activos, cariñosos y ariscos. Por último, las menos repetidas son amigables, antipáticos, interesados, desinteresados, fieles, valientes, desobedientes, perezosos, agresivos, dóciles, malos, buenos, dependientes, miedosos, tímidos, tontos, torpes, obedientes y lentos.

- **¿Qué películas recuerda que aparezcan gatos?**

La película que más recuerdan con mucha diferencia es *Los aristogatos* (1970). Después destacan *Garfield: la película* (2004), *Shrek 2* (2004), *El gato con botas* (2011), *El padrino* (1972) y *La dama y el vagabundo* (1955). En menor porcentaje encontramos *Como perros y gatos* (2001), *Stuart Little* (1999) y *Alicia en el país de las maravillas* (1951). Por último, las menos repetidas han sido *Los mundos de Coraline* (2009), *101 dálmatas* (1961), *Haru en el reino de los gatos* (2002), la saga cinematográfica de *Harry Potter* (2001-2011), *La Cenicienta* (1950), *Mascotas* (2016), *El gato* (2003), *Princesa por sorpresa* (2001), *Tiana y el sapo* (2009), *Desayuno con diamantes* (1961), *Oliver y su pandilla* (1988).

- **¿Qué imagen cree que se proyecta de los gatos en las películas?**

Un 40% cree que la imagen que proyectan es de animales ariscos y solitarios y el 12,5% malvados y peligrosos. Un 27,5% cree que proyectan la imagen de ser familiares y cariñosos y un 20% misteriosos y elegantes.

- **¿Cree que el cine ha influido en la imagen que tiene de estos animales?**

El 27,5% cree que sí y el 27,5% que no. Por otro lado, el 45% cree que tal vez.

- **¿De qué forma?**

El 21,6% cree que el cine ha influido de forma positiva en la imagen de los gatos, el 40,5% de forma neutral y el 37,8% de forma negativa.