



Universidad de Valladolid
Facultad de Filosofía y Letras

Tesis de Diploma en opción al título de
Máster en Cine, Comunicación e industria Audiovisual

ANÁLISIS DE LA DISCRIMINACIÓN DE GÉNERO EN EL CINE DE ANIMACIÓN ESPAÑOL.

Autor: Gretchen García Hernández
Tutor: Dr. Leire Gómez Rubio
Tutor: Dr. Álvaro Martín Sanz

Valladolid, 2025



Universidad de Valladolid
Facultad de Filosofía y Letras

Tesis de Diploma en opción al título de
Máster en Cine, Comunicación e Industria Audiovisual

**ANÁLISIS DE LA DISCRIMINACIÓN DE GÉNERO EN EL CINE DE
ANIMACIÓN ESPAÑOL.**

Autor: Gretchen García Hernández
Tutor: Dr. Leire Gómez Rubio
Tutor: Dr. Álvaro Martín Sanz

Valladolid, 2025

*A mis padres. Esta tesis es un tributo a sus legados,
un testimonio de su dedicación y un recordatorio
de la lección más importante que me han
inculcado...Con perseverancia y sacrificio nunca
habrá imposibles.*

Agradecimientos

Quiero expresar mi más profundo agradecimiento a todas las personas que, con su apoyo incondicional y constante, han hecho posible la culminación de esta tesis:

A mi papá por su eterno apoyo y por su impulso en los momentos en los que me quería rendir.

A mi tata por siempre iluminar mis días más oscuros y ser la razón de mis luchas.

A mi abuela por ser mi confidente y mejor amiga.

A mis tutores por su paciencia y oportunas correcciones.

A mi novio por concederme el refugio necesario para escribir y aguantarme en todos mis altibajos.

A mis amigas, por la tolerancia frente a todos mis debates, charlas, crisis existenciales y cambios de temas durante la elaboración de la tesis.

A la profesora Mercedes por el tan necesitado apoyo sin el cual esta tesis y la realización de este máster no hubieran sido posible.

A mi prima Yania sin la cual este máster y este país se hubieran quedado en los sueños.

A Nina por cada ladrido y cada instante compartido.

A mí mamá por cada sacrificio, por cada reprimenda y sobre todo, porque nunca se dio por vencida conmigo.

Resumen

La presente investigación examina la brecha de género en la industria de la animación en España. Mediante una metodología que combina análisis teórico, aproximaciones cuantitativas y entrevistas a profesionales del sector, se busca identificar y reflexionar sobre las dinámicas que han podido limitar la participación de las mujeres en este ámbito.

El estudio incluye un recorrido histórico centrado en la presencia de las mujeres en la industria de la animación, con énfasis en los obstáculos estructurales, sociales y culturales que han condicionado su acceso a roles creativos y a la toma de decisiones. Se recurre, además, a marcos conceptuales de la teoría fílmica feminista y del cine realizado por mujeres, que permiten contextualizar los datos obtenidos y comprender los factores que inciden en la persistencia de la brecha de género.

A partir del análisis de experiencias y trayectorias profesionales de algunas creadoras vinculadas con la animación española contemporánea, se profundiza en los desafíos específicos que implica crear como mujer en un entorno históricamente masculinizado. Los resultados sugieren que, pese a ciertos avances, persisten limitaciones que afectan la consolidación de una presencia femenina en el sector.

Palabras claves: cine de mujeres, animación española, género, teoría fílmica feminista.

Abstract

This research examines the gender gap in the animation industry in Spain. Through a methodology that combines theoretical analysis, quantitative approaches, and interviews with industry professionals, it seeks to identify and reflect on the dynamics that may have limited women's participation in this field.

The study includes a historical overview focused on the presence of women in the animation industry, with an emphasis on the structural, social, and cultural barriers that have influenced their access to creative roles and decision-making positions. It also draws on conceptual frameworks from feminist film theory and women's cinema, which help contextualize the data and understand the factors contributing to the persistence of the gender gap.

Based on the analysis of experiences and professional trajectories of several women creators involved in contemporary Spanish animation, the research delves into the specific challenges of creating as a woman in a historically male-dominated environment. The findings suggest that, despite certain advances, there are still limitations that hinder the consolidation of a strong female presence in the sector.

Keywords: women filmmakers, Spanish animation, gender, feminist film theory.

Índice

1. Introducción.....	8
1.1. Justificación del tema.....	8
1.2. Estructura del trabajo.....	9
1.3. Estado de la cuestión.....	10
2. Objetivos e hipótesis.....	14
3. Metodología.....	15
3.1. Herramientas de análisis.....	17
3.2. Muestra objeto de estudio.....	17
4. Resultados.....	20
4.1. La otra historia animada: la intervención femenina en la animación.....	20
4.1.1. En el génesis animado: primeras miradas.....	20
4.1.2. Renacimiento animado: voces emergentes (1990–2025).....	24
4.1.3. Mientras tanto en... España.....	25
4.2. Mujer, género y animación.....	32
4.2.1. Cuestión de números. Estudio del caso (2010–2024).....	32
4.2.2. Cuestión de género.....	39
4.2.2. Cuestión de Ser y Hacer.....	46
5. Conclusiones.....	53
6. Bibliografía.....	57
7. Anexos.....	68

Introducción

Justificación del tema

En su constante lucha por obtener su lugar social, la mujer ha tenido que enfrentar la discriminación que su condición de fémica lleva implícita en una sociedad patriarcal. Las desventajas sociales se han hecho patentes en todas las esferas de la vida. El arte y, específicamente el cine, no quedan exceptuados.

Frente a esta realidad, se hace necesaria la realización de estudios que analicen la posición de la mujer y los conflictos de género que aún persisten. El presente trabajo se enmarca dentro del esfuerzo por visibilizar la situación de las mujeres en la industria cinematográfica, con especial énfasis en el sector de la animación española. Este sector clama por acortar esa brecha que aún separa a hombres y mujeres y de alguna manera, el presente trabajo puede contribuir a este objetivo.

Aunque en las últimas décadas se han producido avances significativos, sigue siendo evidente una brecha en la participación femenina en roles de liderazgo, tales como la dirección, la producción o el guion. A través de este estudio se pretende contribuir, desde una perspectiva analítica y de género, a una reflexión crítica que apoye los esfuerzos por alcanzar una mayor equidad profesional en el sector.

Tradicionalmente, las «asignaciones» otorgadas a hombres y mujeres se basan en las diferencias biológicas y sociales sumamente arraigadas en nuestros imaginarios colectivos. Por lo que un producto audiovisual, creado por seres sociales signados por estos esquemas culturales, reflejarán nociones de género que, a su vez, incentivan los estereotipos y perpetúan la brecha de género.

Por ello, en el siglo XX se hizo necesario realizar un análisis desde los estudios teóricos, culturales y de género en torno a los obstáculos que enfrenta la mujer tanto en su labor creativa como en la construcción de su identidad e igualdad de derechos. Partiendo de ello, en la década de los 70, durante la segunda ola del feminismo, nace un nuevo marco teórico que hace “visible lo invisible”¹ con Laura Mulvey, Anette Kuhn, Claire Johnston, Teresa De Laurentis, entre otras estudiosas. Sus contribuciones permitieron reexaminar la historia del séptimo arte, destacando las contribuciones de mujeres cineastas ignoradas.

¹ Parafraseando “El arte hace visible lo que era invisible” de Paul Klee escrito en 1920, el artista afirmaba que el arte ya no representa fielmente a la naturaleza ni la imita sino que la expresa.

La representación del sujeto social —sus modos de actuar, ser y aspirar— se ve fuertemente condicionada por los mensajes que transmiten las producciones audiovisuales. Dado que estas obras son creadas por personas insertas en una determinada estructura cultural, los productos resultantes tienden a reflejar nociones de género que, consciente o inconscientemente, pueden reforzar estereotipos o reproducir desigualdades. La inclusión de miradas diversas y, en particular, de mujeres creadoras, resulta esencial para lograr una representación más justa de la realidad y para enriquecer el lenguaje del cine desde nuevas perspectivas.

Aunque el acceso de las mujeres a cargos de responsabilidad en la industria cinematográfica ha comenzado a ganar fuerza en las últimas décadas —especialmente a partir de la Tercera Ola Feminista (1990-2013)—, aún persisten desigualdades. Festivales, organismos académicos y asociaciones cinematográficas han comenzado a incorporar entre sus objetivos la consecución de la paridad en el sector, promoviendo políticas que visibilicen e impulsen la participación femenina.

Organizaciones como Women in Animation (WIA), en Estados Unidos, y su homóloga española, Mujeres en la Industria de la Animación (MIA), han recopilado datos y estadísticas que reflejan la escasa presencia femenina en distintos procesos de producción de películas animadas. Si bien España es un país que ha avanzado notablemente en cuanto a los derechos de la mujer, los estudios de género dentro del análisis audiovisual aún necesitan reforzarse con metodologías científicas que otorguen mayor legitimidad académica al enfoque.

Estructura del trabajo

Este trabajo se organiza en una introducción, dos capítulos principales, conclusiones, cuerpo referencial y anexos. La introducción presenta el marco teórico y metodológico, desde una perspectiva feminista y filmica, que guía el análisis desarrollado. El primer capítulo ofrece un recorrido histórico sobre la intervención femenina en la animación, atendiendo tanto al contexto internacional como al español, con énfasis en los cambios estructurales y simbólicos que han condicionado su participación.

El segundo capítulo aborda el estado actual de la animación en España, combinando datos cuantitativos y análisis crítico para evidenciar la brecha de género en la industria y explorar posibles líneas de acción. Se analiza la brecha de género desde la teoría filmica feminista, destacando las experiencias y testimonios de directoras de largometrajes

animados en España y su lucha constante por alcanzar un trato igualitario dentro del sector. Finalmente, se plantean líneas de acción y estrategias prácticas orientadas a revertir la brecha de género en la animación española, combinando sugerencias de las entrevistadas y otros referentes internacionales registrados.

Además, se anexarán fichas técnicas de películas dirigidas por mujeres en España, una tabla con premios y nominaciones obtenidos por estas creadoras, y entrevistas realizadas por vía online.

Estado de la Cuestión

A lo largo de la historia, la contribución de las mujeres al cine ha sido eclipsada. Por ello, persisten escasos análisis académicos sobre el cine de animación realizado por mujeres, tanto a nivel global como en el contexto español.

Esta ausencia se ve agravada por enfoques que tienden a reducir el feminismo a interpretaciones superficiales. Aunque en los últimos años se ha observado un ligero incremento en el interés por el tema, la mayoría de las investigaciones carecen de sistematicidad y profundidad analítica. En este sentido, resulta especialmente significativo la laguna de estudios académicos que aborden de forma específica y rigurosa la participación de mujeres en la dirección de largometrajes de animación en España, lo que justifica la relevancia y necesidad de esta investigación.

En el ámbito internacional, diversos institutos y organizaciones han desarrollado investigaciones significativas sobre la desigualdad de género (y en algunos casos también racial) en la industria cinematográfica. Uno de los referentes en este campo es el *Geena Davis Institute on Gender in Media* (2019), que ha documentado cómo las mujeres continúan estando subrepresentadas tanto en pantalla como en los puestos de liderazgo detrás de las cámaras.

Estos estudios revelan que las mujeres acceden con menor frecuencia a roles de dirección, guion y producción. Esta línea de investigación se ha consolidado con los aportes del *Annenberg Inclusion Initiative* de la Universidad del Sur de California (Smith et al., 2022), cuyos informes anuales ofrecen datos cuantitativos sobre la presencia femenina en el cine y la televisión, y del *Center for the Study of Women in Television and Film* de la Universidad Estatal de San Diego (Lauzen, 2023), que ha desarrollado una extensa trayectoria en el monitoreo de la participación de las mujeres en Hollywood. En conjunto,

estos trabajos no solo visibilizan las brechas de acceso, representación y reconocimiento, sino que permiten trazar una evolución estadística y crítica sobre la persistencia de barreras estructurales que afectan la equidad de género en la industria audiovisual.

En el ámbito específico del género y la animación, la mayoría de las investigaciones se han centrado en el análisis de la representación de personajes femeninos, especialmente en torno a figuras estereotipadas como princesas, brujas o villanas (Colaizzi, 2007; Rodal, 2015). Las grandes productoras como Disney, Pixar y Ghibli han dominado la discusión académica, siendo estos los principales objetos de análisis en torno a los estudios de género. Mientras tanto, otras cinematografías, como la española, quedan en un segundo plano.

Ahora bien, como advierte Álvarez San Román (2020), la animación española ha sido un campo escasamente explorado desde la teoría fílmica y los estudios de género. Respecto a la intervención de mujeres en la industria, si bien cada vez existen más investigaciones sobre directoras y guionistas (Álvarez San Román, 2020; Herguera & Vicario, 2004), en el caso específico de la animación, los estudios disponibles han priorizado una sistematización cuantitativa basada en datos recopilados por MIA (2020) y CIMA (2022), sin abordar de forma profunda la brecha de género desde los fundamentos de la teoría fílmica feminista. Asociaciones como CIMA han documentado la escasez de directoras y guionistas en el campo de la animación, así como las desigualdades en la financiación y promoción de proyectos liderados por mujeres (CIMA, 2022). Sin embargo, pese a la valiosa labor de estas entidades, sigue siendo necesario ampliar las investigaciones con enfoques sociológicos, culturales y de género que permitan comprender en profundidad las causas estructurales de esta desigualdad y sus múltiples manifestaciones en la industria en aras de luchar contra la desigualdad y de buscar soluciones transformadoras.

En el proceso de documentación para esta investigación, solo se localizaron dos tesis dedicadas al estudio de género de este formato: *Las damas de la animación española: creadoras y personajes protagonistas* de Eva María Mocholí Platero (2010), Universitat Politècnica de València; y *Anima(fic)ción? La producción del cuerpo en la era digital* de Mercedes Álvarez San Román (2017), Universidad de Oviedo. No se pudo acceder a estos textos por limitaciones geográficas.

Para abordar la historia de las mujeres en la industria de la animación, se utilizó como referente principal el libro *The Queens of Animation* de Nathalia Holt (2019), que

visibiliza a un grupo de mujeres pioneras dentro de Disney cuya contribución fue ignorada por décadas.

También se consultaron revistas y archivos históricos como *FilmFun* y *The Moving Picture World*, que en algunos números documentan la participación femenina en la creación de animaciones desde sus orígenes. El *Women Film Pioneers Project* (WFPP, 2020) fue otra fuente clave, al promover la investigación sobre cientos de mujeres que trabajaron tras bambalinas en la era del cine mudo.

El artículo de Álvarez San Román (2020) publicado en *Con A de Animación* fue una base teórica esencial. No solo sirvió de inspiración para esta investigación, sino que sintetizó el estatus de las mujeres en la industria de la animación hasta el año 2020. También fue de utilidad *Mamá, quiero ser artista* (Herguera & Vicario, 2004), una recopilación de entrevistas a animadoras españolas como María Trenor, Virginia Curiá y Myriam Ballesteros, donde reflexionan sobre sus experiencias, desafíos y procesos creativos.

Para construir una síntesis histórica de la animación, se consultaron textos fundamentales como *Animación. La magia en movimiento* de Vivienne Barry (2004), *Cartoons: One Hundred Years of Cinema Animation* (1994) de Giannalberto Bendazzi y sus tomos *Animation: A world history*. (2016). Asimismo, obras como *Historia del dibujo animado español* de José María Candel Crespo (1988), *Cine de animación en España: largometrajes 1945–1985* de María Manzanera (1992) y el catálogo *100 años de animación española: Arte y tecnología* contribuyeron de forma decisiva a la comprensión de la evolución de esta industria a nivel nacional. Estas fuentes, aunque centradas en la dimensión técnica e histórica de la animación, sirvieron también para atisbar posibles rastros de talento femenino, cuya presencia ha sido escasamente documentada.

Se realizó una revisión de los informes publicados por MIA (2020, 2022), así como de los datos del #SpainAVSHub y CIMA, que recopilan estadísticas sobre la participación de hombres y mujeres en cortos, largos y series animadas. Asimismo, se analizaron entrevistas, artículos periodísticos, videoconferencias y talleres publicados en YouTube y redes sociales para explorar los obstáculos enfrentados por las directoras.

Fue imprescindible la consulta de bibliografía extensa sobre teoría de género —tanto general como cinematográfica— que entiende al género como una construcción social que regula comportamientos, expectativas y valores asociados a lo masculino y femenino. Un texto fundacional es *El segundo sexo* de Simone de Beauvoir (1949), donde la autora

plantea que “una no nace, se hace mujer”, afirmando que la feminidad es una construcción independiente de la biología.

En el cruce entre teoría de género y cine destaca Laura Mulvey (1975), quien en *Visual and Other Pleasures* introdujo el concepto de “mirada masculina” (male gaze). La autora critica cómo el cine clásico construye a la mujer como objeto visual y limita su rol al placer de ser observada. Mulvey también analizó la experiencia de las espectadoras ante representaciones femeninas planas o estereotipadas, análisis que puede extrapolarse al cine animado, y que —como se observa— comienza a superarse en las obras de realizadoras españolas.

Otro texto es *Technologies of Gender* de Teresa de Lauretis (1987), quien afirma que el cine, al ser controlado en su mayoría por hombres, actúa como una tecnología de género que reproduce valores patriarcales. En este sentido, la autora aporta una perspectiva histórica sobre el concepto de género dentro del ámbito audiovisual.

También se consideraron los aportes de Marjorie Rosen (*Popcorn Venus*, 1973) y Annette Kuhn (*Women's Genres: Melodrama, Soap Opera and Theory*, 1994). Rosen combina teoría fílmica feminista con un recorrido histórico sobre la representación y participación de mujeres en el cine. Kuhn, por su parte, sostiene que el cine realizado por mujeres puede funcionar como contradiscurso frente al cine hegemónico masculino.

Finalmente, se analizaron textos como *Mujeres en medio(s): Propuestas para analizar la comunicación masiva con perspectiva de género* de Asunción Bernárdez Rodal (2015). No obstante, es Giulia Colaizzi (2007) quien realiza una de las contribuciones teóricas más relevantes con *El acto cinematográfico: género y texto fílmico*, donde considera el cine como un aparato ideológico que reproduce discursos de poder, incluyendo los de género.

Objetivos e Hipótesis

Objetivo general: Analizar la brecha de género existente en los puestos de liderazgo creativo dentro del cine de animación español, a partir de un enfoque crítico que combine estadísticas y teoría fílmica feminista.

Objetivos específicos

1. Abordar el desarrollo histórico de la participación femenina en la industria de la animación, con énfasis en el contexto español.

2. Analizar cuantitativamente la representación de mujeres en cargos de dirección de largometrajes animados en España.
3. Estudiar las condiciones laborales, culturales y discursivas que inciden en la trayectoria de las directoras de animación.
4. Establecer conexiones entre los discursos de género presentes en la teoría filmica feminista y las experiencias de las mujeres creadoras en el campo de la animación.
5. Visibilizar el aporte de las mujeres que han dirigido largometrajes animados en España y su relación con la estética y narrativa de sus obras.

Problema científico: El problema científico que se plantea es la persistente desigualdad de género en la industria del cine de animación español, especialmente en los puestos de liderazgo creativo como la dirección de largometrajes, debido a factores estructurales, culturales y discursivos que obstaculizan el acceso de las mujeres a estos roles. A partir de la teoría filmica feminista y los datos disponibles, se vuelve necesario analizar estos factores para impulsar cambios que promuevan una mayor equidad en la industria.

Preguntas de investigación

Principal Interrogante: ¿Cuáles son los factores estructurales, culturales y discursivos que perpetúan la brecha de género en los puestos de liderazgo creativo dentro del cine de animación español, particularmente en la dirección de largometrajes?

Esta pregunta central busca identificar y analizar:

- **La estructura profesional:** ¿Cómo se comporta la participación de la mujer en la dirección animada del cine español?
- **El impacto social:** ¿Qué efectos tiene la falta de referentes femeninos detrás de cámara en las nuevas generaciones de creadoras y espectadoras?
- **El discurso cinematográfico:** ¿Es posible hablar de una *mirada femenina* en el cine de animación español realizado por mujeres?
- **Los mecanismos de resistencia y transformación:** ¿Qué estrategias individuales o colectivas han desarrollado las mujeres animadoras para acceder y mantenerse en la industria? ¿Qué papel juegan las redes de apoyo, asociaciones (como CIMA

o MIA), festivales o políticas públicas en la promoción del trabajo femenino en la animación?

Hipótesis: Se plantea que, en la industria cinematográfica animada española, particularmente en el ámbito del largometraje, persiste una brecha de género que dificulta el acceso equitativo de las mujeres a puestos de liderazgo creativo, como la dirección.

Esta desigualdad no parece responder a causas aisladas o fortuitas, sino que puede estar relacionada con estructuras sociales, discursos arraigados y patrones culturales que reproducen lógicas patriarcales dentro del sector audiovisual. Dicha idea encuentra respaldo en datos estadísticos y estudios previos, y se sostiene con los fundamentos de la teoría fílmica feminista.

Junto a esa hipótesis principal, también se da respuesta a otras premisas:

1. A pesar de los avances sociales y legislativos en materia de igualdad, las mujeres siguen estando subrepresentadas en los cargos de dirección de largometrajes animados en España.
2. Las creadoras que logran insertarse en el campo de la animación enfrentan obstáculos específicos, tanto estructurales como culturales, que condicionan su acceso y continuidad profesional.

Metodología

Para el cumplimiento de los objetivos propuestos en esta investigación se empleó un enfoque mixto, que combina herramientas del análisis cuantitativo con el método histórico-lógico, con el fin de obtener una visión integral de la discriminación de género en la industria de la animación española. Esta combinación permitió abordar el fenómeno tanto desde su evolución histórica como desde el análisis estadístico y testimonial actual.

Se utilizó el método histórico-lógico para reconstruir la intervención de la mujer en la industria de la animación a lo largo del tiempo. Este abordaje permitió identificar las condiciones sociales, culturales y estructurales que han limitado o favorecido la presencia de mujeres en los distintos periodos históricos, desde los orígenes del cine de animación hasta la actualidad. Para ello, se realizó una revisión bibliográfica y documental a partir de fuentes primarias (revistas especializadas, archivos digitales, entrevistas, catálogos y filmografías) y secundarias (libros, artículos académicos y tesis). En el caso de España,

se prestó especial atención a los pocos estudios existentes, como los trabajos de Mercedes Álvarez San Román o Eva María Mocholí Platero, así como al seguimiento cronológico de las mujeres que han dirigido largometrajes en España.

Con el objetivo de dimensionar la presencia de mujeres en cargos creativos y directivos dentro de la animación española, se elaboró una ficha de recogida de datos cuantitativos que contempló las siguientes variables:

- Número total de largometrajes animados producidos en España desde 1990 hasta 2024.
- Número y porcentaje de obras dirigidas por mujeres por año.
- Participación femenina en los siguientes roles: dirección, guion y producción.
- Datos relacionados con la financiación pública o privada recibida por proyectos liderados por mujeres.
- Participación femenina en festivales, premios y espacios de formación profesional.

Los datos fueron obtenidos a partir de informes de MIA (Mujeres en la Industria de la Animación), CIMA (Asociación de Mujeres Cineastas y de Medios Audiovisuales), #SpainAVSHub, bases de datos del ICAA, catálogos de festivales y portales especializados. El tratamiento posterior consistió en la sistematización de los datos en tablas comparativas, gráficos y análisis porcentuales, permitiendo detectar patrones, tendencias y desigualdades.

Se realizaron tres entrevistas a reconocidas directoras de animación españolas: Maite Ruiz de Austri, Isabel Herguera y Virginia Curiá. Estas entrevistas se desarrollaron de forma virtual, y se organizaron en bloques temáticos que abordaban:

- Trayectoria profesional.
- Procesos creativos y dificultades en la realización de sus películas.
- Percepción de las barreras de género en la industria.
- Opiniones sobre el estado actual de la animación española.
- Propuestas y visiones de futuro desde una perspectiva feminista.

Las entrevistas permitieron complementar los datos estadísticos con una mirada cualitativa y experiencial, revelando aspectos subjetivos, simbólicos y estructurales que afectan a las creadoras. A pesar de los intentos, no fue posible entrevistar a otras realizadoras por motivos de disponibilidad.

Herramientas de análisis

Para el desarrollo de esta investigación se emplearon las siguientes técnicas metodológicas:

- **Revisión bibliográfica:** Recolección de información teórica, histórica y biográfica. Se aplicaron criterios de selección por relevancia académica, enfoque feminista y actualidad de las fuentes.
- **Análisis de contenido:** Estudio de obras animadas dirigidas por mujeres en España para identificar temáticas recurrentes, estilos narrativos y estéticos, construcción de personajes y discursos de género presentes en sus relatos. Las variables analizadas corresponden a los elementos previamente definidos en los objetivos y las interrogantes de investigación.
- **Análisis comparativo:** Contrastación de los datos obtenidos con estudios previos y con la situación de otras industrias nacionales e internacionales, con el fin de contextualizar el caso español y su evolución.

Muestra de Objeto de Estudio

La muestra seleccionada para el análisis se compone de todas las directoras españolas que han estrenado al menos un largometraje de animación hasta el año 2024. La elección de estas cineastas responde a un criterio exhaustivo y representativo, ya que el objetivo es identificar y estudiar las condiciones en que las mujeres acceden a la dirección de largometrajes animados, campo donde su presencia ha sido especialmente escasa. No se han excluido nombres relevantes con obras estrenadas, lo que otorga solidez a la muestra.

Además, se ha considerado que varias de estas autoras abordan cuestiones de género de forma explícita o implícita en sus obras, lo que enriquece el análisis desde una perspectiva feminista y permite vincular su trabajo creativo con sus posicionamientos personales y profesionales dentro de la industria.

A continuación, se presenta una breve descripción de cada una de las realizadoras incluidas en el estudio, junto con el largometraje por el que forman parte de la muestra:

1. **Maite Ruiz de Austri** (Madrid, 1959): Pionera en el cine de animación en España. Ha dirigido múltiples largometrajes dirigidos al público infantil, como: *El tesoro del rey Midas* (1999), *La leyenda del unicornio* (2001), *El regreso del viento del norte* (2002), *Animal Channel* (2008), y *El extraordinario viaje de Lucius Dumb* (2013). Su obra está marcada por una clara vocación educativa y divulgativa. Primera mujer en realizar un largometraje animado.
2. **Virginia Curiá** (Cádiz, 1967): Dirigió el largometraje *Brujerías* (2015). Conocida por sus trabajos y aportes al stop motion en España. Realizó campañas publicitarias y cortometrajes como: *El soldadito de plomo* (2008) y *Os Difuntos falaban Castelao* (2000), ambas co-dirigidas con Tomas Conde.
3. **Agurtzane Intxaurreaga** (Orozko, 1966): Trabaja principalmente como directora de teatro. En 2016 dirigió su primer y único largometraje de animación *Teresa y Tim*, por el que fue nominada a un Goya a la Mejor Película de Animación en 2017.
4. **Isabel Herguera** (San Sebastián, 1961): Destacada artista visual, directora y productora española especializada en cine de animación. Su obra se caracteriza por la experimentación formal, el uso de técnicas artesanales y una mirada feminista y poética. En 2023 estrenó *El sueño de la sultana*, un largometraje inspirado en el cuento feminista de Rokeya Sakhawat Hossain. La película destaca por su riqueza formal y su reflexión profunda sobre el feminismo, la cultura y la imaginación política. Supone uno de los proyectos más importantes de animación autoral en España de los últimos años. Entre sus cortometrajes más reconocidos se encuentran *La gallina ciega* (2005), nominado al Goya al Mejor Cortometraje de Animación; *Ámár* (2010); *Bajo la almohada* (2012), que recibió el Premio Unicef en Bilbao; y *Amore d'inverno* (2015).
5. **Chelo Loureiro** (A Coruña, 1958): Productora, guionista y directora gallega. Ganadora de varios premios Goya. En 2021 debutó en la dirección con *Valentina*, película que obtuvo el Goya a Mejor Película de Animación. Ha sido productora de hitos de la animación española como: *Unicornio Wars* (2022), *El sueño de la sultana*, *De Profundis* (2006), dirigida por Miguelanxo Prado y *Brujerías*.

6. **Lorena Ares** (Vigo, 1978): Animadora y directora. Recientemente ganadora del Goya por su cortometraje *Cafunè* (2024). Su ópera prima como directora de largometrajes fue *Hanna y los monstruos* (2023), película de animación 3D dirigida al público infantil aborda temas de diversidad y aceptación. La cinta fue nominada al Premio Goya a la Mejor Película de Animación en 2024.
7. **Irene Iborra** (Alicante, 1976): Directora, guionista y animadora especializada en la técnica de stop-motion. Es cofundadora del estudio Citoplasmas Stop Motion, con sede en Barcelona. Su primera película, *Olivia y el terremoto invisible*, tendrá su estreno mundial en el Festival de Annecy 2025. Fue nominada al Oscar por el cortometraje de animación, *Zog, dragones y heroínas*. Entre sus obras destaca *Citoplasmas en medio ácido* (2004), *Click* (2013), *Matilda* (2018) y *El hada de las estaciones* (2021)
8. **María Trénor** (Valencia, 1970): Destacada directora, guionista y animadora quien, recientemente en 2024 estrenó *Rock Bottom*, un largometraje de animación inspirado en el álbum homónimo del músico británico Robert Wyatt. La película combina técnicas de animación, documental y cine musical para adultos, explorando la psicodelia, la creatividad y la historia de amor entre Wyatt y Alfreda Bengé. Realizó su primer cortometraje como directora: *Con qué la lavaré* (2003), que aborda la identidad de género y la marginalidad, con el cual recibió catorce premios en festivales nacionales e internacionales, incluyendo el Festival de Berlín y Cinema Jove; y *¿Dónde estabas tú?*, una producción que sensibiliza contra la violencia de género.

Capítulo 1: La otra historia animada: la intervención femenina en la animación

If the history books forgot to convey this not-so-small detail, does it make the fact of it any less true? Does it make the work that these women produced any less significant? What was the difference...between an omission from history and a lie?

Ally Acker

1.1 En el génesis animado: primeras miradas

La animación es una técnica audiovisual que consiste en la fusión de imágenes para crear la ilusión de movimiento y de esta forma transmitir un mensaje o narrar una historia. El cine surge en un escenario de experimentación para llevar la realidad al más puro realismo formal y en aras de su surgimiento usó la animación como campo de ensayo creativo.

En este contexto -comprendido entre finales del siglo XIX y 1905, la participación femenina en la experimentación cinematográfica y en los primeros proyectos de animación fue limitada, debido a las restricciones sociales y de género de la época. Sin embargo, gracias a investigaciones recientes se tiene constancia de la existencia de algunas figuras destacadas que contribuyeron significativamente al desarrollo del cine y la animación en sus etapas iniciales. (Acker, 2015, p. 23)

“In the earliest days of cinematography, women were integral to experimenting with techniques that would evolve into animation, yet their contributions have been largely overlooked” (Acker, 2015, p. 23).

Durante los primeros veinte años del cine de animación, la presencia femenina fue mínima y escasamente registrada. Aunque existieron pioneras como Helena Smith Dayton, que experimentó con *stop motion* en arcilla (FilmFun, 1917, p. 10), o Bessie Mae Kelley, considerada una de las primeras mujeres animadoras; sus aportaciones fueron ignoradas o invisibilizadas por la historiografía oficial del cine, que durante décadas no reconoció su papel creativo ni técnico. (Barnes, 2022, s.p)

El largometraje animado más antiguo que se sigue conservando es *Die Abenteuer des Prinzen Achmed / Las aventuras del príncipe Achmed* (1926), de origen alemán y dirigida y animada por Lotte Reiniger (1899 -1981). Se realizó con la técnica de animación con

siluetas y la cámara multiplano² que Reiniger había inventado. La película incorporó color en su realización, lo que demuestra un nivel de sofisticación técnica y artística avanzada para su época. Esta capacidad para experimentar con el color y el movimiento demuestra que Reiniger no solo fue una precursora en la animación, sino que también abrió caminos que Disney luego popularizaría. (Moritz, 1996, 40-51)

Los años 30 suponen una década fundamental, sobre todo, para Disney. Pero la otredad tiene nombre en la compañía del ratón; porque Lotte Reiniger se anticipó en una década tanto a Walt Disney como a Ub Iwerks al utilizar la cámara multiplano. Sin embargo, Disney no solo robó el mérito, sino que se denominó asimismo como el creador de la primera película animada. Investigadores como William Moritz (2004) y Giannalberto Bendazzi (2016) citan los experimentos de multiláminas de vidrio de Reiniger como el antecedente directo de la multiplano disneyana. (Ratner, 2006, 46)

La práctica común de los estudios de Hollywood en las décadas de 1930, 1940 y 1950 era contratar a mujeres que demostraban mucho talento en sus portafolios para trabajar en el departamento de Tinta y Pintura (*Ink & Paint*)³. Sin embargo, no se suele hablar de que muchas de estas mujeres se opusieron a estar relegadas a esa posición e intentaron hacer sus propias películas y mudarse a otros departamentos creativos. Entre 1920 y 1940, al menos diez mujeres obtuvieron créditos de animación en grandes estudios. (Holt, 2019, s.p)

Se tiene constancia de una carta de rechazo del estudio Disney a Mary Ford en 1938 (Domestika, s.f.) ante su solicitud para trabajar en la animación (Ver Anexo 1). Más allá del galimatías sobre el papel de las mujeres y los hombres en la industria de la animación, se puede apreciar que admite que “realmente hay muy pocas vacantes en comparación con la cantidad de chicas que se postulan”, por lo que, pese a las limitaciones políticas y sociales, sí había un talento femenino latente luchando por posicionarse en una industria predominantemente masculina.

Este escenario recuerda que las disparidades de género de Hollywood (por no mencionar las raciales) eran producto de una política excluyente y no por su condición biológica.

² La cámara multiplano es una técnica que consiste en una serie de láminas situadas en diferentes niveles, que se pueden desplazar libremente para que una cámara filme desde la parte superior consiguiendo un efecto de tridimensionalidad.

³ Departamento encargado de trazar meticulosamente los dibujos de los animadores en celuloide y pintar el reverso.

Las mujeres, por lo general, tenían el papel de *inkers*⁴ y *opaquers*⁵, ya que se les consideraba más precisas en el trazo; aunque otras lograban ascender a *inbetteeners*⁶. (Holt, 2019, sp)

Pese a los rechazos a la mujer por parte de la compañía del ratón, Walt Disney era uno de los productores de estudio más dispuesto a contratar mujeres. Se registran diseñadoras de personajes como Lorna Soderstrom y Fini Rudiger; artistas de maquetación como Sylvia Roemer; artistas de historia como Grace Huntington; guionistas como Dorothy Ann Blank; editoras musicales como Luisa Field; artistas promocionales como Gyo Fujikawa; técnicos de cámara como Ruthie Thompson y muchas otras mujeres que pudieron intervenir en las producciones animadas pese al poco mérito concedido. (Holt, 2019, sp).

La versión animada de Disney del clásico *El cascanueces* debutó en 1940 como uno de los ocho episodios musicales de *Fantasia*. Sería esta adaptación donde se registraría la presencia de más mujeres en esa época en una producción de la compañía.

Se tiene constancia de cuatro mujeres que destacaron en el estudio en esta época. Naturalmente, Mary Blair (1911-1978), es la animadora femenina más conocida. Pero en la misma generación destacaron tres artistas cuyas contribuciones quedaron ocultas en la historia. Bianca Majolie, es una de las primeras animadoras del estudio de Disney de la que se tiene registro y la primera en ser contratada en el departamento de Historia (Production Team Story); Sylvia Holland, fue la primera mujer líder de este mismo departamento y Ethel Kulsar, una de las mejores diseñadoras de personajes de su generación. (Holt, 2019)

Durante la Edad de Oro de Disney, varias mujeres desempeñaron un papel fundamental en el desarrollo de sus películas, aunque muchas de ellas fueron invisibilizadas por décadas. Retta Scott fue la primera animadora acreditada por el estudio, mientras que Bianca Majolie, Sylvia Holland, Ethel Kulsar y Thelma Witmer se destacaron en el Departamento de *Historia y Fondos*. Mary Blair revolucionó el uso del color y el diseño visual en clásicos como *Cenicienta* o *Peter Pan*. (Holt, 2019)

Fuera del entorno Disney, otras animadoras también comenzaron a destacarse en estudios como Fleischer, UPA, MGM o Warner Bros, así como en el ámbito independiente,

⁴ También conocido como entintador, la función de este es terminar de definir el dibujo, añadiéndole profundidad y sombras.

⁵ Realizan el recubrimiento con los colores predefinidos en el storyboard siguiendo una enumeración.

⁶ Encargadas de realizar los dibujos intermedios entre dos dibujos del animador.

contribuyendo significativamente al desarrollo técnico y estético del medio. Pese a sus valiosas contribuciones, estas artistas enfrentaron discriminación de género y escaso reconocimiento institucional. Ejemplo de ello fue Milicent Patrick, quien diseñó monstruos icónicos como Chernabog y Gillman y su autoría fue borrada. El estudio UPA⁷, que encabezó la tendencia de mediados de siglo hacia la animación estilizada, contaba con muchas diseñadoras en sus filas, entre ellas Dolores Cannata, Michi Kataoka, Charleen Petersen, Rosemary O'Connor, Barbara Begg y Sterling Sturtevant.

Durante las décadas de 1930 a 1960, diversas mujeres contribuyeron activamente a la animación estadounidense. Bernyce Polifka trabajó con su marido Eugene Fleury en los fondos de los dibujos animados de los Looney Tunes y Merrie Melodies. Lillian Friedman trabajó en *Betty Boop* y *Popeye*, mientras que Laverne Harding se convirtió en pionera en series como *Woody Woodpecker* (Holt, 2019). Innovadoras como Claire Parker inventó el *pinscreen*⁸ (Bendazzi, 2016a, 141-147) y Mary Ellen Bute aportó técnicas experimentales (Harper, 2007, p. 124). En UPA se destacó la diseñadora Sterling Sturtevant. Fue una figura clave para la compañía; ya que sus diseños de personajes como Mr. Magoo, consolidaron el éxito de estas producciones. Asimismo, Faith Hubley sobresalió en la animación independiente al ganar un Oscar, siendo la primera mujer en lograrlo como animadora. (Bendazzi, 2016b, 118-120).

Mientras tanto, al otro lado del mundo, decenas de mujeres contribuyeron al desarrollo de la animación en Europa del Este y otros países fuera del eje Disney-Hollywood. En Checoslovaquia, Hermína Týrlová, conocida como la madre de la animación checa, dirigió más de 60 filmes en stop-motion, entre ellos *La rebelión de los juguetes / Vzpouora Hracek* (1946), una alegoría antinazi (Bendazzi, 2016b, pp. 165-166).

En la antigua URSS, el estudio Soyuzmultfilm lideró la industria desde 1936, con obras como *La Reina de las Nieves* (1957), donde destacaron las hermanas Valentina y Zinaida Brumberg, pioneras en adaptar cuentos populares con un estilo visual influenciado por el arte soviético (Bendazzi, 2016b, pp. 77-78; Furniss, 2007, pp. 120-130). Otra figura relevante fue Vlasta Pospíšilová, quien trabajó en el estudio de Jiří Trnka y más tarde dirigió cerca de 50 cortos en stop-motion desde los años 70 (Lang, 2022).

⁷ United Productions of America, también abreviado como **UPA**, fue un histórico estudio de animación estadounidense

⁸ Animación con pantalla de alfileres

En el Reino Unido, Joy Batchelor cofundó el estudio Halas and Batchelor, codirigiendo *Rebelión en la granja / Animal Farm* (1954), primer largometraje animado británico (Bendazzi, 2016b, pp. 42–45).

No se puede hablar de la historia de la animación sin mencionar el anime japonés, donde mujeres como Kazuko Nakamura, primera directora de una serie animada para televisión con *La princesa caballero*, y Reiko Okuyama, animadora principal en clásicos como *Horus: príncipe del Sol* y defensora de los derechos femeninos en la industria, desempeñaron roles fundamentales. (Dean, 2006; Women in Japanese Animation, 2025)

1.2 Renacimiento animado: voces emergentes (1990-2025)

A partir de los años noventa, la industria de la animación experimenta una transformación profunda, no solo en lo tecnológico y narrativo, sino también en lo autoral. Entre los cambios más significativos destaca la emergencia de mujeres en roles claves como dirección, guion, producción y animación.

La consolidación de festivales especializados, la expansión del cine independiente, el acceso a nuevas tecnologías digitales y, más recientemente, el impacto de movimientos como #MeToo o las políticas de paridad en ciertos contextos, han facilitado la visibilidad de creadoras que ya estaban interviniendo desde las márgenes. Este proceso, aún desigual, ha permitido hablar de un auténtico renacimiento animado. Sin embargo, la autoría femenina continúa enfrentando barreras estructurales que limitan su plena participación y reconocimiento en el centro de la creación audiovisual animada.

Figuras como Arlene Klasky (cocreadora de *Rugrats*), Sue Rose (creadora de *Pepper Ann*), Ellen Woodbury (primera supervisora de animación femenina en Disney) y Rebecca Sugar (creadora de *Steven Universe*) destacaron por su innovación y representación inclusiva. Brenda Chapman y Jennifer Lee marcaron hitos como primeras directoras de largometrajes para DreamWorks y Disney, respectivamente; mientras que Daron Nefcy y Domee Shi continuaron ampliando la diversidad en la animación televisiva y cinematográfica. Por su parte, Kristine Belson se consolidó como productora ejecutiva en Sony Pictures Animation y precisamente su mérito radicó en el liderazgo de la compañía con películas innovadoras y exitosas que han desafiado los estándares de la industria. (Bendazzi, 2016c, 7; Holt, 2016; Fonts, 2025; Sá, Tavares, & Alvelos, 2023)

En Europa, directoras como Anca Damian y Marjane Satrapi se destacaron con largometrajes que abordan temas sociales y políticos, y nuevas voces como Justine Vuylsteker, Katarzyna Kijek, Borbála Székely, Nora Twomey y Florence Miailhe continúan enriqueciendo la animación contemporánea con propuestas innovadoras y sensibles a la identidad, al exilio y al conflicto bélico. (Zippy Frames, 2021)

En Japón, la animación cuenta con una sólida presencia femenina en dirección y guion, destacándose creadoras como Chie Uratani, quien ha trabajado como animadora, directora asistente y guionista; Mari Okada, guionista influyente de series como *Anohana* y *Mobile Suit Gundam: Iron-Blooded Orphans*; Sayo Yamamoto, directora y guionista reconocida por series que abordan la diversidad sexual como *Michiko & Hatchin* y *Yuri on Ice*; y Naoko Yamada, directora de películas como *A Silent Voice*, que trata temas como el acoso escolar y la discapacidad desde una perspectiva humana y femenina. Esto posiciona a Japón como referente global en la incorporación femenina a la industria de la animación. (Billie, 2020)

En América Latina, destacan casos como Marcela Rincón González, directora de *El libro de Lila* (Colombia, 2017), una propuesta que no solo parte de un equipo liderado por mujeres, sino que apuesta por una animación con enfoque feminista, ecológico y culturalmente situado. En Cuba, la animación ha sido enriquecida por la labor de mujeres como Ivette Ávila Martín, quien ha desarrollado proyectos de animación experimental y stop-motion con enfoque social, trabajando tanto con niños como con adultos en contextos de recursos limitados; su trabajo ha sido reconocido en festivales internacionales y ha contribuido a visibilizar la producción animada femenina en la isla. México cuenta con la destacada directora Claudia Sainte-Luce, conocida por su trabajo en la animación que combina técnicas tradicionales con temáticas sociales y culturales.

1.3 Mientras tanto en España...

A lo largo de gran parte del siglo XX, la presencia de las mujeres en la creación de animación en España estuvo prácticamente ausente. Durante las décadas de 1920 y 1930, la animación española nace a través de pequeños talleres y noticiarios animados, pero no hay constancia de mujeres implicadas más allá de tareas de coloración manual de fotogramas. (Diboos, s.f.). La producción, la dirección de arte y la animación de personajes recaían casi en exclusividad sobre dibujantes y cineastas varones. En la Guerra Civil (1936–1939) y la posguerra, el régimen franquista priorizó el NO-DO y la

propaganda oficial, sin reservar espacios creativos para mujeres. (Fouz-Hernández, 2018, pp. 155-160)

Figuras como Pepita Pardell y Nuria Pompeia emergen como referentes fundamentales que rompieron con las barreras de género predominantes en la industria. Su contribución no solo abrió espacios para las mujeres en un campo mayoritariamente masculino, sino que también estableció un legado creativo y profesional que sigue inspirando a generaciones posteriores. (França & Baselga, 2022, p. 426)

Pepita Pardell se destacó como animadora y artista gráfica, integrándose en reconocidos estudios como Balet y Blay durante las décadas de 1950 y 1960. Su capacidad para diseñar personajes expresivos y crear narrativas visuales significativas la posicionó como una pionera esencial en un contexto donde la participación femenina era muy limitada. (França & Baselga, 2022, p. 426)

En 1945, trabajó en la productora Balet i Blay en la película *Garbancito de la Mancha*, el primer largometraje de animación en España y la primera película de dibujos animados a color de Europa. Su formación en la Escuela de Artes y Oficios de Barcelona y su participación en diversos proyectos de animación y cómic la consolidaron como una figura clave en la historia de la animación española. (França & Baselga, 2022, p. 426)

Por su parte, Nuria Pompeia, aunque vinculada principalmente al ámbito de la ilustración y el humor gráfico, ejerció una importante influencia como artista feminista que desafió las normas establecidas. Su trabajo contribuyó a visibilizar la presencia y el talento femenino en las artes visuales, sirviendo como inspiración para las mujeres que buscaban reconocimiento en sectores creativos. Además, su obra tuvo una fuerte relación con el movimiento feminista, y fue una de las pocas mujeres dibujantes activas en la prensa satírica durante la década de 1970. (Hispanopedia, s.f.)

Con la apertura gradual de la industria animada en la España de los años cincuenta y sesenta, se establecen estudios para publicidad y series de encargo. Sin embargo, las mujeres siguieron relegadas a tareas de “acabado” (Inks & Paints) y coloristas, careciendo de acceso a la animación propiamente dicha o a la toma de decisiones artísticas. La falta de escuelas especializadas y la persistencia de estereotipos de género en la transición democrática mantuvieron a las creadoras fuera de los puestos de liderazgo. (Álvarez San Román, 2013, p. 58).

En 1984, Isabel Herguera (1952) rueda sus primeros cortos de animación experimental —*Nani, mi amor* (1984) e *Innisfree* (1988)— tras formarse en CalArts (EE. UU.) y en la Escuela de Bellas Artes de Bilbao. Su obra, de carácter autoral y poético, introduce temáticas de memoria, cuerpo y mirada femenina, y sienta las bases de una animación más personal.

De forma paralela, algunas realizadoras comienzan a utilizar el medio animado para denunciar desigualdades (Mercedes Álvarez San Román, con sus primeros ejercicios teóricos) y a explorar técnicas mixtas, pero hasta 1990 ninguna ha dirigido un largometraje. Solo en cortometrajes experimentales y proyectos universitarios emergieron pioneras como Herguera, cuyas obras adelantan las reflexiones de género y la libertad estética que se consolidarían ya en la década siguiente. (Álvarez San Román, 1990; Herguera, 1988)

En 1992 Maité Ruiz de Austri dirigiría *La leyenda del viento del Norte* y se coronaría como la primera mujer en dirigir un largometraje de animación en España; durante 25 años fue la única directora fémina. Ostenta también un récord en dirigir largometrajes tanto entre hombres como mujeres con siete títulos en su trayectoria. Ha ganado dos premios Goya, por *El regreso del viento del Norte* (1993) y *¡Qué vecinos tan animales!* (1998), y ha sido nominada por todas sus películas.

En los años 1992 y 1993 las dos cintas de Ruiz de Austri fueron las únicas producciones animadas. Luego hubo un vacío de tres años donde no se registraron largometrajes. Para finales de la década se experimentó un arranque con 8 filmes en los últimos tres años de de los 90, de ellos solamente uno estaba dirigido por una mujer: *¡Qué vecinos tan animales!*, en 1998 por Ruiz de Austri.

La leyenda del viento del Norte (1992), codirigida con Carlos Varela y Juan Bautista Berasategi y más tarde su secuela *El regreso del viento del Norte* (1995) no solo posicionan a Maite Ruiz de Austri como la primera mujer en dirigir una cinta animada, sino que también fue la que realizó uno de los primeros largometrajes de animación producidos en el país en la década de los noventa. Su producción supuso una apuesta ambiciosa por parte del sector, tanto en términos técnicos como narrativos, en un contexto donde la animación nacional carecía aún de una industria consolidada. La película fue seleccionada para el Festival de Berlín y representó a España en los premios Óscar, lo que le otorgó visibilidad internacional. A nivel temático, se caracteriza por una narrativa de

corte alegórico que combina elementos de la tradición oral con una crítica ecológica, abordando la tensión entre el progreso tecnológico y la preservación de la naturaleza. Esta dimensión simbólica y su enfoque no exclusivamente infantil contribuyen a posicionarla como una de las obras precursoras de una animación española más diversa y comprometida.

Por su parte, la cinta *¡Qué vecinos tan animales!* (1998) representa un punto de inflexión en la trayectoria de Maité Ruiz de Austri y en la animación española al convertirse en la primera película dirigida por una mujer en ganar el Premio Goya a la Mejor Película de Animación en 1999. Este reconocimiento marcó un hito significativo en una industria dominada históricamente por figuras masculinas, y visibilizó la labor de las mujeres en roles de dirección dentro del cine animado. La película se orienta al público infantil, pero incorpora mensajes de convivencia, diversidad y solidaridad, a través de personajes animales que deben aprender a superar sus diferencias para vivir juntos en armonía. Además de su valor narrativo y estético, el filme consolidó a Ruiz de Austri como una de las pocas mujeres referentes en la animación nacional, sentando precedentes para futuras creadoras del medio. (Álvarez San Román, 2020)

La década del 2000 que se caracterizó por el despliegue y la experimentación de la animación 3D, registró un total de 37 filmes y el 3D se consolidó como la técnica predominante en las producciones orientadas al público familiar. El punto de partida fue *El bosque animado* (2001), considerada la primera película española de animación 3D realizada íntegramente por computadora. Posteriormente, títulos como *El lince perdido* (2008) y *Planet 51* (2009) consolidaron el uso del 3D en la industria, alcanzando cifras de taquilla comparables a las de producciones extranjeras. De las 37 cintas animadas realizadas en la década, solamente dos fueron dirigidas por una mujer, ambas por Maité Ruiz de Austri y ambas, fueron animación en 2D: *La leyenda del Unicornio* (2001) y *Animal Channel* (2008).

La leyenda del unicornio (2001) es otro ejemplo del compromiso de Maite Ruiz de Austri con una animación infantil con enfoque educativo y valores universales. La película fue nominada al Goya a la Mejor Película de Animación, lo que reafirmó su lugar dentro del reducido pero significativo conjunto de mujeres cineastas en la animación española. La narrativa gira en torno a un unicornio que representa la diferencia, la imaginación y la libertad, valores que contrastan con una sociedad rígida y temerosa de lo desconocido. El filme se caracteriza por un estilo visual accesible, y una clara intención pedagógica en su

tratamiento de la diversidad y la aceptación del otro, reforzando el enfoque autoral de Maite Ruiz de Austri, que combina entretenimiento con formación en valores sociales.

Animal Channel (2008) continúa esta línea de cine familiar con mensaje, planteando una historia protagonizada por animales que desarrollan su propio canal de televisión. La propuesta funciona como una sátira amable al mundo mediático, con un enfoque crítico hacia la forma en que los medios influyen en las relaciones sociales y la percepción de la realidad. La película fue también nominada al Goya, y destaca por su capacidad para traducir temas complejos como la manipulación mediática y la construcción de la verdad en un lenguaje comprensible para el público infantil. Con esta obra, Maite Ruiz de Austri afianza su identidad como directora comprometida con una animación didáctica, accesible y socialmente consciente, alejada de fórmulas comerciales y centrada en la producción nacional. (Álvarez San Román, 2020)

No sería hasta el 2015 que otra mujer asume la dirección de un largometraje. En este caso Virginia Curiá quien se propuso dirigir el largometraje en 3D *Brujerías*, una coproducción con Brasil. La película, con guion de Ánxela Loureiro, pretendía desde el comienzo estar destinada a ser la primera cinta cuyas máximas responsables fueran todas mujeres. Obviamente no ocurrió así, terminó siendo codirigida junto a su compañero Tomás Conde y la mayoría de los cargos de las otras especialidades artísticas y técnicas fueron asumidos por hombres. Se le considera el primer largometraje de animación en 3D dirigido por una mujer y el único, hasta el 2023, año en el que Lorena Ares dirige *Hanna y los monstruos*. (Loureiro, 2009: 44)

Al año siguiente Agurtzane Intxaurreaga, asumió la dirección del largometraje *Teresa y Tim*. Tras esta cinta en el año 2016, no hubo más largometrajes animados dirigidos por mujeres hasta el 2021 con Chelo Laureiro asumiendo la dirección de *Valentina*, tras la cual aumentó el interés de incentivar cada vez más la inclusión de género.

En las últimas dos décadas, España ha logrado un desarrollo vertiginoso de la animación, en esto ha contribuido, además del contexto político-económico, el desarrollo de la tecnología y con ello la digitalización. Esta nueva realidad ha favorecido la participación femenina en la creación y dirección de largometrajes. Sin embargo, el balance de participación de la mujer como directora ha mantenido una media de una película por año y la intervención ha sido de forma esporádica.

La mayoría de las cintas se dirigieron en solitario. En el caso de la película *La Leyenda del viento del norte* de 1992, la directora compartió la dirección con Carlos Varela y Juan Bautista Berasategi. Hasta la fecha no se registra ninguna cinta en colaboración con otra mujer. También, en su mayoría, las realizaciones son en animación 2D y ninguna en stop-motion.

A partir del 2010 la industria de la animación española experimenta un crecimiento comercial en sus producciones que le valen cada vez más el reconocimiento y visibilización internacional. Entre el 2010 y el 2019 se llegaron a producir 62 películas animadas, la cifra más alta de la historia, pero de ellas solamente tres fueron dirigidas por mujeres: *El tesoro del rey Midas* (2010) una vez más de Maite Ruiz de Austri, *Brujería* de Virginia Curiá y *Teresa y Tim* de Agurtzane Intxaurreaga.

En el 2019, contamos con ocho películas en toda la historia de la animación española dirigidas por mujeres y solo tres directoras. Tras ello en los próximos cinco años se sumarán cinco largometrajes a razón de uno por creadora, al podio de mujeres directoras de películas animadas. En los años siguientes, entre 2020 y 2025, como se mencionó anteriormente, se sumaron cinco nuevos largometrajes de animación dirigidos por mujeres, cada uno realizado por una directora diferente. Estos títulos son:

- *Valentina* (2021), dirigido por Chelo Loureiro, esta película y galardonada con el Premio Goya a la Mejor Película de Animación;
- *El sueño de la sultana* (2023), dirigido por Isabel Herguera, obra que se convirtió en la primera película de animación europea en competir por la Concha de Oro en el Festival de San Sebastián;
- *Hanna y los monstruos* (2015), dirigido por Lorena Ares, siendo esta una de las primeras en dirigir una película en 3D;
- *Rock Bottom* (2024), dirigido por María Trénor, cinta que participó como una de las favoritas en la sección oficial del Festival de Annecy;
- y el más reciente *Olivia y el terremoto invisible*, dirigido por Irene Iborra, marcará un hito en el cine de animación español; ya que la película, a estrenar en 2025, será la primera película española realizada en técnica stop-motion dirigido por una mujer .

Lorena Ares, directora y animadora gallega, ha demostrado una notable versatilidad en su carrera. En 2023, codirigió el cortometraje *Cafunè*, que aborda la historia de Alma, una

niña que revive su traumático pasado al caer su muñeca en una piscina, llevándola de vuelta al naufragio del que fue la única sobreviviente. Este cortometraje ha sido galardonado con el Premio Goya al Mejor Cortometraje de Animación en la 39ª edición de los Premios Goya . Además, Lorena Ares ha dirigido *Hanna y los monstruos*, una producción 3D, colocándose entre las pocas realizadoras españolas que han dirigido un largometraje.

María Trénor es una destacada directora valenciana que ha aportado una mirada única al cine de animación para adultos. Su largometraje más reciente, *Rock Bottom* (2024), se inspira en el álbum homónimo de Robert Wyatt. La película combina animación, documental y cine musical para explorar la psicodelia, la creatividad y la intensa historia de amor entre Wyatt y Alfreda Benge. Este proyecto ha sido reconocido por su enfoque poético y lisérgico, sumergiendo al espectador en las profundidades emocionales del icónico disco y la tumultuosa relación de la pareja

A este listado se suman varias mujeres que han jugado un papel fundamental en la industria animada hispanica y cuya obra creativa se limita a los cortometrajes y por esta razón no hacemos referencia.

Capítulo 2: Mujer, género y animación

(...) es tiempo de dar el paso adelante y hablar de nuestro trabajo, de su riqueza, de lo que nos aporta y de lo que aportamos a la sociedad, de nuestras inquietudes y de cómo las reflejamos.

Vicario y Heguera (2004, p12)

2.1 Cuestión de números. Estudio del caso (2010-2024)

En los últimos años, la visibilidad de las mujeres en la animación española ha aumentado, en parte, gracias a la labor de festivales como el Festival de Animación de Annecy, que ha realizado las producciones de mujeres animadoras. Además, diversos programas de formación en instituciones académicas españolas están empezando a promover más la participación femenina en este campo.

Estudios recientes de organizaciones como Women in Animation (WIA) revelan que en los últimos doce años solo el 3 % de las películas de animación han sido dirigidas por mujeres. WIA también señala que, aunque alrededor del 60 % de estudiantes en escuelas de animación son mujeres y al pasar al sector profesional esta proporción se reduce al 20 %, se evidencia una persistente desigualdad estructural. (Williams, Smith, Pieper, & Women in Animation, 2019; WIA, 2023)

En el marco europeo, las mujeres representan una media del 20 % del total de personas que ejercen labores de dirección en largometrajes. En el sector de la ficción audiovisual, las cifras son aún más bajas: apenas un 19 % de mujeres en la dirección, lo cual pone de manifiesto la persistente desigualdad de género en los principales roles creativos del cine europeo. Según los datos expuestos, la participación femenina en puestos de dirección, guion y producción es alarmantemente mínima y, aun así, siempre es acompañada por un hombre. (Fontaine & Simone, 2020, pp. 4–5).⁹

⁹ Este informe centra su análisis en el origen de las obras cinematográficas, priorizando el país de producción y financiación mayoritaria sobre la nacionalidad de las personas directoras. Se considera que una película es de origen europeo cuando ha sido producida y financiada principalmente por uno de los 47 Estados miembros del Consejo de Europa. No obstante, la base de datos LUMIERE, fuente principal de este estudio, abarca un máximo de 37 mercados europeos para los filmes producidos entre 2015 y 2018.

Según datos del Observatorio Audiovisual Europeo, Europa produce una media de 55 películas de animación al año que llegan a estrenarse en salas de cine. Sin embargo, España únicamente aporta una media de 4,4 largometrajes animados anuales a esa cifra total, lo cual representa menos del 10% del volumen continental (Observatorio Audiovisual Europeo, 2022).

Esta baja cuota no solo evidencia una limitada capacidad de producción en comparación con países como Francia o Alemania, sino que también sitúa a la industria española en una posición vulnerable. Por tanto, la presencia femenina en roles de dirección y liderazgo creativo enfrenta barreras aún más rígidas, dado que la competencia por recursos es mayor y las estructuras de poder tienden a conservar lógicas tradicionales y excluyentes.

En 2010, la industria española alcanzó uno de sus picos de actividad con la producción de doce largometrajes animados, cifra que evidenciaba el esfuerzo por consolidar el sector dentro del panorama audiovisual nacional e internacional. Sin embargo, lejos de estabilizarse, el número de producciones animadas sufrió un progresivo declive, culminando en 2020 con la producción de un solo largometraje estrenado en salas de cine, un hecho que no puede desligarse del impacto estructural que produjo la pandemia Covid 19, pero que también responde a una fragilidad previa en el modelo de financiación y sostenibilidad del sector.

A pesar de ello, en 2021 se registró una ligera recuperación con cinco largometrajes, y en 2022 la cifra aumentó a ocho producciones animadas, lo que sugiere una reactivación paulatina del ecosistema animado español (ICAA, 2023). Este comportamiento irregular plantea interrogantes sobre las políticas públicas de fomento, la capacidad de retención del talento joven y, en particular, sobre las oportunidades de inserción profesional para las mujeres en una industria con plazas limitadas y fuerte concentración de poder en pocas manos.

Si bien las cifras demuestran un crecimiento sostenido en la producción de largometrajes animados en España, este desarrollo cuantitativo no siempre se ha traducido en una

Dado que LUMIERE se basa en datos de asistencia a salas, existe la posibilidad de que se subestime el volumen de producción en aquellos países cuyos estrenos fueron exclusivamente nacionales y no aparecen reflejados en esta base. Las obras de animación no están incluidas en estos informes.

inclusión equitativa dentro del sector. En particular, la participación de las mujeres en roles clave dentro de la animación —como la dirección, el guion o la producción— sigue siendo limitada, lo que evidencia la necesidad de analizar no solo cuánto se produce, sino también quiénes lo producen.

La coordinadora de CIMA (Asociación de mujeres cineastas y medios audiovisuales) confirma dichas estadísticas desiguales:

“A pesar de que en las últimas décadas hay más presencia de mujeres en el sector de la animación, los datos demuestran que las mujeres siguen sin estar en los puestos de responsabilidad y liderazgo y que la paridad está muy lejos (...) hay muchísimo trabajo que hacer para romper esta brecha. Para transformar la sociedad es necesario empezar por el sistema educativo, ya que es el pilar básico donde nos desarrollamos personal y profesionalmente y donde comienza a construirse nuestro universo de las opiniones. Una educación desde la igualdad, que ayude a que los alumnos detecten los estereotipos de género para poder desterrarlos, es primordial si queremos crear una sociedad más diversa, equitativa y justa.” (Cuenca Suarez, 2020, p 6)

A lo largo del periodo 2010–2024, la dirección femenina en el cine de animación español ha experimentado una evolución desigual. Mientras que en el formato de largometraje la participación de mujeres ha permanecido estancada en cifras extremadamente bajas, oscilando entre el 0 % y el 12 % anual, con una media que ronda el 7-8 %, en el caso de los cortometrajes se observa una presencia algo más visible y en leve crecimiento. (Spain Audiovisual Hub, 2024)

El Informe Spain Audiovisual Hub 2024, que recoge datos de los últimos cinco años, señala que solo el 11,5 % de los largometrajes animados estrenados entre 2018 y 2022 en España fueron dirigidos por mujeres, frente al 88,5 % dirigidos por hombres. Esta disparidad se acentúa si se considera que, en muchos casos, las mujeres no dirigen en solitario, sino en coautoría con hombres, lo que diluye aún más su visibilidad y autoridad autorial. El Informe MIA 2021 revela que en el 2020 (entiéndase por producciones animadas que se estrenaron en el 2021) solo un 26,56% de mujeres trabajaron en los equipos de animación. (MIA, 2021)

El comportamiento de la industria animada desde el 2021 al 2024 (Ver Anexo 2.3) demuestra que en el transcurso de cuatro años se han realizado 28 filmes animados, de

ellos cinco están realizado por mujeres. Obviamente se ve una mejoría con respecto a décadas anteriores, pero aun así representa aproximadamente el 18% del total. Por otro lado, la dirección de cortometrajes se registra entre un 15 % y un 25 %, con picos ocasionales de hasta el 30 % en determinados años, especialmente en convocatorias apoyadas por ayudas públicas o escuelas de animación. (MIA, 2023; Spain Audiovisual Hub, 2024)

No obstante, en ninguno de los dos formatos se ha alcanzado una situación de equilibrio. A pesar del aumento de mujeres egresadas en carreras técnicas y artísticas vinculadas a la animación, el acceso al largometraje sigue siendo un espacio de legitimación restringido, donde los hombres dominan la dirección, la producción y el financiamiento.

Esta brecha se refleja claramente en las trayectorias: mientras que muchos hombres logran escalar del corto al largo con apoyo institucional o privado, muchas mujeres quedan circunscritas al circuito de cortometrajes o al sector educativo. El gráfico comparativo de la evolución entre 2010 y 2024 (Ver Anexo 2.3) ilustra con claridad esta disparidad sostenida y pone de manifiesto la necesidad de políticas activas para corregir una inercia profundamente arraigada. (MIA, 2023; Spain Audiovisual Hub, 2024)

Sólo ocho mujeres han aparecido en los títulos de crédito en la Dirección de Largometraje de Animación en España hasta el 2024. Si bien su participación está en muchas otras categorías, sigue constituyendo un número escandalosamente bajo. Ellas son:

Directora	Obras (año)
Maite Ruiz de Austri	<i>La leyenda del viento del Norte</i> (1992); <i>El regreso del viento del norte</i> (1993); <i>¡Qué vecinos tan animales!</i> (1998); <i>La leyenda del Unicornio</i> (2001); <i>Animal Channel</i> (2008); <i>El tesoro del rey Midas</i> (2010); <i>El extraordinario viaje de Lucius Dumb</i> (2013); <i>Memorias de Idhún</i> (Serie de Netflix, 2020)
Virginia Curia	<i>Os Difuntos falaban Castelao</i> (2000); <i>El soldadito de plomo</i> (2008); <i>Brujerías</i> (2015)

Agurtzane Intxaurreaga	<i>Teresa y Tim</i> (2016)
Chelo Laureiro	<i>Valentina</i> (2021); <i>Yo voy conmigo</i> (2024)
Isabel Huguera	<i>Spain loves you</i> (1988); <i>Safari</i> (1989); <i>Cante de ida y vuelta</i> ; <i>Los muertitos</i> (1993); <i>La gallina ciega</i> (2005); <i>Ámár</i> (2010); <i>Bajo la almohada</i> (2012); <i>Sailor's Grave</i> (2016); <i>Winter Love</i> (2016); <i>El sueño de la sultana</i> (2023)
Lorena Ares	<i>Amanece la noche más larga</i> (2022); <i>Hanna y los monstruos</i> (2023); <i>Cafunè</i> (2024)
Irene Iborra	<i>Citoplasmas en medio ácido</i> (2005); <i>Sopa</i> (2009); <i>Click</i> (2013); <i>Entre el mar y el cielo</i> (2015); <i>El hada de las estaciones</i> (2021); <i>Olivia y el terremoto invisible</i> (2024)
María Trénor	<i>Exlibris</i> (2009); <i>¿Dónde estabas tú?</i> (2019); <i>Rock Bottom</i> (2024)

Lo que suma un total de 14 filmes, a razón de una película por directora, salvo Maite Ruiz de Austri que dirigió siete películas. Cabe reflexionar sobre esta situación y analizar la necesidad de ampliar un espectro de oportunidades a un inmenso caudal de talento y de esta manera contribuir al logro de la igualdad de género.

El Instituto de la Cinematografía y de las Artes Audiovisuales (ICAA) entre los años 2019-2020-2021 aprobó algunos proyectos de mujeres en animación, de los cuales ya se realizaron:

- *El sueño de la Sultana* (Isabel Herguera, 2022).
- *Valentina* (Chelo Loureiro, 2021).
- *Hanna y los monstruos* (Lorena Ares, 2021).

Continúan en proceso de producción:

- *21 prisioneras* (Elena Ruíz, -)
- *El no cumpleaños de Ava* (Elena Ruíz, -)

Desde la perspectiva de género, muchos de los cargos que están dentro de la realización de filmes tienden a estar feminizados; particularmente aquellos vinculados con el área del arte (dígase dirección artística o diseño de producción, diseño de vestuario, maquillaje y peinado, etc.).

En el caso de dirección de producción, es el único cargo con distribución bastante equitativa. Los cargos masculinizados se vinculan más con el liderazgo o la tecnologización (edición, dirección, fotografía, cámara etc.). Por tanto, gran parte de las diferencias y el desbalance o más bien la desigualdad que existe, atiende a una distribución que se corresponde mucho a roles tradicionales de género que segregan los puestos de trabajos, demostrándose la masculinización de la ocupación de los cargos por el sexo.

Ahora bien, la brecha de género no solo está en la estructura laboral y creativa sino también en la situación económica; puesto que se registra una brecha salarial bien diferencial. Según los datos recopilados por CIMA los largometrajes asumidos por hombres suelen tener importes más elevados.

En el 2023, se tiene constancia que las dos películas realizadas por mujeres, tuvieron un presupuesto total entre ambas de 3.227.972,78 € para una media de 1.613.986,39 €. El informe deja constancia de cuatro largometrajes dirigidos por hombres que contaron con un coste total de 29.330.513, 74 € para una media de 4.888.418,96€ por cinta. Esto supone una diferencia de 4.911.648,85 € % que en términos porcentuales es un 75%.

El acceso de las mujeres a las ayudas públicas del Instituto de la Cinematografía y de las Artes Audiovisuales (ICAA) ha mostrado una evolución positiva en el periodo 2020–2022. Sin embargo, esta mejora en la distribución pública de recursos no se traduce automáticamente en una participación equitativa en los proyectos que logran desarrollarse con presupuestos privados o siquiera que alcancen un impacto comercial significativo. Esta brecha entre acceso institucional y liderazgo efectivo sigue siendo uno de los principales obstáculos estructurales que enfrentan las mujeres en la industria de la animación. (Videla-Rodríguez, García-Torre & Formoso-Barro, 2022).

Los informes MIA revelan un crecimiento sostenido en la proporción de mujeres beneficiarias de subvenciones del ICAA, especialmente en categorías como cortometrajes y proyectos en desarrollo. En 2022, el 50 % de las ayudas para cortometrajes realizados fueron concedidas a directoras, y un 45 % a guionistas mujeres. En los proyectos en fase de desarrollo, las cifras fueron incluso más altas: un 56 % de las ayudas fueron para directoras y un 50 % para guionistas. Dentro de la convocatoria selectiva para largometrajes de animación en 2022, el 67 % de las ayudas fueron otorgadas a mujeres en dirección y el 80 % en guion, lo que evidencia un alto nivel de propuestas lideradas por mujeres en esta etapa.

Estos datos muestran que, en términos de proyecto y fase de desarrollo, las mujeres están logrando acceder a más respaldo institucional (MIA, 2023). Las condicionantes de otorgar más puntos a los proyectos liderados por mujeres demuestran la conciencia sobre la existencia de esta brecha. No obstante, este acceso no siempre se traduce en mayor visibilidad o presencia en las pantallas, ni en una participación igualitaria en la etapa de producción, cuando entran en juego los fondos privados y el reparto desigual del poder de decisión.

Según el informe de MIA del 2022, el 67 % de los proyectos seleccionados para ayudas selectivas estaban destinados a mujeres directoras, pero en realidad ese año solo el 26 % de los estrenos de largometrajes fueron finalmente dirigidos por mujeres. Esto sugiere que muchos proyectos con liderazgo femenino no logran materializarse o consolidar su financiación completa, lo cual apunta a una dependencia crítica de los fondos privados y de los criterios de mercado, donde persisten señales de género arraigados. (MIA, 2023)

Por ejemplo, películas como *Tadeo Jones 3* (2023) o *Momias* (2023), producidas en el periodo postpandemia, fueron realizadas por equipos mayoritariamente masculinos (Spain Audiovisual Hub, 2024). El acceso a capital privado y a coproducciones con grandes plataformas (Digase Netflix, Amazon Prime, etc.) sigue limitado por la percepción (estereotipada) de que los proyectos dirigidos por mujeres son “menos rentables” o “menos universales”, especialmente en un género como la animación, donde los grandes estudios tienden a repetir fórmulas comerciales asociadas a referentes masculinos. Esta barrera estructural se acentúa en España, donde el ecosistema productivo está muy fragmentado, y los grandes presupuestos suelen concentrarse en manos de pocas empresas con estructuras directivas masculinizadas.

Al estudiar el *Spain Audiovisual Hub* (2024), se aprecia que la paradoja más evidente es que, a pesar del acceso igualitario o incluso mayoritario a algunas líneas de ayudas, las mujeres siguen estando infrarrepresentadas en los largometrajes que finalmente se producen con mayores presupuestos y visibilidad. Ciertamente, las mujeres lideran con frecuencia proyectos de cortometraje y de animación experimental o independiente (con acceso a ayudas públicas). En cambio, los largometrajes con mayor repercusión comercial y distribución internacional continúan siendo, en su mayoría, dirigidos y producidos por hombres.

Este desfase revela que las ayudas públicas no tienen aún un impacto transformador suficiente en la estructura del mercado, dominado por intereses privados y una lógica de inversión donde el género sigue influyendo en las decisiones. El acceso de las mujeres a fondos públicos no es garantía de una transformación estructural si no se acompaña de políticas que regulen también la financiación privada y fomenten la corresponsabilidad de las plataformas y productoras. Resulta necesario articular mecanismos de seguimiento para garantizar que los proyectos liderados por mujeres no se queden anclados en la fase de desarrollo. Asimismo, se debe fomentar una mayor transparencia y rendición de cuentas por parte de las empresas privadas en cuanto a sus criterios de selección y reparto de presupuestos.

2.2 Cuestión de género

La desigualdad de género en la industria de la animación española no es un fenómeno aislado ni coyuntural, sino la manifestación de estructuras históricas, culturales y simbólicas que han definido al cine como un espacio hegemonizado por lo masculino. La teoría filmica feminista, surgida en los años 70 como respuesta crítica a los modos tradicionales de producción y representación cinematográfica, proporciona herramientas claves para comprender cómo opera esta discriminación, tanto en los contenidos como en las condiciones de producción.

Los primeros estudios cinematográficos feministas posaron su mirada crítica sobre la historiografía cinematográfica. De manera sistemática demostraron cómo la participación y los aportes de las mujeres durante los inicios y evolución del cine fueron opacadas y silenciadas. Los estudios fílmicos detallaban y abordaban extensamente las carreras de los hombres, pero ignoraron a destacadas mujeres directoras que lograron, en su momento, un exitoso trabajo en sus producciones.

Desde la perspectiva de la teoría de género, la discriminación en la industria de la animación se entiende como un fenómeno profundamente enraizado en las construcciones sociales y culturales que definen lo "masculino" y lo "femenino". Este enfoque permite analizar no solo quién ocupa determinados roles dentro de la industria, sino también cómo se reproducen y refuerzan ciertos estereotipos y estructuras de poder.

Los roles de género se inscriben en una matriz histórica que varía según el contexto geográfico y cultural, lo que impide reducirlos a una mera consecuencia de la biología. En este sentido, Sherry Ortner plantea que las cualidades atribuidas a lo femenino y lo masculino son construcciones culturales, históricamente situadas y heterogéneas. No obstante, identifica un denominador común en múltiples sociedades: la percepción del cuerpo femenino como una versión disminuida o deficiente del cuerpo masculino. (Ortner, 1979)

Precisamente la tesis de Beauvoir en su obra cumbre, expone que la sociedad ha creado una construcción social en torno a la idea de ser mujer basándose en la biología y la diferencia entre sexos para justificar una supuesta debilidad femenina. El hombre y la mujer se representan como dos polos contrarios. El hombre representa lo positivo y lo neutro. También representa lo activo, la fuerza, la valentía, la audacia, el liderazgo, la inteligencia, etc. La mujer deviene en lo negativo, por ello se le imputa por los pecados, la decadencia moral, la debilidad y la sumisión; por tanto, la naturaleza de la mujer es intrínsecamente defectuosa; es un ser relativo, imperfecto, etcétera. (Beauvoir, 1949, p. 15)

Beauvoir escribe que “el sujeto sólo se afirma cuando se opone al otro” y que, al enunciarse el hombre/ser masculino como esencial, convertiría al otro en in-esencial, en el segundo sexo. La mujer es lo que el hombre ha decidido y se define por su diferencia con respecto del hombre. Esta pareja dicotómica -hombre y mujer-, en la que el hombre es lo esencial y la mujer es lo in-esencial, el hombre es lo activo, la mujer es lo inactivo, el hombre es el sujeto y la mujer es el objeto; no hace más que configurar a la mujer como “la otra”. (Beauvoir, 1949, p 17)

El patriarcado es el sistema de dominación básico sobre el que se levantan todos los demás sistemas de dominación (ya sea clase social, política, raza, etc.) Como sistema de dominación es el que aplica las categorías de alteridad a todos los grupos sociales excluidos, discriminados y relegados, siendo la cultura patriarcal la que produce la

opresión, afectando no solo el papel de la mujer sino también el del hombre – los hombres son una construcción social al igual que las mujeres-. De ahí, que la célebre frase *no se nace mujer, se llega a serlo* resume el argumento central y desafía las suposiciones sobre la naturaleza de las mujeres, al argumentar que estas condiciones son producto de construcciones culturales y sociales. Pero del mismo modo, *no se nace hombre, se llega a serlo*. (Beauvoir, 1949, p13).

Con ello vemos que las raíces de las desigualdades entre hombres y mujeres no están únicamente en factores legales, sino en los imaginarios colectivos e interacciones cotidianas. Un ejemplo ilustrativo es la discriminación salarial entre hombres y mujeres, o tocando el tema que nos concierne, la diferencia abismal a la hora de conceder presupuestos a proyectos de animación. MIA con sus informes basados en la recopilación de datos estadísticos ha demostrado que los proyectos animados dirigidos por hombres gozan de un mayor presupuesto en comparación con las producciones lideradas por mujeres que muchas veces deben restringirse a cortometrajes y producciones independientes.

Por tanto, el género no es algo innato, sino el resultado de procesos sociales y culturales. En el cine se refleja en la asignación de roles y narrativas que a menudo encasillan a las artistas en roles creativos limitados a estereotipos (maquillaje y peluquería) o bien actividades subordinadas a los liderazgos creativos. Mientras que las voces masculinas dominan en la dirección y producción.

Tal como señala Annette Kuhn (1982), los relatos filmicos dominantes son construcciones ideológicas que deben ser cuestionadas desde la práctica crítica feminista. En este sentido, la intervención de las mujeres en la animación desde los años noventa puede leerse como parte de una estrategia de reapropiación del medio visual: no solo para “estar”, sino para transformar los modos de representación y producción. (Kuhn, 1982, p. 5)

Según Judith Butler, el género se construye a través de actos repetitivos que refuerzan normas sociales. En la animación, la reiteración de ciertos estereotipos en personajes femeninos—como la figura de la “damisela en apuros” o la “mujer excesivamente emotiva”—contribuye a perpetuar una visión limitada y normativa del rol de la mujer en la sociedad. (Butler, 1990, p. 25)

Uno de los aportes fundacionales de esta corriente es el concepto de "placer visual escópico", propuesto por Laura Mulvey, en su ensayo *Visual Pleasure and Narrative*

Cinema, donde sostiene que el cine hegemónico está estructurado para satisfacer el deseo masculino a través de la cosificación de la mujer como objeto de la mirada (Mulvey, 1975, pp. 6–18.). Aunque centrado en el cine de acción real, este análisis es extrapolable a la animación, en la medida en que muchos productos animados replican estos esquemas: las figuras femeninas tienden a ocupar roles pasivos, estereotipados o secundarios.

En el contexto español, producciones animadas dirigidas al público infantil o familiar han reproducido arquetipos clásicos sin una problematización crítica, prolongando así una lógica patriarcal en la representación de género. Sin embargo, el problema no se reduce a los contenidos. Como ha señalado Teresa de Lauretis (1987, p. 5), no basta con incluir mujeres en las industrias culturales, sino que es necesario cuestionar la forma misma en la que se estructura el discurso cinematográfico.

La exclusión de mujeres como directoras, guionistas o productoras principales responde, en gran medida, a un modelo de autoría profundamente androcéntrico que limita su hacer. En el caso de la animación española, las mujeres han sido históricamente relegadas a áreas de menor reconocimiento creativo –como el diseño de personajes o la animación intermedia– sin acceder al control narrativo de las obras. La invisibilización sistemática de estas profesionales se conecta con lo que Annette Kuhn identifica como el "canon fílmico patriarcal": una forma de construir la historia del cine donde las contribuciones femeninas son omitidas, marginalizadas o consideradas anecdóticas. Esta ausencia se perpetúa en los archivos, festivales, libros de historia del cine y premios nacionales, lo que impide el reconocimiento de referentes femeninos en el campo de la animación. (Kuhn, 1992, pp. 15-30)

Desde una perspectiva estructural, la discriminación también se manifiesta en las condiciones materiales de acceso a la industria. Según los informes de MIA y CIMA (Asociación de Mujeres Cineastas y de Medios Audiovisuales), la brecha de género persiste en todos los ámbitos del audiovisual español: las mujeres representan un porcentaje minoritario en los cargos de dirección y producción ejecutiva, pese a tener una presencia similar o superior en la formación profesional (CIMA, 2023). Esta desigualdad se ve agravada por la precariedad laboral, la temporalidad de los contratos y la concentración de los recursos en unos pocos estudios de animación, donde las mujeres tienen menos posibilidades de ascender a roles de liderazgo creativo.

La teoría filmica feminista, al denunciar estos mecanismos de exclusión, también plantea propuestas de transformación: reivindicar la autoría femenina, repensar las estructuras narrativas, visibilizar otras miradas posibles, y construir un relato audiovisual alternativo desde la diferencia sexual, la interseccionalidad y la diversidad estética. Como afirma Simone de Beauvoir: “no se nace mujer, se llega a serlo” (De Beauvoir, 1949); en el contexto de la animación podríamos afirmar que no se nace autora, se lucha por llegar a serlo, en un entorno que históricamente ha negado esa posibilidad.

La teoría de género no solo denuncia las formas de discriminación, sino que también pone énfasis en las prácticas de resistencia que buscan desafiar y transformar las normas establecidas. En el ámbito de la animación, han emergido redes de apoyo, festivales especializados, colectivos de mujeres y personas diversas, que constituyen iniciativas fundamentales para contrarrestar la hegemonía masculina y fomentar una transformación estructural de la industria. Estas plataformas no solo visibilizan nuevos referentes, sino que promueven una circulación alternativa de contenidos, generan espacios de formación con perspectiva feminista, y amplifican voces tradicionalmente silenciadas en el circuito audiovisual.

En el caso español, Mercedes Álvarez San Román ha analizado cómo la historia del cine ha sido narrada desde un canon androcéntrico que excluye sistemáticamente a las mujeres creadoras, lo cual genera un "imaginario visual uniforme" que normaliza su ausencia (Álvarez San Román, 2008). Por su parte, Giulia Colaizzi propone leer el cine feminista no como un género cerrado, sino como una "práctica crítica" que interpela los modos tradicionales de ver, producir y pensar el cine (Colaizzi, 2000). Estas aportaciones permiten entender que la intervención femenina en la animación no se limita a la ocupación de roles técnicos o creativos, sino que también implica un cuestionamiento epistemológico y político del dispositivo cinematográfico en su conjunto.

El análisis desde la teoría de género revela que la discriminación en la industria de la animación no se trata solo de cuestiones individuales o de talento, sino de un entramado complejo de prácticas sociales, normas y estructuras de poder que históricamente han favorecido a los hombres.

El cine de mujeres (Women's cinema) ha sido un concepto de compleja definición a lo largo de la historia del cine, por no decir contradictoria, particularmente al confundirse con el término cine femenino (woman's film). El cine de mujeres es habitualmente

analizado desde dos perspectivas: el espacio que ocupan ellas en la industria audiovisual, en termino de cifras, visibilizacion y reconocimiento, y también con el análisis de los contenidos narrativos.

El cine de mujeres implica cualquier creación cinematográfica dirigida por una mujer. Engloba un amplio abanico de géneros, subgéneros y temáticas, no necesariamente de corte feministas. Tampoco tienen a otras mujeres como público objetivo y esto es válido aclarar, porque siempre pareció existir un nexo, una identificación popular de que toda producción cine de mujer, está orientado específicamente al consumo femenino, porque sus personajes protagónicos son mujeres y quien dirige es una mujer. El cine de mujeres, debe preguntarse desde qué mirada o punto de vista se enuncian sus conflictos o si son representados desde el otro, o desde una sensibilidad igualmente invisibilizada. Porque el cine es también un texto cultural en el cual se alistan ideologías que conforman nuestro imaginario simbólico. Podrían plantearse las interrogantes: ¿Existe una mirada femenina específica?, ¿Cuáles son las mujeres que escriben nuestros imaginarios?¿Desde dónde miran y para quién?.

Por ello, el denominado cine de mujeres, transgresor por supuesto, no se refiere a una cualidad “ontológica” e intrínseca al sujeto mujer, sino que exige la revisitación de procesos históricos y culturales que hablan de como la mujer ha sido excluida y de como la industria cinematográfica en todas sus facetas es dominio de los hombres. El cine de mujeres se yergue como un cine de la resistencia frente al cine dominante, aquel que impone su discurso legitimado socialmente, un cine de patrones patriarcales, intereses capitalistas y financiado por los grandes estudios.

En este sentido, la dirección no puede entenderse únicamente como una función técnica o creativa, sino como una posición de autoridad cultural atravesada por relaciones de género. La escasa presencia de mujeres directoras responde a barreras estructurales como el techo de cristal, la falta de financiación, las sujeciones sobre legitimidad y los imaginarios sociales que asocian la figura del director con valores tradicionalmente masculinos. Por eso, el cine de mujeres se plantea como una forma de resistencia estética y política, en la que la dirección adquiere una dimensión transformadora: no solo se trata de quién sostiene la cámara, sino de cómo se construyen.

Desde el punto de vista discursivo, los relatos hegemónicos sobre la historia del cine animado —tanto en los medios como en los archivos, festivales o instituciones

educativas— han contribuido a invisibilizar las contribuciones femeninas, reforzando una genealogía masculina del medio. La falta de memoria histórica feminista impide que las nuevas generaciones de creadoras tengan referentes consolidados, lo que perpetúa un ciclo de invisibilidad. Además, los discursos mediáticos tienden a destacar las mujeres cineastas como excepciones (“la primera mujer en...”), lo que las coloca en un lugar marginal y refuerza la idea de que su presencia no es la norma sino la excepción, incluso, en el lenguaje técnico o académico, se siguen reproduciendo formas de narrar la industria en las que los hombres aparecen como innovadores o creadores y las mujeres como colaboradoras o asistentes.

En cuanto al discurso cinematográfico, especialmente dentro del cine de animación español realizado por mujeres, cabe preguntarse si es posible hablar de una mirada femenina. Desde la teoría filmica feminista, el concepto de “mirada femenina” no implica una esencia biológica o universal, sino una posición discursiva y política que se construye en oposición al “male gaze” dominante. En este sentido, muchas cineastas españolas han desplegado propuestas narrativas y estéticas que, sin constituir una categoría homogénea, comparten una voluntad de subvertir los modos tradicionales de representación.

Lo dicho anteriormente nos permite entender la necesidad de un cine con perspectiva de género hecho por mujeres. Un cine de resistencia frente al cine comercial, con un discurso legítimo socialmente. Un cine en sí mismo transgresor, cuya premisa ontológica no se base únicamente en el sujeto mujer, sino que exige la revisitación de procesos históricos y culturales de los que se ha excluido sistemáticamente a las mujeres. La mujer deja de ser un sujeto pasivo, un espectáculo, un fetiche y pasa a ser y a tener un papel activo, una representación natural capaz de conectar con las espectadoras.

En el campo de la animación, figuras como Maite Ruiz de Austri, Isabel Herguera o María Trenor, han apostado por relatos centrados en voces femeninas y periféricas, a menudo alejándose de los modelos comerciales hegemónicos. Sus obras incorporan temáticas vinculadas a la memoria, la identidad, el cuerpo, la experiencia subjetiva y los vínculos afectivos, explorando una sensibilidad que puede leerse como feminista o al menos crítica con las convenciones patriarcales del cine de animación mainstream.

La teoría filmica feminista puso el dedo en la llaga cuando demostró que, aun cuando las mujeres parecieran obtener los derechos anhelados y la libertad -a medias- para narrar una historia; muchas veces debíamos ajustar los lentes y entender que estas

representaciones no eran más que un mecanismo contra la naturaleza que les impuso el patriarcado y la desigualdad de sus vidas; poniendo, de esta manera, las relaciones de poder en crisis. Por eso el cine de mujeres a menudo es catalogado como un cine feminista porque intenta traer lo que tradicionalmente ha sido anulado: el punto de vista femenino.

2.3 Cuestión de Ser y Hacer

Actualmente en el siglo XXI, con el nacimiento de la Cuarta Ola feminista, se sigue viviendo un momento histórico en la lucha por los derechos de las mujeres. Nacen movimientos de presión como Time's Up y el #MeToo. Las redes sociales y la prensa, en el afán de alcanzar la igualdad de género en posiciones de liderazgo han posibilitado que las organizaciones y productoras de la industria del entretenimiento cedan ante la presión social.

Algunos estudios sobre género en los medios como el trabajo realizado por la metodóloga Anna Serner, directora del Instituto de Cine de Suecia (Swedish Film Institute, SFI), promovió la normalización de mujeres en el sector audiovisual de Suecia, y pasó de un 26% de películas dirigidas por mujeres en el año 2012 a un 50% en el año 2015. Para lograr esta equidad, el SFI implementó un sistema de cuotas en 2012, priorizando la igualdad de género en sus criterios de financiación. A pesar de las críticas que sugerían que esta política podría comprometer la calidad de las producciones, Serner defendió la medida argumentando que la diversidad de voces en el cine enriquece la calidad y relevancia de las películas. Además, destacó que muchas de las películas dirigidas por mujeres financiadas por el SFI han sido reconocidas en festivales internacionales, lo que refuerza la idea de que la calidad no se ve afectada por la paridad de género. (Lange, A., 2016)

También, en agosto de 2015, con motivo del festival de Cine de Sarajevo, se adopta una “Declaración sobre la igualdad de género en la industria cinematográfica europea” (Sarajevo Film Festival, 2015) en el que se alienta a adoptar políticas específicas de igualdad, y poco después, en el Festival de Cannes de 2015 (Festival de Cannes, 2015) se plantea el reto de tener a más mujeres en los equipos directivos, además de crear un observatorio para monitorizar la equidad en la industria del cine.

Los principios que emergen tras estas iniciativas son: conquistar la equidad en las esferas del poder, conseguir la diversidad en los contenidos y lograr la oportunidad de trabajar en un ambiente igualitario e inclusivo. Como se ha abordado hasta el momento, el cine de

animación es una industria esencialmente masculina; lo que ha desplazado a las mujeres casi a la invisibilidad, obligándolas a una lucha ardua por reafirmar su talento en la cinematografía y el cine español no escapa de ello.

Una mujer que busca realizar una película animada puede enfrentar una serie de retos estructurales y culturales, entre los cuales el más crucial es la falta de una financiación y o de una red de recursos para realizar su película. Esta es la razón por la cual la mayoría se decantan por el cortometraje o, simplemente, se rinden a realizar cualquier proyecto animado.

A ello sumamos la falta de modelos a seguir, solo Maité de Austri figuró como la única directora mujer en casi 30 años y todavía hoy en día la cifra de mujeres que ha dirigido largometrajes es inferior a diez. Con ello la indisponibilidad de referentes y mentoras, repercuten en la formación de nuevos talentos femeninos y en la construcción de redes de apoyo.

La falta de referentes femeninos detrás de las cámaras tiene efectos profundos tanto en las nuevas generaciones de creadoras como en las espectadoras. En primer lugar, limita las posibilidades de identificación y aspiración profesional, ya que la ausencia de modelos visibles en roles de liderazgo (dirección, guion, producción) perpetúa la idea de que esos espacios no les pertenecen a las mujeres.

Esta carencia no solo actúa como una barrera simbólica, sino también práctica, al dificultar la creación de redes de mentoría y apoyo entre mujeres dentro de la industria audiovisual. Para las espectadoras, especialmente para niñas y jóvenes, la invisibilidad de mujeres creadoras contribuye a mantener un imaginario audiovisual dominado por una mirada masculina, en el que sus experiencias, deseos o conflictos aparecen representados de forma marginal, estereotipada o inexistente. Esto condiciona no solo la forma en que perciben el mundo, sino también cómo se perciben a sí mismas.

La ausencia de modelos a seguir puede desalentar a jóvenes creadoras a incursionar o perseverar en el sector, generando un ciclo de invisibilización. Además, empobrece el imaginario colectivo al limitar la diversidad de miradas y narrativas disponibles. En el caso de las espectadoras, especialmente las más jóvenes, esta falta de representación detrás de cámara reduce las posibilidades de verse reflejadas en las historias y personajes, lo que afecta también la percepción de su rol posible en la sociedad y en el arte.

El acceso a redes profesionales, es clave para encontrar colaboradores, distribuidores y plataformas de difusión, y hasta el 2023 era complicado para mujeres debido a una menor intervención en esos espacios tradicionales de la industria. Gracias a las investigaciones estadísticas de MIA y a investigaciones de género en la animación se ha logrado visibilizar, difundir y reconocer que la presencia femenina siempre estuvo ahí y buscaba constantemente su escrutinio.

A partir de las entrevistas (Ver Anexos 3, 4 y 5), se desprenden temas recurrentes que tocan la realidad de las directoras de animación en España y el mundo. Una de las inquietudes son las barreras económicas y estructurales en la animación independiente. Isabel Heguera menciona las dificultades financieras en la producción de su primer largometraje, incluso con la financiación pública disponible. También, tal como respalda Maite Ruiz de Austri, aunque las ayudas a mujeres en proyectos de animación han mejorado, aún son insuficientes comparadas con las grandes producciones industriales respaldadas por el capital privado.

Maité Ruiz de Austri comenta desde su experiencia que los comités que aprueban los presupuesto, nunca eran equitativos. Pese a su trayectoria y reconocimientos no le facilitaban ni le aprobaban suficientes presupuestos para sus proyectos filmicos, llevándola a renunciar a proyectos cinematográficos ante las limitaciones estructurales.

Si bien es crucial en la trayectoria de cualquier animador transitar al largometraje desde la base de producir cortometrajes, este paso implica un reto significativo a nivel de producción para una mujer. El tránsito implica no solo más presupuesto y en consecuencia más dificultad para lograrlo, sino también liderar a todo un equipo de talento. Virginia Curia confirma en su entrevista, la existencia de una brecha de género, especialmente en la dirección de largometrajes animados. Ella destaca que, en los cortometrajes, la diferencia no es tan notoria, pero en los largometrajes la dificultad es considerable, debido a los altos presupuestos y la estructura tradicional de la industria, aunque ve que la situación está mejorando con las ayudas institucionales.

La animación de por sí es un gran desafío a nivel productivo. Y en puestos de liderazgo como producción, dirección general o de áreas artísticas, se observa una marcada desventaja femenina. Virginia Curiá, Maite Ruiz de Austri e Isabel Heguera exponen cómo esta falta de representación influye en la percepción y/o la forma de trabajar de los equipos. Esta percepción discriminatoria de la mujer en un rol de dirección también afecta

por ende la financiación del proyecto. En su entrevista Virginia Curiá habla sobre las dificultades que enfrentó para dirigir *Brujerías* con un presupuesto limitado y el impacto que esto tuvo en la calidad de la producción. Este es un punto crucial, ya que señala que los recursos económicos son un factor determinante en el éxito de las películas animadas.

Isabel Heguera destaca que, en la industria de la animación, el rol de animador senior¹⁰ sigue siendo predominantemente masculino, lo cual refuerza la teoría de la mirada masculina de Laura Mulvey, que plantea que las estructuras del cine han sido diseñadas para satisfacer las expectativas masculinas. En este sentido, Heguera señala las dificultades de ser una mujer que lidera equipos mayoritariamente masculinos, especialmente en la técnica de la animación, una disciplina asociada históricamente con el dominio masculino.

Además, la maternidad sigue siendo percibida como un obstáculo profesional, debido a la falta de conciliación entre la vida familiar y laboral. Estas barreras refuerzan la segregación vertical, dificultando que las mujeres accedan y se mantengan en posiciones de dirección, guion o producción ejecutiva en el ámbito animado.

Las mujeres animadoras han desarrollado estrategias como la autoproducción, la colaboración entre pares, la creación de redes informales de apoyo y la utilización de plataformas digitales para visibilizar su trabajo. Muchas también optan por explorar formatos híbridos o experimentales, que permiten mayor libertad creativa fuera del circuito comercial.

Todas las entrevistadas coinciden en los aspectos relacionados con la representación de personajes femeninos en la animación; subrayando la falta de sensibilidad hacia los matices femeninos en la animación tradicional. Los animadores masculinos, entrenados en estereotipos, a menudo no logran capturar con precisión los movimientos y gestos sutiles asociados a la feminidad. Este punto puede vincularse con el trabajo de Simone de Beauvoir y su teoría sobre la mujer como el "Otro", cuyas características son definidas por los hombres y no por sí misma; así como la mirada masculina de Mulvey sobre la sexualización de la mujer. Isabel Heguera señala que la creación de personajes femeninos requiere una mirada auténtica que no sea reducida a lo que los hombres perciben de la mujer, algo que puede ser más fácilmente logrado por otras mujeres animadoras.

¹⁰ El animador senior asume el rol de liderazgo técnico y creativo dentro de un equipo de producción audiovisual

La teoría feminista sostiene que la inclusión de mujeres en roles de liderazgo, como la dirección y producción, permite no solo una transformación de los relatos sino también una modificación de las estructuras de poder. Heguera aborda esta idea al describir cómo, en su caso, las mujeres jóvenes involucradas en el proyecto *El Sueño de la Sultana* fueron responsables de crear personajes femeninos que no caían en los estereotipos clásicos, mientras que los hombres del equipo trabajaron en los personajes masculinos y animales.

Cabe aclarar que la propia Isabel Heguera se identifica como feminista y destaca cómo, en la animación independiente, las mujeres disfrutaban de mayor libertad creativa y de una estructura menos jerárquica que en las producciones industriales. Este tipo de trabajo, que permite a las creadoras liderar sus propios proyectos, es clave para construir un espacio de resistencia ante las normas impuestas por una industria masculina, tal como señala Teresa de Lauretis en su reflexión sobre las prácticas cinematográficas feministas. Las estrategias discursivas y posicionamientos ideológicos, en los que se posicionan directoras españolas de animación como Maite Ruiz de Austri, Virginia Curia, Chelo Laureiro, Agurtzane Intxaurrea e Isabel Heguera, constituyen paradigmas de un cauce narrativo de gran impronta en el tema de género.

Es importante tener en cuenta que el apoyo al talento femenino no solo se debe limitar a la financiación del proyecto sino también al apoyo en términos de marketing y comunicación, una vez realizada la película. Es decir, lograr una adecuada difusión y reconocimiento en un entorno que aún favorece los liderazgos masculinos.

Enfrentar estos retos no solo requiere perseverancia y talento individual, sino también el impulso de políticas y programas que promuevan la igualdad de género en la industria, así como la creación de espacios de mentoría y *networking* que fortalezcan la presencia femenina en todas las etapas de producción de una película animada.

Afortunadamente, en los dos últimos años se ha podido visualizar que organizaciones y festivales de animación en España están impulsando la igualdad de género, ofreciendo mentorías, talleres y espacios de *networking* que facilitan la inserción y consolidación de directoras en el sector. Pero, a pesar de los avances, el camino hacia una representación equilibrada aún es largo. Es necesario seguir promoviendo políticas de igualdad, invertir en la formación y visibilización del talento femenino, y reconocer el trabajo de las directoras que se atreven a innovar en este género.

A pesar de la brecha de género existente en la industria de la animación, la obra creadora de varias cineastas españolas ha contribuido a impulsar el desarrollo de la animación y a demostrar el mérito profesional de estas mujeres que proclaman por una industria más igualitaria y justa. No obstante, se visualizan avances y confiamos en un cambio más drástico y próximo en pos de la igualdad.

Pese a las pocas producciones animadas en formato de largometraje y a enfrentarse a una alta y fuerte competencia, ellas han obtenido triunfos en festivales e importantes premios como los Goya, demostrando la capacidad creativa de la mujer para realizar animación. Sus animaciones son resultado del uso de diferentes estrategias discursivas, cuya función radica en comunicar, cuestionar y criticar problemáticas que de antaño afectan. Ellas profundizan, además, en la matriz histórica de las discriminaciones actuales, a partir de las construcciones de sujetos o la inversión de los roles de género.

Las siguientes recomendaciones buscan contribuir a la transformación del sector, promoviendo políticas inclusivas, redes de apoyo y un cambio profundo en las narrativas y estructuras de producción:

- **Mentoría y redes de apoyo:** desarrollar programas de mentoría entre directoras consolidadas y talento emergente, así como grupos de networking¹¹ específicos para mujeres animadoras que faciliten el intercambio de experiencias, contactos y recursos.
- **Visibilización de referentes:** impulsar ciclos de proyección, charlas y antologías académicas que den voz a las obras de autoras claves, de manera que las nuevas generaciones se reconozcan en modelos positivos.
- **Formación con perspectiva de género:** divulgar y realizar cursos de teoría filmica feminista y gestión de la diversidad, para que el “ser” de la mujer creadora se fortalezca desde la base.
- **Políticas de paridad y financiación:** establecer convocatorias públicas con criterios de género (cuotas o puntos extra para proyectos liderados por mujeres) y programas de residencias que aseguren un mínimo de apoyo a directoras.
- **Diagnóstico y seguimiento estadístico:** consolidar un observatorio permanente (en colaboración con MIA, CIMA y el ICAA) que recabe datos desagregados por género

¹¹ Es el proceso de crear y desarrollar una red de contactos profesionales con el objetivo de compartir oportunidades laborales, colaboraciones o divulgación de información e investigaciones

en todos los eslabones de la producción animada, permitiendo evaluar regularmente los avances.

- **Prácticas inclusivas en estudios y festivales:** promover protocolos internos en productoras (por ejemplo, comités de selección paritarios, cláusulas de igualdad en contratos) y exigir paridad en los jurados y carteles de festivales de animación.

- **Alianzas sectoriales y lobbying:** crear una mesa de trabajo conjunta entre asociaciones de mujeres, sindicatos, escuelas y plataformas de distribución para impulsar reformas normativas (horarios flexibles, ayudas a la maternidad, planes de carrera con perspectiva de género).

- **Indicadores de impacto:** definir métricas claras (porcentaje de mujeres en dirección, presupuesto medio, número de estrenos) y someterlas a revisión anual.

- **Comunicación de resultados:** publicar informes anuales de “buenas prácticas” y casos de éxito que demuestren la viabilidad y el valor añadido de la igualdad de género en la animación.

- **Cultura organizativa:** fomentar una cultura de empresa que celebre la diversidad, a través de talleres de sensibilización, compromisos públicos de igualdad y canales de denuncia ante discriminaciones.

Abordar esta problemática requiere un esfuerzo conjunto entre instituciones, empresas y la propia industria, que incluya políticas de igualdad, programas de formación específicos y la promoción de modelos positivos para las nuevas generaciones de animadoras y profesionales del sector.

Conclusiones

La historia del cine ha demostrado que en la industria de la animación (y cinematográfica) las mujeres han sido discriminadas y sus aportes silenciados. Desde sus inicios los roles en la producción animada han estado mayoritariamente asignados a hombres. A la mujer se le visualiza con cierta incapacidad para gestionar y desarrollar una producción fílmica. Ante este panorama no se le otorgan las subvenciones y ayudas necesarias para la ejecución de proyectos que no llegan a su culminación o realización por la falta de recursos económicos y todavía nos enfrentamos a cifras alejadas.

El recorrido realizado a lo largo de esta investigación ha permitido visibilizar la persistente brecha de género existente en la industria de la animación en España. Aunque se han producido avances importantes en las últimas décadas, las desigualdades estructurales, simbólicas y culturales siguen condicionando tanto el acceso de las mujeres a los espacios creativos como su permanencia y consolidación en ellos. El análisis histórico, los datos cuantitativos y las entrevistas a profesionales del sector han contribuido a conformar un panorama complejo, pero indispensable para comprender las dinámicas de exclusión y resistencia que marcan el devenir de las creadoras en la animación española.

Uno de los principales aportes de esta tesis ha sido evidenciar que la discriminación de género en la animación no es un fenómeno reciente ni puntual, sino un entramado persistente que hunde sus raíces en la construcción patriarcal de la industria cinematográfica en su conjunto. Desde los primeros talleres y estudios del siglo XX, las mujeres fueron relegadas a tareas consideradas “manuales” o “de acabado”, como la coloración o el entintado, sin acceso a roles creativos ni a la toma de decisiones. Esta exclusión temprana sentó las bases de una tradición masculinizada de la animación, que naturalizó la ausencia de mujeres en los créditos de dirección, guion o producción durante décadas.

El enfoque histórico adoptado en el Capítulo 1 permitió identificar la evolución —y las resistencias— en la participación femenina desde los inicios de la animación en España hasta la actualidad. A pesar de que en los años noventa comienza a observarse un lento pero progresivo aumento de mujeres en funciones creativas, todavía son una minoría en comparación con sus pares varones. La emergencia de autoras como Maite Ruiz de Austri,

Isabel Herguera, Begoña Vicario o Silvia Carpizo, entre otras, demuestra que es posible romper con los moldes tradicionales, pero también deja en evidencia los enormes obstáculos que deben afrontar para llevar a cabo sus proyectos.

El análisis de datos recogidos por asociaciones como CIMA o MIA (Mujeres en la Industria de la Animación) confirma estas desigualdades: las mujeres representan un porcentaje significativamente menor en roles de liderazgo, reciben menos financiación y sus obras gozan de menor visibilidad en circuitos comerciales. Este “techo de cristal” se refuerza, además, por un conjunto de barreras simbólicas y sociales que cuestionan la autoridad creativa femenina y perpetúan la idea de que los hombres son los “naturales” portadores de la innovación artística.

En el Capítulo 2, se abordó esta problemática desde una perspectiva más teórica, combinando aproximaciones de la teoría fílmica feminista con marcos conceptuales provenientes de los estudios de género. Se demostró que la discriminación no solo se manifiesta en términos numéricos, sino también en el imaginario cultural que sustenta la industria. La escasez de referentes femeninos detrás de cámara tiene un impacto directo en la posibilidad de que las nuevas generaciones se proyecten como creadoras. Si las niñas y jóvenes no ven a mujeres dirigiendo películas de animación, será más difícil que consideren este camino como una opción profesional viable.

Asimismo, se reflexionó sobre la posibilidad de una “mirada femenina” en la animación. Aunque no existe una esencia universal que defina el cine hecho por mujeres, sí se pueden identificar temáticas, estéticas y enfoques que se apartan de los modelos hegemónicos. Muchas de las directoras analizadas en esta investigación han abordado temas vinculados a la identidad, la memoria, los cuidados o la diversidad desde perspectivas sensibles, innovadoras y profundamente personales. Estas miradas no solo enriquecen el panorama de la animación española, sino que también desafían las lógicas narrativas tradicionales impuestas por un canon dominado históricamente por hombres.

La realización de cine con una mirada femenina o feminista resulta esencial para transformar los imaginarios culturales que tradicionalmente han representado a la mujer desde una posición pasiva, estereotipada o secundaria. Cuando las mujeres asumen un rol activo detrás de las cámaras —como directoras, guionistas o productoras—, no solo reconfiguran los relatos que consumimos, sino que también abren un espacio simbólico

para que otras mujeres se vean representadas desde una perspectiva de agencia y autonomía.

La importancia de que las mujeres hagan cine desde su propia experiencia y subjetividad radica en su capacidad para proyectar mundos posibles en los que se visibilicen los deseos, aspiraciones, contradicciones y luchas cotidianas de las mujeres reales. A través de estas narrativas, se rompen los marcos normativos que han limitado durante siglos la construcción de personajes femeninos complejos, y se propone una representación más rica, diversa y empoderada.

En este sentido, el cine femenino no es únicamente una respuesta estética o política, sino una herramienta de transformación social. Permite imaginarse —y verse— en roles activos, creativos, de liderazgo o resistencia, desafiando los mandatos de género impuestos. Así, la mujer creadora deja de ser objeto de la mirada (masculina) y se convierte en sujeto narrador de sus propias historias. Este cambio no solo impacta en las obras producidas, sino que también tiene un efecto inspirador para nuevas generaciones de espectadoras que, al verse reflejadas en la pantalla de manera digna y auténtica, pueden reconocerse como sujetas capaces de crear, dirigir y contar sus propias verdades.

El apartado final del segundo capítulo, exploró las estrategias de resistencia y transformación desarrolladas por las mujeres animadoras para hacerse un lugar en la industria. Se evidenció que, ante la falta de oportunidades institucionales, muchas creadoras han optado por caminos alternativos como la autoproducción, el trabajo colaborativo o la creación de redes de apoyo entre mujeres. Organizaciones como CIMA o MIA han desempeñado un papel crucial en este sentido, al ofrecer espacios de formación, visibilización y denuncia de las desigualdades existentes. Asimismo, algunos festivales y políticas públicas han comenzado a implementar criterios de paridad, aunque de forma aún insuficiente.

Uno de los principales desafíos actuales es evitar que las iniciativas en favor de la equidad se limiten a gestos simbólicos o medidas puntuales, sin una transformación estructural de fondo. Es necesario fomentar políticas sostenidas que garanticen el acceso equitativo a fondos, formación y espacios de decisión, así como mecanismos de seguimiento y evaluación que aseguren su cumplimiento. La presencia de mujeres en la animación no puede depender únicamente del esfuerzo individual o de la vocación militante: debe ser una responsabilidad colectiva del sector.

Esta tesis pretende abrir nuevas preguntas y caminos de investigación. En el futuro, sería deseable ampliar el análisis hacia otros aspectos aún poco explorados, como la situación de las creadoras en otras ramas artísticas y formatos como el cortometraje y el serializado, la representación de personajes en la animación desde una perspectiva femenina, la evolución de los discursos feministas en los formatos digitales emergentes y la creación de estrategias que faciliten la equidad. También sería relevante establecer comparaciones internacionales que permitan situar el caso español en un contexto más amplio y detectar convergencias o divergencias significativas con otros países.

En suma, la animación, como cualquier otro campo cultural, refleja y reproduce las estructuras de poder de la sociedad. Pero también posee un enorme potencial transformador. Incluir más voces femeninas —y diversas— no solo es una cuestión de justicia, sino de enriquecimiento creativo, narrativo y estético.

Las historias que consumimos tienen el poder de modelar nuestra percepción del mundo. Por eso, una animación más plural, más inclusiva y más consciente de sus discursos puede contribuir a construir una sociedad más igualitaria. Esta investigación se inscribió humildemente en ese propósito.

Pese a que en los últimos años la intervención de las mujeres en la industria cinematográfica, particularmente la española, ha sido cada vez mayor, sigue siendo necesario trabajar en reducir esta brecha de género. Por ello es valedero todo intento por sacar a la luz, las obras de mujeres que, pese a los percances enfrentados en la ejecución profesional, han sido verdaderos Quijotes luchando contra el viento para lograr producciones merecedoras de premios internacionales y del reconocimiento del público.

Bibliografía

Acker, A. (1991). *Reel women: Pioneers of the cinema, 1896 to the present*. New York: Continuum.

_____ (2015). *Reel Women: The First Women Filmmakers*. New York: Continuum International Publishing Group.

Alario, M. T. (1995). La mujer creada: Lo femenino en el arte occidental. *Arte, Individuo y Sociedad*, 7, 45-52.
<https://revistas.ucm.es/index.php/ARIS/article/view/ARIS9595110045A>

Animac. (2023). *Anca Damian*. Muestra Internacional de Cine de Animación de Cataluña. Recuperado de <https://animac.paeria.cat/es/quien/anca-damian>

Arguedas, A. S. (2013). La crítica filmica feminista y el cine de mujeres. *Escena*, 55-64.

Barbieri, M. T. de. (2007, 22 de agosto). Los ámbitos de acción de las mujeres. Recuperado de <http://pdfs.semanticscholar.org>.

Barnes, B. (2022, 13 de diciembre). Reclaiming a place in animation history for a female pioneer. *The New York Times*. <https://www.nytimes.com/2022/12/13/movies/bessie-mae-kelley-animation.html>

Barry, V. (2010). *Animación. La magia del movimiento*. Recuperado de <https://es.scribd.com/document/673024223/Animacion-La-Magia-en-Movimiento-Vivienne-Barry>

Beauvoir, S. de. (1949). *El segundo sexo*. París: Gallimard.

Beck, J. (2004). *The animated movie guide*. Chicago: Chicago Review Press.

Beckman, K. (2014). *Animation and the feminine*. Durham, NC: Duke University Press.

Bendazzi, G. (1994). *Cartoons: One hundred years of cinema animation*. Indiana University Press.

_____ (2003). *Cartoons: 110 años de cine de animación*. Madrid: Ocho y Medio.

_____ (2016). *Animation: A world history. Volume I: Foundations – The Golden Age*. CRC Press.

_____ (2016). *Animation: A world history. Volume II: The Birth of a Style – The Three Markets*. CRC Press.

_____ (2016). *Animation: A world history. Volume III: Contemporary Times*. CRC Press.

Bernárdez Rodal, A., García Rubio, I., & González Guerrero, S. (2008). *Violencia de género en el cine español: Análisis de los años 1998-2002 y guía didáctica*. Recuperado de http://eprints.ucm.es/10474/1/Libro_violencia_y_cine.pdf

- Billie. (2020, 26 de julio). The role of women in Japan's anime industry. *Screen Waffle*. <https://screenwaffle.com/2020/07/26/the-role-of-women-in-japans-anime-industry/>
- Bonan, C., & Guzmán, V. (s.f.). *Aportes de la teoría de género a la comprensión de las dinámicas sociales y los temas específicos de asociatividad y participación, identidad y poder*. Recuperado de <http://www.isis.cl/Refdebates/aportes.pdf> (Último acceso: 1 de agosto de 2024).
- Bordwell, D., & Thompson, K. (2019). *Film art: An introduction* (12th ed.). McGraw-Hill Education.
- Butler, J. (2007). *El género en disputa: El feminismo y la subversión de la identidad*. Barcelona: Ediciones Paidós Ibérica.
- Candel, J. M. (1993). *Historia del dibujo animado español*. Murcia: Editora Regional de Murcia.
- Castro Ricalde, M. (2002). *Feminismo y teoría cinematográfica. Escritos*. *Revista del Centro de Ciencias del Lenguaje*, 25, 23-48.
- Cavalier, S. (2011). *The world history of animation*. Berkeley: University of California Press.
- Chong, A. (2010). *Animación digital*. Barcelona: Naturart, S.A.
- Clements, J., & McCarthy, H. (2006). *The anime encyclopedia: A guide to Japanese animation since 1917*. Berkeley, CA: Stone Bridge Press.
- Colaizzi, G. (1995). *Feminismo y teoría filmica*. Valencia: Episteme.
- _____ (2007). *La pasión del significante: Teoría de género y cultura visual*. Madrid: Biblioteca Nueva.
- _____ (2007). *El acto cinematográfico: género y texto filmico*. Lectora.
- Cook, P. (1983). *Melodrama and the women's picture*. En S. Aspinall & R. Murphy (Eds.), *BFI Dossier 18: Gainsborough melodrama* (pp. 1–20). British Film Institute.
- Crafton, D. (1993). *Before Mickey: The animated film, 1898–1928*. Chicago: University of Chicago Press.
- _____ - (2013). *Shadow of a mouse: Performance, belief, and world-making in animation*. Berkeley: University of California Press.
- Creed, B. (1993). *The monstrous feminine: Film, feminism, psychoanalysis*. Londres: Routledge.
- De Lauretis, T. (1984 [1992]). *Alicia, ya no: Feminismo, semiótica, cine*. Madrid: Ediciones Cátedra.
- _____ (1987). *Technologies of gender: Essays on theory, film and fiction*. Bloomington: Indiana University Press.
- Doane, M. A. (1982). *Film and the masquerade: Theorising the female spectator*. *Screen*, 23(3-4), 74-87.

_____ (1988-1989). *Masquerade reconsidered: Further thoughts on the female spectator*. Wayne State University Press, 42-54.

_____ (1991). *Femmes, feminism, film theory and psychoanalysis*. New York: Routledge.

Douglass, J. C. (2017, 29 de diciembre). *Artist, author, and pioneering motion picture animator: The career of Helena Smith Dayton*. Animation Studies Online Journal. <https://journal.animationstudies.org/jason-douglass-artist-author-and-pioneering-motion-picture-animator-the-career-of-helena-smith-dayton-runner-up/>

Lutz, E. G. (1920). *Animated cartoons*. Charles Scribner's Sons.

Fate, V. D. (2011, 27 de octubre). The fantastic mystery of Milicent Patrick. *Tor.com*. Recuperado el 9 de julio de 2019, de <https://www.tor.com/2011/10/27/the-fantastic-mystery-of-milicent-patrick/>

Film Fun. (1917, 2 de noviembre). *Romeo and Juliet: ¡in Clay!* (p. 10).

Fonte, J. (2001). *Walt Disney. El hombre, el mito*. Madrid: T&B Editores.

Fonts González, E. (2025). Revolución femenina en Pixar: La influencia de Domee Shi y *Turning Red* en la representación de género y diversidad en la animación. *Con A de Animación*, 20. <https://polipapers.upv.es/index.php/CAA/article/view/22389>

Foucault, M. (1988). El sujeto y el poder. *Revista Mexicana de Sociología*. Recuperado de <http://links.jstor.org/sici?sici=0188-2503%28198807%2F09%3A3%AESEYEP%3E2.0.CO%3B2-A>

Friedan, B. (1963). *La mística de la feminidad*. Barcelona: C tedra.

Furniss, M. (1998). *Art in motion: Animation aesthetics*. Londres: Libbey.

_____ (2007). *Animation: Art and industry*. John Libbey Publishing.

Garrido Rodr guez, C. (2021). Repensando las olas del feminismo: Una aproximaci n te rica a la met fora de las olas. *Investigaciones Feministas*, 12(2), 483-492. <https://doi.org/10.5209/infe.68654>

Geena Davis Institute on Gender in Media. (2019). *The reel truth: Women aren't seen or heard*. <https://seejane.org>

Giraldo, I. (2024, junio). Posfeminismo: Genealog a, geograf a y contornos de un concepto. *Universidad Nacional Aut noma de M xico, Centro de Investigaciones y Estudios de G nero*. <http://doi.org/10.22201/cieg.2594066xe.2020.59.01>

Great Women Animators. (s.f.). *Ongoing international directory of historical and contemporary female animators*. Recuperado el 26 de mayo de 2025 de <https://greatwomenanimators.com/>

Guillot, E. (2016). La animaci n francesa planta cara a Jap n y Estados Unidos. *Valencia Plaza*. <https://valenciaplaza.com/la-animacion-francesa-planta-cara-a-japon-y-estados-unidos>

Gutiérrez, E. (2017). Mujeres animadoras en México: Historia, presencia y perspectivas. *Revista Mexicana de Estudios de Animación*, 3(1), 45-60.

_____. (2017). *Mujer y cine en España: Evolución y desafíos*. Cátedra.

Gutiérrez-Albilla, J. D. (2013). Aesthetics, ethics and trauma in feminist film theory and practice. *Studies in Spanish & Latin American Cinemas*, 10(1), 9–26. https://doi.org/10.1386/slac.10.1.9_1

Harper, G. (2007). *Experimentation in early American animation*. In J. Furniss (Ed.), *Animation: Critical and Primary Sources* (pp. 120–130). Bloomsbury Academic.

Haskell, M. (1974). *From Reverence to Rape. The Treatment of Women in the Movies*. Chicago & Londres: University of Chicago Press.

Heath, E. (2013). *A la vista de todos: Teorías sobre la audiencia cinematográfica y la animación*. <https://core.ac.uk/download/17355668.pdf>

Herguera, J., & Vicario, N. (2018). *Género y animación: De la invisibilidad a la visibilización*. Barcelona: Ediciones CIMA.

Holt, N. (2019). *The queens of animation: The untold story of the women who transformed the world of Disney and made cinematic history* [ePub edition]. Little, Brown and Company.

Hunt, D. (2021). The impact of women directors in the animation industry. *Animation Journal*, 29(3), 34-49.

International Animation Day. (2024). *International Animation Day*. <https://asifa.net/what-we-do/international-animation-day/>

Ito, R. (2013, 26 de julio). *Rising Animators Spring Into Motion*. The New York Times. <https://www.nytimes.com/2013/07/28/arts/television/rising-animators-spring-into-motion.html>

Jeff, L. (2006). *Who's Who in Animated Cartoons*. Nueva York: Applause Theatre and Cinema Books.

Jenkins, H. (2002). *The animation book: A complete guide to animated filmmaking*. London: Focal Press.

Kaplan, E. A. (1990). *Women and Film: Both Sides of the Camera*. Routledge.

Kelly, J. (1984). *Women, History and Theory*. Chicago: University of Chicago Press.

Konigsberg, I. (1998). *El diccionario completo del cine*. Westminster City: Penguin Books.

Kristeva, J. (1988). *Poderes de la Perversión. Ensayo sobre Louis-Ferdinand Céline*. México D.F: Siglo XXI Editores.

Kuhn, A. (1994). *The power of the image: Essays on representation and sexuality*. Routledge.

_____. (1992). *Women's pictures: Feminism and cinema* (pp. 15-30)

Lamas, M. (1996). La antropología feminista y la categoría "género". En M. Lamas (Comp.), *El género: la construcción cultural de la diferencia sexual* (pp. 97-111). México D.F: PUEG.

Lang, J. (2022, 2 de mayo). *Vlasta Pospíšilová, Czech Puppet Animator and Director, Dies at 87*. Cartoon Brew. <https://www.cartoonbrew.com/rip/vlasta-pospisilova-rip-jiri-trnka-215238.html>

Lange, A. (2016). *How this woman changed gender inequality in Swedish films*. IMAGO – Diversity and Inclusion Committee. <https://imago.org/committees/diversity-and-inclusion/how-this-woman-changed-gender-inequality-in-swedish-films/link.springer.com+10>

Lauretis, T. de. (1984). *Alicia ya no: feminismo, semiótica, cine*. Madrid: Ediciones Cátedra.

_____ (1987). *Technologies of Gender*. Indiana: Indiana University Press.

Lauzen, M. M. (2023). *The Celluloid Ceiling: Behind-the-Scenes Employment of Women on the Top 100, 250, and 500 Films of 2022*. Center for the Study of Women in Television and Film. <https://womenintvfilm.sdsu.edu/research/>

Lendburg, J. (2006). *Who's Who in Animated Cartoons*. Nueva York: Applause Theatre and Cinema Books.

Leslie, E. (2002). *Hollywood Flatlands: Animation, Critical Theory, and the Avant-Garde*. Londres: Verso.

López-Morales, M., & Abad, L. (2020). Análisis feminista del cine de animación español: Barreras y oportunidades. *Cuadernos de Estudios de Género*, 14, 67-89.

López, M. & García, P. (2021). *La brecha de género en la animación española: Análisis de la presencia femenina en el sector*. *Revista de Comunicación Audiovisual*, 15(2), 87-105.

Lord, P. (1999). *Cracking animation. The Aardman book of 3D animation*. Londres: Thames and Hudson.

Manzanera, M. (1992). *Cine de Animación en España*. Editorial Universidad de Murcia.

Maluf, S. W., de Mello, C. A., & Pedro, V. (2005). Políticas do olhar: Feminismo e cinema em Laura Mulvey. *Estudos Feministas*, 13(2), 343. <https://doi.org/10.1590/S0104-026X200500020008>

Martin, A. (2012). *Masculinity in Feminist Film Theory: The Case of the Male Spectator*. *Screen*, 53(3), 271-288. <https://doi.org/10.1093/screen/hjs021>

Martin, Marcel. *El lenguaje del cine*. Barcelona: GEDISA, 1955.

Martínez, L. (2019). *Mujeres en la animación española: Un estudio histórico y actual*. *Anuari de la Universitat de Barcelona*, 32, 23-45.

- Martínez-Salanova, E. (2016). La mujer en el cine: De objeto sexual a necesaria protagonista de cambios sociales. *Aularia: Revista Digital de Edu-comunicación*, (5), 1–10. <http://hdl.handle.net/10272/11552>
- Martínez-Tejedor, M. C. (2008). Mujeres al otro lado de la cámara: ¿Dónde están las directoras de cine? *Espacio Tiempo y Forma. Serie VII, Historia del Arte*, (20-21), 315–340. <https://doi.org/10.5944/etfvii.20-21.2007.1479>
- McLean, A. (2010). *Digital storytelling: A creator's guide to interactive entertainment*. Elsevier.
- Miller, L. (2012). Gender and animation: How female directors are changing the industry. *Animation Magazine*, 21(4), 12-18.
- Mjolsness, L., & Leigh, M. (2020). *She animates: Gendered Soviet and Russian animation*. Academic Studies Press. <https://doi.org/10.1515/9781644690352>
- Molina García, B. (2015). *El feminismo en la teoría cinematográfica. Un estado de la cuestión*. *Comunicación y Género*, 4(1), 61-71.
- Moritz, W. (1996). Some critical perspectives on Lotte Reiniger. *Animation Journal*, 5(1), 40–51.
- Mulvey, L. (1975). Visual pleasure and narrative cinema. *Screen*, 16(3), 6-18. <https://doi.org/10.1093/screen/16.3.6>
- Mulvey, L. (1989). *Visual and other pleasures*. Bloomington: Indiana University Press.
- Nieves, S. (2020). Mujeres animadoras en España: Presencia, retos y proyecciones. *Revista de Estudios Culturales*, 18(2), 101-123.
- O'Meara, M. (2019). *The Lady from the Black Lagoon: Hollywood monsters and the lost legacy of Milicent Patrick*. *Cineaste*, 44(3), 44–49. [https://www.cineaste.com/winter2019/lady-from-the-black-lagoon-milicent-patrick**::contentReference\[oaicite:11\]{index=11}](https://www.cineaste.com/winter2019/lady-from-the-black-lagoon-milicent-patrick**::contentReference[oaicite:11]{index=11})
- Ortner, S. (1979). ¿Es la mujer con respecto al hombre lo que la naturaleza con respecto a la cultura? En O. Harris & K. Young (Eds.), *Antropología y feminismo*. Barcelona: Anagrama.
- Perlmutter, D. (2014). *America Toons In: A History of Television Animation*. McFarland.
- Pilling, J. (1997). *A Reader in Animation Studies*. Indiana University Press.
- Plaza, I. (2015). La representación femenina en la animación contemporánea. *Estudios de Comunicación*, 40, 35-50.
- Ratner, M. (2006). *En las sombras. Arte sobre papel*, 10(3), 44-49
- Robinson, K. (2007). *Animation: From fantasy to reality*. New York: Thames & Hudson.
- Romero, Pedro Noa. *La mirada hacia ellas*. Mayabeque: Ediciones Montecallado, 2014.
- Rosen, M. (1973). *Popcorn Venus; Women, Movies and the American Dream*. New York: Coward, McCann & Geoghegan

Rosenberg, A. (2014). The amazing rejection letter Disney sent in 1938 to a woman who wanted to be an animator. *ThinkProgress*. <https://archive.thinkprogress.org/the-amazing-rejection-letter-disney-sent-in-1938-to-a-woman-who-wanted-to-be-an-animator-431c37fbb937/>

Ross, S. (2021). Breaking the glass ceiling: Women directors in animation. *Women in Film Quarterly*, 12(1), 15-29.

Sá, G., Tavares, P., & Alvelos, H. (2023). Where are the women? An overview of female representation in popular contemporary animation feature films. En Instituto Politécnico do Cávado e do Ave (Ed.), *CONFIA – 10th International Conference on Illustration and Animation* (pp. 93–102).

Sá, G., Tavares, P., & Alvelos, H. (2023). *Domee Shi's Turning Red as feminist hope for feature animation*. En Instituto Politécnico do Cávado e do Ave (Ed.), *Actas del Tercer Congreso Creadoras: Dibujo, Diseño y Acción* https://www.researchgate.net/publication/379249543_Domee_Shi%27s_Turning_Red_a_s_Feminist_Hope_for_Feature_Animation

Sánchez Navarro, J. (2020). *La imaginación tangible: Una historia esencial del cine de animación*. Barcelona: UOC.

San Román, M. Á. (2013). *El género en el cine de animación: Una visión crítica*. Madrid: Ediciones CIMA.

Schildhause, C. (2018, 29 de mayo). *Pepper Ann' Was the Most Underrated Feminist Cartoon of the 90s*. VICE. <https://www.vice.com/en/article/pepper-ann-was-the-most-underrated-feminist-cartoon-of-the-90s/>

Slater, M. R. (2017). This animation pioneer turned music into pure light. *VICE*. Recuperado el 15 de junio de 2025, de <https://www.vice.com/en/article/mary-ellen-bute-animation-pioneer-music-light/>

Smelik, A. (1998). *And the Mirror Cracked: Feminist Cinema and Film Theory*. Palgrave Macmillan.

Smelick, A. (1999). Feminist film theory. En P. Cook & M. Bernink (Eds.), *The cinema book* (2ª ed., pp. 353–365). British Film Institute.

Smith, A. (2016). Women in animation: A historical overview. *Journal of Animation Studies*, 8(1), 45-60.

Smith, S. L., Choueiti, M., Pieper, K., & Clark, H. (2019). *Increasing inclusion in animation: Investigating opportunities, challenges, and the classroom to the C-suite pipeline* (Informe). USC Annenberg Inclusion Initiative, Women in Animation. <https://shorturl.at/jouEQ>

Smith, Sharon. (1975). *Women who make movies*. Hopkinson and Blake.

Stam, R. (2001). *Teorías del cine*. Barcelona: Paidós.

Stolke, V. (2004). La mujer es puro cuento: La cultura del género. *Estudios Feministas*, 12(2), 77–105. <https://doi.org/10.1590/S0104-026X2004000200005>

- Smith, S. L., Choueiti, M., Pieper, K., Case, A., & Choi, A. (2022). *Inclusion in the director's chair: Analysis of director gender and race/ethnicity across 1,600 top films, 2007–2022*. USC Annenberg Inclusion Initiative. <https://assets.uscannenberg.org/docs/aii-inclusion-directors-chair-2022.pdf>
- Talbot, F. A. (1912). *Moving pictures: How they are made and worked*. J.B. Lippincott Company. <https://archive.org/details/cu31924030699445/page/n3/mode/2up>
- Tasker, Y. (2011). *Vision and Visibility in Postfeminist Cinema: The Gendered Gaze Revisited*. *Feminist Media Studies*, 11(1), 63-76. <https://doi.org/10.1080/14680777.2010.514110>
- Taylor, K. V. (2011). *National identity, gender, and genre: The multiple marginalization of Lotte Reiniger and The Adventures of Prince Achmed (1926)* (Tesis doctoral). Universidad del Sur de Florida. <https://digitalcommons.usf.edu/etd/3377>
- Thornham, S. (2007). *Feminist film theory: A reader*. Edinburgh University Press.
- Valdés, J. M. (2018). Mujeres directoras en la industria de la animación española: Estado de la cuestión. *Revista de Comunicación Audiovisual*, 23, 78-95.
- Varela, Nuria. (2008). *Feminismo para principiantes*. Barcelona: Ediciones B de Bolsillo.
- Vasallo Barrueta, N. (2008). *Del feminismo al género: Un intento de romper estereotipos desde una relectura de los clásicos*. En N. Vasallo & T. Díaz (Eds.), *Mirar de otra manera* (pp. 17-38). Editorial de la Mujer.
- Videla-Rodríguez, J. J., García-Torre, M., & Formoso-Barro, M. J. (2022). Arte y gestión: las mujeres en la producción cinematográfica. *Investigaciones Feministas*, 13(1), 423–434. <https://doi.org/10.5209/infe.77079>
- Wakelam, M. (Anfitrión). (2023, 25 de enero). *Kristine Belson – President of Sony Pictures Animation* [Podcast]. Creators Society Animation Podcast. <https://www.creatorsociety.net/animation-podcast-blog/kristine-belson>
- Wasko, J. (2001). *Understanding Disney: The manufacture of fantasy*. Cambridge: Polity Press.
- Watson, J., & Caldwell, J. T. (2003). *The art of animation: From Mickey Mouse to Beauty and the Beast*. Wiley-Blackwell.
- Wells, P. (2002). *Animation: Genre and Authorship*. Londres & Nueva York: Wallflower Press.
- _____. (2007). *Fundamentos de la animación*. Barcelona, Parragón Ediciones.
- _____. (2016). *Understanding Animation*. Routledge.
- Yébenes Cortés, P. (2022). La igualdad de género en el cine de animación: rompiendo el techo laboral del sector audiovisual. *Communication Papers: Media Literacy & Gender Studies*, 11(22), 23–37. https://doi.org/10.33115/udg_bib/cp.v11i22.22759

Yecies, B., & Shim, A. (2021). *South Korean Cinema's Origin Stories: Creativity and Collectivity in Animated Filmmaking*. *Animation: An Interdisciplinary Journal*, 16(2), 173-189. <https://doi.org/10.1177/17468477211028935>

Zavala, L. (2010). Elementos del discurso cinematográfico. En *Fronteras de tinta: Literatura y medios de comunicación en las Américas: una bibliografía comentada* (pp. 85–87). Centro de Investigaciones sobre América del Norte, UNAM; Facultad de Estudios Superiores Acatlán, UNAM. <https://repositorio.unam.mx/contenidos/5052309>

Zine Eskola. (s.f.). *Isabel Herguera. Animación experimental en los 80 y los 90*. Recuperado de <https://www.zine-eskola.eus/en/hipotesis/0116-isabel-herguera-animacion-experimental-en-los-80-y-los-90>

イオニア 2 奥山玲子さん *Female Pioneers in Japanese Animation 2 Reiko Okuyama*. Note. https://note.com/womenin_janime/n/ndd3092557ed3

Informes y fuentes institucionales

CIMA. (2015). Informe anual CIMA 2015. Asociación de Mujeres Cineastas y de Medios Audiovisuales. <https://cimamujerescineastas.es/informes>.

CIMA. (2016). Informe anual CIMA 2016. Asociación de Mujeres Cineastas y de Medios Audiovisuales. <https://cimamujerescineastas.es/informes>.

CIMA. (2017). Informe anual CIMA 2017. Asociación de Mujeres Cineastas y de Medios Audiovisuales. <https://cimamujerescineastas.es/informes>.

CIMA. (2018). Informe anual CIMA 2018. Asociación de Mujeres Cineastas y de Medios Audiovisuales. <https://cimamujerescineastas.es/informes>.

CIMA. (2019). Informe anual CIMA 2019. Asociación de Mujeres Cineastas y de Medios Audiovisuales. <https://cimamujerescineastas.es/informes>.

CIMA. (2020). Informe anual CIMA 2020. Asociación de Mujeres Cineastas y de Medios Audiovisuales. <https://cimamujerescineastas.es/informes>.

CIMA. (2021). Informe anual CIMA 2021. Asociación de Mujeres Cineastas y de Medios Audiovisuales. <https://cimamujerescineastas.es/informes>.

CIMA. (2022). Informe anual CIMA 2022. Asociación de Mujeres Cineastas y de Medios Audiovisuales. <https://cimamujerescineastas.es/informes>.

CIMA. (2023). Informe anual CIMA 2023. Asociación de Mujeres Cineastas y de Medios Audiovisuales. <https://cimamujerescineastas.es/informes>

Festival de Cannes. (2015, 13–24 de mayo). *68th Cannes Film Festival*. <https://www.festival-cannes.com/en/infos-communiques/communique/articles/gender-equality-in-cinema-the-european-commitment>.

Geena Davis Institute on Gender in Media. (2019). *See Jane 2019 Annual Report*. <https://seejane.org/research-informs-empowers/see-jane-2019-annual-report/>

Instituto de la Cinematografía y de las Artes Audiovisuales (ICAA). (2021). *Datos sobre igualdad de género en el sector audiovisual español*.

MIA. (2020). *Informe MIA 2020: Mujeres en la industria de la animación*. Asociación MIA. <https://asociacionmia.org/informe-mia-2020>.

MIA. (2021). *Informe MIA 2021: Mujeres en la industria de la animación*. Asociación MIA. <https://asociacionmia.org/informe-mia-2021>.

MIA. (2022). *Informe MIA 2022: Mujeres en la industria de la animación*. Asociación MIA. <https://asociacionmia.org/informe-mia-2022>.

Sarajevo Film Festival. (2015, 14 de agosto). *Declaration on gender equality in the European film industry* [Declaración]. En conferencia “*Women in today’s film industry: gender issues. Can we do better?*”, Sarajevo Film Festival. Recuperado de <https://www.sff.ba/en/news/10231/declaration-on-gender-equality-in-european-film-industry>

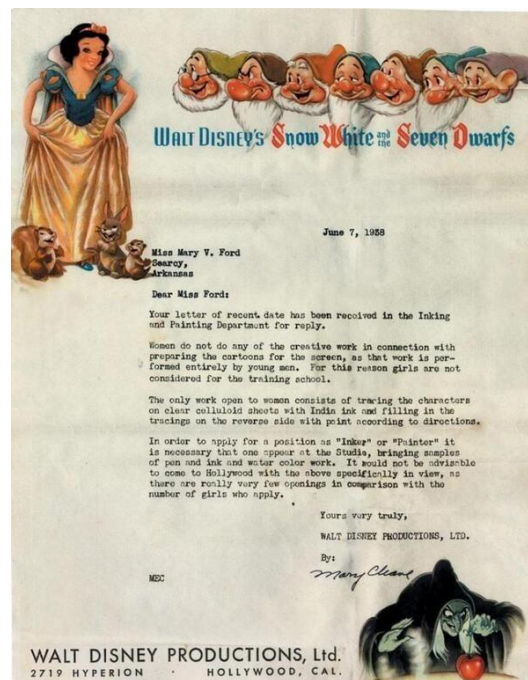
Women in Japanese Animation. (2025, abril 11). *日本アニメーションにおける女性パ*

Anexo 1

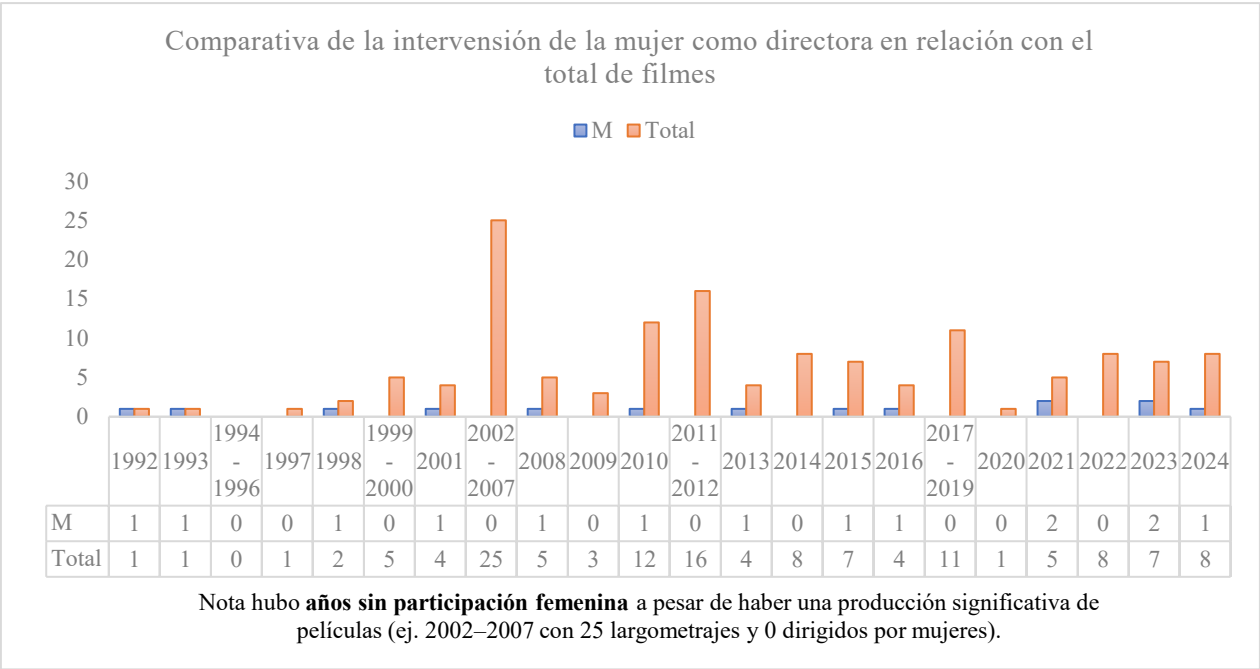
“Las mujeres no realizan ningún trabajo creativo relacionado con la preparación de los dibujos animados para la gran pantalla, ya que esa tarea la realizan exclusivamente los hombres jóvenes. Por este motivo, las niñas no son consideradas para la escuela de formación. El único trabajo abierto a las mujeres consiste en trazar los caracteres en hojas de celuloide transparente con tinta china y luego rellenar el trazo del reverso con pintura siguiendo las instrucciones. Para poder optar a un puesto de entintador o pintor es necesario presentarse en el estudio y llevar muestras de trabajos realizados con pluma, tinta y acuarela. No sería aconsejable venir a Hollywood con estas características en mente, ya que en realidad hay muy pocas vacantes en comparación con la cantidad de chicas que se presentan”.

(Traducción de la Autora)

Fuente: <https://www.xataka.com/magnet/querida-senorita-ford-no-contratamos-a-mujeres-la-carta-de-rechazo-que-mando-disney-en-1938>

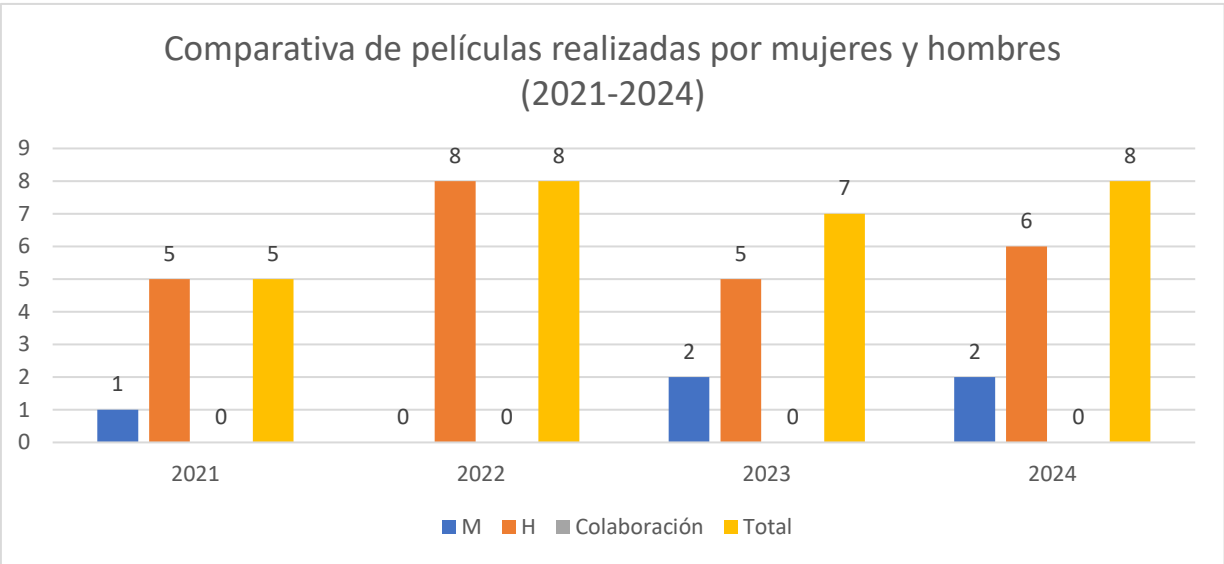


Anexo 2.1



Elaboración propia a partir de datos recopilados de largometrajes animados españoles (1992–2024) registrados en el Instituto de la Cinematografía y de las Artes Audiovisuales (ICAA) y plataformas complementarias como Filmaffinity, Catálogo de CIMA y fichas de producción consultadas manualmente (2024).

Anexo 2.2



Elaboración propia a partir de datos recopilados de largometrajes animados españoles (1992–2024) registrados en el Instituto de la Cinematografía y de las Artes Audiovisuales (ICAA) y plataformas complementarias como Filmaffinity, Catálogo de CIMA y fichas de producción consultadas manualmente (2024).

Anexo 2.3

Representación de las mujeres en el sector cinematográfico del largometraje español (2023)

<i>Animación</i>	M	H	Total	% M
<i>Dirección</i>	2	6	8	17%
<i>Producción Ejecutiva</i>	4	19	23	17%
<i>Guion</i>	3	10	13	23%
<i>Comp. Musical</i>	0	3	3	0%
<i>Sonido</i>	1	10	11	9%
<i>Dr. de Producción</i>	2	3	5	40%
<i>Dr. Arte</i>	2	4	6	33%
<i>Vestuario</i>	2	1	3	67%
<i>Dr. Fotografía</i>	1	2	3	33%
<i>Efectos especiales</i>	1	3	4	25%
<i>Montaje</i>	1	5	6	17%

Fuente: Informe Anual Cima 2023

Anexo 2.4

Representación de las mujeres en el sector cinematográfico del largometraje animado español

Cargo	Hombres (%)	Mujeres (%)
<i>Dirección</i>	85	15
<i>Guion</i>	75	25
<i>Producción</i>	60	40
<i>Diseño/Arte</i>	55	45
<i>Animación técnica</i>	80	20

Fuente: Asociación de Mujeres Cineastas y de Medios Audiovisuales (CIMA). (2023)

Anexo 2.5

Brecha de presupuesto medio entre películas dirigidas por mujeres y hombres (2011–2023)

AÑO	PRESUPUESTO MEDIO (HOMBRES)	PRESUPUESTO MEDIO (MUJERES)	DIFERENCIA (%)
2011	€2.247.072	€895.195	-60%
2012	€2.142.809	€1.348.303	-37%
2013	€2.301.115	€931.484	-60%
2014	€1.737.772	€1.094.525	-37%
2015	€2.267.517	€1.446.804	-36%
2016	€4.212.304	€1.196.851	-72%
2017	€2.726.604	€1.452.625	-47%
2018	€2.160.390	€1.104.411	-49%
2019	€2.247.557	€1.667.669	-26%
2020	€2.141.766	€1.032.561	-52%
2021	€2.077.904,68	€1.036.870,44	-50%
2022	€2.329.722,10	€1.592.016,98	-41%
2023	€2.442.027,97	€1.638.233,35	-42%

Fuente: CIMA, Informe Anual 2020-2023.

Anexo 2.6

Dirección de cortometrajes – España (2020–2022)

AÑO	CORTOS ANALIZADOS	DIRECTORAS (MUJERES)	DIRECTORES (HOMBRES)
2020	59	34 %	66 %
2021	59	39 %	61 %
2022	59	40 %	60 %

Fuente: MIA 2020-2023.

Nota: No se dispone de datos oficiales publicados por MIA/CIMA para el periodo anterior. Sin embargo, varios informes indican que: A mediados de la década pasada la presencia de mujeres directoras en animación era muy baja, en torno al 12 % en largometrajes, lo cual sugiere que en cortometrajes también rondaría cifras reducidas (15–25 %). Es probable que la representación en cortometrajes haya sido inferior al 30 % antes de 2020.

Anexo 3: Directoras. Filmografías y Premios

1. Virginia Curiá (cineasta gallega especializada en animación stop-motion)

Filmografía destacada:

- O Soldadiño de Chumbo (2008):

Co-Dirigida con Tomás Conde

- Brujerías (2015):

Premios: Nominada a un Premio Platino del Cine Iberoamericano.

- A Escola das Areas (2002):

Co-Dirigida con Tomás Conde

- Equilibrium ()

Co-Dirigida con Tomás Conde

Premios: Ganador del Premio del Público Joven al mejor cortometraje en la Sección Jóvenes del Festival Ecozine de Zaragoza.

- Aqua (Fecha no especificada):

Co-Dirigida con Tomás Conde

Premios: Primer premio en el concurso de vídeos "Acción climática en 60 segundos" organizado por Cultura Inquieta.

2. Isabel Herguera

Filmografía destacada:

- La gallina ciega (2005)

Premios: Nominado al Premio Goya en 2006 en la categoría de Mejor Cortometraje de Animación.

- Ámár (2010)

Premios y selecciones: Seleccionado en veintisiete festivales nacionales e internacionales, y nominado en siete premiaciones.

- Bajo la almohada (2012)
- Sailor's Grave (2015)
- El sueño de la sultana (2023)

Premios:

- Premio Irizar al Cine Vasco en el Festival de Cine de San Sebastián 2023.

- Premio al Mejor Guion otorgado por los guionistas vascos.
- Nominada al Premio Goya 2023 como Mejor Película de Animación.

Trayectoria adicional:

- Directora de Animac: Entre 2003 y 2011, Isabel Herguera dirigió Animac, la Mostra Internacional de Cinema d'Animació de Catalunya, consolidándola como un referente en el ámbito de la animación.

2. Agurtzane Intxaurreaga Etxebarria

Filmografía destacada:

- Teresa y Tim (2016)

Premios:

Nominaciones a los Premios Goya y Premios Platino (2017): Su película "Teresa y Tim" fue nominada en la categoría de Mejor Película de Animación en ambos certámenes.

- La Tarara (2022):

Premios:

Certamen Nacional de Teatro para Directoras de Escena Ciudad de Torrejón de Ardoz (2022): Intxaurreaga ganó el primer premio con la obra.

3. Chelo Loureiro (1958) Cineasta gallega.

Filmografía destacada:

- Valentina" (2021)

Loureiro debutó como directora con este largometraje de animación que aborda temas de inclusión.

Premios:

Premio Goya a la Mejor Película de Animación en 2022.

Productora:

- Unicorn Wars (2022): Participó como productora en este filme dirigido por Alberto Vázquez.
- Sultana's Dream (2023): Produjo esta película dirigida por Isabel Herguera.
- De profundis (2006): Produjo este largometraje dirigido por Miguelanxo Prado, nominado al Premio Goya a la Mejor Película de Animación en 2006.

Otros premios y reconocimientos:

- Premios Goya: Además del galardón obtenido por "Valentina", Loureiro ha estado asociada a producciones que han recibido en total 4 Premios Goya y 9 nominaciones.
- Premios Mestre Mateo: Su trabajo ha sido reconocido con 10 premios otorgados por la Academia Galega do Audiovisual.
- Premio Pedigree 2018: Recibió este reconocimiento en el Festival de Cans por su destacada trayectoria en el cine.

Chelo Loureiro es miembro activo de la Junta Directiva del Clúster Audiovisual Galego (CLAG), de la Academia de las Artes y las Ciencias Cinematográficas de España y de la Academia Galega do Audiovisual.

4. María Trénor

Filmografía destacada:

- "¿Con qué la lavaré?" (2003): Cortometraje de animación que obtuvo catorce premios en festivales nacionales e internacionales, incluyendo el Premio Teddy al Mejor Cortometraje en el 54º Festival Internacional de Cine de Berlín (Berlinale) y participaciones en festivales como Sundance.
- "Exlibris" (2011): Cortometraje nominado al Mejor Cortometraje de Animación en la 25ª edición de los Premios Goya.
- "¿Dónde estabas tú?" (2019): Cortometraje que aborda temas sociales relevantes.
- "Rock Bottom" (2024): Primer largometraje de animación de Trénor, inspirado en la vida de la cantante Janis Joplin. La película ha sido reconocida en diversos festivales y premios, incluyendo una nominación a los Premios Goya 2025 como Mejor Película de Animación.

Premios y reconocimientos:

- Premios Goya: Nominada en 2011 por "Exlibris" y en 2025 por "Rock Bottom".
- Festival Internacional de Cine de Berlín (Berlinale): Ganadora del Premio Teddy al Mejor Cortometraje por "¿Con qué la lavaré?" en 2004.
- Premios Lola Gaos 2025: "Rock Bottom" fue galardonada como Mejor Largometraje de Animación.
- XII Premios Días de Cine: "Rock Bottom" recibió el premio al Mejor Largometraje de Animación.
- Festival de Annecy: "Rock Bottom" compitió en la sección oficial de este prestigioso festival de animación.

5. Lorena Ares

Filmografía destacada:

- "Hanna y los monstruos" (2023):
 - o Premios: Finalista en el Eurimages Project Award.
- "Amanece la noche más larga" (2022):
 - o Premios: Nominado al Premio Goya 2023 en la categoría de Mejor Cortometraje de Animación.
- "Cafunè" (2024):
 - o Premios: Ganador del Premio Goya 2025 al Mejor Cortometraje de Animación

6. Irene Iborra es una guionista, directora y animadora española especializada en animación stop-motion.

Filmografía destacada:

- Citoplasmas en medio ácido (2004):

Festivales: Seleccionado en festivales internacionales como Annecy y Clermont-Ferrand.

- Click (2013):

Festivales: Participación en diversos festivales internacionales.

- Sopa (2009):

Festivales: Reconocido en varios festivales de cine de animación.

- Olivia y el terremoto invisible

Premios y reconocimientos:

- Premio Comercio de Proximidad (2023): Además de su carrera en la animación, Irene Iborra es fundadora de "Mamá Heladera", una heladería en la rambla del Poblenou, Barcelona. Este establecimiento fue reconocido por el Ayuntamiento de Barcelona por su función social y su implicación con la comunidad local.

7. Maite Ruiz de Austri es una destacada directora y guionista española, nacida en 1959, reconocida por su contribución al cine de animación. A continuación, se detallan sus principales obras, premios y participaciones en festivales:

Filmografía destacada:

- La leyenda del viento del Norte (1992)
- El regreso del viento del norte (1993)
- ¡Qué vecinos tan animales! (1998)

- La leyenda del unicornio (2001)
- Animal Channel (2008)
- El tesoro del rey Midas (2010)
- El extraordinario viaje de Lucius Dumb (2013)
- La bola dorada (2018)

Premios y reconocimientos:

- Premios Goya:
 - Ganadora:
 - *"El regreso del viento del norte"* (1995): Mejor Película de Animación.
 - *"¡Qué vecinos tan animales!"* (1999): Mejor Película de Animación.
 - Nominada:
 - *"La leyenda del unicornio"* (2002): Nominada a Mejor Película de Animación.
 - *"Animal Channel"* (2010): Nominada a Mejor Película de Animación.
 - *"El tesoro del rey Midas"* (2011): Nominada a Mejor Película de Animación.
 - *"El extraordinario viaje de Lucius Dumb"* (2014): Nominada a Mejor Película de Animación.
- Festival Internacional de Cine de Houston:
 - *"Animal Channel"* (2009): Galardonada con la Medalla de Oro y el Platinum Remi Award.

Maite Ruiz de Austri es miembro fundador de la Asociación de Mujeres Cineastas (CIMA) y forma parte de la Academia de las Artes y las Ciencias Cinematográficas de España.

Anexo 4: Entrevista a Isabel Heguera

Entrevistador: Según los informes de MIA donde se analiza cualitativamente el ecosistema del cine de animación español. Existe una brecha de más 26 % en la intervención de liderazgos entre hombres y mujeres en la realización de largometrajes animados. La investigadora Mercedes Alvaz San Román en su artículo Mujeres que se animan en España publicado en el 2020 expone que entre 1993 al término de ese año, solamente 3 mujeres dirigieron largometrajes de animación con un total de 8 largometrajes. A esta cifra se suma usted con el Sueño de la Sultana . ¿Como fue su experiencia dirigiendo como realizadora y cuáles fueron los principales retos a los que se enfrentó?

ISABEL: En el cine de animación independiente, tanto de uno como el otro, se realizan festivales nacionales e internacionales en los que se ven producciones dirigidas por mujeres. Algunas vienen del cortometraje, como Michaela Pavlátová y María Trenor que luego dieron el salto al largometraje. Para mí el salto de corto al largometraje, al provenir de la animación independiente, ha supuesto un mayor esfuerzo a nivel de producción. Aunque tenía mayor financiación, había que conseguir mucha más financiación. Por tanto había un poco de más dificultad, no desde la dirección sino a nivel de producción. A pesar de que contábamos con ayuda era difícil llegar a la cifra necesaria para producir. No obstante, hoy en día si eres mujer y es tu primer largo tienes más ayuda, pero no tiene nada que ver con las cifras de las producciones normales de animación que son mucho menor.

Me costó que al venir del corto, de un tipo de animación que está más basado en un proceso artístico, cuyo procedimiento o metodología no es tan industrial, sino, que conforme vas haciendo la peli también vas desarrollando tanto las técnicas como los propios materiales. Estos muchas veces son los que te van a indicar como tienes que contar la historia y el conocimiento de los materiales son los que te hacen adaptar de una manera u otra.

Para mí en lo personal, lo más difícil fue enfrentarme a esta metodología más industrial, a esta metodología de producción. Por ejemplo hay que producir tantos planos al día, entregar los dibujos a otros animadores y darte cuenta siempre de que ya no está en tus manos, ahora tienes que dirigir con la palabra y no con el dibujo, eso fue lo más difícil.

Fue, también, lo más enriquecedor aguantar hasta el final. Esto es para todos, hombres y mujeres, porque en un proceso tan largo, la energía no es siempre la misma y la tienes que mantener, tienes que mantener la misma expectativa, la misma intensidad, la misma pasión a lo largo de los años y eso es muy cansino.

En la industria, hasta ahora, el animador es hombre. También la animación estaba muy enfocada a una actuación no basada en la sutileza y expresión del propio dibujo sino en las grandes acciones, entonces había muchos hombres. Claro el lidiar con este tipo de animador, senior como se llama, siendo mujer, pues hay quien todavía no está acostumbrado.

Entrevistador: Una de las hipótesis de Laura Mulvey y la Teoría fílmica femenina sugiere que de existir más oportunidades o más participación de mujeres en puestos de dirección, guion y producción se amplían las representaciones de género hacia una perspectiva mucho más educativa y más alejadas de los estereotipos de la mujer sexual, fálica, prostituta, débil, sumisa o madre, por mencionar algunas. ¿Considera que es cierto esta teoría? ¿Es necesario ser mujer para explorar el tema de la identidad femenina o la representación del mismo es ajeno a la condición de género? ¿¿Cuán complejo puede ser para un hombre realizador representar personajes femeninos desde su intimidad e identidad en un determinado entorno social?

ISABEL: Tan delicado como la propia animación es el actor y cuando le pides quizás ciertos gestos o maneras de moverse o cierta sutileza de la mujer a veces no atina a la primera, simplemente porque es el actor y no está metido en este tipo de piel. Por lo tanto, la actuación que hace es de una manera totalmente diferente. Hay un ejemplo en la filmación en la que uno de los personajes se mete en un lago y el primer animador hace gestos como de una mujer entrando en un charco. Él era un animador con experiencia pero, de ahí a contar historias de una forma distinta, a tener la sensibilidad de representar ciertas cosas que quizás no existan dentro del mundo de los hombres. Esto no viene solo de la animación sino de todos los niveles, de la literatura, el cine, la música etc.

La biblia que utilizan los animadores es de Richar Williams y aquí se representa el caminar de una mujer con grandes movimientos de caderas, grandes pechos, curvas, no concibe a una mujer que no sea esa.

Entrevistador: Las películas realizadas por mujeres a la hora de hacer personajes masculinos tienen un enfoque mucho más natural, menos estereotipados, ¿por qué?

ISABEL: Si, también porque hemos crecido con películas masculinas y esos son también nuestros referentes, nunca he cuestionado las películas de vaqueros, crecimos con ellas de una manera natural. Después con el paso de los años hemos dicho “¡uff ¡pero que barbarida”. Crecimos con eso, por lo tanto, lo ves como algo que es parte de tu normalidad, cuando ciertamente la representación es totalmente absurda desde nuestro punto de vista de hoy.

Entrevistador: Por su experiencia en los temas relacionados con el enfoque de género, ¿considera que la representación de la mujer debería estar en manos de una realizadora?

ISABEL: Si. En El sueño de la Sultana, el personaje de Inés principalmente esta dibujada por dos animadoras muy jovencitas y a pesar de que no tenían tanta experiencia, tenían la capacidad de sintetizar y de expresar en el dibujo lo que tenía que ser. Los hombres animaron los animales, los personajes masculinos, las cosas que necesitaban mucha más acción.

Entrevistador: El feminismo es una corriente que postula la igualdad de hombres y mujeres. Para una mujer, autodenominarse como feminista en una industria como la del cine, que esta esencialmente monopolizada por el hombre, resulta un calificativo incómodo. La sensibilidad ha cambiado y actualmente el feminismo es más conocido por sus vertientes más radicales que por sus postulados en base a la equidad. Muchas mujeres sostienen que el feminismo ha logrado ya la igualdad política y legal y que las restantes problemáticas han de resolverse desde el crecimiento individual. Es lo que denominan posfeminismo. ¿Se define usted como feminista? ¿Cómo explora el tema y la percepción social del mismo?

ISABEL: Si soy mujer, me tengo que declarar feminista. Cuando empezamos a buscar financiación para la peli en el 2016, nos decían que no dijéramos que éramos feministas porque encontraríamos el rechazo total, con el paso de los años la palabra feminista ya fue aceptada, y ya era un plus para conseguir el dinero. Las cosas han cambiado y a nivel legal la mujer se supone amparada por la ley, pero otra cosa es a nivel tradicional, a nivel cultural, hay una grandísima diferencia y tardaremos muchas generaciones para conquistar la igualdad, no la igualdad en papel que nos da muchas oportunidades para hacer pelis, etc. sino la igualdad de verdad, que cada vez haya más mujeres referentes en el cine, que cada vez que vean mujeres dirigiendo en el cine y digan pues yo también puedo. Que nuestros comportamientos heredados de nuestras madres y nuestras abuelas podamos también superarlos, es una cuestión de educación y que tardamos en superar, hacen falta medidas de apoyo, inversiones grandísimas para que cambiemos esas cifras que tenemos de referentes de hombres y sean equiparables a referentes de mujeres en todos los ámbitos.

Entrevistador: ¿El sueño de la Sultana tiene un componente autobiográfico?

ISABEL: Un poquito autobiográfico, un poquito inventado, un poquito de verdad, un poquito visto y un poquito con la experiencia acumulada.

Entrevistador: El sueño de la sultana tiene un componente autobiográfico al tiempo que adapta el relato homónimo de Rokeya Hussein y se desarrolla en un escenario exótico como la India ¿Cómo maneja la mezcla de la ficción y la realidad cuando esa realidad es tan distinta a la suya?

ISABEL: He pasado mucho tiempo en la India, daba clases en una escuela desde el 2005, y a través de una grandísima institución, entre en contacto con una especie de cooperativa de mujeres en Amedabad que trabajaban en todos los ámbitos y tenían una televisión, muchas no sabían ni leer ni escribir, pero sabían editar, entonces ellas fueron las que se me aproximaron la primera vez y me dijeron, queremos hacer una serie de cortinillas para la televisión utilizando nuestras artes tradicionales que van desde el bordado, los dibujos hechos con arroz etc y de ahí es donde surgió. Me encontré con el libro El sueño de la Sultana y vi en la gena que era también un arte tradicional, una combinación perfecta e

hice los primeros talleres con estas mujeres. Así surgió la idea y me dije, voy a hacer una peli que trate sobre una adaptación del libro El sueño de la sultana, utilizando el trabajo de estas mujeres y eso es lo que ha quedado hoy en día en El sueño de la sultana la parte del país de las mujeres. Pero después nos pareció también hacer una especie de documental donde contemos toda esta experiencia, hacer talleres en la India a lo largo de años para ver cuál es la realidad de este cuento de Roco y, esta es la premisa. Después de llevar años grabando, haciendo videos nos dijimos y por qué no lo hacemos en animación si es nuestro fuerte y la animación nos va a permitir un poquito de más de fantasía y poder contar una historia de la manera más libre no sujeta a la realidad y así es como surge, parte inspirada en la realidad y otra ficción, porque los personajes no soy yo, es otra edad, pero si he estado en la India en el lugar de las viudas intentando hacer un taller con ellas, en el lugar de los elefantes me he pasado muchos años y muchas horas dibujando, Sudania es una amiga mía, el accidente en el Rixo también lo he vivido. Si, está basado en experiencias de verdad que le dan la credibilidad y ese detalle que le hace falta, pero al mismo tiempo con cierta distancia y cierta ficción porque tampoco eso es una especie de historia biográfica porque había que darle un poquito de fantasía, queríamos contar una historia que nos encajara perfectamente, pero si, los episodios tienen ese componente de realidad, como el encuentro con el libro, algunas conversaciones, todo está basado en lugares reales que conozco muy bien, el sonido viene de esos mismos lugares, están grabados en esos lugares y eso si, es una especie de mezcla, pero yo creo que todas las pelis de alguna manera están basadas en experiencias, en cosas de las cuales nos queremos librar y utilizamos el arte para ello.

Entrevistador: ¿Cómo fue la recepción en la India de la película?

ISABEL: Muy buena, buenísima, fue una gran sorpresa. Primero tenemos a Mochumi.....una gran poetiza y cantante de Bengala que escribió la letra de la vida de Roquilla y Jose y después canta una nana. Era muy escéptica porque decía, una europea haciendo un trabajo sobre un icono de Cuando acabamos la peli a ella fue a la primera persona que se la envié, nos escribió de vuelta y le había encantado, la vio preciosa y esa fue la bendición con que continuamos. Si a ella le ha parecido bien que es tan escéptica...Pero tuvo muy buena acogida en muchos festivales, quizás porque hay mucha honestidad. He pasado mucho tiempo en la India y me he empapado a profundidad.

Entrevistador: ¿Cuándo interviene como guionista y directora a la vez, ¿qué concibe primero, la trama o los personajes?

ISABEL: Surgió todo al mismo tiempo y los dibujos también. No es una peli que este primero escrita y después dibujada. Primero dibujada y después traducida al texto para que haya así más libertad, porque yo no vengo de escribir sino del dibujo, entonces están ambas cosas al mismo tiempo.

Entrevistador: ¿Tiene proyectos futuros?

ISABEL: Me quiero descontaminar un poco, alejarme un poco. Ha sido un año muy fuerte porque la peli requiere que la acompañen. He estado trabajando mucho, yendo de allá para acá. Hay ciertas cositas pendientes como el meikin-off..., un libro, que si me gustaría hacerlas, pero quiero que pase el tiempo para descansar. Tengo una exposición próximamente que se inaugura en 12 días, hay cosas dando vueltas, pero hasta que posen no se.

Entrevistador: ¿Cómo valoras el panorama actual de la animación realizada por mujeres en el mundo y en España?

ISABEL: Pues como te digo en la animación independiente siempre ha habido más mujeres que hombres, quizás porque podemos hacerlo dentro de nuestro ámbito doméstico, en un lugar de libertad, un lugar en el que establecemos nosotras el ritmo y lo que queremos contar, entonces ahí lo veo con mucha salud, otra cosa es la industrial, la comercial, los largometrajes, ahí cada vez hay más pero todavía es una lucha y hay que trabajárselo, pero hay muchos ejemplos y cada vez que voy a festivales más ejemplos encuentro de mujeres que están dispuestas a meterse en esta subida que es muy dura y difícil, pero cada vez veo más mujeres que tienen ganas.

Anexo 5: Entrevista a Virginia Curiá

Preguntas:

- 1 Entrevistador: Según los informes de MIA donde se analiza cualitativamente el ecosistema del cine de animación español. Existe una brecha de más 26 % en la intervención de liderazgos entre hombres y mujeres en la realización de largometrajes animados. Hasta la fecha en los casi 80 años de historia de animación española solo se registran 8 mujeres dirigieron largometrajes de animación con un total de 14 largometrajes aproximadamente contando con los proyectos que aún no se han estrenado. Entre ellas se encuentra usted como una de las primeras mujeres con el film Brujerías. ¿Cree que exista una brecha de género entre hombres y mujeres a la hora de ocupar un cargo directivo en una película animada?

VIRGINIA: Sí, claro que existe brecha, existe en todas las facetas del audiovisual y especialmente en los cargos de dirección, la animación no es una excepción, creo que en cortometrajes la diferencia no es tan grande ya que hay muchas mujeres que dirigen sus propios cortos, la dificultad está cuando hablamos de largometrajes donde los presupuestos son altos. Afortunadamente creo que poco a poco las mujeres empezamos a tener más acceso a los puestos de dirección, en parte por las ayudas institucionales que lo impulsan.

- 2 ¿Como fue su experiencia dirigiendo como realizadora y cuáles fueron los principales retos a los que se enfrentó?

VIRGINIA: Mi experiencia dirigiendo el largometraje no fue todo lo buena que hubiera deseado, ya que se trataba de una producción con un presupuesto extremadamente bajo, tanto que no resultaba posible hacer una película con un mínimo de calidad visual. No había ni dinero ni tiempo suficientes para hacer las cosas bien, fue muy frustrante.

- 3 Entrevistador: Una de las hipótesis de Laura Mulvey y la Teoría fílmica femenina sugiere que de existir más oportunidades o más participación de mujeres en puestos de dirección, guion y producción se amplían las representaciones de género hacia una perspectiva mucho más educativa y más alejadas de los estereotipos de la mujer sexual, fálica, prostituta, débil, sumisa o madre, por mencionar algunas. ¿Considera que es cierto esta teoría?

VIRGINIA: Sí, completamente, las mujeres tenemos un punto de vista diferente al de los hombres y vamos a plasmar en nuestros personajes ese punto de vista, existen demasiados estereotipos en la mayoría de cine que vemos y debemos huir de ellos, yo al menos lo intento.

4. ¿Es necesario ser mujer para explorar el tema de la identidad femenina o la representación del mismo es ajeno a la condición de género?

VIRGINIA: Hay muchas personas con sensibilidad y conocimiento del mundo femenino que están perfectamente capacitadas para hablar de identidad femenina, muchos de los personajes femeninos con los que me puedo sentir identificada, son de películas dirigidas por hombres, te pondría como ejemplo las películas de Hayao Miyazaki.

5. ¿Cuán complejo puede ser para un hombre realizador representar personajes femeninos desde su intimidad e identidad en un determinado entorno social?

VIRGINIA: Creo que dependerá en gran medida de su experiencia personal, de su educación y de su formación.

- 6 Entrevistador: Las películas realizadas por mujeres a la hora de hacer personajes masculinos tienen un enfoque mucho más natural, menos estereotipados, ¿Hay una sensibilidad femenina en el cine de animación a la hora de plasmar la imagen de la mujer vista por mujeres? ¿por qué?

VIRGINIA: Pienso que es algo natural, tendemos a plasmar lo que nos parece cercano, creíble, lógico, eso hace que nos alejemos de los estereotipos y representemos a mujeres que actúan como nosotras mismas.

7 Entrevistador: En 1993 iniciáis una de las empresas más longevas del stop-motion español, Algarabía Animación ¿Qué los animó a enfocarse en el stop motion y no en otra técnica de animación como 2D y 3D?

VIRGINIA: En aquel momento Tomás y yo estudiábamos en la escuela de Imagen y Sonido de A Coruña, a mi me pusieron en clase el cortometraje de Aardman, “Los pantalones equivocados” que me fascinó. A la hora de hacer el proyecto de fin de curso me decanté por hacer un videoclip de un tema flamenco en animación stop motion, me pareció que podía llevarlo adelante, aunque en nuestra formación no hubiésemos estudiado animación, yo había cursado Artes Aplicadas y Oficios Artísticos y sabía modelar. Tomás, al que también le encantaba el stop motion se encargaba de la producción, formamos un equipo con compañeros y compañeras de la escuela y conseguimos hacerlo. Nos encantó la experiencia, el stop motion tiene una magia muy especial, la sensación de crear vida, partiendo de cero es brutal. La mano del animador o animadora transfiere de forma artesanal un movimiento muy íntimo a los personajes, me recuerda a cuando jugaba de pequeña con muñecas y las movía para simular sus acciones, sigo usando mis manos para mover a los personajes, pero ahora de forma mágica mi mano desaparece y ellos se mueven por si mismos.

8 Entrevistador: ¿Cómo es el panorama del stop motion en España?
¿Cómo se proyecta de cara al futuro?

VIRGINIA: Mal, el cine en España se ve muy perjudicado por la política de exhibición de nuestros cines, en los que se ve favorecido el cine estadounidense por encima del nacional, si hablamos de cine de animación, aun es peor. Hacen falta muchos años de trabajo, grandes equipos humanos y presupuestos importantes para poder llevar adelante un largometraje de stop motion. Las ayudas institucionales no siempre son suficientes,

dependiendo de la comunidad autónoma en la que estés pueden ser incluso inexistentes. Competimos en clara desventaja con otros países en los que se apoya la cultura y se la considera una industria que crea empleo e identidad cultural propia.

9 Entrevistador: En la película Brujerías hay animación 3D ¿Por qué recurrió a esta técnica para la cinta? ¿cree que hay un abuso de la tecnología en la industria de la animación?

VIRGINIA: Dirigir el largometraje “Brujerías” fue un encargo, en principio la dirección la iba a hacer otra persona que declinó el ofrecimiento, entonces me llamaron a mí para dirigirla, la decisión de hacerla en 3D no era mía. Y no creo que haya un abuso de la tecnología en la animación, al contrario, creo que la tecnología nos facilita mucho el trabajo y aporta calidad a la producción. Lo importante es contar buenas historias, que emocionen y que te hagan olvidar que estás viendo determinada técnica, pero sí tengo que decir que a nivel personal me gusta ver cine stop motion en el que se note que es stop motion, el movimiento exageradamente suave y perfecto que nos hace pensar que estamos viendo una película de 3D en lugar de stop motion me parece una pérdida de tiempo, dinero y esfuerzo.

10 Entrevistador: ¿Cómo fue la recepción de la película?

VIRGINIA: Creo que la película tuvo buena acogida entre las personas que la pudieron ver, a pesar de sus carencias estéticas. Obtuvimos el premio del público en el Festival de Rio de Janeiro, se proyectó en el Festival de Málaga y estuvo nominada en los premios Platino pero no tuvo distribución en salas.

11 Entrevistador: ¿Cuándo interviene como guionista y directora a la vez, ¿qué concibe primero, la trama o los personajes?

VIRGINIA: Van de la mano, creo que sería complicado pensar una trama sin sus personajes, lo que sí te puedo decir es que a menudo hago el ejercicio de sustituir personajes que en un principio se idearon como masculinos, por femeninos y resulta muy interesante.

12 Entrevistador: ¿Tiene proyectos futuros?

VIRGINIA: Sí, tenemos dos proyectos en desarrollo, un cortometraje y un largometraje, ambos de stop motion. También tenemos varios guiones escritos y a la espera.

13 Entrevistador: ¿Cómo valoras el panorama actual de la animación realizada por mujeres en el mundo y en España?

VIRGINIA: La valoración creo que la vas a poder hacer tú con tu tesis mucho mejor, ya que trabajarás las estadísticas actuales. Mi impresión es que hay bastantes mujeres que realizan cortometrajes de animación, a nivel nacional e internacional y también un número importante en labores técnicas y artísticas en largometrajes, el problema está en la dirección de estos, es dónde tenemos que seguir trabajando con políticas de apoyo para conseguir igualdad en los cargos de dirección.

Anexo 6: Entrevista a Maité Ruiz de Austri

1. Entrevistador: ¿Qué la llevó a hacer animación?

MAITÉ: Primero quieres contar historias, después escribirlas y luego dirigirlas. Pero lo que me hizo optar por la animación quizás fue conocer a personas que hacían animación y ver que era una buena manera de contar historias, esa es un poco la razón y no se la vida...

2. Entrevistador: En 1992 estrenó la película *La leyenda del viento del Norte*, cinta que la convirtió en la primera mujer en dirigir un largometraje animado ¿cuáles fueron los principales retos a los que se enfrentó, más allá de los referidos a la producción, específicamente a los relacionados a su condición de mujer?

MAITÉ: Un gran reto era aprender, porque cuando empecé era muy joven y sabes poco. Estas son carreras de resistencia como suelo decir yo, entonces lo primero es aprender. Era complicado porque no había mujeres que dirigieran películas y es ir contra corriente. En general el resto del equipo piensa que la animación es un medio masculino y al no haber referentes femeninos en equipos de dirección, en sitios claves de la dirección pues tenías que defender el fuerte delante de los hombres que había en los diferentes departamentos y siempre no era fácil, había quien pensaba que como eras mujer no tenías idea de lo que estabas haciendo y eso le escuche decir más de una vez.

3. Entrevistador: ¿Como fue la recepción de la película “*La leyenda del viento del norte*” por parte de la prensa y el público, sobre todo sabiendo que estaba dirigida por una mujer?

MAITÉ: Lo que te voy a contar me ha pasado siempre durante toda mi vida profesional. Durante casi 30 años he sido la única mujer en España que ha dirigido largometrajes de animación. Habían otras mujeres que han hecho algún corto, después ha habido mujeres que han dirigido largos últimamente, pero durante 30 años fui la única mujer. Es cierto que la mayoría de los

espectadores son niños y estos no se preguntan si es un hombre o una mujer quien dirige la película, simplemente la ven y saben si le gusta o no. Ahora si miras el número de espectadores que han tenido mis películas ves que es elevado y eso es porque les ha gustado. Pero no creo que nadie se preguntase si la dirigió una mujer o un hombre. Estas cosas son más bien de entendidos, de críticos, pero lo que es el espectador, él quiere que le cuentes historias que le gusten y ya está, no se preguntan jamás.

4. En la ficha técnica de la película “La leyenda del viento del norte” aparece codirigida por otros directores. ¿Esta colaboración fue impuesta a pesar de ser un proyecto suyo o fue una decisión colegiada?

MAITÉ: No. Empecé dirigiendo con Carlos Varela, que es un director de animación que tenía más experiencia que yo en animación, llevaba más tiempo, la verdad es que aprendí muchísimo con él y después he seguido colaborando con él en casi todos los proyectos que he hecho a lo largo de todos los años. No hubo ninguna imposición. Sobre todo, piensa que hace 30 años no había las políticas de promoción de la mujer en puestos de dirección, porque ahora mismo puedes pensar ...han puesto a una mujer porque así le dan puntos... pero antes no había nada de eso, no había ninguna ventaja en dirigir más bien era una desventaja.

5. Entrevistador: usted se nutre mucho de la animación internacional particularmente del anime como se apreció en Memorias de Idún ¿Cómo surge este brebaje?

MAITÉ: Dirigí Memorias de Idún que es una historia de una escritora española. El proyecto llegó por un encargo, era una producción de Netflix, confiaron en mi para que lo dirigiera. Se quería un anime, pero un anime europeo. Estudiamos las claves del anime para intentar que la historia las tuviera. Me gustó muchísimo la experiencia, pudimos desarrollar todo lo que se nos ocurría y nos lo permitieron, la experiencia fue una maravilla, me gustó mucho.

6. Entrevistador: Según los informes de MIA donde se analiza cualitativamente el ecosistema del cine de animación español. Existe

una brecha de más 26 % en la intervención de liderazgos entre hombres y mujeres en la realización de largometrajes animados. Hasta la fecha en los casi 80 años de historia de animación española solo se registran 8 mujeres dirigieron largometrajes de animación con un total de 14 largometrajes aproximadamente contando con los proyectos que aún no se han estrenado. Entre ellas se encuentra usted como una de las primeras mujeres con el film Brujería. ¿Cree que exista una brecha de género entre hombres y mujeres a la hora de ocupar un cargo directivo en una película animada?

MAITÉ: Si, solamente hay que mirar las estadísticas. Los grandes proyectos no los dirigen mujeres, no se confía en nosotras todavía. Las productoras es difícil que confíen, salvo que tengan ventajas en los puntos, en las subvenciones, pero no es habitual todavía. Durante muchos años las películas de animación eran casi exclusivamente para niños, pero no tenían que ver evidentemente con el género porque como te dije yo fui la única mujer durante 30 años que había dirigido películas y había más películas de animación que las dirigían hombres y eran para niños, entonces creo yo no está relacionado con el género es más una cuestión de industria. Hace algunos años empezó a haber películas de animación para adultos e incluso de un tiempo a esta parte prima más la animación para adultos que para niños. La razón es porque los comités de selección de las diferentes subvenciones, es decir, en el ministerio, los comités de selección, los que dan las ayudas, votan más por proyectos para adultos.

7. Entrevistador: Una de las hipótesis de Laura Mulvey y la Teoría fílmica femenina sugiere que de existir más oportunidades o más participación de mujeres en puestos de dirección, guion y producción se amplían las representaciones de género hacia una perspectiva mucho más educativa y más alejadas de los estereotipos de la mujer sexual, fálica, prostituta, débil, sumisa o madre, por mencionar algunas. ¿Considera que es cierto esta teoría? ¿Es necesario ser mujer para explorar el tema de la identidad femenina o la representación del mismo es ajeno a la condición de género? ¿Cuán complejo puede ser para un hombre realizador representar personajes femeninos desde su intimidad e

identidad en un determinado entorno social? ¿Hay una sensibilidad femenina en el cine de animación a la hora de plasmar la imagen de la mujer vista por mujeres? ¿por qué?

MAITÉ: Durante muchos años la mujer no ha estado en los puestos de responsabilidad, desde el guion hasta la dirección. Los personajes se han contado desde un punto de vista masculino porque no había dirección femenina. Existía una falta, un vacío, la mitad de la visión, si dividimos esa visión en masculino y femenino, la mitad faltaba. La mujer al crear los personajes enriquece muchísimo la visión de los personajes. Las mujeres tenemos otra sensibilidad talvez, aunque lo relaciono mucho con la personalidad de la mujer. Pero evidentemente había un vacío que afortunadamente se está llenando.

8. Entrevistador: Mas allá de los retos que enfrenta como cineasta y de los propios para la realización de un film, ¿han cambiado las experiencias y dificultades que enfrente en 1993 en relación a las que enfrenta actualmente?

MAITÉ: Ha evolucionado mucho la tecnología y en la animación es súper importante. En el año 1992 prácticamente solo se hacía animación 2D, se empezaba a hacer la animación 3D y hoy en día tenemos una animación súper avanzada, con imágenes muy reales. Ha habido una progresión enorme, un reto tecnológico muy importante. Como dificultad te diría que hay que formarse mucho más, se siguen haciendo películas en 2D por supuesto, pero ahora mismo para hacer animación hay que tener una formación muy seria desde el punto de vista tecnológico. También es cierto que los niveles de las películas hacen que los presupuestos sean cada vez más grandes, ahora los presupuestos no bajan de los 5, 7 millones de euros para empezar, son presupuestos tan grandes que dificultan la participación de las mujeres. En general las mujeres nos hemos tenido que conformar con presupuestos muchísimos más pequeños entonces eso es un problema.

9. Entrevistador: Cuando interviene como guionista y directora a la vez ¿que concibe primero la trama o los personajes?

MAITÉ: Cuando cuentas una historia lo que importan son los personajes, lo que les pasa a los personajes, yo te diría que es todo un conjunto. A mí lo que me pasa es que siempre me ha gustado contar historias de mujeres, casi todas de niñas, porque eran historias para niños y las protagonistas siempre han sido chicas y me ha gustado sobre todo para ofrecer un punto de vista diferente, hay personajes femeninos muy interesantes y son tan interesantes como puedas hacer la historia, es por eso que es un poco de las dos cosas.

10. Entrevistador: ¿Proyectos de trabajo futuros?

MAITÉ: Para realizar películas no. Hace unos años exprese mi protesta cuando todavía no había tantas mujeres realizando cine. He dirigido y escrito mis historias, pero además las he producido y es muy difícil producir sin tener ayuda de los diferentes organismos oficiales. Lo que he vivido durante toda mi vida profesional es de que no había manera de que me dieran ayudas a excepción de una única vez. Me presentaba a las diferentes convocatorias y siempre acababan diciéndome que era imposible que hiciera una película con este presupuesto, no puede ser. Pues yo acababa haciendo la película, obteniendo un montón de premios, tenía más espectadores que aquellas que recibían subvención, con directores hombres, no mujeres. Entonces tomé la decisión de no seguir compitiendo con tanta desventaja y me dije hasta aquí, no puedo competir con un brazo atado a la espalda. Es imposible hacer películas sin ayuda y me dije no más, si va a hacer una competición en la que no entiendo porque me adelantan por la izquierda y por la derecha directores siempre directores que después no tienen espectadores, no tienen premios ni nacionales ni internacionales y yo iba con mis pequeñas películas con pequeños presupuestos pero con más espectadores, más premios internacionales y aun así era imposible, entonces me dije hasta aquí y no he vuelto a dirigir ni pienso hacerlo a no ser que me lo encarguen que es lo que ocurrió con Netflix con Memorias de Hidun porque en realidad decidí no producir más, entonces acepte la dirección. Esta protesta tuvo bastante trascendencia, pero 30 años de lucha fueron suficientes. Lo que si hago es ayudar a muchas personas que tienen proyectos de cine, ayudo y presido una asociación productora vasca, doy consejos y apoyo en todo lo que pueda como me hubiese gustado a mí también haberlo recibido en su momento.

11. Entrevistador: Como valora el panorama actual de la animación realizada por mujeres en el mundo y en España

MAITÉ: Prometedor, se ha abierto una puerta interesante, hay una discriminación positiva que creo que todavía hay que mantener y llegara el momento en que no haga falta y se verán los resultados. Por eso me gusta lo que estoy haciendo, dando el apoyo a todo el que lo necesita, hay muchas personas que están haciendo cosas estupendas y que merecen todo el apoyo que se les pueda dar.