

La construcción de la villana en películas clásicas de Disney

The construction of the villain women in classic Disney films

Vicente Monleón

Universitat de València

vicente.monleon.94@gmail.com

Sugerencias para citar este artículo:

Monleón, Vicente (2022). «La construcción de la villana en películas clásicas de Disney», *Tercio Creciente*, (extra6), (pp. 7-37), <https://dx.doi.org/10.17561/rtc.extra6.6509>

Recibido: 27/07/2021

Revisado: 26/03/2022

Aceptado: 26/03/2022

Publicado: 01/04/2022

Resumen

La cultura visual se entiende como una representación de una ideología concreta de manera ficticia y la posterior difusión de dicho mensaje en la realidad, atendiendo de forma sesgada a un criterio de verdad. La cinematografía de animación es un apéndice de la cultura visual y se selecciona para dicho estudio debido a la influencia que tiene respecto a la población infantil en relación a su educación. Esta investigación recurre a una metodología plural para analizar a las 11 villanas principales de la colección “Los clásicos” Disney. Se genera una aproximación atendiendo al componente estético y ético de dichas figuras para manifestar los mensajes que la población infantil asimila tras el visionado de dichos filmes. Una de las consideraciones finales más significativas se centra en la percepción de la villana como mujer que rompe con los estereotipos machistas y directrices estipuladas por el heteropatriarcado.

Palabras clave: cultura visual, cine de animación, Disney, villana, educación, maniqueísmo, heteropatriarcado

Abstract

Visual culture is understood as a fictitious representation of a specific ideology and the subsequent dissemination of that message in reality, according to a criterion of truth. Animated cinematography is an appendix of visual culture and it is selected for this

study due to the influence it has on the child population related to their education. This research uses a plural methodology to analyze the 11 main villain's women of the Disney "The Classics" set. An approach is generated taking into account the aesthetic and ethical component of these figures to express the messages that the child population assimilates after viewing the films. One of the most significant final considerations focuses on the perception of the villain as a woman who breaks with the macho stereotypes and guidelines stipulated by the heteropatriarchy.

Keywords: visual culture, animation cinema, Disney, villain woman, education, manichaeism, heteropatriarchy

Introducción

La cultura visual atiende a una serie de representaciones en el terreno de la ficción, pero cuyas repercusiones acontecen en la realidad debido a que los mensajes que esta difiere son asimilados por la población consumidora como verdades absolutas que únicamente representan a un sector social, es decir, a aquel que se corresponde con la ideología política de quienes generan dicha cultura de la imagen (Granado, 2003: 155-156; Alonso-Sanz y Orduña, 2013: 18; Alonso-Sanz, 2013a: 254; Alonso-Sanz y Huerta, 2014: 39-40; Monleón, 2017: 159-162).

Esta se entiende como un compendio de imágenes fijas y/o en movimiento que componen la cotidianidad de las personas. Algunos ejemplos de cultura visual son: cinematografía, series de televisión, carteles de publicidad, mupis, anuncios, etc. (Acaso, 2006); también las redes sociales como Instagram (Acosta, 2020: 29; Racioppe y Párraga, 2020: 47). De este conjunto se selecciona el cine de animación debido a la gran influencia que genera en quienes lo consumen, mayoritariamente el público infantil, entendido este como un sector social a quien más influye la ideología y discursos debido a la etapa vital que atraviesan (Monleón, 2018a: 25-26).

Atendiendo a la cultura audiovisual de animación se detiene la atención en Disney como productora occidental de filmes de dibujos animados con gran alcance mediático. De hecho, de acuerdo con Mollet (2013: 110) esta industria nace en la década de los años 20' del siglo pasado como un recurso de evasión de la realidad de posguerra que se atraviesa en los Estados Unidos. Por ello, todos sus productos se relacionan con un pensamiento occidental caracterizado por el heteropatriarcado (Monleón, 2020a: 54; Pellicer, 2016: 139), la estructura social de clases (Monleón, 2020b: 76) y los ataques contra las diversidades (Monleón, 2020c: 167). No obstante, su discurso sobrepasa las fronteras contextuales y geográficas y se mantiene vigente en la actualidad.

Con todo, se planean una serie de interrogantes que sientan las bases y justifican dicha investigación: ¿cómo se entiende metafóricamente el concepto de maldad en las películas Disney?, ¿qué tendencia sigue la productora para construir a sus personajes malvados?, ¿qué semejanzas y/o diferencias se encuentran entre las figuras villanas masculinas y femeninas?, ¿qué discursos se difunden entre la población infantil con respecto a la estética y la ética de las mujeres villanas Disney?

El concepto metafórico de maldad y su relación con las villanas Disney

Este concepto se utiliza como una metáfora que pretende recoger de estos filmes aquellas figuras que se tildan de malvadas y que atentan en contra de los derechos universales de las personas, aquellas que toman una verdad como incuestionable o con las que se contribuye a la invisibilización de colectivos minoritarios. Así es como se entiende la maldad en esta investigación. Esta es un conjunto de comportamientos, actitudes, pensamientos y conductas que no respetan la diversidad, favoreciendo los convencionalismos e injusticias sociales que mantienen la desigualdad. Además, se pretende estudiar también los ejemplos estéticos que permiten identificar físicamente a las figuras como villanas.

El concepto de “maldad” o de “mal” es un término definido en relación con su opuesto “bien”. Caracterizándose dicha actuación de peligrosa porque el establecimiento de lo incorrecto queda supeditado y restringido a los diferentes contextos en los que la virtud es definida. Según la tradición filosófica clásica (Cláudio, 2009: 235) una vez encontrada y establecida la definición de bondad se persigue la de maldad, en base a una oposición. De hecho, se tiende a definir este concepto como un sinónimo de repulsivo o como todo aquello a evitar (Hobbes, 2003: 629). Dependiendo del contexto y de quien se muestre como figura de referencia para una masa, la bondad/maldad se establece de una manera u otra. Asimismo, son términos opuestos que se complementan, siendo la existencia de uno la que afirma la del otro (Galeano, 2001: 318; Tausiet, 2009: 134).

¿Eliminar el Mal? ¿Qué sería del Bien sin el Mal? No sólo los fanáticos religiosos necesitan enemigos, para justificar su locura. También necesitan enemigos, para justificar su existencia, la industria de armamentos y el gigantesco aparato militar de Estados Unidos. Buenos y malos, malos y buenos: los actores cambian de máscaras, los héroes pasan a ser monstruos y los monstruos héroes, según exigen los que escriben el drama. (Galeano, 2001: 318)

Partiendo de un posicionamiento aristotélico (Berti, 2004: 265; Boeri, 2004: 109, 2007: 11-15 y 2008: 7) se establece que la maldad es un desencadenante que aflora en aquellos individuos que no son educados o que carecen de las aptitudes/oportunidades para alcanzar ideas perfectas como la de “bien”. Según la filosofía clásica hay una distinción entre el mundo físico y el de las ideas; en el primero residen las personas mientras que el segundo es un plano metafórico en el que se encuentra el conocimiento. No obstante, defienden que no es posible alcanzarlo por toda la ciudadanía. Por ello, quienes disponen de la virtud de adquirirlo se les precisa de nuevo en el mundo terrenal para difundir dicho pensamiento, recayendo sobre estos individuos una responsabilidad en relación al progreso social. A partir de esta explicación se muestra una justificación del mal relacionado con la ignorancia de la humanidad y su carencia de inteligencia. Las personas no se comportan incorrectamente de manera intencionada, sino porque no reciben a través de la educación los recursos para alcanzar la esencia de la idea perfecta del “bien”.

Materializados y ubicados estos posicionamientos en un contexto occidental/actual, se deduce que la factoría Disney es educadora y posee capacidad para adoctrinar a

quienes consumen sus productos sobre el bien y el mal. No obstante, conviene pensar en el concepto de “lo correcto” bajo principios consensuados y en beneficio de todas las especies del planeta. De hecho, en palabra de Cláudio (2009: 235) para actuar correctamente es necesario partir del Meta-Código de Ética Europeo que se constituye con cuatro principios clave: respeto por los derechos y dignidad de las personas, competencia, responsabilidad e integridad. Recurriendo también a la Declaración Universal de los Derechos Humanos (ONU, 2008: 1-10).

“El mal no es un oscuro drama teológico que paraliza y vuelve enigmática y ambigua toda acción, sino un drama histórico en el cual la decisión de cada uno está siempre en cuestión” (Agamben, 2015, p. 196). Coincidiendo con Marrades (2002: 79), quien apuesta por un pensamiento que descentraliza la maldad de las acciones y la reconduce hacia la toma de decisiones de los agentes que las desencadenan. Una acción es mala porque alguien se decanta por ella cuando dispone de otra más acertada que no atenta contra su persona. “En sus expresiones extremas, el agente del mal se mueve por orgullo (Lucifer), por envidia (Caín), por odio (Yago), por resentimiento (Ricardo III), por instinto de destrucción (Sade)” (Marrades, 2002, p. 84). Por tanto, según Marrades (2002) el “mal” se relaciona con la carencia de raciocinio e imposibilidad para reflexionar sobre las consecuencias de las acciones que efectuar: “la pura y simple irreflexión la que hizo totalmente incapaz de distinguir el bien y el mal” (p. 88).

En consecuencia, se genera un pensamiento que permite al individuo basarse en su conciencia y en los pensamientos de justicia para controlar aquellos comportamientos considerados perversos (Cláudio, 2009: 235; Montero, 2001: 5-6; Candia, 2010: 50-55). No obstante, esta explicación solo es válida bajo criterios comunes y compartidos por la humanidad. Según Marrades (2002: 85), en el momento en que las diferencias emergen, los contextos se muestran diferenciados y las ideologías cobran fuerza; resultando difícil saber cuándo se actúa correctamente. Por tanto, la relatividad de lo malo encuentra una justificación y relación con la de lo bueno (Boeri, 2008: 9). Ejemplificando así, tal y como muestra Cláudio (2009: 237), la dificultad de universalizar las soluciones propuestas ante dilemas éticos de la cotidianidad de la ciudadanía. Por ello se parte del postulado de los derechos universales.

El proceso de adquisición de las propias disposiciones habituales es inconsciente en las etapas tempranas de la vida humana; luego, cuando el agente comienza a ejercer sus facultades racionales, puede ser capaz de someter a examen la calidad de tales disposiciones y, eventualmente, a partir de ese análisis racional cambiarlas si descubre que son deficientes o viciosas, lo cual significa que también cambiará sus creencias respecto de lo que es correcto o incorrecto y de los deseos que se dan junto a ellas. Si después de su examen racional descubre que tales disposiciones son buenas, las reafirmará y hará más sólidas. La forma de racionalidad que interviene en ese “proceso de revisión” de las disposiciones habituales de la prudencia (phrónesis), que reúne en sí misma dos aspectos inseparables en la explicación de la acción: el universal (que prescribe lo que hay que hacer) y el particular, que tiene que ver con la situación concreta de la acción. (Boeri, 2008, p. 25)

Las figuras malvadas en las películas Disney se caracterizan por unos atributos físicos vinculados con la estética propia y tradicional de la maldad (Ramadan, 2015: 125; del Arco, 2007: 6). Tal y como señala Dondis (1988: 15-16) se trata de una sintaxis visual determinada y adaptada a la perversión de los filmes destinados al colectivo infantil para identificarla rápidamente. Esto se muestra con la fisonomía que presentan, los colores utilizados en sus ropajes y complementos, la metamorfosis o cambio de apariencia y también la condición que tienen, es decir, si son personas, animales o seres sobrenaturales.

El villano como rol cinematográfico (y por extensión ficcional) parte de una concepción maniquea: en la historia hay buenos y malos, y ambos bandos son claramente identificables [...] desde el punto de vista físico. En la vida real este tipo de distinciones no son tan fáciles pero los tópicos y estereotipos son frecuentes en el cine y el caso del villano no iba a ser menos: un malo no sólo tiene que serlo sino también parecerlo. Y para parecerlo hay una serie de características recurrentes. (Jiménez, 2010, p. 293)

Resulta significativo que uno de los elementos vinculados con la estética de las figuras malvadas de esta productora sea la pertenencia a la clase alta de la sociedad o tan solo la apariencia de dicho estatus social (Jiménez, 2010: 295). Este colectivo, pese a ser más desagradable cuida al máximo su aspecto: ropajes elegantes y costosos, maquillajes para el rostro, productos de belleza y ostentación en las mansiones donde viven.

La construcción de figuras antagonistas tiene también una base ética (Coyne y Archer, 2004: 254; Coyne y Whitehead, 2008: 382; Cox, Garrett y Graham, 2005: 267). “En cuanto a su personalidad, el villano debe ser mezquino, despiadado, vengador, egoísta, envidioso... debe reunir las características esenciales del concepto de mal. El villano se siente bien haciendo el mal, por esa razón es un villano” (Sánchez, 2013, p. 332). “En cuanto a la personalidad, el villano es un ser cruel, inmisericorde, despiadado, traidor, ambicioso y vengador que disfruta de su villanía. Y esto último es una cuestión importante: el villano se siente bien haciendo el mal” (Jiménez, 2010, p. 293).

¿La figura antagonista inicia comportamientos delincuentes como resultado de una disposición interna negativa que el personaje acarrea a través del tiempo, lugar y contexto social? O, ¿están los comportamientos culpables de los antagonistas ligados a un factor situacional como el tiempo, un lugar particular o un concreto contexto social? Estas preguntas llaman nuestra atención porque la Teoría Cognitiva Social sugiere que los niños están aprendiendo por observación de otros comportamientos y que el aprendizaje consecuentemente influirá en los juicios del colectivo infantil y/o sus comportamientos (Bandura, 1989), en las bases de la Teoría Cognitiva Social, nosotros podemos asumir como las películas de animación de los niños retratan figuras malvadas principales atribuyen a su comportamiento diferentes factores que influirán en los juicios o comportamientos de los niños. (Feng y Park, 2015, p. 6)

Una revisión ética de sus comportamientos aproxima al origen de su malignidad, la posibilidad que tienen o no de reconducirse y convertirse al lado de las figuras bienhechoras y el final que les sobreviene en base a sus comportamientos. Resulta significativo detallar aquello que indica la literatura especializada para tener en cuenta las variables de estudio en el análisis posterior de la colección seleccionada.

Metodología

Partiendo de un posicionamiento socio-crítico (Unzueta, 2011: 105) se pretende analizar el contenido de en una colección cinematográfica de animación llamada “Los clásicos” Disney (1937-2016) desde la perspectiva del concepto de “maldad” como una metáfora de los discursos que genera en la sociedad y el tipo de ideología que forja en la ciudadanía consumidora de dicho producto audiovisual. En esta fase de corte analítico-social se recurre a una metodología mixta (Kathryn, 2009: 37; Pereira, 2011: 15; Díaz y Pinto, 2017: 46; Sánchez, 2015: 11; Ramírez y Zwerg-Villegas, 2012: 91).

Esta colección se compone de un total de 60 películas. De estas, atendiendo a la investigación de Monleón (2020c: 68-69) se seleccionan 11 títulos debido a que estos son los que se corresponden con tramas en las que aparece una figura villana mujer. Siendo este componente demográfico aquel que interesa para la investigación debido a la motivación de abordar desde un paradigma feminista (Carneiro, 2005: 21-22) los discursos que Disney materializa con sus mujeres malvadas con carácter protagonista y que difunde entre quienes consumen sus filmes. Se atiende por tanto a una muestra de 11 filmes relacionados con 11 mujeres villanas de la productora Disney.

Por un lado, cualitativamente se analizan los discursos, mensajes, ideología, etc., creados y recreados en relación a dichas figuras malvadas que son mujeres. Se centra la atención en la palabra como objeto de análisis (Cea, 2001: 20-25) y en los datos descriptivos que proporciona. Asimismo, como se centra la atención en el estudio de figuras se recurre a una metodología de Investigación Basada en Imágenes o IBI (Eisner, 2014: 21) entendida como una manera de proceder situada entre lo cualitativo y lo artístico. Por otro lado, toda la información recabada se recoge en tablas, etiquetando aquellas categorías y subcategorías que presenta cada villana. Tras ello, se cuantifican los resultados por medio de porcentajes y se comparten a través de gráficas. De esta manera se entiende el componente cuantitativo de la investigación (Carbajosa, 2011: 183). Atendiendo a la combinación de metodologías para dicho estudio de defiende una pluralidad (Alonso-Sanz, 2013b: 111) de estas en el campo de las artes.

Con todo, la investigación se centra en las villanas protagonistas de la colección “Los clásicos” Disney. Por una parte, se atiende a la variable de la estética en dichas figuras. De esta se centra la atención en las siguientes categorías y subcategorías: rasgos faciales (ceño fruncido, nariz puntiaguda y mandíbula prominente), el color (rojo, azul, verde, morado, marrón, negro y gris), la metamorfosis (sí y no) y la condición (persona, animal o ser ficticio). Por otra parte, se atiende a la variable de la ética en dichas figuras con las siguientes categorías y subcategorías: causas de la maldad (detonante y naturaleza patológica), cambio de rol (sí, no y dualidad) y desenlace (muerte espeluznante, apoderamiento del miedo, final irrelevante y final positivo).

Tabla 1. Muestra para el estudio. Listado de películas y de villanas principales para el

análisis. Tabla de elaboración propia

PELÍCULA	VILLANA PRINCIPAL
Blancanieves y los siete enanitos (Disney, 1937)	 <p>Figura 1. Walt Disney (1937). La reina Grinhilde [Figura]. En Blancanieves y los siete enanitos (Disney, 1937)</p>
La Cenicienta (Disney, 1950)	 <p>Figura 2. Walt Disney (1950). Lady Tremaine [Figura]. En La Cenicienta (Disney, 1950)</p>
La bella durmiente (Disney, 1959)	 <p>Figura 3. Walt Disney (1951). La reina de corazones [Figura]. En Alicia en el país de las maravillas (Disney, 1951)</p>
101 dálmatas (Disney, 1961)	 <p>Figura 4. Walt Disney (1959). Maléfica [Figura]. En La bella durmiente (Disney, 1959)</p>

DOI: <https://dx.doi.org/10.17561/rtc.extra6.6509>
Investigación

<p>101 dálmatas (Disney, 1961)</p>	 <p>Figura 5. Walt Disney (1961). Cruella de Vil [Figura]. En 101 dálmatas (Disney, 1961)</p>
<p>Los rescatadores (Miller y Reitherman, 1978)</p>	 <p>Figura 6. Walt Disney (1978). Madame Medusa [Figura]. En Los rescatadores (Miller y Reitherman, 1978)</p>
<p>La sirenita (Ashman y Musker, 1989)</p>	 <p>Figura 7. Walt Disney (1989). Úrula [Figura]. En La sirenita (Ashman y Musker, 1989)</p>
<p>El emperador y sus locuras (Fullmer, 2000)</p>	 <p>Figura 8. Walt Disney (2000). Yzma [Figura]. En El emperador y sus locuras (Fullmer, 2000)</p>

DOI: <https://dx.doi.org/10.17561/rte.extra6.6509>
Investigación

Enredados (Conli, 2010)	 <p>Figura 9. Walt Disney (2010). Mamá Gothel [Figura]. En Enredados (Conli, 2010)</p>
Zootrópolis (Spencer, 2015)	 <p>Figura 10. Walt Disney (2015). Ovina [Figura]. En Zootrópolis (Spencer, 2015)</p>
Vaiana (Shurer, 2016)	 <p>Figura 11. Walt Disney (2016). Teka [Figura]. En Vaiana (Shurer, 2016)</p>

DOI: <https://dx.doi.org/10.17561/rtc.extra6.6509>
Investigación

Resultados y discusión

En primer lugar, se atiende a la exposición y discusión de los resultados relacionados con la estética de las villanas principales en la colección “Los clásicos” Disney (1937-2016). Toda esta información se encuentra recogida de una manera numérica en la figura 12.

	Estética														
	Fenotipo			Color							Meta-morfosis		Condición		
	Nariz puntiaguda	Mandíbula prominente	Ceño fruncido	Rojo	Azul	Verde	Morado	Marrón	Negro	Gris	Si	No	Persona	Animal	Ser ficticio
Reina Grimhilde			X				X		X		X				X
Lady Tremaine	X	X	X	X		X	X	X		X		X	X		
Reina de corazones			X	X								X	X		
Maléfica		X				X	X		X		X				X
Cruella de Vil	X	X	X	X		X		X	X			X	X		
Madame Medusa	X			X	X	X						X	X		
Úrsula	X		X	X	X	X	X		X		X				X
Yzma	X	X			X		X		X		X		X		
Mamá Gothel	X	X		X				X	X		X		X		
Ovina				X	X	X		X		X		X		X	
Teka			X	X						X					X
Hallazgo	5/16	5/16	6/16	8/37	4/37	6/37	5/37	4/37	8/37	2/37	6/11	5/11	6/11	1/11	4/11
%	31,25%	31,25%	37,5%	21,62%	10,81%	16,22%	13,51%	10,81%	21,62%	5,41%	54,54%	45,46%	54,54%	9,09%	36,37%

Figura 12. Vicente Monleón (2020). Datos estéticos de las villanas principales en la colección “Los clásicos” Disney (1937-2016)

Por un lado, respecto al fenotipo (figura 13) de dichas mujeres malvadas se destaca como rasgo mayoritario (37,5%) el ceño fruncido en sus rostros. Concretamente se presenta en 6 villanas. Esta hallazgo coincide con las investigaciones de Monleón (2018b: 140 y 2020: 153-154) en las que se analizan figuras malvadas Disney, tanto masculinas como femeninas. De acuerdo con autores como Jiménez (2010: 293-297) resulta recurrente recurrir a la gesticulación que desarrolla la emoción del enfado debido al miedo que causa en quienes la perciben de un modo visual. Por ello, villanas como la reina Grimhilde, lady Tremaine, Cruella de Vil o Úrsula lo presentan como rasgo fijo en su fenotipo. Asimismo, esta característica contribuye a que el colectivo infantil consumidor de dichos filmes relacione a las villanas con seres monstruosos.

El malo raramente es guapo, ya que, por pura convención se supone que su falta de belleza física es un signo de su monstruosidad moral de igual modo que se supone, también por conveniencias, que la bondad del héroe se manifiesta también en su atractivo personal. (Martín, 2002, p. 154)

La nariz puntiaguda es otro rasgo distintivo de las villanas en un porcentaje menor (31,25%) característica común en las brujas del cuento clásico y que contribuyen visualmente a generar rechazo en la animación Disney (Bazzini, Curtin, Joslin, Regan y Martz, 2010: 2687). El mismo número de figuras malvadas (5/11) también presenta como rasgo distintivo la mandíbula prominente que se relaciona partiendo de la estética como un símbolo que le atribuye gran inteligencia a quien lo posee. Por ello, lady Tremaine vislumbra una posibilidad en que una de sus hijas se case con el príncipe a pesar de que él esté enamorado de Cenicienta, Maléfica consigue vengarse de Aurora teniendo en cuenta la torpeza de sus esbirros, Yzma es una científica con un laboratorio secreto o Cruella de Vil es una gran empresaria con una fortuna que aumenta debido a su visión y gestión empresarial – en los live action del filme de animación Disney se constata, con 101 dálmatas más vivos que nunca (Hughes y Mestres, 1996) se compare su profesión como dueña de una empresa peletera de alta costura y en su secuela 102 dálmatas (Feldman, 2000) se especifica la posesión de 8 millones de libras –.

Esta situación presenta una problemática social desde el posicionamiento feminista (Carneiro, 2005: 21-22) con respecto al mensaje que dichas villanas transmiten. Disney les destina cargos de responsabilidad, inteligencia, habilidades para la labor científica, etc., para criticarlas como mujeres y relacionarlas con la maldad debido al desarrollo de actividades construidas por el heteropatriarcado y destinadas socio-históricamente para los varones (Jiménez, 2010: 302; Cantillo, 2011: 51 y 2015: 133).

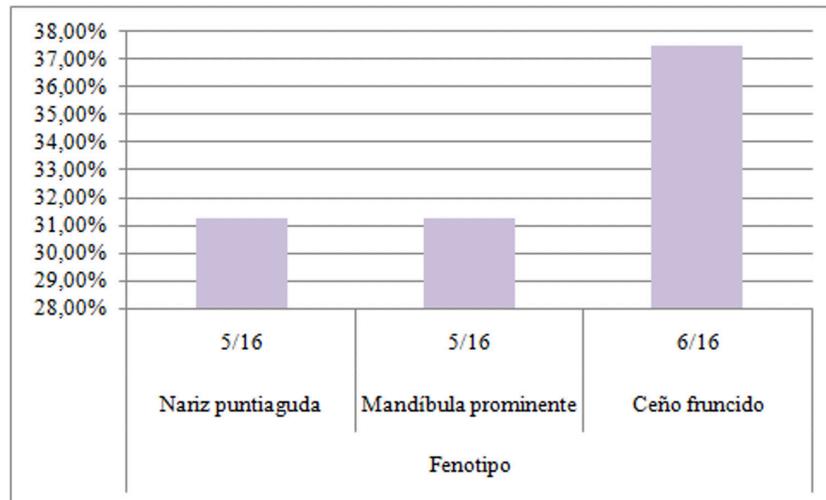


Figura 13. Vicente Monleón (2020). Fenotipo de las villanas principales en la colección “Los clásicos” Disney (1937-2016)

Por otro lado, respecto al color que utilizan dichas villanas se especifica que estos tonos se analizan tomando como referencia la figura visual que mayor tiempo ocupa en la trama. Concretamente se parte de las figuras 1-11 recogidas en la tabla 1. De manera que, los colores que emergen y/o se modifican con las metamorfosis y/o cambios de atuendo no se contemplan para este estudio. Los resultados se comparten en la figura 14.

De la gama cromática seleccionada para el análisis, que parte de la investigación de Heller (2004: 5-7) respecto a colores con connotaciones negativas desde la perspectiva estética, se destacan como mayoritarios (21,62%) y presentes en 8 villanas los colores rojo y negro. Heler (2004: 54) relaciona el rojo con la pasión y por tanto con la feminidad de la mujer que atenta contra los postulados del dogma cristiano que caracteriza a Disney en sus filmes (Guitlin, 2001:). El negro de acuerdo con Heller (2004: 125-150) y Hurley (2005: 221) es aquel que más acepciones negativas posee en la cultura occidental y queda relacionado con la muerte. “El negro invierte todo significado positivo de cualquier color vivo [...] es una experiencia práctica elemental: el negro establece la diferencia entre el bien y el mal porque el negro establece la diferencia entre el día y la noche” (Heller, 2004, p. 131).

El resto de tonalidades se presentan en una cuantía menor: morado (13,51%), azul (10,81%), marrón (10,81%) y gris (5,41%). El color verde resulta significativo en el

análisis ya que se percibe una utilización común es escenas Disney en las que acontece la maldad para generar un ambiente tenue. El fuego de Maléfica cuando aparece y desaparece en de colore verde, Cruella de Vil tira humo verde de su cigarrillo y Úrsula utiliza unas manos verdes para apoderarse de la voz de Ariel. De hecho, es un rasgo común a las figuras malvadas Disney y extrapolable a las que se corresponden con la masculinidad. El fuego de Skar en *El rey león* (Hahn, 1994) y el vaho generado tras los conjuros de vudú del doctor Facilier en *Tiana y el sapo* (del Vecho y Lasseter, 2009) son de color verde.

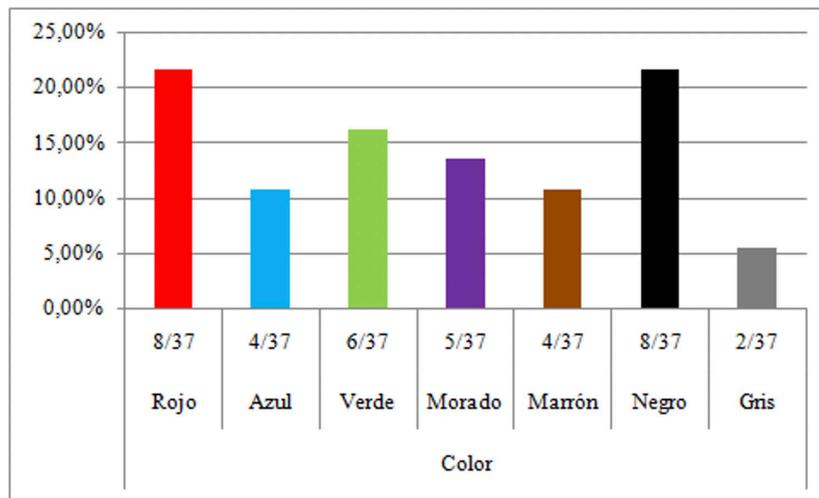


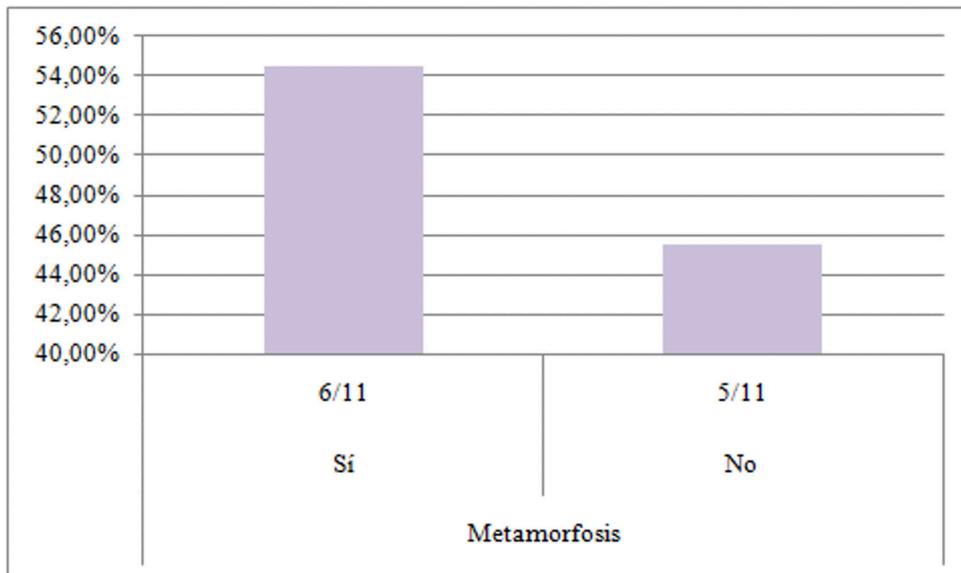
Figura 14. Vicente Monleón (2020). Color de las villanas principales en la colección “Los clásicos” Disney (1937-2016)

Asimismo, en la categoría de la metamorfosis – cuya información se recoge en la figura 14 –, debido a que el sexo de dichas figuras malvadas corresponde con el de la mujer se entiende que una mayoría (54,54%) sea capaz de metamorfosearse, frente a una minoría (45,46%) con imposibilidad para hacerlo. Las villanas que se metamorfosean son aquellas que se relacionan con la brujería – la reina Grinilde y Úrsula –, la hechicería – Maléfica y mamá Gothel, la ciencia – Yzma – y/o la divinidad – Teka –; por ello son capaces de cambiar de apariencia.

Según la tradición cultural las brujas (Calero, 2004) son quienes tienen facultades mágicas para cambiar de apariencia y transformarse en otros seres. Esta es la manera que tiene Disney de potenciar un mensaje machista que define a la mujer como un ser moldeable, con adaptabilidad a las situaciones y con una falsa apariencia que utiliza a conveniencia en base a los contextos desarrollados. Es la idea de bruja (Davis, 2007: 17-32; Calero, 2004: 21-22; Cantillo, 2011: 51; Barber, 2015: 7; del Águila, 2015: 86-88; Caputi, 2004: 23-36; Ramadan, 2015: 114; Maeda, 2011: 11-13; Graf, 2008: 17-32) que arraiga con la llegada del cristianismo en la Edad Media en la que este ataque hacia la mujer solo encuentra una explicación en el miedo que desatan las mujeres diferentes, quienes piensan, cuestionan el mundo donde viven y la religión que se les impone, mujeres que no se conforman con la norma establecida y que luchan por cambiar su contexto. Pagando como consecuencia

el rechazo social y la persecución de la Santa Inquisición por atentar contra la comodidad del prototipo de hombre cristiano creado por un dios en masculino.

Concretamente, en Blancanieves y los siete enanitos (Disney, 1937) la reina Grinhilde recurre a sus libros de magia para elaborar una pócima con la que transformarse en anciana andrajosa y convencer a su hijastra para que coma una manzana envenenada. En La bella durmiente (Disney, 1959) Maléfica se transforma en dragón para luchar contra el príncipe Felipe y evitar que despierte a la princesa dormida con un beso de amor. En La sirenita (Ashman y Musker) Úrsula adopto la forma humana de Vanessa para hipnotizar al príncipe y evitar que bese a Ariel, nuevamente al cumplir su objetivo recupera la forma de la bruja del mar. En El emperador y sus locuras (Fullmer, 2000) Yzma se transforma por accidente en gata cuando se le rompe una poción. En Enredados (Conli, 2010) mamá Gothel rejuvenece cantando a la flor mágica. Y en Vaiana (Shurer, 2016) la diosa Tefiti se convierte en Teka cuando Maui le roba su corazón. Todas estas metamorfosis se recogen en las figuras 16-21.



DOI: <https://dx.doi.org/10.17561/rtc.extra6.6509>
Investigación

Figura 15. Vicente Monleón (2020). Metamorfosis de las villanas principales en la colección “Los clásicos” Disney (1937-2016)



Figura 16. Walt Disney (1937). Transformación de la reina Grimhilde en bruja [Serie fotográfica]. En Blancanieves y los siete enanitos (Disney, 1937)



Figura 17. Walt Disney (1959). Transformación de Maléfica en dragón [Serie fotográfica]. En La bella durmiente (Disney, 1959)



Figura 18. Walt Disney (1989). Transformación de Úrsula en Vanessa y viceversa [Serie fotográfica]. En La sirenita (Ashman y Musker, 1989)



Figura 19. Walt Disney (2000). Transformación de Yzma en gato [Serie fotográfica]. En El emperador y sus locuras (Fullmer, 2000)



Figura 20. Walt Disney (2010). Transformación de mamá Gothel de anciana a joven [Serie fotográfica]. En Enredados (Conli, 2010)



Figura 21. Walt Disney (2016). Transformación de Teka en Tefiti nuevamente [Serie fotográfica]. En Vaiana (Shurer, 2016)

Para cerrar la variable de la estética en la villana Disney se discuten los hallazgos anotados con respecto a la categoría de la condición. Estos se recogen en la figura 22. Dichos resultados muestran una tendencia Disney a relacionar la maldad con figuras que desarrollan roles humanos (54,54%). Son similares a los resultados recogidos por Monleón (2018b y 2020). Esta situación se relaciona con el componente moralizador y cristiano que caracteriza las películas de dicha productora (Monleón, 2020: 39-40; Mollet, 2013: 109). Disney necesita potenciar la condición de persona en sus villanas para extender entre la audiencia consumidora de sus filmes la idea generalizada de que la maldad se encuentra en la cotidianidad y en la propia existencia humana. No obstante, en relación a los hallazgos de la categoría de la metamorfosis se entiende que 4/11 villanas (36,37%) sean seres ficticios – la reina Grimhilde y Úrsula son brujas, Maléfica es una hada/hechicera y Teka es una diosa de los mares del sur en Indonesia –. Asimismo, se destaca el ejemplo de una villana animal (9,09%) con Ovina en Zootrópolis (Spencer, 2015) un largometraje basado en una realidad ficticia compuesta por animales.

Resulta significativo detener la atención en el tipo de animales que utiliza Disney para representar a las figuras perversas de sus largometrajes, destacando la escasez de investigación en este ámbito. Salvo algunos estudios esporádicos como el de Wheat (1982: 43), existen escasos trabajos que aborden qué imagen se transmite de los animales, qué valoración se hace de algunas especies en concreto y qué factores influyen. La información más relevante se presenta a través de los bestiarios medievales (Malaxecheverría, 1993: 10-12; Mariño-Ferro, 1996: 20-22; Morales, 1998: 1; Sebastián, 1986: 35-36). Estos recopilan animales categorizados como perversos o pacíficos por medio de la creencia religiosa y en relación con su condición de depredadores/presas (Mateos y Muñoz, 1997: 47; Adeniyi, 1985: 311).

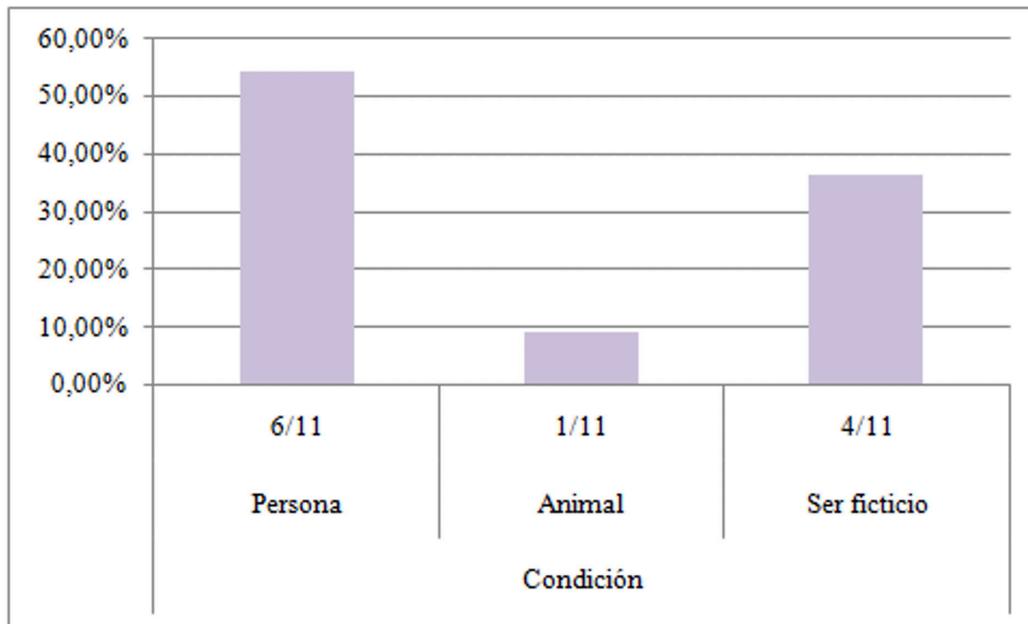


Figura 22. Vicente Monleón (2020). Condición de las villanas principales en la colección “Los clásicos” Disney (1937-2016)

En segundo lugar, se atiende a la exposición y discusión de los resultados relacionados con la ética de las villanas principales en la colección “Los clásicos” Disney (1937-2016). Toda esta información se encuentra recogida de una manera numérica en la figura 23.

	Ética								
	Causas de la maldad		Cambio de rol			Desenlace			
	Detonante	Naturaleza patológica	Sí	No	Dualidad	Muerte espeluznante	Apoderamiento del miedo	Final irrelevante	Final positivo
Reina Grimhilde		X		X		X	X		
Lady Tremaine		X		X			X		
Reina de corazones		X		X				X	
Maléfica		X		X		X			
Cruella de Vil		X		X				X	
Madame Medusa		X		X			X		
Ursula		X		X		X			
Yzma		X		X				X	
Mamá Gothel		X		X		X			
Ovina	X		X					X	
Teka	X		X						X
Hallazgo	2/11	9/11	2/11	9/11	0/11	4/12	3/12	4/12	1/12

Figura 23. Vicente Monleón (2020). Datos éticos de las villanas principales en la colección “Los clásicos” Disney (1937-2016)

Por un lado, respecto a las causas de la maldad – hallazgos recogidos en la figura 24 –, se advierte una mayoría de villanas con naturaleza patológica (Jiménez, 2010: 292-293) en su comportamiento malvado (81,82%). Tan solo 2 mujeres perversas (18,18%) de esta colección encuentran un detonante en sus historias de vida que justifica la emersión de maldad en su existencia (Duek, Hades, Muñoz y Tuern, 2013: 18-19).

Las villanas con justificación para su maldad son Ovina y Teka. En Zootrópolis (Spencer, 2015) la teniente de alcalde Ovina es una mujer comprometida con la preservación de los derechos de la ciudadanía y la equiparación de los privilegios de aquellos animales depredadores con las presas. No obstante, el comportamiento con aires de superioridad de su jefe, el alcalde león, genera en ella un odio hacia los animales violentos que la motiva a vengar a toda su especie. En Vaiana (Shurer, 2016) Tefiti como diosa de la vida en Indonesia se transforma en Teka como materialización que acaba con la existencia debido a que el semidiós Maui le roba su corazón.

El resto de villanas no encuentra un desencadenante a su maldad a pesar de comentarios que se emiten en los filmes. Úrsula de La sirenita (Ashman y Musker, 1989) quiere vengarse del rey Tritón por haberla expulsado de palacio. No obstante, se especifica que se debe a las actuaciones que desarrolla en dicho lugar y que carecen de ética. En El emperador y sus locuras (Fullmer, 2000) Yzma propone eliminar a Kuzko para ascender al trono del imperio cuando este la despide por su longeva edad. No obstante, tanto en la secuela El emperador y sus locuras 2: La gran aventura de Kronk (Fenton y Smith, 2005) como en la serie Kuzco: Un emperador en el cole (Knott y Parkins, 2006) se especifica que desde el nacimiento del emperador Yzma reina en su nombre sembrando el terror entre la población.

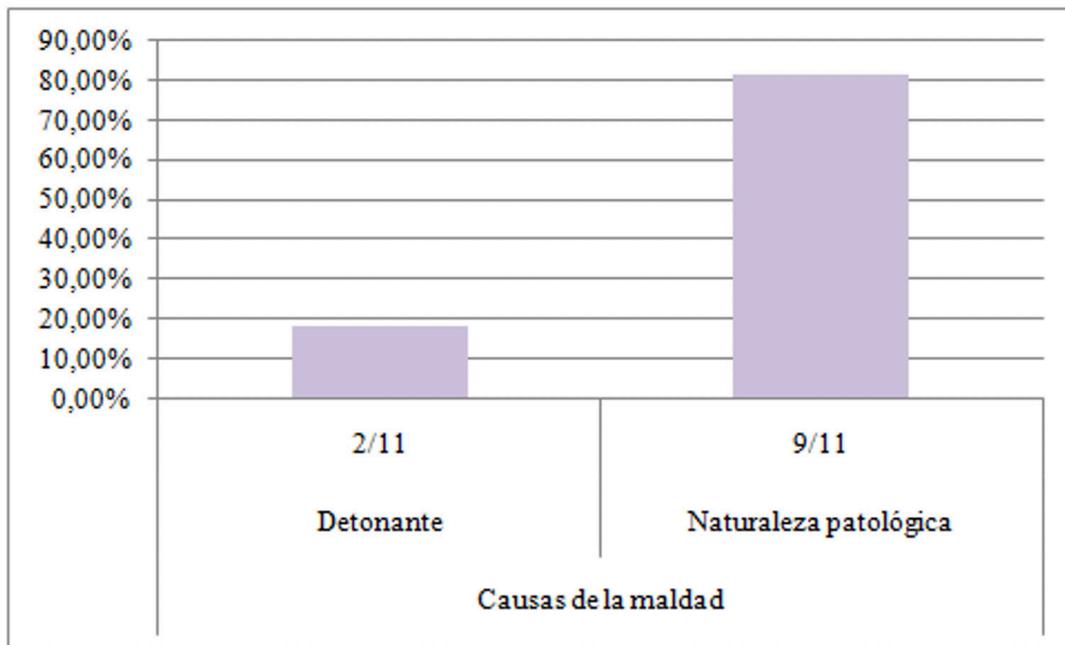


Figura 24. Vicente Monleón (2020). Causas de la maldad de las villanas principales de la colección “Los clásicos” Disney (1937-2016)

DOI: <https://dx.doi.org/10.17561/rtc.extra6.6509>
Investigación

Por otro lado, en relación a una mayoría de villanas con naturaleza perversa patológica se entiende también que una cuantía superior de estas (81,82%), 9 figuras malvadas femeninas, no sean capaces de cambiar de rol. Únicamente Ovina en Zootrópolis (Spencer, 2015) y Tefiti/Teka en Vaiana (Shurer, 2016) son capaces de hacerlo. La primera cambia su rol bondadoso por otro perverso. La segunda, tras convertirse a la maldad se reconvierte a la bondad. Los resultados de esta investigación contradicen los resultados de otros estudios en los que se anotan personajes con componente dual en Disney (Muñoz y Di Biase, 2012: 186).

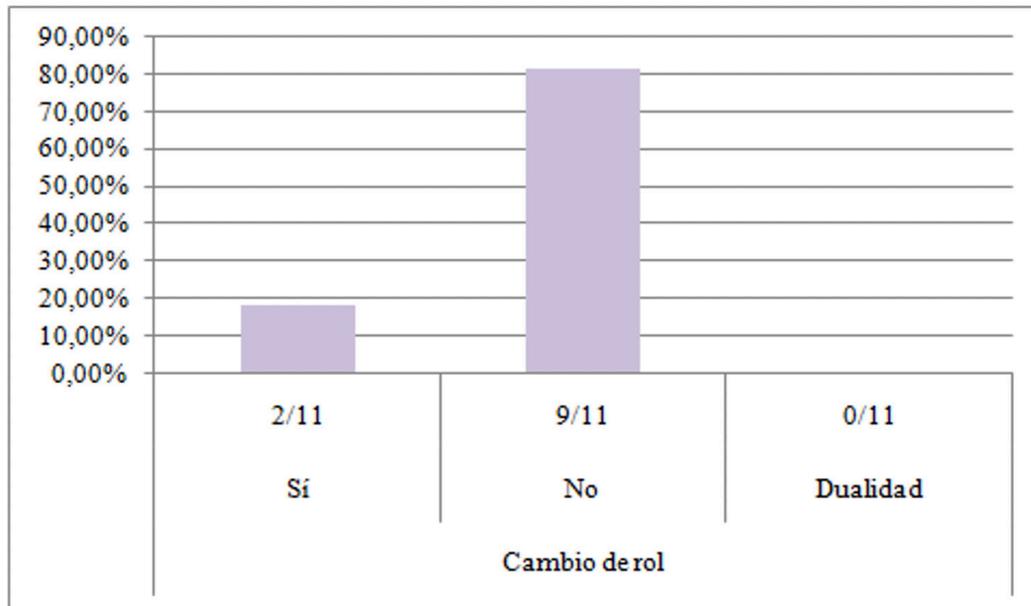


Figura 25. Vicente Monleón (2020). Cambio de rol de las villanas principales de la colección “Los clásicos” Disney (1937-2016)

Con todo, para cerrar la exposición y discusión de resultados relacionados con la ética de las villanas protagonistas Disney se atiende al desenlace de estas – hallazgos recogidos en la figura 26 –. Se advierte el mismo número de figuras malvadas con muerte espeluznante (33,3%) que con final irrelevante (33,3%), un total de 4 para cada subcategoría. Este resultado contradice el componente moralizante de Disney (Ramadán, 2015: 114; Asebey, 2011: 241) – este solo tiene sentido al relacional el desenlace de la muerte espeluznante con el apoderamiento del miedo –. Las muertes más espeluznantes se recogen en la serie fotográfica de la figura 27 en la que la bruja de Blancanieves y los siete enanitos (Disney, 1937) se despeña por un precipicio cayéndole un pedrusco encima tras recibir el impacto de un rayo, a Maléfica en La bella durmiente (Disney, 1959) le atraviesa el corazón la espada de la verdad del príncipe Felipe, a Úrsula de La sirenita (Ashman y Musker, 1989) el mástil oxidado de un barco hundido le atraviesa el corazón y un rayo la acanza, mamá Gothel en Enredados (Conli, 2010) muere de vejez mientras se despeña por la torre del bosque cuando Flynn corta el cabello de Rapunzel. Como constante se advierte la caída previa a la muerte de las figuras villanas en Disney.

También resultan significativas las mujeres malvadas en las que el miedo se apodera de ellas (25%) – un total de 3 –, ya que contribuye a la moralización Disney (Asebey, 2011). La reina Grimhilde muere convertida en anciana perdiendo la posibilidad de convertirse en la más hermosa mujer del reino, lady Tremaine muestra un rostro desconcertante y de pánico cuando su hijastra calza el zapato de cristal que la convierte en la futura esposa del príncipe y madame Medusa se acobarda cuando queda atrapada en una de las chimeneas de su barco mientras sus mascotas – los dos caimanes – tratan de devorarla como venganza. Únicamente se cuenta con 1 villana con final positivo (8,4%). Teka en Vaiana (Shurer, 2016) recupera su corazón y se reconvierte en Tefiti.

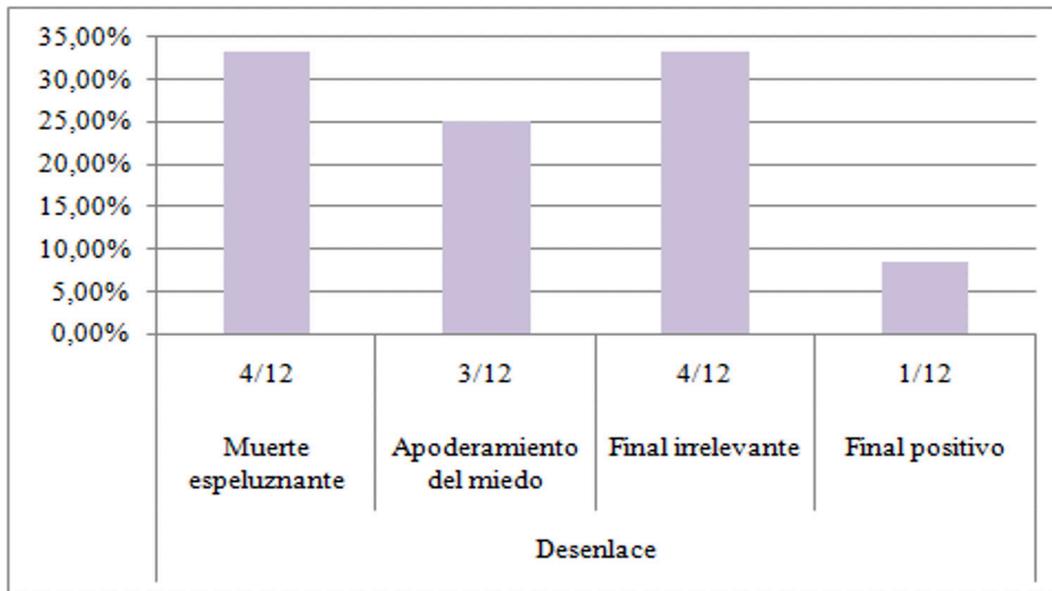


Figura 26. Vicente Monleón (2020). Desenlace de las villanas principales de la colección “Los clásicos” Disney (1937-2016)

DOI: <https://dx.doi.org/10.17561/rtc.extra6.6509>
Investigación

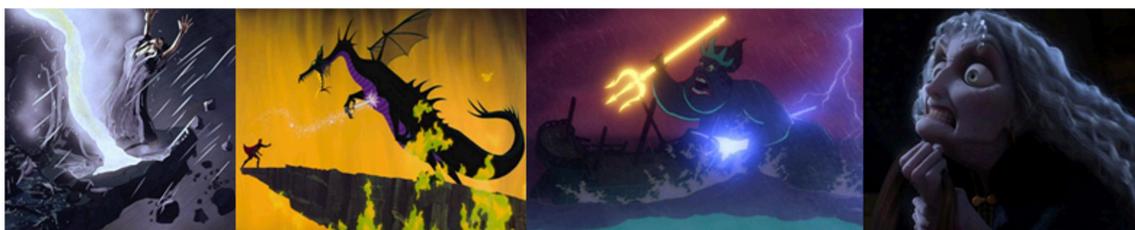


Figura 27. Walt Disney (1937, 1959, 1989 y 2010). (De izquierda a derecha) Muerte espeluznante de la bruja de Blancanieves, Maléfica convertida en dragón, Úrsula y mamá Gothel [Serie fotográfica]. En (de izquierda a derecha) Blancanieves y los siete enanitos (Disney, 1937), La bella durmiente (Disney, 1937), La sirenita (Ashman y Musker, 1989) y Enredados (Conli, 2010)

Una alternativa al audiovisual Disney

Existen una tendencia a recurrir a películas Disney como recurso audiovisual en las aulas de Educación Infantil (Granado, 2003: 155) sin favorecer una alfabetización visual que ayude a la población a decodificar los mensajes lingüísticos e icónicos que se transmiten con dichas películas (Monleón, 2020d: 135). Esta situación favorece el mantenimiento de una estructura arcaica que dificulta el progreso social y el reconocimiento de la diversidad incluida en su alteridad (Monleón, 2020c: 76). También debido a la construcción maniquea de sus figuras malvadas (Monleón, 2018b: 144-145; Jiménez, 2010: 285), concretamente a los mensajes analizados en este estudio que se difunden a través de las mujeres villanas.

Un ejemplo significativo para contrarrestar los efectos Disney en la población infantil consiste en la utilización de su contra-discurso audiovisual, las producciones de la compañía oriental Studio Ghibli, una productora de gran alcance mediático (Montero, 2012: 70-71) que dista en el tratamiento de los mensajes y discursos que desarrolla (Monleón, 2020e: 112). De hecho, sus historias favorecen el concepto metafórico de maldad, ya que la esencia de los filmes de esta industria se encuentra en la perversión de situaciones que acontecen en la propia existencia y que precisan de un cambio. De esta manera, en películas como Nicky la aprendiz de bruja (Miyazaki y Hara, 1989) se critica el rechazo que siente una adolescente de 13 años por una parte de la población debido a su condición y rol en la ciudad. También se genera una aproximación a dicho concepto filosófico con filmes como Nausicaä del Valle del Viento (Takahata y Hara, 1984), La tumba de las luciérnagas (Hara, 1988) o La princesa Mononoke (Suzuki, 1997) en los que se trabaja una idea de maldad relacionada con las actuaciones humanas que perjudican la naturaleza por medio de acciones como la guerra. Todo ello, sin necesidad de figuras malvadas concretas y caracterizadas de manera estética.



Figura 28. Miyazaki y Hara (1989). Maldad entendida como rechazo social hacia la diversidad [Figura]. En Nicky, la aprendiz de bruja (Miyazaki y Hara, 1989)



Figura 29. Takahata y Hara (1984), Suzuki (1997) y Hatra (1988). La guerra entendida como un hecho malvado generado por la acción de la humanidad [Serie fotográfica]. En (de izquierda a derecha) Nausicaä del Valle del Viento (Takahata y Hara, 1984), La princesa Mononoke (Suzuki, 1997) y La tumba de las luciérnagas (Hara, 1988)

Como productora filial a Disney, pero distante en cuanto a temáticas destaca la compañía 20th Century Fox. De sus creaciones se selecciona el largometraje *Digimon: La película* (O'Malley, 2000). La trama se relaciona con las series de televisión *Digimon* (Kakudo, 1999) y *Digimon 02* (Kakudo, 2000) y resultan significativas para el aprendizaje de escolares de Educación Infantil porque ayudan a entender desde una perspectiva metafórica las oportunidades y amenazas que ofrece la realidad virtual, sobre todo en un contexto histórico en el que la sociedad en red cobra importancia (Saura, 2013: 77).

Siguiendo con las series de televisión, se cuenta con una gran cantidad de producciones carentes de figuras villanas maniqueas para la construcción de sus tramas y que destacan por su componente educativo y formador de quienes componen la infancia. La serie de la BBC *Los Tweenies* (Brenton y Lauchlan, 1999) se basa en las rutinas desarrolladas durante una mañana de escuela infantil. Esta producción supone un recurso significativo para las plantillas de profesorado de Educación Infantil, ya que comparte propuestas educativas para desarrollar con alumnado de 0 a 6 años. Se basa en la importancia de la estructuración de rutinas (Doblas y Montes, 2009: 1) de la jornada escolar en dicha etapa educativa con propuestas que contribuyen al desarrollo integral del alumnado partiendo de la teoría de las inteligencias múltiples (Gardner, 2000: 1-20). Todo ello se materializa a través del reloj de los Tweenies que cada vez que se pulsa indica qué taller debe efectuarse: música (García y Arredondo, 2005: 1), arte (Antón y Gómez, 2016: 93), lectura (Ceballos, 2015: 1-10), investigación (Balongo-González y Mérida-Serrano, 2017: 125), televisión (Llorent y Marín, 2013: 73), la hora de las noticias (de la Blanca, Hidalgo y Burgos, 2013: 979), el juego (López, 2010: 19), el cuidado de la naturaleza (Torres-Porras, Alcántara, Arrebola, Rubio y Mora, 2016: 258), etc.

Un ejemplo similar pero orientado a la formación de niños/as se encuentra en *Los Hoobs* (Stevenson y Henson, 2001) como producción televisiva de la compañía Channel 4. Un grupo de cuatro alienígenas: Iver, Tula, Groove y Roma viajan a la Tierra por encargo de Hubba Hubba para ayudarlo a confeccionar una enciclopedia para averiguar más sobre el mundo y buscar respuestas a todas las preguntas planteadas sobre el universo. De hecho, la manera de proceder es similar a los proyectos de trabajo planteados en Educación Infantil (Balongo-González y Mérida-Serrano, 2017: 125). A partir de una

cuestión que emerge en la cotidianidad como: “¿de qué manera se puede dejar de tener hipo?” se inicia una indagación a través de Internet, de lecturas, de la exploración del propio medio con Roma como reportera y del contacto directo con quienes componen la infancia. En la mayoría de ocasiones son ellos/as quienes tienen la respuesta a la pregunta planteada. Esta situación contribuye a la defensa de la escucha activa del colectivo infantil (Castro, 2010: 789).



Figura 30. Stevenson y Henson (2001). Ejemplo de trabajo por proyectos a través de la trama de una serie de televisión [Serie fotográfica]. En Los Hoobs (Stevenson y Henson, 2001)

Con todo, retomando el concepto de maldad, se comparte la serie La pajarería de Transilvania (Barnes, 1994). Este producto de animación se centra en las historias de quienes habitan el territorio de Transilvania y quienes se caricaturizan como personajes relacionados con la maldad: brujas, ogros, monstruos, esqueletos, momias, etc. No obstante, la comicidad que presentan y las propias aventuras que desarrollan motivan a que sus atributos estéticos relacionados con el concepto de maldad se difuminen y se perciban como figuras protagonistas del producto en el que aparecen. Esta idea de deconstrucción de la maldad es similar a la anotada por Monleón (2020c: 151-160) en parte de las figuras villanas Disney, sobre todo en aquellas diseñadas a partir del s. XXI. Una situación similar se presenta con la serie Scooby-Doo (Barbera, 1969) en la que un grupo de amigos/as junto a su perro tienen que apresar a una serie de monstruos, quienes tras capturarles descubren que se trata de personas disfrazadas. Así se coincide con la idea de Monleón (2018b:) sobre la recreación de la maldad en figuras Disney con condición de individuos.



Figura 31. Barnes (1994). Deconstrucción de la estética y psicología de las figuras malvadas en una serie de animación [Figura]. En La pajarería de Transilvania (Barnes, 1994)

<http://revistaselectronicas.ujaen.es/index.php/RTC>



Figura 32. Barbera (1969). Relación de la humanidad con la maldad [Figura]. En Scooby-Doo (Barbera, 1969)

Consideraciones finales

El estudio realizado genera una aproximación al concepto metafórico de maldad en películas Disney a través de sus figuras perversas principales, centrandó la atención en las que se corresponden con la feminidad en la colección “Los clásicos” Disney (1937-2016).

Por un lado, respecto a la estética de la villana Disney se concluye que esta tiene una tendencia a poseer en su fenotipo el ceño fruncido para transmitir la emoción de enfado, generar miedo en quien la percibe y por tanto rechazo social. Presenta una amplia gama de tonalidades con las que se presenta, pero la roja y la negra son las más frecuentes. Y, hay una tendencia a que sean capaces de metamorfosearse, a pesar de poseer la condición de personas.

Por otro lado, respecto a la ética de la villana Disney se recapitula con una naturaleza patológica para explicar su maldad, que la imposibilita a cambiar de rol – negando la posibilidad de componente dual en su figura – con desenlaces traumáticos como la muerte espeluznante o el apoderamiento del propio miedo para adoctrinar a la población consumidora de los largometrajes donde aparecen.

Desde una perspectiva artística y de la cultura visual se considera y manifiesta una característica maniquea en la construcción física de la villana, es decir, Disney la reviste de atributos excesivamente significativos y relacionados con la maldad en occidente para que de una manera visual sea fácilmente identificable con el bando al que pertenece. Asimismo, este maniqueísmo es acompañado de una tendencia machista utilizada en la confección de su personalidad y componente ético. Estas mujeres son independientes, dirigentes, ricas, con predisposición a las profesiones relacionadas con las ciencias, etc., es decir, presentan una tendencia a desarrollar roles masculinos, por ello Disney las tilda de perversas; son una amenaza para la posición elevada que posee el varón en el heteropatriarcado.

Esta investigación comparte los mensajes de corte sexista que se transmiten y comunican visualmente a través de la imagen y los discursos de las figuras de los

filmes; que calan en el subconsciente de la audiencia consumidora y que en la mayoría de ocasiones carece de una alfabetización audiovisual de calidad para decodificar el discurso recibido, criticarlo y reinterpretarlo. Por ello, este análisis fílmico se considera valioso desde una perspectiva didáctica para las aulas de Educación Infantil. Este estudio difiere entre el profesorado de esta etapa una serie de directrices ante las que activar una alerta cuando se consumen dichos filmes de una manera pasiva en la clase y sirve para animarles a desarrollar ejercicios de reflexión a partir de las tramas clásicas. Asimismo, se ofrecen alternativas cinematográficas y de series de animación con las que educar a quienes componen la infancia y que sirven para desmitificar el concepto de maldad tradicional.

Referencias bibliográficas

- ADENIYI, E. Ola (1985). Misconceptions of selected ecological concepts by some Nigerian students. *Journal of Biological Education*, vol. 19, nº 4, pp. 311-316.
<https://doi.org/10.1080/00219266.1985.9654758>
- ACASO, María (2006). *Esto no son las Torres Gemelas. Cómo aprender a leer la televisión y otras imágenes*. Madrid, Los Libros de la Catarata.
- ACOSTA, Marina (2020). Activismo feminista en Instagram. El caso de la Campaña Nacional por el Derecho al Aborto Legal Seguro y Gratuito en Argentina. *Perspectivas de la comunicación*, vol. 13, nº 1, pp. 29-46.
<https://doi.org/10.4067/S0718-48672020000100029>
- AGAMBEN, Giorgio (2015). El misterio del mal. Benedicto XVI y el fin de los tiempos. *Revista Ciencia y Cultura*, vol. 34, pp. 93-197.
- ALONSO-SANZ, Amparo (2013a). Propuestas didácticas resolutorias de conflictos en el aprendizaje colaborativo. Aplicaciones pedagógicas generativas desde la cultura visual en la película animada, los «Pingüinos de Madagascar». *Aularia*, vol. 2, nº 2, pp. 253-262.
- ALONSO-SANZ, Amparo (2013b). A favor de la Investigación Plural en Educación Artística. Integrando diferentes enfoques metodológicos. *Arte, individuo y sociedad*, vol. 25, nº 1, pp. 111-119.
https://doi.org/10.5209/rev_ARIS.2013.v25.n1.41167
- ALONSO-SANZ, Amparo y HUERTA, Ricard (2014). La cultura visual televisiva y las representaciones infantiles. Fotoensayos de un estudio de caso sobre el dibujo en la escuela. *Revista SONDA Investigación y Docencia en Artes y Letras*, vol. 3, pp. 37-54.
- ALONSO-SANZ, Amparo y ORDUÑA, Silvia (2013). Referentes relativos a la identidad en la Cultura Visual infantil. *Aula de Innovación Educativa*, vol. 220, pp. 18-24.
- ANTÓN, Álvaro y GÓMEZ, Manuela. (2016). La geometría a través del arte en Educación Infantil. *Enseñanza & Teaching*, vol. 34, pp. 93-117.
<https://doi.org/10.14201/et201634193117>
- ASEBEY, Ana María de Rosario (2011). Disney en la aculturación de la niñez latinoamericana. *Revista de Psicología Trujillo*, vol. 13, nº 2, pp. 241-251.

- ASHMAN, Howard y MUSKER, John (productores) y CLEMENTS, Ron y MUSKER, John (directores). (1989). *La sirenita* [Cinta cinematográfica]. Estados Unidos: Walt Disney Pictures.
- BALONGO-GONZÁLEZ, Elena y MÉRIDA-SERRANO, Rosario (2017). Proyectos de trabajo: una metodología inclusiva en Educación Infantil. *Revista electrónica de investigación educativa*, vol. 19, nº 2, pp. 125-142.
<https://doi.org/10.24320/redie.2017.19.2.1091>
- BARNER, Tony (1994). *La pajarería de Transilvania* [Serie de televisión]. Reino Unido y Francia: ERI.
- BARBER, McKencie. (2015). *Disney's Female Gender Roles: The Change of Modern Culture* [Tesis Doctoral]. Indiana, Indiana State University.
- BARBERA, Joseph (1969). *Scooby-Doo* [Serie de televisión]. Estados Unidos: Hanna-Barbera Productions y Warner Bros Animation.
- BAZZINI, Doris, CURTIN, L. isa, JOSLIN, Serena, REGAN, Shilpa y MARTZ, Denise (2010). Do Animated Disney Characters Portray and Promote the Beauty-Goodness Stereotype? *Journal of Applied Social Psychology*, vol. 40, nº 10, pp. 2687-2709.
<https://doi.org/10.1111/j.1559-1816.2010.00676.x>
- BERTI, Enrico (2004): "L'usos científico della dialettica in Aristotele", en BERTI, Enrico: *Nuovi Studio aristotelici. I. Epistemologia, logica e dialettica*. Brescia, Morcelliana, pp. 265-282.
- BOERI Marcelo (2004): "Socrates, Aristotle and de Stoics on the apparent and real good", en CLEARLY, John J. y GURTLER, Gary M.: *Proceedings of the Boston Area Colloquium in Ancient Philosophy*. Leiden, Brill, pp. 109-141.
<https://doi.org/10.1163/22134417-90000060>
- BOERI, Marcelo (2007). *Apariencia y realidad en el pensamiento griego*. Investigaciones sobre aspectos epistemológicos, éticos y de teoría de la acción de algunas teorías morales de la antigüedad. Buenos Aires, Ediciones Colihue SRL.
- BOERI, Marcelo (2008). Todo el mundo lleva a cabo lo que le parece bien. Sobre los trasfondos socráticos de la teoría aristotélica de la acción. *Revista Philosophica*, vol. 33, pp. 7-26.
- BRENTON, Will. y LAUHLAN, Iain. (1999). *Tweenies* [Serie de televisión]. Reino Unido: BBC one y BBC two.
- CALERO, Clementina (2004). La mujer dibujada. Arquetipos y modelos femeninos en el cine de animación de Disney. *Revista Latente: revista de historia y estética del audiovisual*, vol. 2, pp. 17-36.
- CANDIA, Alexis (2010). Todos los males del mal: la "estética de la aniquilación" en la narrativa de Roberto Bolaño. *Revista Chilena de literatura*, vol. 76, pp. 43-70.
<https://doi.org/10.4067/S0718-22952010000100003>
- CANTILLO, Carmen (2011). Análisis de la representación femenina en los medios. El caso de las princesas Disney. *Making of: Cuadernos de cine y educación*, vol. 78, pp. 51-61.
- CANTILLO, Carmen (2015). Del cuento al cine de animación: semiología de una narrativa digital. *Revista de Comunicación de la SEECI*, vol. 38, pp. 133-145.
<https://doi.org/10.15198/seeci.2015.38.115-140>

- CAPUTI, Jane (2004). *Godnesses and monsters: Women, myth, power and popular culture*. Wisconsin, Wisconsin UP.
- CARBAJOSA, Diana (2011). Debate desde paradigmas en la evaluación educativa. *Perfiles Educativos*, vol. 132, pp. 33, pp. 183-191.
<https://doi.org/10.22201/issue.24486167e.2011.132.24903>
- CARNEIRO, Sueli (2005). Ennegrecer al feminismo. *Nouvelles Questions Feministas. Feminismos Disidentes en América Latina y El Caribe*, vol. 24, nº 7, pp. 21-22.
- CASTRO, Ana (2010). Escuchar la voz del niño durante la transición educativa: desafíos y posibilidades. *International Journal of Developmental and Educational Psychology*, vol. 2, nº 1, pp. 789-796.
- CEA, Miguel Ángel (2001). *Metodología cuantitativa. Estrategias y técnicas de investigación social*. Madrid, Editorial Síntesis.
- CEBALLOS, Ignacio (2015). *Iniciación literaria en educación infantil*. La Rioja, Universidad Internacional de La Rioja (UNIR Editorial).
- CLÁUDIO, Víctor (2009). Entre los caminos A y B elijo el incierto C: el bien, el mal y los dilemas éticos. *Papeles del psicólogo*, vol. 30, nº 3, pp. 235-243.
- CONLI, Roy (productor) y GRENO, Nathan y HOWARD, Byron (directores). (2010). *Enredados* [Cinta cinematográfica]. Estados Unidos: Walt Disney Animation Studios.
- COX, Meredith, GARRETT, Erin. y GRAHAM, James A. (2005). Death in Disney films: Implications for children's understanding of death. *OMEGA*, vol. 50, nº 4, pp. 267-280.
<https://doi.org/10.2190/Q5VL-KLF7-060F-W69V>
- COYNE, Sarah. M. y ARCHER, John (2004). Indirect, relational and social aggression in the media: A content analysis of British television programs. *Aggressive Behavior*, vol. 30, pp. 254-271.
<https://doi.org/10.1002/ab.20022>
- COYNE, Sarah M. y WHITEHEAD, Emily (2008). Indirect aggression in animated Disney films. *Journal of Communication*, vol. 58, pp. 382-395.
<https://doi.org/10.1111/j.1460-2466.2008.00390.x>
- DAVIS, Amy M. (2007). *Good girls and wicked witches: changing representations of women in Disney's feature animation, 1937-2001*. Indiana, Indiana University Press.
- DEL ÁGUILA, Miguel Ángel (2015). Crítica al largometraje Disney "El Jorobado de Notre Dame". *Revista Semestral de Iniciación a la Investigación en Filología*, vol. 13, pp. 59-97.
- DEL ARCO, Iván (2007). Simbolismo y funcionalidad arquitectónica en dos mitos: Blancanieves y Walt Disney. *Culturas Populares. Revista Electrónica*, vol. 5, pp. 1-19.
- DEL VECHO, Peter y LASSETER, John (productores) y CLEMENTS, Ron y MUSKER, John (directores). (2009). *Tiana y el sapo* [Cinta cinematográfica]. Estados Unidos: Walt Disney Pictures.

- DE LA BLANCA, Soledad, HIDALGO, Jose y BURGOS, Cosuelo (2013). Escuela infantil y ciencia: la indagación científica para entender la realidad circundante. *Enseñanza de las Ciencias: revista de investigación y experiencias didácticas*, (Extra), pp. 979-983.
- DÍAZ, Carmita y PINTO, María de Lourdes (2017). Vulnerabilidad educativa: Un estudio desde el paradigma sociocrítico. *Praxis educativa*, vol. 21, nº 1, pp. 46-54.
<https://doi.org/10.19137/praxiseducativa-2017-210105>
- DISNEY, Walt (productor) y CLARK, Les, GERONIMI, Clyde, LARSO, Eric y REITHERMAN, Wolfgang (directores). (1959). *La bella durmiente* [Cinta cinematográfica]. Estados Unidos: Walt Disney Animation Studios.
- DISNEY, Walt (productor) y COTTRELL, William, Hand, D., MOREY, Larry, PEARCE, Perce y SHARPSTEEN, Ben. (directores). (1937). *Blancanieves y los siete enanitos* [Cinta cinematográfica]. Estados Unidos: Walt Disney Pictures.
- DISNEY, Walt (productor) y GERONIMI, Clyde, JACKSON, Wilfred y LUSKE, Hamilton (directores). (1950). *La Cenicienta* [Cinta cinematográfica]. Estados Unidos: Walt Disney Productions.
- DISNEY, Walt (productor) y GERONIMI, Clyde, JACKSON, Wilfred y LUSKE, Halmilton (directores). (1951). *Alicia en el país de las maravillas* [Cinta cinematográfica]. Reino Unido y Estados Unidos: Walt Disney Productions.
- DISNEY, Walt (productor) y GERONIMI, Clyde y REITHERMAN, Wolfgang (directores). (1961). *101 dálmatas* [Cinta cinematográfica]. Estados Unidos: Walt Disney Pictures.
- DOBLAS, María Rosa y MONTES, María Dolores (2009). El diseño de las rutinas diarias. *Revista Digital Innovación y experiencias educativas*, vol. 16, pp. 1-8.
- DONDIS, A. Donis (1988). *La sintaxis de la imagen*. Barcelona, GG.
- DUEK, Carolina, HADGES, Débora, MUÑOZ, Francisco y TOUN, Gastón (2013): “De Toy Story a Ralph, el demoledor”, en MOLINARI, Lucrecia: *X JORNADAS DE SOCIOLOGÍA 20 años de pensar y repensar la sociología*. Nuevos desafíos académicos, científicos y políticos para el siglo XXI. Buenos Aires, Universidad de Buenos Aires. Facultad de Ciencias Sociales, pp. 1-21.
- EISNER, Elliot W. (2014). Investigar en educación artística: nuevos entornos y retos pendientes. *EARI Educación Artística Revista de Investigación*, vol. 5, pp. 11-22.
- FELDMAN, Edward. S. (productor) y LIMA, Kevin. (director). (2000). *102 dálmatas* [Cinta cinematográfica]. Estados Unidos, Reino Unido y Francia: Walt Disney Pictures.
- FENG, Yang y PARK, Jiwoo (2015). Bad Seed or Good Seed? A Content Analysis of the Main Antagonists in Walt Disney-and Studio Ghibli-Animated Films. *Journal of Children and Media*, vol. 9, nº 3, pp. 368-385.
<https://doi.org/10.1080/17482798.2015.1058279>
- FENTON, Prudence y SMITH, John A. (productores) y BOUR, Elliot M. y BLINKOFF, Saul Andrew (directores). (2005). *El emperador y sus locuras 2: La gran aventura de Kronk* [Cinta cinematográfica]. Estados Unidos: Disney Toon Studios.

- FULLMER, Randy (productor) y DINDAL, Mark (director). (2000). El emperador y sus locuras [Cinta cinematográfica]. Estados Unidos: Buena Vista Distribution.
- GALEANO, Eduardo (2001). Teatro del bien y del mal. Educere. La Revista Venezolana de Educación, vol. 15, nº 5, pp. 318-319.
- GANNAWAY, Robert (2006). Kuzco: Un emperador en el cole [Serie de televisión]. Estados Unidos: Walt Disney Television Animation.
- GARCÍA, Francisco José y ARREDONDO, Herminia (2005). Tweenies una serie de televisión como modelo para la educación musical en el aula desde una propuesta transdisciplinar. Comunicar, vol. 25, nº 2, pp. 1-18.
- GARDNER, Howard (2000). La educación de la mente y el conocimiento de las disciplinas: Lo que todo estudiante debería aprender. Barcelona, Paidós.
- GRAF, Norma (2008). El retorno de las brujas: incorporación, aportaciones y críticas de las mujeres en la ciencia. México, Universidad Nacional Autónoma de México, Centro de Investigaciones Interdisciplinarias en Ciencias y Humanidades.
- GRANADO, Manuel (2003). Educación audiovisual en educación infantil. Comunicar, vol. 20, pp. 155-158.
- GUITLIN, Todd (2001). La Tersa Utopía de Disney. Letras Libres, vol. 3, nº 28, pp. 12-16.
- HAHN, Don (productor) y ALLERS, Rogers y MINKOFF, Rob (directores). (1994). El rey león [Cinta cinematográfica]. Estados Unidos: Walt Disney Animation Studios y Walt Disney Pictures.
- HARA, Toru (productor) y TAKAHATA, Isao (director). (1988). La tumba de las luciérnagas [Cinta cinematográfica]. Japón: Studio Ghibli y Shinchosa.
- HELLER, Elena (2004). Psicología del color: cómo actúan los colores sobre los sentimientos y la razón. Barcelona, Editorial Gustavo Gili.
- HOBBS, Thomas (2003). Leviatan. Río de Janeiro, Martins Fontes.
- HUGHES, John y MESTRES, Ricardo (productores) y HEREK, Stephen (director). (1996). 101 dálmatas más vivos que nunca [Cinta cinematográfica]. Estados Unidos y Reino Unido: Walt Disney Pictures y Great Oaks Entertainment.
- HURLEY, Dorothy L. (2005). Seeing White: Children of color and the Disney fairy tale princess. The Journal of Negro Education, vol. 74, nº 3, pp. 221-232.
- JIMÉNEZ, Zoraida (2010). La construcción del villano como personaje cinematográfico. FRAME, vol. 6, pp. 285-311.
- KAKUDO, Hiroyuki (1999). Digimon [Serie de televisión]. Japón: Toei Animation.
- KAKUDO, Hiroyuki (2000). Digimon 02 [Serie de televisión]. Japón: Toei Animation.
- KATHRYN, Pole (2009). Diseño de metodologías mixtas. Una revisión de las estrategias para combinar metodologías cuantitativas y cualitativas. Renglones. Revista arbitrada en ciencias sociales y humanidades, vol. 60, pp. 37-42.
- LLORENT, Vicente J. y MARÍN, Verónica (2013). La integración de los dibujos animados en el currículo de Educación Infantil. Una propuesta teórica. REICE. Revista Iberoamericana sobre Calidad, Eficacia y Cambio en Educación, vol. 12, nº 1, pp. 73-82.

- LÓPEZ, Irene (2010). El juego en la educación infantil y primaria. *Autodidacta*, vol. 1, nº 3, 19-37.
- MAEDA, Carla (2011): “Entre princesas y brujas: análisis de la representación de las protagonistas y las antagonistas presentes en las películas de Walt Disney”, en RUIZ, Carla y SANZ, Silvia: *Actas del III Congreso Internacional Latina de Comunicación Social*. Santa Cruz de Tenerife, Universidad de la Laguna, pp. 1-17.
- MALAECHEVERRIA, Ignacio (1993). *Bestiario Medieval*. Madrid, Siruela.
- MARIÑO-FERRO, Ramón (1996). *Simbolismo Animal. Creencias y significados en la cultura occidental*. Madrid, Encuentro.
- MARRADES, Julián (2002). La radicalidad del mal banal. *LOGOS. Anales del Seminario de Metafísica*, vol. 35, pp. 79-103.
- MARTÍN, Sara (2002). *Monstruos al final del Milenio*. Madrid, Imágica Ediciones.
- MATEOS, Antonio y MUÑOZ, Humildad (1997). Aspectos de interés en la literatura infantil: animales protagonistas, arquetipos y análisis del contexto. *Lenguaje y Textos*, vol. 10, pp. 47-55.
- MILLER, Roger y REITHERMAN, Wolfgang (productores) y LOUNSBERY, John y REITHERMAN, Wolfgang (directores). (1978). *Los rescatadores* [Cinta cinematográfica]. Estados Unidos: Walt Disney Productions.
- MIYAZAKI, Hayao y HARA, Toru (productores) y MIYAZAKI, Hayao (director). (1989). *Nicky, la aprendiz de bruja* [Cinta cinematográfica]. Japón: Studio Ghibli.
- MOLLET, Tracy (2013). “With a smile and a song...”: Walt Disney and the Birth of the American Fairy Tale. *Marvels & Tales*, vol. 27, nº 1, pp. 109-124.
<https://doi.org/10.13110/marvelstales.27.1.0109>
- MONLEÓN, Vicente (2017): “La cultura visual entesa com un nou entorn d’aprenentatge a l’etapa d’educació infantil”, en HUERTA, Ricard y ALONSO-SANZ, Amparo: *Nous entorns d’aprenentatge per a les arts i la cultura*. Valencia, Tirant Humanidades, pp. 159-169.
- MONLEÓN, Vicente (2018a). “El malo no gana”: experiencia educativa sobre villanos y villanas de la cultura visual infantil. *Prácticas Artísticas no Ensino Básico e Secundário*, vol. 6, nº 3, pp. 8-26.
- MONLEÓN, Vicente (2018b). “El malo de la película”. Estudio de las principales figuras malvadas en la colección cinematográfica clásicos Disney (1937-2016). *EARI Educación Artística Revista de Investigación*, vol. 9, pp. 131-148.
<https://doi.org/10.7203/eari.9.12212>
- MONLEÓN, Vicente (2020a). “Princesitas” con diversidad funcional. Una aproximación crítica a la opresión de realeza femenina en la colección cinematográfica “Los clásicos” Walt Disney (1937-2016) y el contra-discurso creado por la obra artística de Alessandro Palombo. *Artseduca*, vol. 26, pp. 46-59. <https://doi.org/10.6035/Artseduca.2020.26.4>
- MONLEÓN, Vicente (2020b). El mantenimiento de una estructura social de clases a través de los largometrajes de la colección “Los clásicos” Disney (1937-2016). *Communiars*, vol. 3, pp. 76-94. <https://doi.org/10.12795/Communiars.2020.i03.05>

- MONLEON, Vicente (2020c). El malo de la película. Estudio de la maldad en la colección cinematográfica clásicos Disney desde una pedagogía crítica [Tesis Doctoral]. València, Universitat de València.
- MONLEÓN, Vicente (2020d). ¿Y la pedagogía Disney? Trabajando hacia una educación audiovisual de calidad. *Artyhum, Monográfico 1: Humanidades Digitales y Pedagogías Culturales*, pp. 135-155.
- MONLEÓN, Vicente (2020e). La lucha cinematográfica entre oriente y occidente. *Studio Ghibli versus Disney. Cuestiones Pedagógicas. Revista de Ciencias de la Educación*, vol. 29, pp. 112-122. <https://doi.org/10.12795/CP.2020.i29.11>
- MONTERO, Maritza (2001). Ética y Política en Psicología: Las dimensiones no reconocidas. *Athenea Digital*, vol. 0, pp. 1-10.
- MONTERO, Laura (2012). El mundo invisible de Hayao Miyazaki. Madrid, T. Dolmen Editorial.
- MORALES, María Dolores Carmen (1998). Los animales en el mundo medieval cristiano-occidental: Actitud y mentalidad. *Espacio, Tiempo y Forma*, vol. 3, nº 11, pp. 307-329. <https://doi.org/10.5944/etfiii.11.1998.3620>
- O'MALLEY, Terry-Lei (productor) y HOSADA Mamoru y YAMAUCHI, Shigeyasu (directores). (2000). *Digimon: La película* [Cinta cinematográfica]. Japón: Fox Kids, Toei Animation y Saban Entertainment.
- ONU. (2008). Declaración Universal de los Derechos Humanos. España, Naciones Unidas.
- PELLICER, María Teresa (2016). Los cuentos infantiles y la publicidad. Una visión ética. *Perspectivas de la comunicación*, vol. 9, nº 1, pp. 139-163.
- PEREIRA, Zulay (2011). Los diseños de método mixto en la investigación en educación: Una experiencia concreta. *Revista electrónica educare*, vol. 15, nº 1, pp. 15-29. <https://doi.org/10.15359/ree.15-1.2>
- RACIOPPE, Bianca y PÁRRAGA, Julieta (2020). Memes en Instagram: un estudio de caso de cuentas dedicadas a la producción y circulación de estas narrativas contemporáneas. *Perspectivas de la comunicación*, vol. 13, nº 1, pp. 47-84. <https://doi.org/10.4067/S0718-48672020000100047>
- RAMADAN, Nada (2015). Aging With Disney and the Gendering of Evil. *Journal of Literature and Art Studies*, vol. 5, nº 2, pp. 114-127. <https://doi.org/10.17265/2159-5836/2015.02.004>
- RAMÍREZ, Fabián Hernado y ZWERG-VILLEGAS, Anne Marie (2012). Metodología de la investigación: más que una receta. *AD-minister. Universidad EAFIT*, vol. 20, pp. 91-111.
- SÁNCHEZ, José (2013). Paradigmas de investigación educativa: de las leyes subyacentes a la modernidad reflexiva. *Entelequia. Revista interdisciplinar*, vol. 16, pp. 91-102.
- SÁNCHEZ, María Cruz (2015). La dicotomía cualitativo-cuantitativo: posibilidades de integración y diseños mixtos. *Campo Abierto. Revista de Educación*, vol. monográfico, pp. 11-30.

- SAURA, Ángeles (2012). E@: Educación Artística 3.0. EARI. Educación Artística Revista de Investigación, vol. 3, pp. 77-86.
- SEBASTIÁN, Santiago (1986). El Fisiólogo atribuido a San Epifanio seguido de El Bestiario Toscano. Madrid, Tuero.
- SHURER, Oshnat. (productor) y CLEMENTS, Ron y MUSKER, John (productor). (2016). Vaiana [Cinta cinematográfica]. Estados Unidos: Walt Disney Pictures y Walt Disney Animation Studios.
- SPENCER, Clark (productor) y BUSH, Jared, HOWARD, Byron y MOORE, Rich (directores). (2015). Zootrópolis [Cinta cinematográfica]. Estados Unidos: Walt Disney Pictures y Walt Disney Animation Studios.
- STEVENSON, Jocelyn y HENSON, Brian (2001). Los Hoobs [Serie de televisión]. Reino Unido y Canadá: Channel 4.
- SUZUKI, Toshio (productor) y MIYAZAKI, Hayao (director). (1997). La princesa Mononoke [Cinta cinematográfica]. Japón: Studio Ghibli.
- TAKAHATA, Isao y HATA, Toru (productores) y MIYAZAKI, Hayao (director). (1984). Nausicaä del Valle del Viento [Cinta cinematográfica]. Japón: Topcraft.
- TAUSIET, María (2009). La batalla del bien y el mal: “Patrocinio de ángeles y combate de demonios”. Hispania sacra, vol. 61, nº 123, pp. 125-146.
<https://doi.org/10.3989/hs.2009.v61.i123.82>
- TORRES-PORRAS, Jerónimo, ALCÁNTARA, Jorge, ARREBOLA, José Carlos, RUBIO, Sebastián J. y MORA, Manuel (2016). Trabajando el acercamiento a la naturaleza de los niños y niñas en el Grado de Educación Infantil. Revista Eureka sobre enseñanza y divulgación de las ciencias, vol. 14, nº 1, pp. 258-270.
https://doi.org/10.25267/Rev_Eureka_ensen_divulg_cienc.2017.v14.i1.19
- UNZUETA, Sandra (2011). Algunos aportes de la psicología y el paradigma socio crítico a una educación comunitaria crítica y reflexiva. Revista Integral Educativa, vol. 4, nº 2, pp. 105-144.
- WHEAT, Maxwell Corydon (1982). Myths. Ourdoor Communicator, vol. 13, nº 2, pp. 43-47