

De los asustadores cubanos a las figuras villanas de Disney. Estudio a partir de creaciones plásticas de alumnado latino-americano.

From Cuban Scarers to Villainous Figures of Disney. Study from Plastic Creations of Latin American Students.

Vicente Monleón Oliva

Universitat de València

vicente.monleon.94@gmail.com

<https://orcid.org/0000-0001-8357-1316>

Recibido: 09/10/2023

Revisado: 26/11/2025

Aceptado: 26/11/2025

Publicado: 01/01/2026

Roberto Félix Carbonell Moliner

Dirección Provincial de Educación de La Habana

roberto87felix@gmail.com

<https://orcid.org/0000-0002-8540-4893>

Sugerencias para citar este artículo:

Monleón Oliva, Vicente y Carbonell Moliner, Roberto F. (2026). «De los asustadores cubanos a las figuras villanas de Disney. Estudio a partir de creaciones plásticas de alumnado latino-americano», *Tercio Creciente*, 29, (pp. 183-201), <https://dx.doi.org/10.17561/rtc.29.8326>

Resumen

La cultura visual como compendio de imágenes influye en la construcción de la realidad y representación de la misma en quienes la consumen. De hecho, el colectivo infantil recurre a los filmes de animación para identificar comportamientos socialmente positivos y comunitariamente a rechazar a través de las figuras villanas de los mismos. De esta

manera se les moraliza y enseña pautas de convivencia y de relación. Estas figuras malvadas de occidente se corresponden con los llamados asustadores en la cultura cubana, los cuales parten de la correspondiente mitología y se recrean con largometrajes concretos. Partiendo de este magma se plantea como objetivo de la investigación analizar 17 dibujos creados por menores de 5 a 7 años de edad como parte de las clases de Educación Plástica en la enseñanza general en Cuba. De esta manera, se genera un discurso crítico a través del cual se comprueba la manera en la que la cultura cubana influye en la cotidianidad de quienes pertenecen a la infancia. Y, para complementar y ampliar la investigación, se genera una sinergia entre dichas producciones plásticas infantiles con los elementos de largometrajes occidentales de gran calado y alcance social como son las producciones de Disney. Todo ello combinando procesos metodológicos que se relacionan con los procedimientos mixtos y artísticos. De esta forma, se pone en valor el potencial de esta compañía cinematográfica y el alcance mediático que genera en geografías diversas.

Palabras clave: cultura visual, asustadores, figuras villanas, expresión plástica, dibujo, alumnado.

Abstract

Visual culture as a compendium of images influences the construction of reality and its representation who consume it about. In fact, the children's collective resorts to animated films to identify behaviors that are socially positive and community-based to reject through their villainous figures. In this way they are moralized and taught guidelines for coexistence and relationships. These evil figures of the West correspond to the so-called scarers in Cuban culture, which are based on the corresponding mythology and are recreated with specific feature films. Starting from this magma, the objective of the research is to analyze 17 drawings created by children between 5 and 7 years of age as a technique of plastic expression in Cuban education. In this way, a critical discourse is generated through the way Cuban culture influences the daily life of students. To complement and expand the investigation, a synergy is generated between these children's plastic productions with the elements of Western feature films of great depth and social scope such as Disney productions. All this combining methodological processes that are related to mixed and artistic procedures. In this way, the potential of this film company and the media coverage it generates in diverse geographies are valued.

Keywords: Visual Culture, Scarers, Villainous Figures, Plastic Expression, Drawing, Students.

Introducción

Los medios no son “fuentes de sentido” de las que “emanan” unilateralmente las representaciones que luego serán interpretadas por los públicos (y por los analistas). Como ha señalado Mabel Piccini, la concepción de los medios como centro inmóvil o islate de coherencia e inteligibilidad de los procesos culturales es tributaria de ciertos modelos cognoscitivos que tienden a cristalizar los procesos sociales y políticos en puntos estáticos de referencia, suprimiendo, en el mismo acto, las interconexiones y derivaciones que son la base misma de dichos procesos. (Abril, 1997, pp. 110-111)

La sociedad actual se desenvuelve en un contexto repleto de imágenes, las cuales tienen un valor y una fuerza indiscutibles en la (re)creación de unas ideas, posicionamientos, ideologías, imaginarios, teorías, comportamientos, etc. (Monleón, 2017). Todas estas influyen en el desarrollo integral de las personas ya que se encuentran presentes en su propia cotidianidad. No obstante, la mayor influencia se materializa en quienes pertenecen a la infancia debido al proceso de maduración que atraviesan (Granado, 2003).

Todas estas imágenes se enmarcan en el concepto de cultura visual (Acaso, 2016), la cual se define como un compendio de figuras fijas y/o en movimiento que representan de manera ficticia una realidad, pero que son interpretadas por las personas consumidoras de las mismas como veraces e incuestionables. Algunos ejemplos encontrados en dicho término son: la cinematografía, la televisión, los anuncios publicitarios, carteles, etc. “La cultura visual es reflejo de la crisis y sobrecarga de información en la vida diaria y de la necesidad de encontrar formas de investigación y respuesta ante las nuevas realidades (virtuales)” (Hernández, 2005, p. 21).

Especificamente, Asorey y Gil (2009) comentan que la lectura de la imagen excede el simple desciframiento de signos, de manera que quien recibe la información visual debe ser capaz de reconstruir los elementos de las mismas para entender el mensaje que estas tratan de transmitir. Por tanto, leer una imagen supone aprender a interpretar las características básicas de la misma para comprender su mensaje.

Se debe favorecer la lectura de imágenes que permitan al alumnado la adopción de una postura crítica (Apatici-Marino, Escaño y García-Marín, 2018) ante los múltiples mensajes que recibe de diferentes medios, al tiempo que desarrolle su capacidad perceptiva, cognitiva y su visión estética (Piaget, 1985). De hecho, la lectura de imágenes resulta interesante practicarla desde las primeras etapas de la lectoescritura. Además, se cuenta con dos tipos. Por un lado, la lectura objetiva que consiste en la descripción formal sin valoración personal. Por otro lado, la lectura subjetiva que se basa en el valor que ofrecen los convencionalismos sociales y personales, así como las experiencias vividas. Por ello, desde la escuela se debe sensibilizar el aspecto creativo y expresivo del/a niño/a; potenciando su espíritu crítico para interpretar la imagen.

Los asustadores cubanos

El término «asustador» (Martín-Lázaro, 2019) proviene, etimológicamente, del verbo activo transitivo “asustar” y del sufijo “dor” que indica el que realiza la acción. De esta manera se define el término como un adjetivo que no se encuentra registrado en la Real Academia de la Lengua Española. El vocablo asustador hace referencia al que asusta, espanta, horroriza, alarma, atemoriza, amilana, acobarda, amedrenta e intimida. Esta palabra es usada también como sustantivo: un asustador lo mismo es quien asusta por broma como quien lo hace con otras intenciones, así como lo que se emplea para asustar. Asustador es aquel y/o aquello que asusta. La revisión bibliográfica y la entrevista a expertos contribuyen a determinar la conceptualización de este fenómeno; evidenciando su carácter multidisciplinario.

Los primeros acercamientos a los asustadores se evidencian en las investigaciones sobre las tradiciones de los pueblos, principalmente en aquellos elementos relacionados con la infancia. El asustador es definido a partir del conjunto de personajes utilizados para asustar a quienes pertenecen a la infancia; obligarles a cumplir rutinas de aseo, de comida y sueños; imponerles disciplinas, respeto, obediencia, etc. Quienes investigan, cuando se refieren a los asustadores, los definen como entes míticos, seres fantásticos, figuras sobrenaturales (Córdova, 1926) evocadas por las nanas en los cantos de cuna. Son en estos versos donde la figura del asustador va comenzando a ser corpórea, por ser “una de las formas más antiguas de canción en las que todas las culturas han manifestado los sentimientos que les inspira provocar el sueño de un niño, y varían de acuerdo con las cosmovisiones, tradiciones, idiomas y principios musicales de cada pueblo” (Esquinazi, 2015, p.13). Uno de los asustadores más conocidos es el *Coco*. García-Lorca (1961) habla del desdibujo de esta figura, no se describe, pero sí se sabe que es peligroso y malo. Sin embargo, se encuentra que la corporeidad del asustador se construye también desde el refranero popular cubano (del Valle y Carr, 2014).

Otro término utilizado para nombrar a los asustadores es el de “asustachicos”, vocablo donde no solo se abarca a los personajes del miedo sino que también se abre a lugares que pueden causar terror. Este término se define “como los personajes o lugares, reales o imaginarios, utilizados por la comunidad con el fin de amedrentar, asustar, generar miedo, pánico o simplemente provocar mesura, obediencia, servilismo, entre sus miembros, de forma muy especial los niños/as” (Hijano, Lasso y Ruiz, 2011, p. 177).

La mayoría de los asustadores tienen su nacimiento en la cultura popular tradicional, donde las narraciones orales a través de leyendas, mitos, cuentos, historias fantásticas, canciones, nanas, refranes, dichos y consejos van aportando atributos al personaje (Propp, 1985). Su riqueza patrimonial se evidencia en los componentes culturales y de aprendizaje presentes en sus historias trasmitidas de generación en generación, como guardianes de un saber colectivo. Investigar sus desdoblamientos y refundaciones es también acercarse a los miedos desde un sentido antropológico, a las enseñanzas morales y éticas de una determinada región, a los valores que los definen a una comunidad concreta.

Cada asustador también adquiere un significado social dado por el imaginario colectivo, los que pueden ser harapientos, feos, borrachos y sucios, ocupan el lugar de perseguidores, algunos suelen estar bien caracterizados (negros, policías, gitanos, etc.) y otros desarrollan rasgos “extrahumanos”. También los asustadores se relacionan con situaciones y factores que tienen que ver con la marginalidad. Hay asustadores de tipología ambigua, como los relacionados con la figura del Coco; los asustadores “hombre-animal” y “animal”; asustadores espirituales/religiosos (diablo, demonio, fantasma); y asustadores “lugares y sitios”, caracterizados por ser externos (los cementerios) e internos (los cuartos).

La visualidad de cada asustador radica en cómo son representados por esa imagen colectiva que se re-crea en el imaginario. Algunos tienen ese desdibujo aplicable a todo lo extraño, lo extravagante, lo raro, lo desconocido, que puede ser representado en un centro donde se llama Coco a lo que no se conoce. Los asustadores evolucionan a otros más complejos, más corpóreos y precisos en cuanto a función social. Guardan una estrecha relación con el contexto y los complejos procesos de esta relación que establece sus propios miedos y, por consecuencia, sus asustadores. El concepto de alteridad se vincula directamente con dicho posicionamiento teórico (Monleón, 2021).

Figuras villanas de la productora Disney

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). Tal y como señala Dondis (1988) se trata de una sintaxis visual determinada y adaptada a la perversión de los filmes destinados al colectivo infantil para identificarla rápidamente. Así 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 (personas, animales o seres sobrenaturales) (Monleón, 2018 y 2020).

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). Este colectivo, pese a ser más desagradable, cuida al máximo su aspecto.

La construcción de figuras antagonistas tiene también una base ética (Coyne y Archer, 2004). “En cuanto a su personalidad, el villano debe ser mezquino, despiadado, vengador, egoísta, envidioso, etc. 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)¹, 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)²

Metodología

Esta investigación persigue como objetivo revisar críticamente 17 dibujos realizados por menores cubanos/as sobre los asustadores propios de su imaginario audiovisual y generar una sinergia entre dichas representaciones plásticas y la cinematografía Disney.

Para ello, se sigue una metodología mixta (Kathryn, 2009). Primeramente, se atiende a un componente cuantitativo (Ramos, 2015) para explicar y exponer los resultados respecto a los porcentajes y frecuencia con la que aparece repetido cada uno de los asustadores. Tras ello, se recurre a un aspecto cualitativo para discutir dichos resultados a través del discurso lingüístico y la narratología (Cea, 2001).

También se complementan dichos hallazgos con secuencias de imágenes extraídas de los filmes Disney; estableciendo así las sinergias comentadas. Estas se presentan a

1 Bandura, A. (1989). Human agency in social cognitive theory. *American psychologist*, 44(9), 1175- 1184.

2 Does an antagonist initiate delinquent behaviors as a result of internal negative dispositions that the character carries across time, place, and social context? Or are the antagonist's culpable behaviors tied to a situational factor, such as a particular time, a particular place, or a particular social context? These questions capture our attention because Social Cognitive Theory (SCT) suggests that children are learning by observing others' behaviors, and that learning will subsequently influence children's judgments, cognitions, and/or behaviors (Bandura, 1989). On the basis of SCT, we may assume that how children's animated films portray main antagonists and attribute their behaviors to different factors will influence children's judgments and/or behaviors. (Feng and Park, 2015, p. 6)

modo de ensayos visuales (Huerta, 2020) y recurriendo al potencial de la imagen como instrumento de evaluación en las investigaciones de corte artístico (Marín, 2005). De esta manera se cumple con la hibridación de metodologías defendida por Alonso-Sanz (2013).

Exposición y discusión de resultados

Para este trabajo es fundamental relacionar como unidad discursiva al/a niño/a con su dibujo, ya que también es una herramienta de diagnóstico y es otra forma de juego dentro de las actividades productivas dirigidas al desarrollo intelectual (Ruiz, Castro, Fiallo y Hernández, 2012). Esto se ubica en la posición de admitir que todo dibujo infantil es un reflejo la mente visual del/a niño/a.



Figura 1. Roberto Félix Carbonell Moliner (2010). Representaciones infantiles de los asustadores cubanos [Serie fotográfica]. De arriba abajo: el hombre del saco, la bruja y el coco.

Cada discurso pictográfico infantil tiene un sentido particular determinado por un contexto cotidiano que impone ciertos elementos de su cultura, de sus interacciones y de su estructura ideológica. Su importancia radica en que no es solo un instrumento sino que se utiliza para comunicarse con uno/a mismo/a y con los/as demás (Moreno, 2002). El niño expresa su mundo imaginario, lo que puede y no puede decir ni explicar con sus ideas, sus sueños y emociones en situaciones concretas (Antezana, 2003).

Se selecciona una muestra aleatoria de 17 dibujos (figura 1) realizados por menores con edades de 5 a 7 años. De ellos el 47,05% son realizados por niñas y el 52,94%, por niños. Se analizan las imágenes y los temas como parte de las representaciones. Los asustadores que aparecen representados son animales, bruja, viejo del saco, fantasma, Coco, zombi, monstruo, niño del diente largo, iglesia y vampiro.

Los asustadores masculinos es el grupo más representado y entre ellos el que más aparece es el hombre o el viejo del saco, quien tiene la misión de llevarse a los niños con comportamiento socialmente negativos. Este asustador se puede identificar a partir de un saco ubicado en la mano de la figura. Es dibujado, mayoritariamente, con un sombrero, colores oscuros y fríos (azul y violeta), se utiliza además para representar el color de su piel.

Recurrir al hombre del saco como figura masculina para asustar, es una práctica de control que tiene raíces patriarcales, incluso en la posmodernidad donde el nuevo asustador promovido por los *mass media* es el terrorista. Los/as niños/as le atribuyen a este asustador características negativas que guardan relación con el comportamiento social - violento, alcohólico, fumador, ladrón -; y emplean ciertos rasgos físicos que en lo social son usados en actitudes discriminatorias para caracterizar a una “persona mala”: tener una cicatriz en la cara, ser feo, ser negro, llevar un saco, entre otros. El predominio de la población negra en un entorno violento alimenta los miedos en el sentido que los/as niños/as ven el peligro relacionado, entre otras cosas, con el color de la piel. La fijación, desde edades tempranas, de posiciones racistas en la interpretación del entorno es entonces consecuencia de un medio violento.

En cuanto a los asustadores femeninos las más representadas son las brujas, mujeres que tiene un pacto con el diablo, matizadas por una gama de colores fríos (violeta y azul) y también por el negro. Las brujas son feas con un gran sombrero negro de pico, van encima o llevando de la mano una escoba de paja. La representación visual de las brujas se construye en contraposición a las imágenes de las princesas.

La bruja es vieja, fea y, en las versiones más modernas gorda, pero sobre todo es mala. Muchas veces este estereotipo es pobre y su representación visual vestida de negro, con pocos dientes, verrugas y una nariz ganchuda constituye la oposición visual de la mujer objeto (Acaso, 2016, p. 100).

En el 52,9% de las expresiones plásticas infantiles aparece acompañada de otros asustadores como el fantasma, el hombre del saco y el coco. Si se repasa la bibliografía referente a la mitología cubana, se observa que en varios casos hay una relación de subordinación de las figuras femeninas a un personaje masculino, ya sea por violencia física como es el caso del asustador “La llorona” o como sirvienta, como es el caso de la bruja en relación con el brujo o el diablo (Feijóo, 1996). La relación histórica hombre-mujer se ha pautado por patrones patriarcales.

Otro de los asustadores que más aparece es el Coco definido como un ser horrendo de miles de formas, con el cual se obliga a los/as niños/as a dormir, a comer, etc. (Rivero y Chávez, 2005). En algunas expresiones plásticas infantiles nótense que se le da forma esférica o es una figura con muchos brazos, estas dos representaciones remiten a las varias definiciones de Coco (Corominas, 1987).

En algunos dibujos el Coco aparece coloreado de verde, este último color guarda relación con el videoclip infantil *Solo la verdad*³. Su representación es antropomorfa y no se le define sexo. Es válido notar que hay dos dibujos donde el Coco es representado como una figura masculina. Es decir que el Coco es un hombre, no una mujer. Por lo tanto, si se representa todo aquello que asusta fuera de los límites de lo real, todo aquello que da miedo, que no se logra visualizar, esta representación, es un hombre. El hombre es el asustador por autonomía.

También aparecen otros asustadores a los cuales les temen como animales, monstruos, vampiros y zombis donde se enfatizan en los dientes puntiagudos como elemento que indica ferocidad. Estos asustadores; así como el castillo y la iglesia son referenciados por los niños y las niñas como seres y lugares de los animados y las películas. Esto pone al descubierto que hay asustadores foráneos procedentes de los medios masivos y las nuevas tecnologías de la comunicación en la población infantil. La presencia del consumo audiovisual a estas edades es significativa, tanto que muchos menores en Cuba estructuran su realidad utilizando lo que reciben a través de la televisión, las redes sociales, Internet, los videos juegos, etc.

En cuanto a los fantasmas: muertos, espíritus o almas que se manifiestan, su representación es casi igual a la de los medios de difusión masiva. Como dato curioso se señala que algunos/as niños y niñas le temen a los fantasmas pero no a los espíritus porque, según las conversaciones realizadas a partir de las dinámicas de la clase, los mayores les enseñan que los espíritus son entidades protectoras. Este dato advierte sobre la fuerte influencia de la religiosidad en el contexto sociocultural del territorio, otro indicador dentro de la caracterización del entorno sociocultural.

3 William Castillo [radiocfg] (2 de marzo de 2018). *Solo la verdad* [Vídeo]. YouTube. Recuperado de: <https://www.youtube.com/watch?v=DMJuZ9gTAnE>

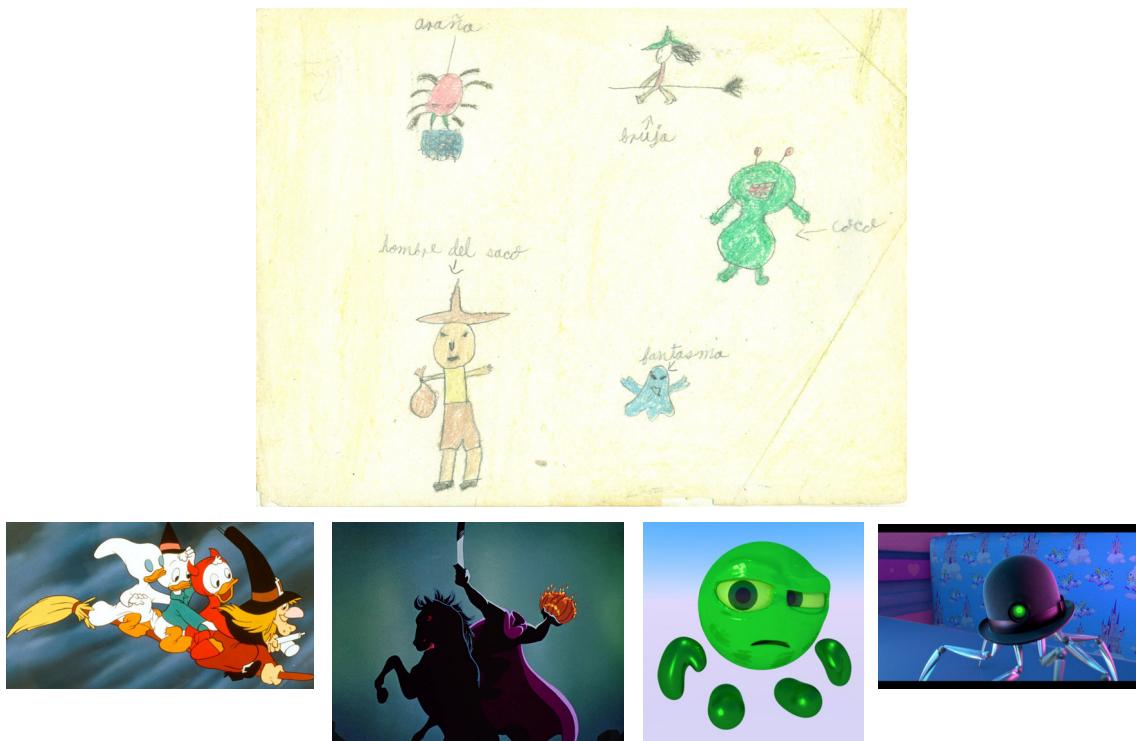


Figura 2. Roberto Félix Carbonell Moliner (2010). Asustadores clásicos del imaginario audiovisual cubano (araña, bruja, Coco, hombre del saco y fantasma) y sus sinergias con figuras de la productora Disney [Serie fotográfica]. En (de izquierda a derecha): El club de los villanos (Rediger, 2002), La leyenda de Sleepy Hollow y el Señor Sapo (Disney, 1949), ¡Rompe Ralph! (Spencer, 2012) y Descubriendo a los Robinsons (Lasseter y McKim, 2007).

Tal y como se recoge en la figura 2 los asustadores cubanos por excelencia son la bruja, el hombre del saco, el fantasma, el coco y animales como la araña. De todo este imaginario mitológico y legendario de la cultura latinoamericana aparece una ligera referencia y/o correspondencia con la realidad construida por Disney en sus largometrajes. De hecho, de estas figuras genéricas únicamente se encuentra una relación directa con algunas figuras secundarias (el coco materializado en la figura de Agrio Bill) y/o ayudantes de quienes son perversas (la araña materializada en la figura de Doris) en la colección los clásicos (Monleón, 2020).

Otros asustadores más arquetípicos como la bruja de ropajes oscuros, sombrero en punta y con escoba voladora no aparece de manera explícita en los largometrajes Disney analizados, sino que se halla representada y re-direccionalizada hacia otros productos de su cultura visual como la Bruja Hazel en *El club de los villanos* (Rediger, 2002). Sin embargo, el personaje del hombre del saco como ser antropomórfico quien presenta un rostro en su cabeza diferente al de la fisonomía humana se corresponde directamente con la figura villana principal del filme *La leyenda de Sleepy Hollow* y el Señor Sapo (Disney, 1949). En este caso el jinete decapitado quien en lugar de cabeza presenta una calabaza con sonrisa diabólica.





Figura 3. Roberto Félix Carbonell Moliner (2010). Escenas de interacción entre asustadores cubanos relacionadas con tramas de las películas de Disney [Serie fotográfica]. En (de arriba a abajo): *Taron y el caldero mágico* (Hale, 1985), *Hércules* (Clements, Musker y Dewey, 1997), *La Cenicienta* (Disney, 1950), *Blancanieves y los siete enanitos* (Disney, 1937), *Los rescatadores* (Reitherman, 1977), *Tiana y el sapo* (del Vecho y Lasseter, 2009), *Peter Pan* (Disney, 1953) y *101 dálmatas* (Disney, 1961).

También se aprecia una tendencia a presentarles y combinarles unos/as con otros/as a modo de discurso visual y narratológico. Esta situación facilita una asociación entre los mismos y las secuencias de imágenes presentadas en las películas Disney a modo de motivos visuales (Balló y Bergala, 2016). Estas situaciones se recogen con la figura 3.

Las representaciones plásticas efectuadas por menores se relacionan directamente con escenas de películas clásicas Disney en las que aparecen las figuras villanas principales con sus respectivas ayudantes: el rey del mal con sus secuaces (Creeper y la bruja), las hermanas Drizella y Anastasia junto a su gato Lucifer, Madame Medusa trazando un plan de robo del gran diamante con su ayudante Snoops y su caimán Brutus, el Dr. Facillier y sus aliadas las sombras del más allá y Cruella discutiendo con Horacio y Gaspar para

encontrar a los cachorros dálmatas con los que confeccionarse un abrigo de pieles. Con estas situaciones se plantean las relaciones entre figuras villanas principales y ayudantes (Monleón, 2020).



Figura 4. Roberto Félix Carbonell Moliner (2010). La bruja como personaje asustador cubano y su relación con las figuras de la productora Disney [Serie fotográfica]. En (de arriba a abajo): *Fantasia* (Disney y Sharpsteen, 1940), *Fantasia 2000* (Disney y Ernst, 2000), *El emperador y sus locuras* (Fullmer, 2000) y *La Cenicienta* (Disney, 1950).

Tal y como se recoge en la figura 4 un asustador repetido en 4 ocasiones (en solitario) en relación a la estética y apariencia del mismo es la figura de la bruja, en

este caso representada con traje de color azul, sombrero puntiagudo negro y escoba voladora. Tradicionalmente, la bruja es considerada una mujer cuyas potencialidades y/o desempeños exceden y contradicen los principios y/o ideales de la religión cristiana, ponen en duda la existencia de un dios (en masculino) todopoderoso (Ferrerira, 2017). Estas se dedican a la medicina, a la curandería, etc. (Cerdá, 1984).

Son mujeres independientes, autónomas, con decisión, empoderadas, emprendedoras, etc., en suma, seres que no requieren de la ayuda del hombre para triunfar ni para sobrevivir (Valriu, 1998). Precisamente, el componente de la personalidad de las mismas, el cual tambalea las bases de la sociedad patriarcal en la que el varón se erige como superior, es la razón por la cual la productora de animación Disney la ubica como figuras perversas en sus largometrajes. No únicamente a las brujas, sino a las mujeres en general (Monleón, 2022).

Precisamente las características físicas de la bruja como asustadora representada por menores procedentes de Cuba recuerda y se relaciona con la estética del brujo Yen Sid en *Fantasia* (Disney y Sharpsteen, 1940) y *Fantasia 2000* (Disney y Ernst, 2000). Sobre todo debido a la túnica que viste con color azul y al gorro acabado en punta. También por la relación directa que presenta con las escobas mágicas.

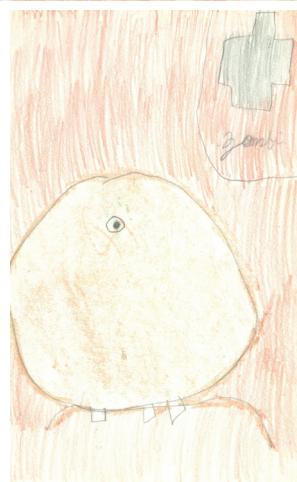




Figura 5. Roberto Félix Carbonell Moliner (2010). Otros asustadores (monstruos y cocos) cubanos y su relación con las figuras de la productora Disney [Serie fotográfica]. En (de arriba a abajo): *Merlín el encantador* (Disney, 1963), *Fantasía* (Disney y Sharpsteen, 1940), *Hércules* (Clements, Musker y Dewey, 1997) y *La bella durmiente* (Disney, 1959).

Finalmente, otros asustadores como los monstruos, dragones y/o los cocos se recogen con la figura 5 y se relacionan directamente con elementos del imaginario Disney correspondientes según la investigación de Monleón (2020) con personajes villanos/as secundarios/as y/o ayudantes de los/as mismos/as.

Tienden a aparecer los dragones como figuras perversas representantes de la metamorfosis experimentada por otras principales como Maléfica en *La bella durmiente* (Disney, 1959) y Madam Mim en *Merlín el encantador* (Disney, 1963). Otras asociaciones se corresponden con el coco y personajes perversos en tonalidades verdes como los cocodrilos (aligatores), las cuales aparecen en el filme *Fantasía* (Disney y Sharpsteen, 1940). Así como aquellas pertenecientes a la mitología clásica tal como el cíclope del largometraje *Hércules* (Clements, Musker y Dewey, 1997).

Conclusiones

Aunque hay determinados características culturales diferentes entre los asustadores cubanos y las figuras villanas de Disney no es posible negar determinados aspectos que marcan una globalización visual.

La construcción de los asustadores cubanos y las figuras villanas de la productora Disney se construyen sobre determinados atributos estéticos de la maldad que coinciden en fisionomía, colores y ropajes. En ambos casos es la figura del hombre la que representa la maldad, a pesar de que también se reconoce a la mujer, aquella no dependiente de la figura masculina, como es el caso de la bruja. Esta última figura se construye sobre un modelo visual que se repite tanto en los asustadores cubanos como en las figuras villanas de Disney: colores fríos y oscuros, la escoba y el sombrero puntiagudo negro.

Tanto en la representación de los asustadores como en la secuencias de los filmes se aprecia una relación que combina como discurso visual figuras principales con ayudantes, es decir que el mal no está en una sola figura sino en la combinación de ellas, en la forma

de relacionarse y combinarlos. Es significativo señalar que hay ayudantes de los villanos que se fundamentan en los asustadores y su representación visual tiene punto de contactos con ellos.

Por lo tanto hay características que coinciden para representar la maldad que hasta cierto punto llegan a ser globales. La violencia, la discriminación, el racismo y el patriarcado crea sus propios miedos que son reconstruidos por figuras ya sea asustadores o villanos.

Referencias

- Abril, G. (1997). *Teoría general de la información. Datos, relatos y ritos*. Madrid: Cátedra.
- Acaso, M. (2016). *Esto no son las Torres Gemelas: Cómo aprender a leer la televisión y otras imágenes*. Madrid: Los libros de la Catarata.
- Alonso-Sanz, A. (2013). A favor de la Investigación Plural en Educación Artística. Integrando diferentes enfoques metodológicos. *Arte, Individuo y Sociedad*, 25(1), 111-119. https://doi.org/10.5209/rev_ARIS.2013.v25.n1.41167
- Antezana, L. (2003). Primeros trazos infantiles: Una aproximación al inconsciente. *Comunicación y Medios*, 13(14), 1-11.
- Aparici-Marino, R., Escaño, C. y García-Marín, D. (2018). *La otra educación: pedagogías críticas para el siglo XXI*. Madrid: Universidad Nacional de Educación a Distancia – UNED.
- Asorey, E. y Gil, J. (2009). El placer de usar las TIC en el aula de infantil. *Participación Educativa*, 12, 110-119.
- Balló, J. y Bergala, A. (2016). *Motivos visuales del cine*. Barcelona: Galaxia Gutenberg.
- Cea, M. Á. (2001). *Metodología cuantitativa. Estrategias y técnicas de investigación social*. Madrid: Editorial Síntesis.
- Cerdá, H. (1984). *Ideología y cuentos de hadas*. Madrid: Akal.
- Clements, R., Musker, J. y Dewey, A. (productores) y Clements, R. y Musker, J. (directores). (1997). *Hércules* [Cinta cinematográfica]. Estados Unidos: Walt Disney Pictures y Walt Disney Feature Animation.
- Córdova, S. (1926). El folklore del niño cubano. *Archivos del Folklore Cubano*, 1(1), 247-264.
- Corominas, J. (1987). *Breve diccionario etimológico de la lengua castellana*. Madrid: Editorial Gredos.
- Coyne, S. M. y Whitehead, E. (2008). Indirect aggression in animated Disney films. *Journal of Communication*, 58, 382-395. <https://doi.org/10.1111/j.1460-2466.2008.00390.x>
- Del Valle, M. y Carr, P. (2014). *Diccionario de la fauna hispanoamericana en frases y refranes*. Cuba: Ediciones Loynaz.
- Dondis, A. D. (1988). *La sintaxis de la imagen*. Barcelona: GG.

- Esquinazi, M. (2015). *Estudios sobre los cantos de cuna tradicionales*. La Habana: Instituto Cubano de Investigación Cultural Juan Marinello.
- Feijóo, S. (1996). *Mitología cubana*. La Habana: Esitorial Letras Cubanas.
- Feng, Y. y Park, J. (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*, 9(3), 368-385. <https://doi.org/10.1080/17482798.2015.1058279>
- Ferreira, C. (2017) El personaje en el cuento maravilloso: la subversión de arquetipos femeninos de brujas, princesas y hadas. *AILIJ – Anuario de Investigación en Literatura Infantil y Juvenil*, 15, 41-56.
- García-Lorca, F. (1961). *Bodas de sangre*. Buenos Aires: Editorial Losada.
- Granado, M. (2003). Educación audiovisual en educación infantil. *Comunicar*, 20, 155-158.
- Hernández, F. (2005). ¿De qué hablamos cuando hablamos de cultura visual? *Educação&Realidade*, 30(2), 9-34.
- Hijano, M., Lasso, C. L. y Ruiz, F. C. (2011). Figuras del miedo en la infancia: El hombre del saco, el sacamantecas y otros “asustachicos”. *Revista Fuentes*, 11, 175-194.
- Huerta, R. (2020). Tres performances para un país que lucha con arte (Ensayo visual). *Revista Gearte*, 7(3), 639-646. <https://doi.org/10.22456/2357-9854.101933>
- Jiménez, Z. (2010). La construcción del villano como personaje cinematográfico. *FRAME*, 6, 285-311.
- Kathryn, P. (2009). Diseño de metodologías mixtas. Una revisión de las estrategias para combinar metodologías cuantitativas y cualitativas. *Renglones. Revista arbitrada en ciencias sociales y humanidades*, 60, 37-42.
- Marín, R. (2005). La “Investigación Educativa Basada en las Artes Visuales” o “Arte investigación educativa”. En R. Marín (Ed.). *Investigación en Educación Artística* (pp. 223-274). Granada: Editorial Universitat de València.
- Martín-Lázaro, C. (2019). *El papel de los asustadores en la literatura infantil: Estudio de ejemplos y propuesta didáctica*. Valladolid: Universidad de Valladolid.
- Monleón, V. (2017). La cultura visual entesacom un nouentornd’aprenentatge a l’etapad’educació infantil. En R. Huerta y A. Alonso-Sanz (Eds.). *Nousentornsd’aprenentatge per a les arts i la cultura* (pp. 159-169). Universidad de Valencia: Tirant Humanidades.
- Monleón, V. (2018). “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*, 9, 131-148. <https://doi.org/10.7203/eari.9.12212>
- Monleón, V. (2020). Patrones malvados en Disney. Una reflexión crítica sobre las figuras malvadas de la colección “Los clásicos” (1937-2016) desde un componente estético. *EARI Educación Artística Revista de Investigación*, 11, 151-167. <https://doi.org/10.7203/eari.11.16524>

- Monleón, V. (2021). De la normatividad hacia la alteridad. Estudio mixto sobre el tratamiento de la diversidad en películas Disney. *Educatio Siglo XXI*, 39(3), 83-108. <https://doi.org/10.6018/educatio.423291>
- Monleón, V. (2022). La construcción de la villana en películas clásicas de Disney. *Tercio Creciente - Revista de Estudios en Sociedad, Arte y Gestión Cultural, Monográfico Extraordinario IV*, 7-37. <https://doi.org/10.17561/rtc.extra6.6509>
- Moreno, M. C. (2002). Imagen espacial proxémica de los niños de 5, 7, 10 y 13-15 años, según sus dibujos. *Arte, Individuo y Sociedad*, Anejo I, 205-215.
- Piaget, J. (1985). *Seis estudios de psicología*. Barcelona: Planeta Agostini.
- Propp, V. (1985). *Morfología del cuento*. Madrid: Akal.
- Ramadan, N. (2015). Aging With Disney and the Gendering of Evil. *Journal of Literature and Art Studies*, 5(2), 114-127. <https://doi.org/10.17265/2159-5836/2015.02.004>
- Ramos, C. A. (2015). Los paradigmas de la investigación científica. *Av. Psicol.*, 23(1), 9-17. <https://doi.org/10.33539/avpsicol.2015.v23n1.167>
- Rivero, M. y Chávez, G. (2005). *Catauro de seres míticos y legendarios en Cuba*. La Habana: Centro de Investigaciones y Desarrollo de la Cultura Juan Marinello.
- Ruiz, L., Castro, M., Fiallo, M. y Hernández, Á. (2012). *Metodología de la educación plástica en la edad infantil*. La Habana: Editorial Pueblo y Educación.
- Sánchez, M. (2013). La expresión de miedos sociales a través del villano en el cine postclásico: Un análisis del texto narrativo. *Revista Aequitas*, 3, 329-343.
- Valriu, C. (1998). *Influències de les rondalles en la literatura infantil i juvenil catalana actual (1975-1985)*. Mallorca: Editorial Moll.

Referencias cinematográficas

- Del Vecho, P. y Lasseter, J. (productores) y Clements, R. y Musker, J. (directores). (2009). *Tiana y el sapo* [Cinta cinematográfica]. Estados Unidos: Walt Disney Pictures.
- Disney, R. E. y Ernst, D. W. (productores) y varios directores (2000). *Fantasia 2000* [Cinta cinematográfica]. Estados Unidos: Walt Disney Pictures y Walt Disney Feature Animation.
- Disney, W. (productor) y Geronimi, C., Clark, L., Larson, E. y Reitherman, W. (directores). (1959). *La bella durmiente* [Cinta cinematográfica]. Estados Unidos: Walt Disney Pictures.
- Disney, W. (productor) y Geronimi, C., Jackson, W. y Luske, H. (directores). (1950). *La Cenicienta* [Cinta cinematográfica]. Estados Unidos: Walt Disney Productions.
- Disney, W. (productor) y Geronimi, C., Jackson, W. y Luske, H. (directores). (1953). *Peter Pan* [Cinta cinematográfica]. Estados Unidos: Walt Disney Pictures.
- Disney, W. (productor) y Geronimi, C., Reitherman, W. y Luske, H. (directores). (1961). *101 dálmatas* [Cinta cinematográfica]. Estados Unidos: Walt Disney Pictures.

- Disney, W. (productor) y Hand, D., Cottrell, W., Jackson, W., Morey, L., Pearce, P. y Sharpsteen, B. (directores). (1937). *Blancanieves y los siete enanitos* [Cinta cinematográfica]. Estados Unidos: Walt Disney Productions.
- Disney, W. (productor) y Kinney J. y Geronimi, C. (directores). (1949). *La leyenda de SleepyHollow y el Señor Sapo* [Cinta cinematográfica]. Estados Unidos: Walt Disney Productions.
- Disney, W. (productor) y Reitherman, W. (director). (1963). *Merlín el encantador* [Cinta cinematográfica]. Estados Unidos: Walt Disney Pictures.
- Disney, W. y Sharpsteen, B. (productores) y Algar, J., Armstrong, S., Beebe, F., Ferguson, N., Handley, J., Hee, T., Jackson, W., Luske, H. y Roberts, B. (directores). (1940). *Fantasía* [Cinta cinematográfica]. Estados Unidos: Walt Disney Pictures.
- Fullmer, R. (productor) y Dindal, M. (director). (2000). *El emperador y sus locuras* [Cinta cinematográfica]. Estados Unidos: Walt Disney Pictures.
- Hale, J. (productor) y Berman, T. y Rich, R. (directores). (1985). *Taron y el caldero mágico* [Cinta cinematográfica]. Estados Unidos: Walt Disney Pictures.
- Lasseter, J. y McKim (productores) y Anderson, S. J. (director). (2007). *Descubriendo a los Robinsons* [Cinta cinematográfica]. Estados Unidos: Walt Disney Pictures y Walt Disney Animation Studios.
- Rediger, M. (productora) y Mitchell, J. (director). (2002). *El club de los villanos* [Cinta cinematográfica]. Estados Unidos: Disney TelevisionAnimation.
- Reitherman, W. (productor) y Reitherman, W. y Lounsbery, J. (productores). (1977). *Los rescatadores* [Cinta cinematográfica]. Estados Unidos: Walt Disney Productions.
- Spencer, C. (productor) y Moore, R. (director). (2012). *¡Rompe Ralph!* [Cinta cinematográfica]. Estados Unidos: Walt Disney Pictures y Walt Disney Animation Studios.