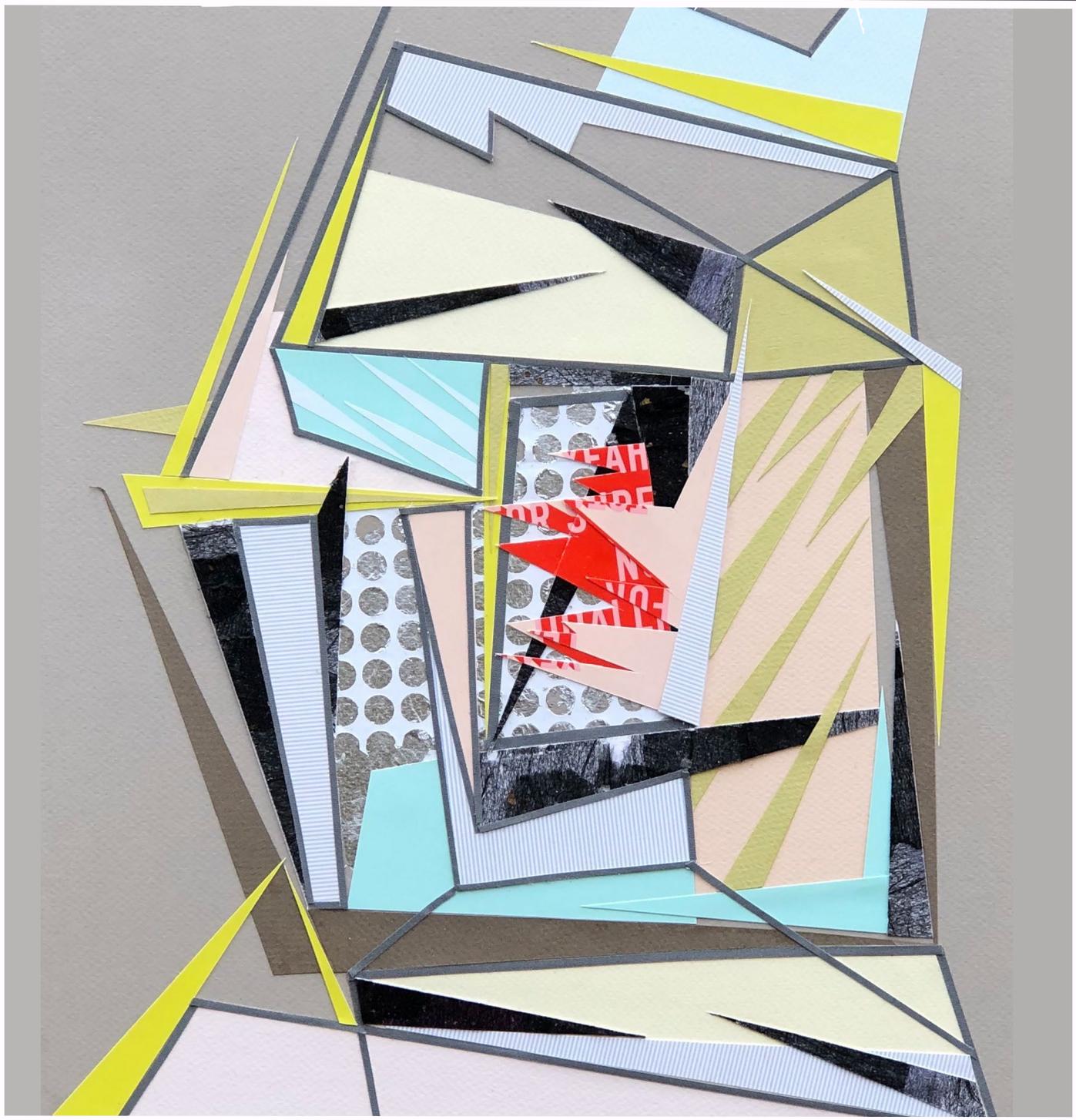


29

Revista Arbitrada de la Facultad Experimental de Arte
de la Universidad del Zulia
Maracaibo - Venezuela

situArte

AÑO 17 N° 29. ENERO - JUNIO 2022



Dep. Legal ppi 201502ZU4671

Esta publicación científica en formato digital es continuidad de la revista impresa
ISSN 2542-3231 / Depósito legal pp 200602ZU2376

Figuras malvadas principales en las secuelas de los clásicos Disney

Main Evil Figures In The Sequels To The Disney Classics

Recibido: 16-07-21
Aceptado: 20-08-21

Vicente Monleón

Universitat de València
València, España
vicente.monleon.94@gmail.com

Resumen

La cultura visual, concretamente el cine de animación, es un recurso a través del cual se transmite un conjunto de valores concretos a la sociedad consumidora de dichos productos. En este plano destaca la compañía norteamericana Disney. Este estudio sigue una metodología mixta para analizar las características estéticas y éticas que la productora difunde a través de la creación de sus figuras perversas y que ayudan a entender el concepto de "maldad" presentado por la propia Disney. Para ello, la muestra seleccionada es un conjunto de 19 largometrajes que se etiquetan como secuelas de películas clásicas. Los hallazgos manifiestan una continuación en el maniqueísmo ofrecido por Disney en sus figuras antagónicas, al tiempo que estereotipado. No obstante, se comienza a advertir una explicación de la humanización de las mismas.

Palabras clave: Cultura visual, cinematografía Disney, figuras perversas, estética, ética.

Abstract

Visual culture, specifically animated cinema, through this resource a set of concrete values is transmitted to the consumer society. In this plane, the American company Disney stands out. This study follows a mixed methodology to analyze the aesthetic and ethical characteristics that the producer disseminates through the creation of its perverse figures and that help to understand the concept of "evil" presented by Disney. For this, the selected sample is a set of 19 feature films that are labeled as sequels to classic films. The findings manifest a continuation in the Manichaeism offered by Disney in its antagonistic, yet stereotyped figures. However, an explanation of their humanization is beginning to be noticed.

Keywords: Visual culture, Disney cinema, perverse figures, aesthetics, ethics.

Introducción

Tal como señalan Mendioroz (2015), Huerta, et al. (2019), y Jardón y Arbiol (2016) es necesario crear en las aulas de educación infantil un tiempo y un espacio para tratar la imagen que ofrece la cultura visual, ya que ayuda al colectivo de discentes a conocer, interpretar y participar de forma autónoma y responsable en el entorno que les rodea. “Cuando la gente coge las riendas de los medios, los resultados pueden ser maravillosamente creativos” (Jenkins, 2008, p. 28).

También hay una necesidad latente en abordar la cultura visual y su significación, porque todo aquello a lo que el colectivo infantil esté expuesto durante sus primeros años de vida, es decisivo para la configuración de su personalidad, autoconcepto e identidad (Mesías y Sánchez, 2018). Hay que involucrarles dentro de esta cultura sin que repercuta en ellos negativamente: “la imagen es manipulable, la personalidad no debe serlo” (Granado, 2003, p. 155). Por ello, las plantillas docentes de educación infantil tienen la responsabilidad de introducir todo lo relacionado con la cultura visual en las aulas, para mejorar y potenciar un desarrollo óptimo en las criaturas.

En esta fase se trata de trabajar la imagen en toda su dimensión, utilizando todos los medios que, de una u otra manera, la utilizan como representación de una realidad, aceptando que la imagen siempre viene cargada de subjetividad y determinada por unos gustos e intereses concretos (...) Todo este trabajo y experiencia con imágenes se realiza posibilitando al alumnado el contacto directo con objetos y elementos de su realidad más cercana, para experimentar con ellos y contrastarlos con las imágenes que se representan. (Granado, 2003, p. 156)

Consecuentemente, es una necesidad y obligación enseñar durante el periodo vital de la infancia a interpretar las imágenes y a utilizar el lenguaje visual. Es una actividad primordial en la sociedad occidental y americanizada actual.

Educar para ver la televisión, para resignificar sus sentidos y transformar sus usos sociales, es una tarea de primer orden, y en el adelanto de esta tarea la educación es el sector clave para impulsar los cambios que coadyuven al fortalecimiento político, educativo y cultural de la televisión (...) Implementar la oferta televisiva en los diseños curriculares de forma que se amplíen los lenguajes y recursos expresivos disponibles (...) y contribuir con esto al enriquecimiento de las prácticas de simbolización y representación impartidas desde la escuela. (Aranguren, et al., 2004, p. 135)

Partiendo de las sinergias marcadas entre los conceptos de “cultura visual” y “educación infantil” surge

la necesidad de generar una crítica hacia el audiovisual que consumen quienes forman parte de la infancia y que es utilizado por la plantilla docente como recurso didáctico (Rodríguez, 2015). Concretamente, se analiza la moralización que Disney difunde en el conjunto de secuelas de películas clásicas a través de la estética y de la ética de las figuras que construye como perversas. “El cine, por su enorme capacidad comunicativa, influye, impresiona y conmueve a la mayoría de las personas que aceptan exponerse a su influencia” (Pereira, 2005, p. 19).

1. Aspectos teóricos de la cultura visual

La humanidad está expuesta a recibir una gran cantidad de información visual a través de todo aquello que le rodea, por medio de las distintas imágenes que pueden llegarle. Por ejemplo, las existentes en los anuncios de televisión, los folletos de publicidad, los carteles, las redes sociales, las ilustraciones de libros, los afiches en las paredes escolares, etc. Todo ello, de una manera inconsciente y paulatina, va configurando unas formas u otras de actuación, así como diversos patrones de conducta.

Si puede establecerse que, en la edad adulta este imaginario influye en la identidad, aunque se presuponga ya configurada, ha de admitirse que, a educandos de edades más tempranas, quienes todavía están en proceso de construcción de su propia identidad, toda esta información que proviene de la cultura visual (Hernández, 2010) les genera un impacto mayor.

De modo que, si en la sociedad actual la cultura visual tiene un gran impacto, es necesario plantearse la necesidad de introducirla como recurso en cualquier aula de educación infantil y así conseguir beneficios para la construcción de la identidad del colectivo de menores que está empezando a escolarizarse. Esta influencia a la que se hace referencia tiene mucho que ver con el concepto de imagen compartido con Acaso (2006):

Una imagen es un sistema de representación a través del lenguaje visual, es decir, es una construcción de carácter ficticio, entendiéndose por ficción aquello que no es realidad. Sin adentrarnos en una complicada disertación filosófica para diferenciar entre lo que es la realidad y lo que no lo es; las imágenes son, hoy más que nunca, tergiversaciones intencionadas de la realidad, construcciones hechas por alguien para algo, en la mayoría de los casos con intenciones muy concretas. (p.15)

De modo que, teniendo como concerniente este punto de referencia se puede saber con certeza que las imágenes que bombardean constantemente a los individuos de una sociedad, en lo cotidiano, no deben ser tomadas como una representación objetiva de la realidad, sino como una interpretación creada por unas personas que quieren que el resto perciba la realidad de una forma

determinada, para sus propios intereses, tanto personales, como empresariales y políticos (Martín-Barbero, 1999).

1.1. La cinematografía de animación de la compañía Disney

La productora Disney es una empresa cinematográfica norteamericana que comienza su andadura en la década de los años 20, pero cuya evolución perdura hasta la actualidad (Mollet, 2013). De hecho, posee las capacidades emprendedoras para sobreponerse a las adversidades que se derivan de las situaciones contextuales a través de las cuales se encuentra (Kennedy, 1999; Sklar, 1994) como son la Gran Depresión de 1929, la II Guerra Mundial o las diferentes olas feministas que demandan un cambio de posicionamiento en cuanto a los discursos que se difunden en la sociedad.

Disney es una compañía y productora de elementos de la cultura visual que consigue forjarse un imaginario propio (Abirached, 2016; Giroux, 1995, 1996 y 1997; Barber, 2015; Dundes, 2001). De hecho, sabe ganarse una clientela fiel a sus productos (Mollet, 2013). Ello se debe al gran potencial estético (Huerta y Monleón, 2020) y musical (Padilla y Requeijo, 2011) que presentan sus creaciones. Un ejemplo de este legado e imaginario colectivo se materializa en los parques de atracciones Disney (Ten, 1998).

Con estas películas, Disney ha gestado la imagen de un nuevo niño, el niño de la globalización. El deseo de una sociedad que lo consume y le exige ser pero sin orientarlo, que le pide un desapego a la familia para buscar su unidad en lugares fuera de casa. Los de arriba ejercen la coerción, castigos, amenaza, represión, dominio, chantaje, instando al hijo-niño a que crezca cada vez más rápido, que incluso sea autosuficiente y productivo a corta edad, que se valga por sí mismo, que se haga cargo de los deseos frustrados de sus padres. (Asebey, 2011, p. 245)

La adaptabilidad de Disney a los contextos históricos que van sucediéndose le asegura el éxito en el plano competitivo de las empresas cinematográficas. Por ello, produce cortometrajes (López y de Miguel, 2013), largometrajes (Monleón, 2018 y 2020), colecciones (Monleón, 2018 y 2020), recursos musicales (Hernández, 2021), materiales didácticos, series de televisión e incluso su reciente plataforma online Disney+ (Vacas-Aguilar, 2021).

Actualmente, Disney se encuentra en un momento en el que sus esfuerzos se destinan a actualizar historias clásicas a través de remakes en "live action" los cuales quedan adaptados a los discursos sociales y posicionamientos comunitarios presentes en la cotidianidad (Zhengyang, 2021); así como también en crear filmes que narren las historias de vida de las figuras perversas clásicas para entender su comportamiento y las situaciones que les

motivan a actuar en contra de la humanidad.

Concretamente, en esta investigación se atiende al conjunto de secuelas (un total de 19) las cuales se producen a partir de la propia colección de clásicos Disney. Estas segundas partes son producidas a lo largo de poco más de una década (1994-2006). Por tanto, atienden a un momento contextual como es el cambio del siglo XX al XXI y a un periodo de tiempo cerrado.

1.2. Figuras malvadas en el audiovisual de 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.

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)

La construcción de figuras antagonistas tiene también una base ética (Coyne y Archer, 2004; Coyne y Whitehead, 2008). De acuerdo con las publicaciones de Sánchez (2013) y Jiménez (2010), la figura villana presenta una personalidad y comportamiento carente de ética con respecto a las normas y patrones sociales establecidos.

2. Metodología

La investigación presentada parte de los posicionamientos del paradigma socio-crítico, ya que se desarrolla un estudio de corte socio-educativo, el cual pretende dar a conocer una realidad consumida por la comunidad de habitantes y que influye en las actitudes, procedimientos, comportamientos, estereotipos, etc.

El objetivo fundamental de la investigación consiste en analizar las características que Disney utiliza para representar estéticamente y éticamente a las figuras malvadas principales de las secuelas de filmes que son producidos a partir de la colección "Los clásicos".

Así se genera una continuidad de estudios anteriores (Monleón, 2018 y 2020) los cuales se centran en la indagación del componente físico y psicológico de figuras perversas únicamente en las primeras producciones

de dicho conjunto de películas; también se amplía el campo de conocimiento sobre la cultura visual Disney.

En esta fase se emplea una metodología mixta (Kathryn, 2009; Pereira, 2011; Díaz y Pinto, 2017). Autores como Kathryn (2009) o Tashakkori y Teddlie (2003) la presentan como la combinación de la cuantitativa y cualitativa. La muestra de estudio es un total de 19 largometrajes que se corresponden con las secuelas de la colección “Los clásicos” de Disney.

- *Bambi 2* (Ballantine, et al., 2006)
- *Cenicienta 2: Un sueño hecho realidad* (Kafka, 2002)
- *Peter Pan 2. El regreso al país de Nunca Jamás* (Chase, et al., 2002)
- *La dama y el vagabundo 2* (Roussel y King, 2001)
- *101 dálmatas 2* (Bates y Leslie, 2003)
- *El libro de la selva 2* (Chase y Thorne, 2003)
- *Tod y Toby 2* (Barron, 2006)
- *La sirenita 2. Regreso al mar* (Hough y Lovegren, 2000)
- *La bella y la bestia 2. Una Navidad encantada* (Kobler, 1997)
- *Aladdin 2. El retorno de Jafar* (Stones, 1994)
- *El rey león 2. El tesoro de Simba* (Roussel, 1998)
- *Pocahontas 2. Viaje a un nuevo mundo* (Hough, 1998)
- *El jorobado de Notre Dame 2* (Henderson, 2002)
- *Mulan 2* (Blohm, 2005)
- *Tarzán 2* (Bates, et al., 2005)
- *El emperador y sus locuras 2. La gran aventura de Kronk* (Fenton y Smith, 2005)
- *Atlantis 2. El regreso de Milo* (Stones, 2003)
- *La película de Stitch* (Craig, et al., 2003)
- *Hermano oso* (Gluck, 2006)

No obstante, de estos, hay 4 que no se utilizan para el análisis, ya que no presentan figuras villanas principales. Por un lado, en *Cenicienta 2: Un sueño hecho realidad* (Kafka, 2002) no hay figuras villanas comunes a todo el largometraje, sino particulares de cada corto (Prudence, Pom-Pom y Lady Tremaine respectivamente), al igual que ocurre en *El emperador y sus locuras 2. La gran aventura de Kronk* (Fenton y Smith, 2005). Por otro lado, en *Tarzán 2* (Bates, et. al, 2005) y en *Hermano oso 2* (Gluck, 2006) solo hay figuras villanas secundarias en todo el largometraje.

Los siguientes filmes no se incluyen en la muestra de estudio, ya que a pesar de ser secuelas también son clásicos: *Los rescatadores en Cangurolandia* (Schumacher, 1990), *Ralph rompe internet* (Spencer, 2018) y *Frozen II* (del Vecho, 2019).

En dicha muestra, se selecciona un total de 15 dibujos animados que se etiquetan como antagonistas principales de las figuras protagonistas en las secuelas de “Los clásicos” de Disney. En este conjunto se etiqueta como variable de estudio las características estéticas y éticas de las mismas. Las categorías establecidas parten de la investigación de Monleón (2018 y 2020), aunque se adaptan a la nueva meta investigativa.

- Tipo de secuela: historia pasada, historia pasada narrada a partir de la continuación del largometraje anterior y continuación.
- Tipo de figura malvada: continuación y cambio en la figura malvada.
- Sexo: hombre/macho y mujer/hembra.
- Edad: infancia, juventud, madurez y vejez.
- Rasgos faciales: ceño fruncido, nariz puntiaguda y mandíbula prominente.
- Color: rojo, azul, verde, morado, marrón, negro, gris y naranja.
- Metamorfosis: sí y no.
- Condición: personal, animal y ser ficticio.
- Causas de la maldad: detonante y naturaleza patológica.
- Cambio de rol: sí y no.
- Desenlace: muerte espeluznante, el miedo se apodera, final irrelevante y final positivo.

El método utilizado en la primera parte de la investigación consiste en efectuar una revisión crítica (Flecha y Villarejo, 2015) y filmográfica (Pérez-Rufi, 2016; Sayago, 2007) de la muestra seleccionada para identificar las figuras villanas etiquetadas como principales en las secuelas de “Los clásicos” Disney. Todo ello, tomando como referencia la cantidad de tiempo que estas aparecen en escena, la actuación directa en contra de quienes protagonizan los filmes y el uso de un nombre propio para designarlas. Tras ello, se genera una nueva revisión de los largometrajes para etiquetar las categorías comentadas con anterioridad. En esta fase, se siguen los métodos propios de la investigación cualitativa (Shaw, 2003; Martínez, 2006).

En la segunda parte de la investigación se cuantifican los resultados en tablas y se extraen las frecuencias de los hallazgos y los correspondientes porcentajes a cada resultado. Por tanto, se hace uso de los métodos propios que siguen las metodologías cuantitativas (Ramos, 2015; Carbajosa, 2011).

Para finalizar, la exposición y discusión de resultados es acompañada de secuencias de imágenes que complementan a través de un discurso visual (Huerta y Monleón, 2020) la información recogida. De esta manera, el arte tiene cabida como uno de los posicionamientos metodológicos de esta investigación. “Las artes nos ofrecen una especie de licencia para profundizar en la experiencia cualitativa de una manera especialmente concentrada y participar en la exploración constructiva de lo que pueda engendrar el proceso imaginativo” (Eisner, 2014, p. 21).

3. Exposición y discusión de resultados

En cuanto a la trama de las secuelas de los filmes clásicos Disney que son analizados, se advierte que una mayoría de 16/19 películas basan sus historias en una continuación de las anteriores. De estas, 13/19 (68,42%) son una continuación directa de los primeros largometrajes y 3/19 (15,79%) son historias pasadas narradas a partir de la

continuación del filme clásico principal. Las 3/19 (15,79%) restantes basan sus tramas en historias pasadas, las cuales suceden con anterioridad a las tramas filmicas de los largometrajes clásicos. Esta información se recoge en la figura 1.

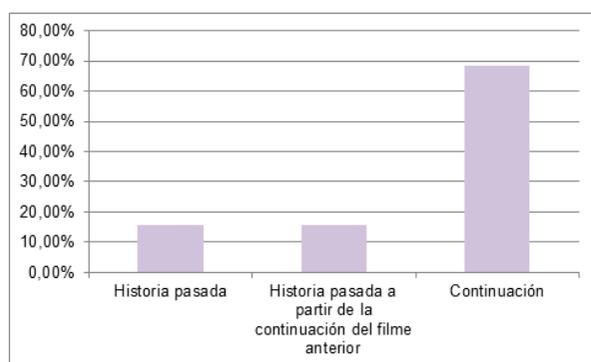


Figura 1
Trama principal de la secuela

El hecho de advertir una cuantía tan elevada de secuelas cuya trama se basa en la continuación de los filmes anteriores dista de los resultados hallados en cuanto a tipo de figuras perversas, ya que una mayoría de 8/15 (53,3%) son diferentes; frente a una minoría de 7/15 (46,7%) las cuales son las mismas, lo cual se recoge en la figura 2. Este hallazgo se justifica ya que las figuras villanas principales correspondientes a las primeras partes en secuelas como *La dama y el vagabundo 2* (Roussel y King, 2001), *La bella y la bestia 2. Una navidad encantada* (Koblet, 1997), *El rey león 2. El tesoro de Simba* (Roussel, 1998), *El jorobado de Notre Dame 2* (Henderson, 2002), *Mulan 2* (Blohm, 2005) o *Atlantis 2. El regreso de Milo* (Stones, 2003); experimentan muertes espeluznantes como desenlace. Esta información se extrae de las publicaciones de Monleón (2018 y 2020).

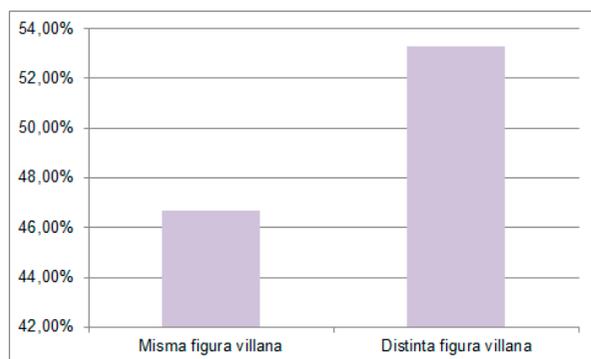


Figura 2
Tipo de figura villana: misma o diferente con respecto al clásico Disney original

En cuanto a datos demográficos de las figuras villanas analizadas, 12/15 (80%) son hombres/machos (dependiendo de si son figuras que representan a personas o animales) y las 3/15 (20%) restantes son etiquetadas como mujeres/hembras.

Siguiendo con las investigaciones de Monleón (2018 y 2020) este hallazgo encuentra su justificación en el machismo y patriarcado arraigado y difundido por Disney a partir de sus largometrajes (Monleón, 2021a, 2021b y 2021c). De hecho, en el momento contextual en el que se producen estas secuelas clásicas, todavía no hay una presión significativa para la compañía cinematográfica de animación para generar un cambio de paradigma en cuanto a tratamiento inclusivo del movimiento feminista (Monleón, 2021d; Aguado y Martínez, 2015).

En cuanto a la madurez como edad mayoritaria que presentan las figuras villanas en estas secuelas, estas son 9/15 (60%). Una minoría de 1/15 (6,6%) se corresponde con las etapas vitales de la infancia y de la juventud. Así como también un resultado intermedio de 4/15 (26,8%) figuras perversas atraviesan la vejez.

La maldad se engendra en personas de edad media/madura, ya que en la infancia/juventud y vejez no existe dicha faceta (Barber, 2015). "Los cuerpos viejos que se presentan, están invariablemente ligados a la debilidad, a la decrepitud. Las arrugas y verrugas son sinónimo de fealdad o de maldad" (Asebey, 2011, p. 8).

3.1. Patrones estéticos en las figuras malvadas principales de las secuelas de los clásicos de Disney

La estética Disney en lo que respecta a la construcción de sus figuras villanas debe ser sumamente característica y representativa de la maldad (Jiménez, 2010), aunque sea de forma estereotipada (Chacón y Morales, 2015). "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" (Martín, 2002, p. 154).

Por ello, el fenotipo de las figuras perversas recogidas y analizadas continua materializándose con ceños fruncidos en un 51,85% (14/27), narices puntiagudas en un 11,11% (3/27) y mandíbulas prominentes en un 37,04% (10/27).

A través de esta constante estética perdura una relación estereotipada y maniquea entre maldad (o figuras que engendran el mal) y emociones como el enfado, la ira, etc. (Shapiro, 1997). De hecho, todas las figuras perversas principales de los largometrajes analizados, presentan dicho rasgo en su representación visual (ver figura 3).

Las figuras villanas de producciones audiovisuales se relacionan con el concepto de oscuridad maniquea (Monleón, 2021e), es decir, aquella que queda estereotipada. Esta metáfora se materializa a través de las tonalidades utilizadas para los ropajes, complementos,

Figuras malvadas principales en las secuelas de los clásicos Disney

pigmentación de la piel y cabellos que se incluyen en las figuras villanas. Así se pone en valor la importancia que adquiere la psicología del color (Heller, 2004). Los hallazgos relacionados con los colores utilizados por los personajes analizados se encuentran en la gráfica de la figura 4. Tal y como se recoge en las publicaciones de Monleón (2018 y 2020) el color mayoritario es el negro con una repetición de 11/46 (23,91%). Este también se presenta de dicha forma en el grupo de figuras perversas analizadas.

Asimismo, destaca como un cambio de tonalidad

mayoritaria, con respecto a figuras perversas de películas clásicas Disney, el marrón. De hecho, en este conjunto de secuelas se equipara 11/46, es decir, la misma frecuencia de repeticiones que con el color negro (23,91%).

El resto de colores utilizados en dichos dibujos animados son: el rojo con una frecuencia de 8/46 (17,39%), el gris con una frecuencia de 5/46 (10,87%), el verde y morado con frecuencias de 4/56 (8,7%), el azul con una frecuencia de 2/46 (4,35%) y el naranja con una frecuencia de 1/46 (2,17%).

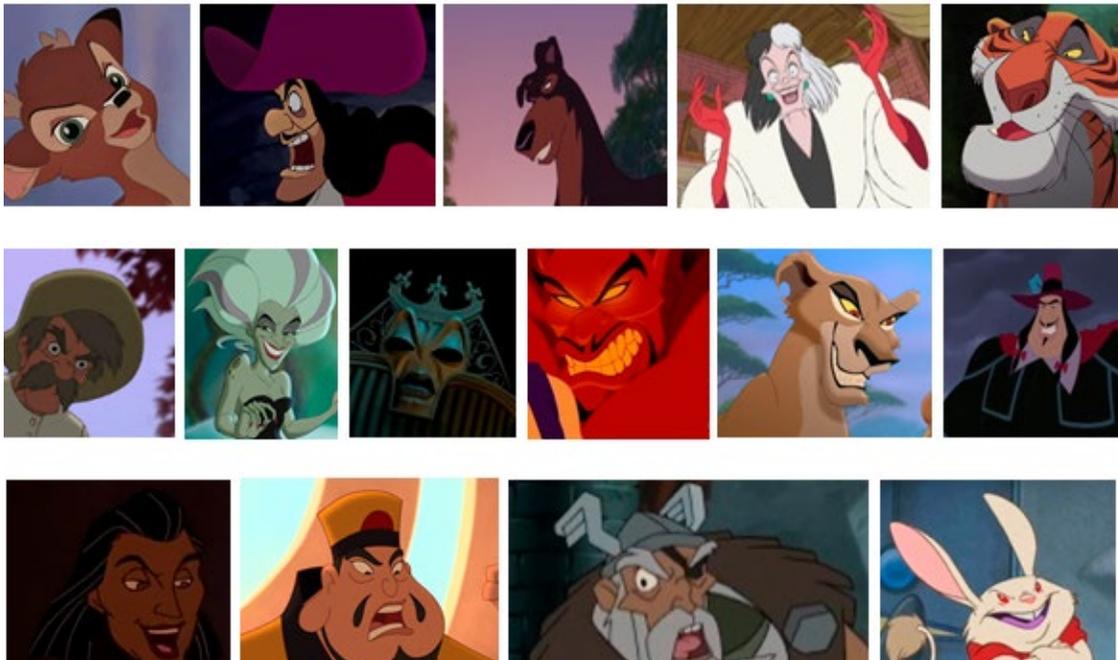


Figura 3
Ceño fruncido, en figuras villanas principales en secuelas de clásicos Disney, como rasgo más característico del fenotipo

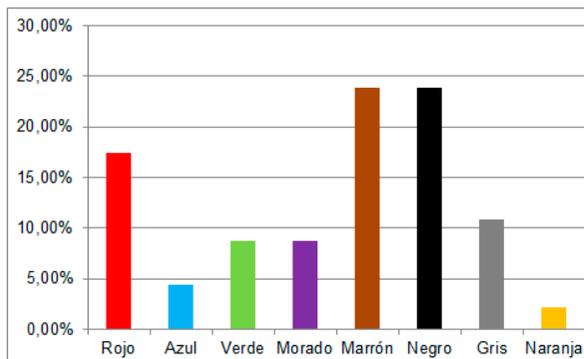


Figura 4
Estética de las figuras villanas principales en secuelas de clásicos Disney. Color

Debe tenerse en cuenta que únicamente la figura perversa de Jafar experimenta una metamorfosis, 1/15 (6,6%), en el largometraje *Aladdin 2. El retorno de Jafar* (Stones, 1994). Este inicia el filme con una forma corpórea de genio maligno, la cual es sustituida por su original figura como exconsejero humano del sultán. Así se muestran los poderes fantásticos que posee como ser ficticio. Asebey (2011), Calero (2004) y Sacristán (2006) mencionan dicha capacidad de transformación como justificación de la magia y de la hechicería (fig. 5).

Cerrando con la estética, se atiende a la condición de las figuras malvadas analizadas. La mayoría de estas se caracterizan como personas reales; siendo un total de 7/15 (46,8%). De esta manera, Disney continúa transmitiendo un mensaje moralizador para la sociedad; dejando constancia sobre la idea que apunta a que la maldad es engendrada por la propia humanidad (Jiménez, 2010). No obstante,

aunque con una repetición menor de 4/15 (26,6%), respectivamente para animales (Wheat, 1982) como para seres ficticios (Sánchez, 2013), se presentan también estas posibilidades.



Figura 5

Jafar como ejemplificación de la única metamorfosis que experimenta una figura villana principal en secuelas de clásicos Disney.

Precisamente en la figura 6 se recogen visualmente imágenes de personajes villanos en estas secuelas que adquieren la condición de personas, como son: el capitán Garfio (pirata), Cruella de Vil (mujer adinerada), Amos Slade (cazador), John Ratcliffe (colono inglés), Sarouch (hombre circense), Lord Qin (emperador) y Erik "Odin" Hellstrom



Figura 6

Personas en figuras villanas principales en secuelas de clásicos Disney, como condición más característica de las mismas.

(dictador). Así se afirma y materializa la moralización que la productora Disney efectúa sobre quienes consumen sus productos (Gandarilla de Andrés, 2016; Asebey, 2011).

3.2. Patrones éticos en las figuras malvadas principales de las secuelas de los clásicos de Disney

Los hallazgos advertidos con esta investigación contradicen el posicionamiento de estudios como el de Jiménez (2010), según el cual la mayoría de figuras malvadas presentan una naturaleza patológica. Precisamente, Monleón (2018 y 2020) también alcanza dicha conclusión a través de la revisión crítica de figuras perversas en la colección de clásicos Disney; en los cuales se advierte una justificación ante el componente perverso de las figuras villanas.

El villano amoral sediento de poder no deja de ser una fantasía consolada por el Diablo, ya que mientras este servía para convencernos de que el mal no está en nosotros, sino en algo externo que puede controlarnos, el villano sirve para que nos dejemos persuadir por la idea de que el mal sólo reside en ciertas personas de psicología aberrante, y no potencialmente en todos nosotros. (Martín, 2002, p. 151)

No obstante, con el estudio crítico de sus secuelas, se alcanzan resultados diferentes, ya que es una minoría de 7/15 (46,6%) quienes presentan una naturaleza patológica, frente a una mayoría de 8/15 (53,4%) figuras perversas que encuentran un detonante para la explicación de sus conductas carentes de ética. La venganza es una situación común a una gran mayoría de estas. Precisamente este comportamiento sobreviene el legado de Shakespeare (Curto, 2020) (fig. 7).

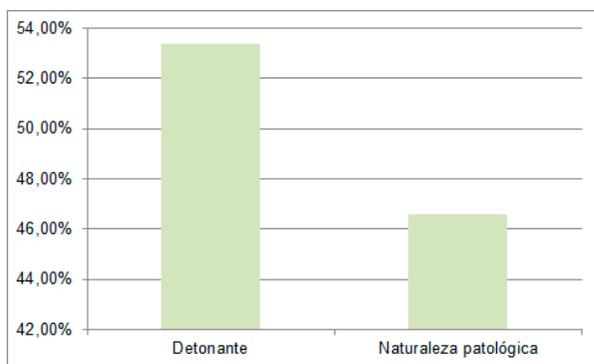


Figura 7

Ética de las figuras villas principales en secuelas de clásicos Disney.
Causas de la maldad

Por ejemplo, Mechas experimenta recelo tras ser abandonado por su amigo Golfo, Shere Khan odia a la humanidad tras ser dañado con su fuego, etc. En otras ocasiones, el sentimiento de superioridad es el detonante, tal y como ocurre en figuras como Morgana. Incluso el desarrollo de patologías neuróticas como las presentadas en el comportamiento de Erik "Odin" Hellstrom.

Recurriendo a Monleón (2018 y 2020) la naturaleza patológica plasma una relación con la imposibilidad de cambio de rol en las figuras perversas. No obstante, con este estudio concreto de secuelas de clásicos Disney, se manifiesta que hay una inmensa mayoría de personajes que no son capaces de modificar sus comportamientos carentes de ética. Un total de 14/15 (93,4%). "Las antagonistas son personajes planos (...) no cambian a lo largo de la película (...) comienzan teniendo una forma de desenvolverse y un objetivo y al final de la cinta sus metas y características siguen siendo las mismas" (Maeda, 2011, p. 13). Por tanto, solo la figura de Amos Slade (6,6%) es quien presenta un cambio de rol en su conducta. No obstante, dicha situación es susceptible de crítica, ya que la secuela en la que aparece consiste en la narración de una historia pasada que cuando finaliza da paso a la trama del clásico Disney a partir del cual se origina y, en este último, sus actuaciones agreden al grupo de protagonistas.

Disney es tildada como una productora de animación que, a través de sus largometrajes, pretende moralizar al colectivo de personas que las consumen (Mollet, 2013). "Otra de las características comunes de los

malos y de las malas es que acaban muy mal" (Obiols, 2010, p. 90).

No obstante, dicha afirmación realizada en las publicaciones citadas entra en contradicción con los resultados advertidos en las investigaciones de Monleón (2018 y 2020) y en esta misma, ya que el desenlace para las figuras que engendran el mal es irrelevante. En esta sub-categoría se incluyen desenlaces como el abandono (Mechas), el ingreso en el hospital psiquiátrico (Cruella y Erik "Odin" Hellstrom), la estancia en prisión (John Ratcliffe, Sarouch y el Dr. Hämsterviel) y la ridiculización (Lord Qin); los cuales son tildados de irrelevantes ya que no son condición *sine qua non* de una reconversión al bando de la bondad. Este conjunto es un total de 7/15 (46,8%).

El resto de sub-categorías se presentan en una cuantía menor: 4/3 (26,6%) para la muerte espeluznante, 3/15 (20%) para el apoderamiento del miedo y 1/15 (6,6%) para el final positivo.

Consideraciones finales

Concluyendo, se destacan los rasgos más significativos que Disney utiliza para confeccionar a las figuras malvadas principales en secuelas de los filmes clásicos. Debe ponerse en valor que la inmensa mayoría de los largometrajes analizados son continuaciones de los largometrajes anteriores, aunque dicha situación no es condición de mantener a sus personajes perversos.

En lo que respecta a las figuras analizadas, se destaca una predominancia de hombres/machos situados en un rango de edad madura o intermedia. Disney continúa perdurando un estereotipo sexista basado en creencias machistas y patriarcales que niegan el poder, la autonomía, la superación, etc., a las mujeres; ya que en el caso de concedérsela, las consideran mujeres perversas.

Por un lado, esta investigación concluye que las características físicas más significativas en figuras perversas analizadas y que configuran la estética de quienes engendran el mal en la perversión son el ceño fruncido en el fenotipo, los colores negro y marrón, la imposibilidad de experimentar una metamorfosis y la persona como condición de la existencia. Así se establece nuevamente un discurso visual estereotipado y maniqueo con respecto al comportamiento perverso en el audiovisual de Disney.

Por otro lado, se aportan las facetas psicológicas mayoritarias en las figuras analizadas que ayudan a recoger la ética de las mismas. Estas se centran en la existencia de un detonante para justificar sus actuaciones, la imposibilidad de cambiar de rol y el final irrelevante como desenlace. Con estos hallazgos, se advierte que Disney comienza a humanizar mucho más a sus figuras perversas.

Con todo, como propuesta futura de ampliación de la investigación, se considera oportuno analizar la continuación de dichas secuelas en las terceras y cuartas partes en las que se ramifican algunos de los clásicos de Disney, así como también en las series televisivas

que se materializan. Este estudio contribuye a conocer de una manera más acertada cómo es la evolución que experimentan las figuras perversas de dicha productora. También se valora la posibilidad de ampliar la población analizada en la muestra de estudio y considerar cómo la maldad es representada en las figuras villanas secundarias y en quienes ayudan tanto a estas como a las principales.

Referencias

Abirrached, M. T. (2016). *Los verdaderos villanos de la película*. Universidad Iberoamericana Puebla.

Acaso, M. (2006). *Esto no son las Torres Gemelas: cómo aprender a leer la televisión y otras imágenes*. Madrid: Catarata.

Aguado, D. y Martínez, P. (2015). ¿Se ha vuelto Disney feminista? Un nuevo modelo de princesas empoderadas. *Área Abierta*, 15(2), 49-61.

Aranguren, F., et al. (2004). Educación y televisión: una convergencia creativa. *Comunicar*, 22, 132-136.

Asebey, A. M. d. R. (2011). Disney en la aculturación de la niñez latinoamericana. *Revista de Psicología Trujillo*, 13(2), 241-251.

Barber, M. (2015). *Disney's Female Gender Roles: The Change of Modern Culture* [Tesis Doctoral]. Indiana State University.

Calero, C. (2004). La mujer dibujada. Arquetipos y modelos femeninos en el cine de animación de Disney. *Revista Latente: revista de historia y estética del audiovisual*, 2, 17-36.

Carbajosa, D. (2011). Debate desde paradigmas en la evaluación educativa. *Perfiles Educativos*, 132(33), 183-191.

Chacón, P. y Morales, X. (2015). El rol del monstruo en las narraciones audiovisuales dirigidas a los niños y niñas. Un análisis semiótico cultural a través del dibujo infantil. *Foro de Educación*, 18, 51-68.

Coyne, S. M. y Archer, J. (2004). Indirect, relational and social aggression in the media: A content analysis of British television programs. *Aggressive Behavior*, 30, 254-271.

Coyne, S. M. y Whitehead, E. (2008). Indirect aggression in animated Disney films. *Journal of Communication*, 58, 382-395.

Curto, J. C. (2020). Shakespeare y la finalidad del derecho. *Aequitas Virtual*, 13(30), 1-9.

Díaz, C. y Pinto, M. L. (2017). Vulnerabilidad educativa: Un estudio desde el paradigma sociocrítico. *Praxis educativa*, 21(1), 46-54.

Dondis, A. D. (1988). *La sintaxis de la imagen*. Madrid: Gustavo Gili.

Dundes, L. (2001). Disney's modern heroine Pocahontas: revealing age-old gender stereotypes and role discontinuity under a façade of liberation. *The Social Science Journal*, 38(3), 353-365.

Eisner, E. W. (2014). Investigar en educación artística: nuevos entornos y retos pendientes. *EARL-*

Educación Artística Revista de Investigación, 5, 11-22.

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.

Flecha, R. y Villarejo, B. (2015). Pedagogía Crítica: Un Acercamiento al Derecho Real de la Educación. *RIEJS, Revista Internacional de Educación para la Justicia Social*, 4(2), 87-100.

Gandarilla de Andrés, S. (2016). *La percepción de la identidad del árabe musulmán. Caso Homeland*. Universidad Iberoamericana Puebla.

Granado, M. (2003). Educación audiovisual en educación infantil. *Comunicar*, 20, 155-158.

Giroux, H. (1995). Animating youth: The Disneyfication of children's culture. *Socialist Review*, 24, 23-55.

Giroux, H. (1996). Política e inocencia en el maravilloso mundo de Disney. En H. Giroux (Ed.), *Placeres inquietantes. Aprendiendo la cultura popular* (pp. 49- 79). Paidós Educador.

Giroux, H. (1997). ¿Son las películas de Disney buenas para sus hijos? En S. R. Steinberg y J. L. Kincheloe (Comps), *Cultura infantil y multinacionales* (pp. 65-78). Morata.

Heller, E. (2004). *Psicología del color: cómo actúan los colores sobre los sentimientos y la razón*. Barcelona, España: Gustavo Gili.

Hernández, B. (2021). Una herencia de las Silly Symphonies: Música e imagen en los primeros largometrajes de animación de Walt Disney. *Popular Music Research Today: Revista de Música y Educación*, 3(1), 63-77.

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

Huerta, R., et al. (2019). *De película. Cine para educar en diversidad*. Tirant Humanidades.

Huerta, R. y Monleón, V. (2020). Diseño de letras en carteles y cabeceras del imaginario Disney. *Icono*, 14, 18(2), 406-433.

Jardón, P. y Arbiol, J. (2016). El cinema com a eina educativa per al currículum escolar y el treball en xarxa. En V. Pardo (Coord.), *Aportacions entorn del desenvolupament territorial y social valencià* (pp. 173-186). Universitat de València.

Jenkins, H. (2008). *Fans, bloggers y videojuegos. La cultura de la colaboración*. Barcelona: Paidós.

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.

Kennedy, D. M. (1999). *Freedom from Fear: The American People in Depression and War, 1929-1945*. Oxford UP.

López, M. y de Miguel, M. (2013). La fémina

Disney: análisis y evolución del personaje femenino en cuatro películas de la factoría Disney. *Sociedad y Economía*, (24), 121-142.

Maeda, C. M. (2011). Entre princesas y brujas. Análisis de la representación de las protagonistas y antagonistas presentes en las películas de Walt Disney. En C. Mateos, A.I. Ardèvol y S. Toledano (Coord.), *La comunicación pública, secuestrada por el mercado* (pp. 1-17). Universidad de La Laguna.

Martín, S. (2002): *Monstruos al final del Milenio*. Madrid: Imágica Ediciones.

Martín-Barbero, J. (1999). El miedo a los medios: política, comunicación y nuevos modos de representación. *Nueva sociedad*, 161, 43-56.

Martínez, M. (2006). La investigación cualitativa (síntesis conceptual). *Revista IIPSI*, 9(1), 123-146.

Mendioroz, A. M. (2015). Empleo de la Historia del Arte para la adquisición de nociones estructurantes del área de Conocimiento del Entorno en Educación Infantil: espacio y tiempo. *Arte, Individuo y Sociedad*, 27(1), 11-23.

Mesías, J. M. y Sánchez, C. (2018). "Paisajes del yo": Simbiosis sensible del cuerpo, espacio y luz en el aula de infantil. *EARI Educación Artística Revista de Investigación*, 9, 110-130.

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

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

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.

Monleón, V. (2021a). Familias diversas. Ejemplos cinematográficos Disney de nueve estructuras familiares. *Tercio Creciente. Revista de Estudios en Sociedad, Artes y Gestión Cultural*, 19, 7-31.

Monleón, V. (2021b). De la normatividad hacia la alteridad. Estudio mixto sobre el tratamiento de la diversidad en películas Disney. *Educatio Siglo XXI*, 39(3), 83-108.

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

Monleón, V. (2021d). El arte como elemento liberador. Contra-discurso feminista a las películas Disney a través de la serie fotográfica *Fallen princesses*. *Millars - Espai i Història*, 50(1), 197-222.

Monleón, V. (2021e). El concepto de oscuridad maniquea en la colección cinematográfica "los clásicos" Disney. *Arte y Movimiento*, 21, (s.p.).

Obiols, N. (2010). La ilustración del malvado

y la malvada en los cuentos infantiles. En R. González, M. A. Moleón y C. González (Eds.). *I Congreso Internacional. Arte, Ilustración y Cultura Visual en Educación Infantil y Primaria: construcción de identidades* (pp. 89-96). Octaedro y Universidad de Granada.

Padilla, G. y Requeijo, P. (2011). Las series de televisión como nuevo vehículo publicitario de la música. *Index. Comunicación: Revista científica en el ámbito de la Comunicación Aplicada*, 1(1), 67-87.

Pereira, C. (2005). *Los valores del cine de animación. Propuestas pedagógicas para padres y educadores*. Barcelona: PPU.

Pérez-Rufi, J.P. (2016). Metodología de análisis del personaje cinematográfico: Una propuesta desde la narrativa filmica. *Razón y palabra*, 20(95), 534-552.

Ramadan, N. (2015). Aging With Disney and the Gendering of Evil. *Journal of Literature and Art Studies*, 5(2), 114-127.

Rodríguez, J. L. (2015). Los contextos y sus aprendizajes. *Temps d'Educatió*, 48, 287-304.

Sacristán, F. (2006). La proyección mediática de la televisión en la edad infantil. *Teoría y Didáctica de las Ciencias Sociales*, 11, 63-93.

Sánchez, M. C. (2015). La dicotomía cualitativo-cuantitativo: posibilidades de integración y diseños mixtos. *Campo Abierto. Revista de Educación (vol. monográfico)*, 11-30.

Sayago, S. (2007). *La metodología de los estudios críticos del discurso. Problemas, posibilidades y desafíos*. Valparaíso: Observatorio de la comunicación.

Shapiro, L. E. (1997). *La inteligencia emocional de los niños*. México: Vergara Editor, S.A.

Shaw, I. (2003). *Introducción a los métodos cualitativos*. Barcelona: Paidós.

Sklar, R. (1994). *Movie Made America: A Cultura History of American Movies*. New York: Vintage Books.

Ten, A. E. (1998). Los nuevos paraísos. Historia y evolución de los parques temáticos. *Arbor*, 160(629), 109-131.

Vacas-Aguilar, F. (2021). El mercado del vídeo en streaming: un análisis de la estrategia de Disney+. *El Profesional de la Información*, 30(4), (s.p.).

Wheat, M. C. (1982). Myths. *Ourdoor Communicator*, 13(2), 43-47.

Zhengyang, Y. T. (2021). A Feminist Analysis of the Live-action Disney Film Mulan. *Frontiers in Art Research*, 3(3), 65-74.

Filmes analizados

Ballantine, J. (productor) y Pimental, B. (director). (2006). *Bambi 2* [cinta cinematográfica]. DisneyToon Studios y Walt Disney Pictures.

Bates, C., et al. (productores) y Smith, B. (director). (2005). *Tarzán 2* [cinta cinematográfica]. Walt Disney Pictures.

- Bates, C. y Leslie, H. (productores) y Kammerud, J. y Smith, B. (directores). (2003). *101 dálmatas 2* [cinta cinematográfica]. Walt Disney Pictures y DisneyToon Studios.
- Barron, F. (productor) y Kammerud, J. (director). (2006). *Tod y Toby 2* [cinta cinematográfica]. Walt Disney Pictures, Walt Disney Studios Motion Pictures y Walt Disney Studios Home Entertainment.
- Blohm, J. (productor) y Rooney, D. y Southerland, L. (directores). (2005). *Mulan 2* [cinta cinematográfica]. Walt Disney Pictures y DisneyToon Studios.
- Chase, C. y Thorne, M. (productores) y Trenbirth, S. (director). (2003). *El libro de la selva 2* [cinta cinematográfica]. DisneyToon Studios y Walt Disney Pictures.
- Chase, C., et al. (productores) y Budd, R. y Cook, D. (director). (2002). *Peter Pan 2. El regreso al país de Nunca Jamás* [cinta cinematográfica]. Walt Disney Pictures, Disney MoviesToons y Walt Disney Television Animation.
- Craig, T., et al. (productor) y Craig, T. y Gannaway, R. (directores). (2003). *La película de Stitch* [cinta cinematográfica]. Walt Disney Television Animation y Walt Disney Pictures.
- Del Vecho, P. (productor) y Buck, C. y Lee, J. (directores). (2019). *Frozen II* [cinta cinematográfica]. Walt Disney Pictures y Walt Disney Animation Studios.
- Gluck, B. (productor) y Gluck, B. (director). (2006). *Hermano oso 2* [cinta cinematográfica]. Walt Disney Pictures y DisneyToon Studios.
- Henderson, C., et al. (productores) y Raymond, B. (director). (2002). *El jorobado de Notre Dame 2* [cinta cinematográfica]. Walt Disney Pictures, Walt Disney Animation (Japan) Inc. y Walt Disney Television Animation.
- Hough, L. (productor) y Ellery, T. y Raymond, B. (directores). (1998). *Pocahontas 2. Viaje a un nuevo mundo* [cinta cinematográfica]. Walt Disney Pictures.
- Hough, L. y Lovegren, D.K. (productores) y Kammerud, J. y Smith, B. (directores). (2000). *La sirenita 2. Regreso al mar* [cinta cinematográfica]. Walt Disney Pictures y DisneyToon Studios.
- Kafka, J. (productor) y Kafka, J. (director). (2002). *Cenicienta 2: Un sueño hecho realidad* [cinta cinematográfica]. DisneyToon Studios, Walt Disney Pictures y Disney Television Animation.
- Kobler, F. (productor) y Knight, A. (director). (1997). *La bella y la bestia 2. Una navidad encantada* [cinta cinematográfica]. Walt Disney Video Premiere y Disney Television Animation.
- Roussel, J. (productor) y Rooney, D. (director). (1998). *El rey león 2. El tesoro de Simba* [cinta cinematográfica]. DisneyToon Studios.
- Roussel, J. y King, D. W. (productores) y Rooney, D. y Roussel, J. (directores). (2001). *La dama y el vagabundo 2* [cinta cinematográfica]. Walt Disney Pictures.
- Schumacher, T. (productor) y Butoy, H. y Gabriel, M. (directores). (1990). *Los rescatadores en Cangurolandia* [cinta cinematográfica]. Walt Disney Pictures.
- Smith, J. A. (productor) y Bour, E.M. y Blinkoff, S.A. (directores). (2005). *El emperador y sus locuras 2. La gran aventura de Kronk* [cinta cinematográfica]. DisneyToon Studios.
- Spencer, C. (productor) y Moore, R. y Johnston, P. (directores). (2018). *Ralph rompe Internet* [cinta cinematográfica]. Walt Disney Pictures y Walt Disney Animation Studios.
- Stones, T. (productor) y Cook, V., et al. (directores). (2003). *Atlantis 2. El regreso de Milo* [cinta cinematográfica]. Walt Disney Television Animation.
- Stones, T. (productor) y Stones, T. (director). (1994). *Aladdin 2. El retorno de Jafar* [cinta cinematográfica]. Walt Disney Television Animation.



UNIVERSIDAD
DEL ZULIA

situArte

Revista Arbitrada de la Facultad Experimental de Arte de la
Universidad del Zulia

Año. 17. N° 29 _____

*Esta revista fue editada en formato digital y publicada en mayo
de 2023, por el **Fondo Editorial Serbiluz, Universidad del
Zulia. Maracaibo-Venezuela***

www.luz.edu.ve

www.serbi.luz.edu.ve

www.produccioncientificaluz.org