

**eari**  
educación artística  
revista de investigación

Educación artística: revista de  
investigación

ISSN: 1695-8403

ricardo.dominguez@uv.es

Universitat de València  
España

MONLEÓN, Vicente

“El malo de la película” Estudio de las principales figuras malvadas en la colección  
cinematográfica clásicos Disney (1937-2016)

Educación artística: revista de investigación, núm. 9, 2018, pp. 131-148

Universitat de València

Disponible en: <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=671971508009>

- Cómo citar el artículo
- Número completo
- Más información del artículo
- Página de la revista en redalyc.org

redalyc.org

Sistema de Información Científica

Red de Revistas Científicas de América Latina, el Caribe, España y Portugal

Proyecto académico sin fines de lucro, desarrollado bajo la iniciativa de acceso abierto

**"El malo de la película" Estudio de las principales figuras malvadas en la colección cinematográfica clásicos Disney (1937-2016)**

**"The bad guy" Study of the main evil figures in the classic Disney film collection**

Vicente MONLEÓN. *Doctorando Didácticas Específicas (Artes Visuales) Universitat de València (España).* [vicente.monleon.94@gmail.com](mailto:vicente.monleon.94@gmail.com)

**Resumen:** La Cultura Visual es un potente elemento transmisor de ideas, valores y prejuicios que van ahondando en las personas, en muchas ocasiones de manera inconsciente. Un ejemplo de ello son los filmes que la población infantil consume y que son un componente definitorio de la construcción de su identidad y personalidad, sobre todo en el tramo de la Educación Infantil, 3-5 años. Por ello, en este estudio mediante una metodología mixta de investigación se propone analizar las principales figuras malvadas de la colección de películas clásicos Disney (1937-2016). Esta colección tiene un alcance masivo a nivel mundial, pero sobre todo en los países occidentales de América del Norte y Europa. Los resultados establecen cuáles son los rasgos que recrea esta productora a través de sus dibujos animados malévolos. Seleccionando a este grupo como objeto de análisis por la carencia de investigación al respecto. En la discusión, se revisa la construcción de roles y se analizan críticamente las intenciones ocultas tras los mismos para contribuir a una educación más consciente de los estereotipos que influyen en el alumnado.

**Palabras clave:** Cultura Visual, Disney, infancia, maldad

**Abstract:** The Visual Culture is a powerful transmitter element of ideas, values, prejudices, etc., that goes unabashedly in people, often unconsciously. For example, the films that children consume are a defining component of the construction of their identity and personality, in the period of 3-5 years old. Therefore, in this mixed study, it is proposed to analyze the main evil figures of the classic Disney film collection (1937-2016). This collection has a massive reach worldwide, but especially in the western countries of North America and Europe. The results establish what are

the features recreated by this production company through its malicious cartoons. Selecting this group as an object of analysis due to the lack of research in this regard. In the discussion, from a critical perspective, the construction of roles is reviewed and the hidden intentions behind them are analyzed critically to contribute to a more conscious education of the stereotypes that influence the students.

**Keywords:** Visual Culture, Disney, critique, malice

## La Cultura Visual

### Aproximación al concepto de Cultura Visual

La población occidental infantil está expuesta a recibir una gran cantidad de información visual a través de los estímulos que la rodea. Por ejemplo, las existentes en los anuncios de televisión, los folletos de publicidad, las cartelas y las redes sociales. Todo ello, de una manera inconsciente y paulatina, va configurando unas formas u otras de actuación, así como diversos patrones de conducta. Influyendo tanto en las personas adultas como en la infancia (Duncum, 2007; Hernández, 2010; Acaso, 2006; Aranguren, Arguello y Bustamante, 2004; Granado, 2003).

De modo que, si en la sociedad occidental actual la Cultura Visual tiene un gran impacto entre los niños de 3-5 años, es necesario plantearse la necesidad de introducirla como recurso en cualquier aula de Educación Infantil y así conseguir unos beneficios para la construcción de la identidad del colectivo estudiantil que está empezando a escolarizarse. No simplemente se trata de proyectar un filme en la pizarra digital y hacer un uso pasivo de este material. Sino que se plantea una alternativa innovadora que se atreva a abrir debates (Requena y Sainz, 2009). De tal modo que, a través de las asambleas (D'Angelo y Medina, 1997) opinen al respecto, valoren la cabida que tienen los roles de género reflejados en las películas en su propio contexto actual, generen un diálogo entre iguales donde la plantilla docente desarrolla el rol de guía en el proceso de enseñanza-aprendizaje. Sin olvidar la importancia que tiene la introducción de temas considerados tabú: el sexo, la estructura familiar, el colectivo LGTBIQ, la guerra y las enfermedades. Dándosele así un impulso positivo desde los primeros niveles de escolarización.

### El cine infantil en la escuela

El cine infantil tiene un gran valor cultural, ya que, además de recrear espacios, también actúa como trasmisor de unos valores y pautas socialmente perpetuadas en una comunidad occidental. Por ende, condiciona a quienes consumen estos productos en sus comportamientos. Se está hablando del sexismo, la homofobia, la estructura social de clases y el patriarcado.

El cine actúa como elemento socializador y en lo que respecta al género infantil, fantástico e irreal, suele cumplir con una función moralizadora. Por ello es fundamental, reflexionar desde la pedagogía crítica (López, 2010) sobre qué valores imperantes se transmiten y fomentan con la cinematografía, cuestionándolos y sospechando sobre las intenciones que hay tras ello.

Desde sus inicios, los relatos que cuenta el cine han afectado a generaciones de personas mediante sus argumentos, sus contenidos, sus imágenes y sus ideas. El cine es cultura popular, arte y espectáculo. Las tramas y los temas del cine pueden y deben ser llevados a las aulas como elemento reflexivo y, por ende, orientador de comportamiento. (Aguaded, 2015, p. 9)

Uno de los factores que contribuyen al desarrollo de la personalidad infantil es el cine y quienes dan vida y forma a las historias que se filman y reproducen, así cada menor va perfilando su personalidad en función de los anhelos de parecerse a sus figuras heroicas preferidas. “Página tras página, leyendo, mirando y escuchando, la infancia aprende modelos de comportamiento que, a menudo, no son acordes con los cambios sociales” (Ambròs y Prats, 2008, p. 8). Apuntando también a la influencia de los contextos en los que se desarrolla cada individuo y una serie de factores biológicos.

El niño no se identifica con el héroe bueno por su bondad, sino porque la condición de héroe le atrae profunda y positivamente. Para el niño la pregunta no es “¿quiero ser bueno?”, sino “¿a quién quiero parecerme?”. Decide esto al proyectarse a sí mismo nada menos que en uno de los protagonistas. Si este personaje fantástico resulta ser una persona muy buena, entonces el niño decide que también quiere ser bueno. (Bettelheim, 1980, p. 13)

La escuela es la máxima responsable de preparar al colectivo de estudiantes para la vida en sociedad. Debe preparar a este grupo para que sus integrantes sean miembros activos en la comunidad donde se encuentran y donde tienen que aportar su participación para que todo mejore y se avance cooperativamente hacia un futuro mejor. Para cumplir con dicho objetivo resulta idónea la utilización del cine, siempre y cuando se elijan las películas adecuadas o bien se empleen las metodologías didácticas idóneas para despertar la actitud reflexiva. “La escuela debe asumir la responsabilidad de ayudar a modificar actitudes básicas y mejorar la vida en la comunidad en la cual está ubicada” (Martínez-Salanova, 2010, p. 54).

Se necesita enseñar a la población infantil a interpretar las imágenes que se les presentan y a utilizar el lenguaje visual que les posibilitan y ofrecen las mismas. Es una actuación necesaria en una sociedad occidental consumidora de la filmografía de Walt Disney. De tal modo que se debe potenciar una relación directa entre la escuela y la televisión (Aranguren, Arguello y Bustamante, 2004).

Al introducir este recurso en las aulas se ofrecen diferentes posibilidades de percibir la realidad y de forjar experiencias de formación del colectivo infantil, así como

también del ámbito docente. Sirve para hablar de la historia cultural respecto a cómo son o no son las personas con las que uno se encuentra en la vida diaria y respecto a cómo es cada cual (Collelledmont y Vilanou, 2013). Además, Rodríguez (2015) indica que todos estos nuevos contextos televisivos, virtuales y digitales se convierten en escenarios de aprendizaje que las personas encargadas de la docencia tienen que utilizar para potenciar la obtención de conocimientos de forma adecuada.

## **Rasgos y características de las figuras malvadas en la productora Walt Disney**

Atributos vinculados a la estética arquetípica de la maldad de los filmes de Walt Disney de la Cultura Visual infantil

Las figuras malvadas de la Cultura Visual infantil y, concretamente, de la recreación de esta en las películas de Walt Disney se caracterizan por unos atributos físicos vinculados con la estética propia y tradicional de la maldad (Ramadan, 2015; del Arco, 2007). Tal y como señala Dondis (1988) se trata de una sintaxis visual determinada y, en este caso, adaptada a la maldad de los filmes infantiles, para identificarla rápidamente. Todo esto se constata con la fisonomía que presentan, los colores utilizados en sus ropajes y complementos, la metamorfosis o cambio de apariencia y también la condición de tienen, es decir, si son personas, animales o seres sobrenaturales.

### **Fisonomía**

La fisonomía del rostro de las figuras malvadas, tal y como comentan Winfield y Karaman (2010) proviene de la estructura general corpórea que presentan las personas árabes, como las mandíbulas prominentes, narices puntiagudas y/o perillas de tonalidad negra en el caso de los varones. Asimismo, estos autores argumentan que Disney es uno de los ofensores de esta cultura popular, con motivo de ser considerada inferior a la norteamericana en donde nacen estas producciones. De esta manera las películas de los clásicos de Disney utilizan estos rasgos típicos para crear prejuicios en el público que las consume, repudiando a personas de esta etnicidad en base al conflicto de intereses sobre el petróleo como fuente de energía entre el mundo árabe y los Estados Unidos de América. Se relaciona la maldad con la oscuridad y el tenebrismo. Se perpetúa así el odio contra aquellas culturas que son objeto de conflicto bélico con la gran potencia norteamericana, se malignifica al "otro", al diferente, al extranjero, al musulmán..., que no es más que el productor del petróleo con el que se mantienen abiertas las grandes luchas políticas.

### **Color**

Hay toda una teoría psicológica que gira en torno a la temática del cromatismo, la cual indica que en base a los colores de la indumentaria se generan sentimientos y

sensaciones a las personas próximas. “El color habla a nuestros sentidos de manera más precisa y más viva aún que la forma. Cada color provoca en nosotros una reacción espontánea, cada uno tiene un sentido simbólico completo y concreto” (Martínez, 1979, p. 35). El color es capaz de transmitir una serie de ideas en base a la tradición cultural de una sociedad puramente occidental (Parodi, 2002).

### Metamorfosis

Según Calero (2004) y Sacristán (2006) la capacidad de metamorfosearse en otros seres es una condición más arquetípica de la población femenina, centrando la atención en tradiciones arraigadas como: la magia, la brujería y la hechicería. En los hombres es un rasgo menor. Postulándose desde una perspectiva de género es necesario esclarecer que, en el mundo medieval a las mujeres inteligentes, estudiantes, con conocimientos de medicina, etc., se las tilda de arpías para someterlas a la inactividad y quemarlas. Asimismo, Disney hereda esta malignidad femenina para la creación de sus villanas

### Condición

Jiménez (2010) aboga por una división tripartita en la que se establecen las personas (seres humanos o sobrenaturales), animales (también naturales o sobrenaturales) y los seres tecnológicos (entendiendo por estos a las máquinas y a las inteligencias artificiales). Aunque en este estudio se dividen en personas, animales y seres ficticios. Considerando que las figuras malvadas de Walt Disney se hiperbolizan para ser identificadas rápidamente y ser tomadas como ejemplos a evitar en la vida occidental (Coca, 2002; Demarchi, Martínez, Domínguez, Formigoni y Peralta, 2014)

### Atributos relacionados con implicaciones éticas y morales de la maldad de los filmes de Walt Disney de la Cultura Visual infantil

La construcción de figuras antagonistas tiene una base estética, relativa a atributos físicos, pero también unos perfiles éticos que conviene identificar. Se analizan y clasifican las implicaciones morales de estos perfiles. “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). 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.

### Causas de la maldad

La perversión en figuras malvadas de Disney deriva de algún detonante en su pasado que cambia su comportamiento y las convierte al lado oscuro (Duek, Hadges,

Muñoz y Tourn, 2013; Delval 1994). Aun así, lo más común es que dicha maldad sea fehaciente a la figura malvada, es decir, que sea un factor inherente a su persona (Jiménez, 2010; Huneeus e Isella, 1996).

### Cambio de rol

Según Cueto (1997) Disney establece una estructura maniquea en sus personajes, los malos son muy malos y los buenos son especialmente buenos. Se trata de crear dos mundos opuestos y al mismo tiempo conectados, el infierno y el cielo según indica este investigador. No obstante, tal y como aportan Muñoz y Di Biase (2012), Disney es también un potente transmisor de una cierta dualidad en muchos personajes: pudiendo encontrar así no solo figuras protagonistas que lideran una lucha interna constante entre el bien y el mal; sino antagonistas que a pesar de adoptar un rol maligno se debaten interiormente por establecer un patrón en su forma de vida, que permita clasificarlos en un bando u otro. Esta representación de cada personaje sirve para humanizar a los dibujos animados. Tabernero y Calvo (2016) lo explicitan al indicar que la población infantil se identifica en algunas ocasiones con la claridad y otras con la oscuridad, es decir, como buenos y malos.

### Desenlace

El final que les depara a las figuras malvadas de la productora de Walt Disney viene determinado por las acciones que efectúan. De modo que, cuanto más perversas sean estas, peores finales se esperan para este grupo, así lo comparte Jiménez (2010).

### Colección cinematográfica Clásicos Disney (1937-2016)

La colección cinematográfica titulada como clásicos de Walt Disney, compuesta por 60 filmes estrenados entre 1937 y 2016, es una compilación abierta de cuentos tradicionales. Resulta interesante estudiar dicha colección por varias razones. En primer lugar, es una producción cultural sin acabar, es decir, va ampliándose conforme se avanza en el tiempo, adaptándose a las necesidades sociales del momento y al contexto cultural del colectivo de consumidores a quien se dirige dicho producto. En segundo lugar, estas películas están basadas en cuentos clásicos reinterpretados. Walt Disney, con esta colección, pretende crear un sociedad americanizada caracterizada por el maniqueísmo de sus habitantes. Por ello, diferencia tanto física como psicológicamente a sus figuras heroicas y antagonicas. El problema radica en que, al consumir los productos de manera pasiva, la infancia construye una imagen de la realidad sesgada y estereotipada. Y, ¿por qué la escuela no utiliza estos productos más que como una fuente de entretenimiento y suplemento para rellenar vacíos escolares? Se plantea así, la necesidad de analizar críticamente las figuras malvadas principales en los filmes. Así darlas a conocer a los maestros y maestras de la Educación Infantil (3-5 años) para que sean capaces de crear materiales y recursos didácticos que desdibujen este maniqueísmo heredado a lo largo de un siglo.



## Objetivos

El objetivo principal de esta investigación consiste en conocer y analizar las características de las figuras malvadas en las películas infantiles de la colección clásicos Disney (1937-2016), para determinar sus propiedades generales, tendencias y/o rasgos físicos particulares, así como los componentes psicológicos característicos. Para poder llegar a cumplir con el objetivo principal es necesario desglosarlo en objetivos secundarios:

- Consultar fuentes de información que sirvan como punto de referencia para todo el trabajo de investigación científica.
- Visualizar y revisar todo el listado de cintas cinematográficas de la colección clásicos Disney.
- Categorizar los tipos de figuras en las que se materializa la maldad en los filmes de Walt Disney destinados al público infantil, en categorías y sub-categorías, estableciendo una cuantificación de la importancia de los atributos, características y rasgos que poseen quienes practican el mal en estos largometrajes.

## Justificación de la investigación

Para enseñar a la población infantil (3-5 años), por medio de la escuela, cuáles son las maneras socialmente correctas y aceptadas en el mundo occidental de comportamiento por una sociedad se recurre a la transmisión oral de las mismas, la enseñanza a través de la práctica, cuentos, fábulas, etc. Pero se constata que no se recurre, en los centros escolares, a un soporte como es el cine, que es creado como un elemento cohesionador de la sociedad y transmisor de valores hacia la misma. Así pues, se pretende ofrecer un impulso positivo a la misma e intentar que este pase a ser tenido en cuenta como un recurso altamente potente. Por esta razón, se lleva a cabo una investigación que trata de analizar cómo está presentada la maldad a través de los distintos dibujos animados de la colección clásicos de Disney (1937-2016).

Estos productos tienen un gran impacto y son bien recibidos por la infancia, por ello se analizan desde una perspectiva crítica, para ofrecer una alternativa desde las aulas de Educación Infantil. Se decide partir de las figuras malvadas en tanto que se constata una carencia de investigación al respecto tanto en el plano intracomunitario, como nacional y local. Existe una abundancia de bibliografía centrada en el análisis de las princesas Disney. Así, a partir de estas se construye al resto de figuras heroicas y antagónicas. Pero no hay una gran cantidad de estudios centrados en el análisis de figuras malvadas de Disney y de los mensajes que a través de estas se transmite



a la infancia. Resulta paradójico en tanto que se necesita de la existencia de figuras malévolas para la construcción de las buenas; sin éstas no existen.

Este conjunto de películas producidas a lo largo de casi un siglo no presenta grandes diferencias entre los primeros largometrajes y los últimos; en lo que respecta a los mensajes que quiere transmitir. Así, a lo largo de las 60 películas Disney potencia una estereotipación por cuestiones de género, una desigualdad de sexos, la construcción de una mentalidad clasista y separatista, también una estructura familiar basada en el patriarcado. Ligeramente en relación con el contexto histórico, social, cultural y político que se atraviesa en Norteamérica, las películas van introduciendo elementos propios de estos. No obstante, los mensajes son idénticos. Esto mismo ocurre con las figuras malvadas que se diseñan para las historias. Por ello, en lo que respecta al análisis de este grupo de personajes se desestiman estas variables, ya que no influyen de manera significativa en las historias. Y, ¿por qué a pesar de ello sigue siendo un recurso tan utilizado y conocido entre el colectivo infantil?, ¿cómo consigue Disney (sobre todo el tradicional) perdurar en el tiempo con la misma intensidad que en sus inicios?

Finalmente, se apunta una motivación personal para centrar el objeto de la investigación en la maldad. Así, cuando el autor es un estudiante de la Educación Infantil vive el visionado de estas películas en su aula como un mero recurso de entretenimiento pasivo. Se hace referencia constantemente a esta pasividad, en tanto que el sistema educativo español no está pensado para que la infancia analice y critique la información visual que le transmite el cine. Solo las maestras recurren a este para explicitar que las figuras protagonistas son ejemplos a seguir y las malévolas a repudiar. Pero no hay una corroboración veraz de dicha información. No hay justificación que lo explicita. Por ello, se pretende extraer qué tipo de colectivo perverso quiere construir Disney.

### Metodología

La metodología de investigación científica es mixta, es decir, combina particularidades de la cuantitativa y la cualitativa. De esta forma, se consigue proporcionar una visión más amplia de lo que se está investigando. Además, permite subsanar las deficiencias particulares de cada una de ellas, complementándose una con la otra (Cedeño, 2012). Así, se parte de un análisis cualitativo de las figuras malvadas principales de la colección Clásicos Disney (1937-2016), categorizando y codificando los datos. Pero, estos se presentan cuantificados con porcentajes y gráficas de barras. Facilitando la comprensión de los datos al receptor.

Como objeto de investigación se utilizan las figuras perversas principales que aparecen en la colección clásicos Disney, son 60 filmes. La población está formada por un total de 185 antagonistas, quienes se distribuyen en figuras principales y secundarias, así como sus respectivos ayudantes. Para establecer a quien se le

establece una importancia mayor o menor se toma como aspecto definitorio la presencia que adoptan en los filmes. También, se hace uso de la categorización de estas en categorías y sub-categorías, así como del uso de códigos. Pero en este estudio solo se analizan las figuras malvadas principales, un total de 48.

## Exposición, interpretación y discusión de resultados

### Datos demográficos

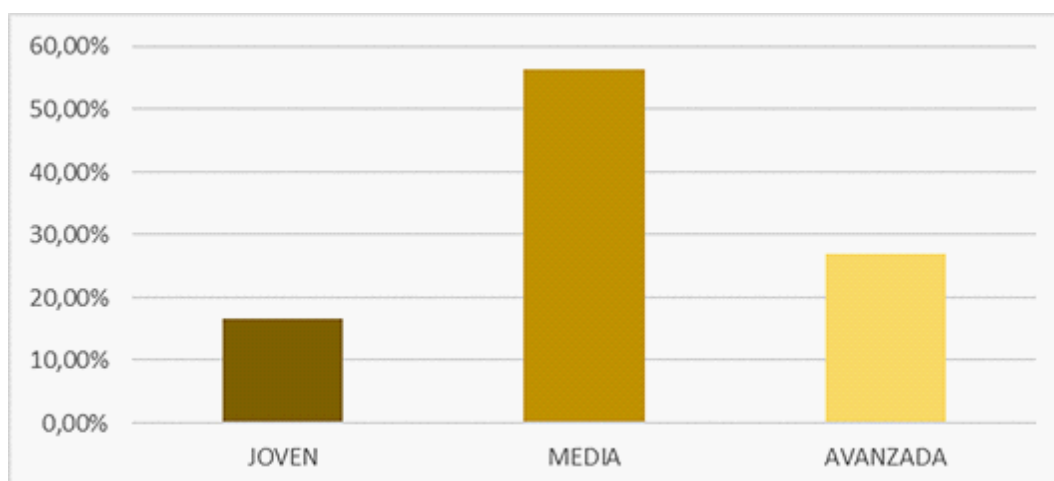


Figura 1. Rasgos faciales de las figuras malvadas principales en la colección clásicos Disney.

Por un lado, se verifica que alrededor de la mitad de la muestra seleccionada corresponde a personajes malvados de edad media (56,3%), el resto se presentan como jóvenes (16,7%) o de edad avanzada (27%). Restando así importancia a estos grupos sociales.

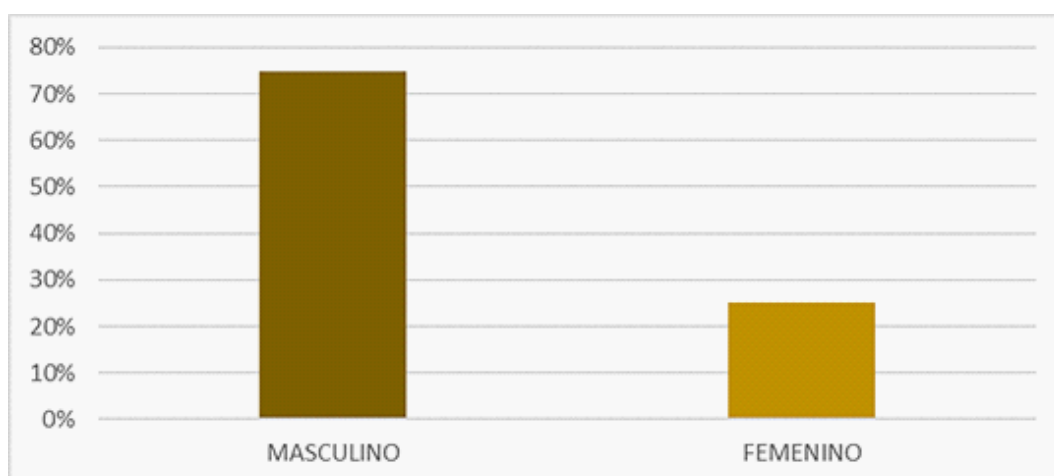


Figura 2. Sexo de las figuras malvadas principales en la colección clásicos Disney.

Por otro lado, la gran mayoría de estos dibujos animados son hombres (75%) mientras que la minoría son mujeres (25%). Estos resultados incitan a la población infantil a pensar que la maldad reside en las personas de mediana edad sobre todo si son hombres (Sánchez, 1998), puesto que son quienes tienen la fuerza, mentalidad, astucia y desempeño para causar el mal. En una minoría se aprecia que las mujeres también son perversas, pero solo si son madrastras o seres ficticios (Calero, 2004), ofreciendo así un temor a que los padres rehagan sus vidas con otras mujeres. No obstante, en estos largometrajes no se refleja la maldad en los príncipes quienes también condenan a sus princesas a vidas de sublevación una vez las han liberado de sus supuestas figuras perversas (Núñez y Loscertales, 2008; Guichot y Bono, 2001; Cantillo, 2010). De esta forma se contribuye a perpetuar un sexismo en la sociedad occidental.

### Estética

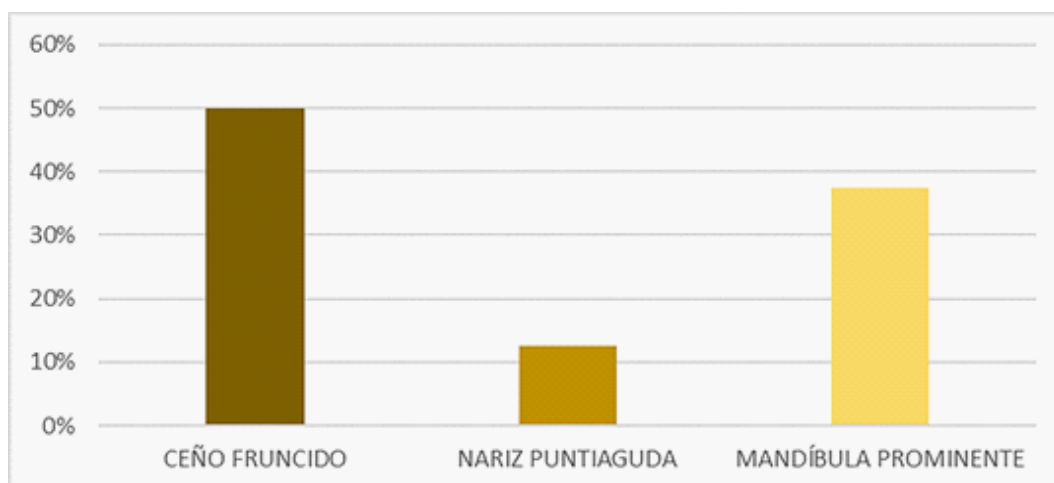


Figura 3. Rasgos faciales de las figuras malvadas principales en la colección clásicos Disney.

En la fisonomía, la presencia del ceño fruncido equivale con la mayoría (50%) mientras que el resto a la minoría (37,5% y 12,5 % respectivamente a la nariz puntiaguda y a la mandíbula prominente). Esto se debe a que tal y como comentan Chacón y Morales (2015) quienes ejercen la maldad en la Cultura Visual infantil son representados con atributos marcados que causan temor, como es el del entrecejo encogido. El conjunto de estos tres atributos genera un rechazo y miedo hacia las razas diferentes de la blanca, sobre todo hacia la población inmigrante árabe (Winfield y Karaman, 2010).

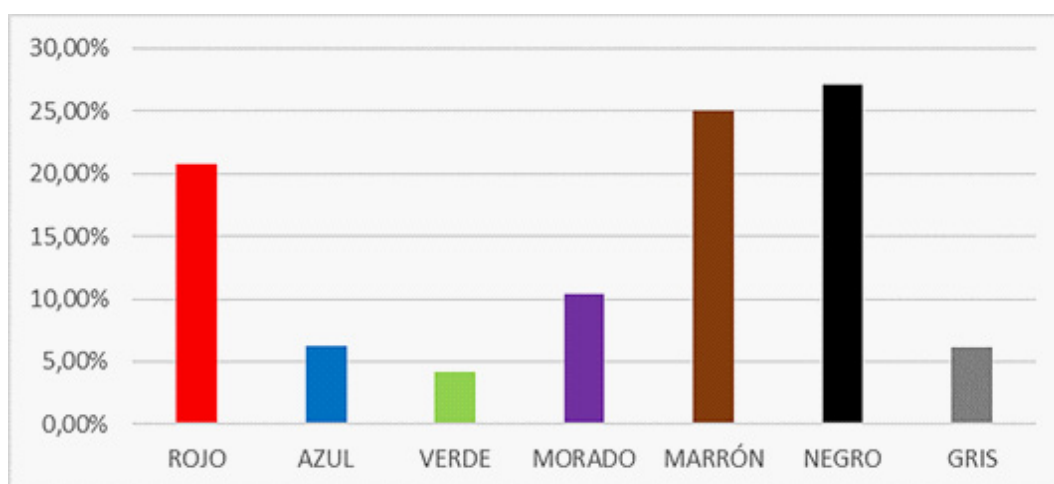


Figura 4. Colores utilizados por las figuras malvadas principales en la colección clásicos Disney.

Respecto a los colores, la mayoría reside en el color negro (27,1%), según Heller (2004) y Parodi (2002) este color es por excelencia la representación del mal y de la oscuridad, por lo que es idóneo utilizarlo con estas figuras malvadas para reflejar su rol. Otros resultados que se asemejan en valor al de este color son: la tonalidad marrón (25%) que según Heller (2004) se relaciona con lo repugnante y aquello que hay que evitar; y el rojo (20,8%) puesto que, tal y como argumentan Martínez (1979), Heller (2004) y Parodi (2002) es un color que significa agresividad, ruptura de las normas establecidas, muerte e ira. El resto de colores utilizados se emplean en un menor grado: morado (10,4%), azul (6,3%), gris (6,2%) y verde (4,2%).

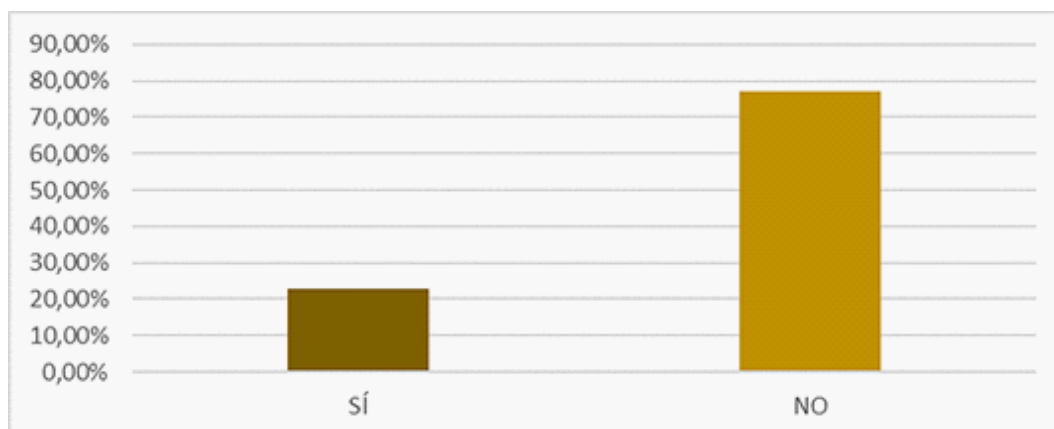


Figura 5. Metamorfosis de las figuras malvadas principales en la colección clásicos Disney.

La mayoría de estas figuras no tiene capacidad para metamorfosearse (77,1%) frente a una minoría que sí que es capaz de hacerlo (22,9%), un hecho que se explica desde el punto de vista de que la mayoría de la muestra está compuesta por hombres y, según Calero (2004) son las villanas quienes poseen estos atributos, en tanto que la brujería, hechicería y magia pertenecen tradicionalmente a personajes femeninos. Se fomenta así la desconfianza sobre la mujer adulta al transmitirse la idea de que oculta intenciones malvadas tras sus actos.

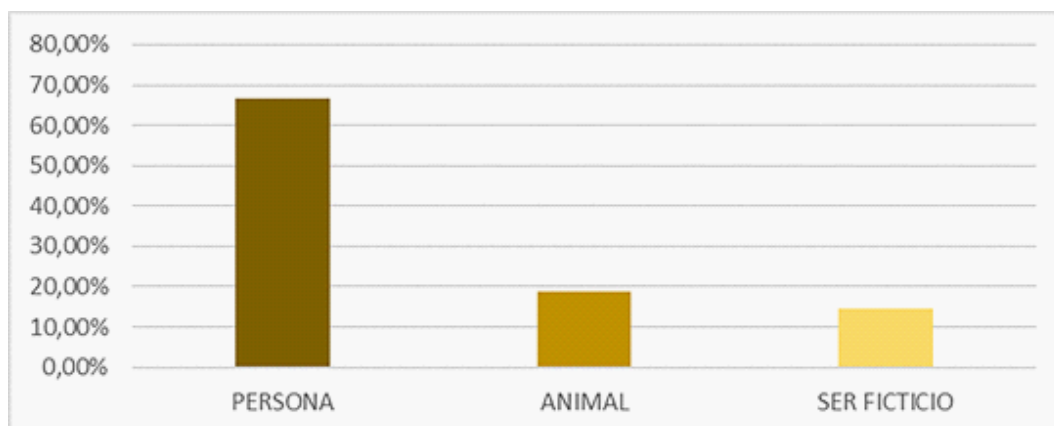


Figura 6. La condición de las figuras malvadas principales en la colección clásicos Disney.

Por último, en la condición de estos dibujos animados, hay una gran presencia de las figuras normales que engendran el mal, es decir, las personas (66,7%), frente a una minoría que equivale a animales (18,7%) y seres ficticios (14,6%), indicándose así que la maldad es una condición altamente humana, que se encuentra en la cotidianidad de la vida de todas y cada una de las personas (Jiménez, 2010). Los animales que engendran maldad se basan en un grupo de figuras personificadas y con atributos extraídos directamente de las personas. No obstante, la selección entre qué animales se destinan a ser malvados y cuáles buenos depende de connotaciones sociales y religiosas. Por ello, la serpiente siempre se percibe como una figura malvada; así como también el colectivo de depredadores. Son animales que por construcción social causan pánico entre la humanidad, tanto por su apariencia como por las lesiones que son capaces de ocasionar. Así, Disney los reconceptualiza, convirtiéndolos en perversos en los filmes de esta colección.

## Ética y moral

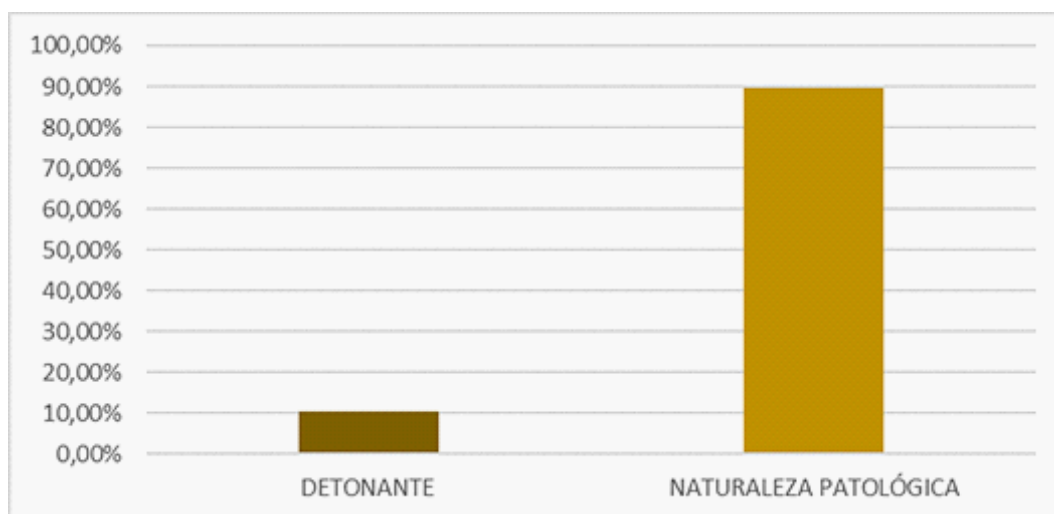


Figura 7. Causas de la maldad en las figuras malvadas principales en la colección clásicos Disney.

Se observa que en las causas de la maldad una primacía se relaciona con la naturaleza patológica de las mismas (90%) y una minoría (10%) equivale con detonantes que hacen emerger dicha maldad, esto se explica con algunos estudios que indican que la maldad en gran parte es inherente a las personas (Huneus e Isella, 1996; Jiménez, 2010). Sorprende que sea patológica. Si existe enfermedad se diluye la responsabilidad, por lo tanto no hay maldad. Pero esta es la manera que tiene Disney de justificar la gran perversión de estas figuras, su maldad es irreversible.

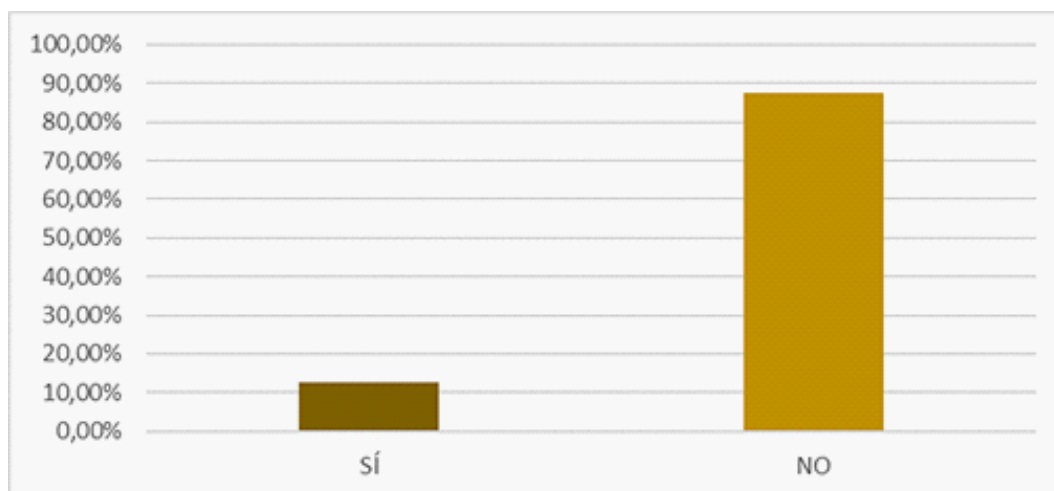


Figura 8. Cambio de rol en las figuras malvadas principales en la colección clásicos Disney.

Se relaciona la naturaleza con el cambio, en tanto que si esta maldad es patológica, la mayoría de estos dibujos animados no sustituyen su rol por otro y ejecutan los mismos comportamientos a lo largo de la trama (87,5%), frente a una minoría que sí que es capaz de convertirse al lado de la bondad (12,5%). Así se encuentra una explicación en Huneus e Isella (1996). Esta idea condena a la educación. La infancia acude a la escuela para aprender, corregir sus errores, desarrollar aptitudes para poder participar activamente en la sociedad donde se encuentra, etc. Pero, si con las figuras malvadas de esta colección de Disney se constata que no pueden experimentar un cambio de rol en sus vidas, la sociedad llega a pensar que la escuela es innecesaria para dicha tarea, no atribuyendo una educabilidad en las personas y, por tanto, condenando a la escuela.

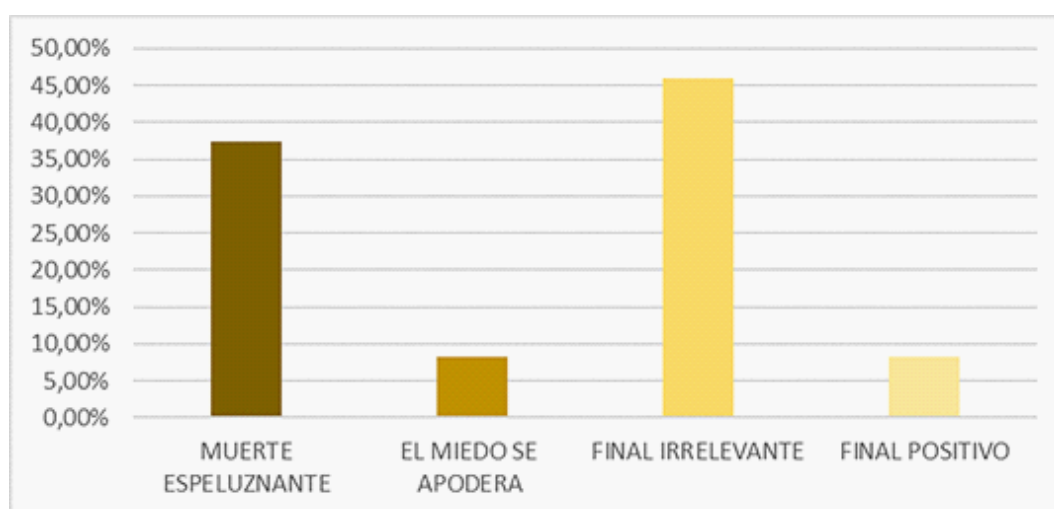


Figura 9. Desenlace para las figuras malvadas principales en la colección clásicos Disney.

En último lugar, llama la atención que la mayoría de figuras malévolas participen en un desenlace irrelevante en las películas como puede ser ir a la cárcel, un hecho que no asegura que una persona se reconvierta y cambie (45,9%). Aun así, otro valor similar equivale a la muerte espeluznante de estas personalidades malvadas (37,5%), esto lo explica Jiménez (2010) indicando que cuanto peores son las actuaciones de las personalidades malvadas más terroríficos son los finales acaecidos para este colectivo. No obstante, es necesario constatar que la muerte tiene también otras funciones en el desarrollo infantil (Cashdan, 2000; Bethelheim y Furió, 1977.).

## Conclusiones

Esta investigación científica concluye que los valores que transmite esta compilación cinematográfica infantil llamada clásicos Disney son:

- La maldad debe de quedar reflejada en los dibujos animados, para qué el público que consume dicho producto establezca una asociación directa entre



esta y las figuras que son diseñadas para desarrollarla. Disney pretende conseguir una maldad maniquea en el plano físico y psicológico.

- La supresión de colores claros y vivos en quienes ejercen la maldad constata que los colores oscuros son un símbolo de la malicia y de la tenebrosidad que se encuentra en los practicantes de la misma.

- La perversidad no está presente únicamente en aquellos animales que poseen una naturaleza salvaje o de seres fantásticos y mitológicos; sino que acontece en las personas normales y corrientes, hombres y mujeres que no necesitan de poderosos y malévolos atributos mágicos para pervertir a toda la comunidad que se antepone a sus planes. Por lo que la maldad se presenta como una actuación altamente perecedera.

- No es necesario que estas figuras perversas posean atributos para cambiar de apariencia o poderes sobrenaturales a través de los cuales sembrar el pánico y depravar a la humanidad. Por lo que potencia la idea de que la malignidad reside en la propia humanidad. Además, la metamorfosis está presente mayormente en las mujeres que Disney asocia con brujas y madrastras, individuos en contra de sus bases cristianas.

- La malevolencia es un rasgo característico e innato a un cierto grupo de personas, es decir, determinados individuos poseen una cierta predisposición a desarrollar comportamientos más egocéntricos, crueles y sombríos. A pesar de considerar la pequeña posibilidad que en otras ocasiones la maldad puede aflorar o ser detonada por hechos o situaciones que provocan un cambio en la personalidad de un sujeto.

- Es complicado considerar que una figura llena de malicia en los filmes experimente un cambio de rol. De tal modo que, en esta colección, se establece un maniqueísmo arquetípico en los dibujos animados.

- Finalmente, esta colección pretende verificar que cualquier actuación en la vida conlleva y genera una serie de consecuencias. De tal modo que, las figuras más perversas son aquellas que sufren unos finales más siniestros y temibles, frente aquellas que experimentan un cambio de rol y desenlaces positivos para su persona.

En suma, esta colección cinematográfica de Walt Disney transmite unas ideas maniqueas para la construcción de la identidad, perpetuando los roles de género y estereotipos culturales que subvierte la persona de la mujer a la del hombre, potenciando los postulados de la religión cristiana, malignificando a la alteridad, al inmigrante, etc. Todo esto, genera unos mensajes inconscientes en cada individuo.

Por ello, se anima a las plantilla docentes de la Educación Infantil a que utilicen estos recursos categorizados como Cultura Visual pero para romper con todos estos clichés y cuestionarse hasta que punto encajan o no en una sociedad occidental actual del s. XXI. Además de ello, es necesario desarrollar en este grupo una inquietud por los productos que coparte con la infancia, cuestionándose de qué manera alguien es "bueno" o "malo", en qué contexto se habla de ello, etc. Una posibilidad derivada de este análisis es: primero identificar cómo recrea Disney la maldad y después, generar con la infancia otro discurso que emana de Disney y que también encierra perversión, como por ejemplo la construcción de un único modelo de sociedad (patriarcal y clasista).

## Referencias bibliográficas

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

Aguaded, J.I. (2015). Cine, sistema educativo, responsabilidad social e influencia en el entorno ciudadano. *Aularia*, 2, 9.

Ambrós, A. y Prats, M. (2008). Modelos femeninos en Las Tres Mellizas. *Cuadernos de Literatura Infantil y Juvenil*, 213, 8.

Aranguren, F., Arguello, R. y Bustamante, B. (2004). Educación y televisión: una convergencia creativa. *Comunicar* 22, 132-136.

Bettelheim, B. y Furió, S. (1977). *Psicoanálisis de los cuentos de hadas*. Barcelona: Crítica.

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

Cantillo, C. (2010). *Análisis de estereotipos sexistas: perpetuación de roles de género en la filmografía de Disney: de la ingenua Blancanieves a la postmoderna Tiana (1937-2009)* (Trabajo de Final de Máster). Universidad de Málaga: España.

Cashdan, S. (2000). *La bruja debe morir. De qué modo los cuentos de hadas influyen en los niños*. Madrid: Debate.

Cedeño, N. (2012). La investigación mixta, estrategia andragógica fundamental para fortalecer las capacidades intelectuales superiores. *Revista Res Non Verba*, 2(2), 17-36.

Coca, A. (2000). A reflection on the development of gender construction in 'classic' Disney films. *Amsterdam Social Science*, 7-20.

Collelldemont, E. y Vilanou, C. (2013). Pensar l'experiència escolar a través d'imatges amb referents objectuals. *Temps d'Educació*, 44, 121-134.

- Cueto, J. (1997). Las malas son tres. *Nosferatu. Revista de cine*, 23, 70-71.
- D'Angelo, E. y Medina, A. (1997). La asamblea en educación infantil: su relación con el aprendizaje y con la construcción de la autonomía. *Revista Investigación en la Escuela*, 33, 79-88.
- Del Arco, I. (2007). Simbolismo y funcionalidad arquitectónica en dos mitos: Blancanieves y Walt Disney. *Culturas Populares. Revista Electrónica*, 5, 1-19 [archivo en línea]. Recuperado de: [https://ebuah.uah.es/dspace/bitstream/handle/10017/19700/simbolismo\\_arco\\_Culturas\\_2007\\_N5.pdf?sequence=1](https://ebuah.uah.es/dspace/bitstream/handle/10017/19700/simbolismo_arco_Culturas_2007_N5.pdf?sequence=1)
- Delval, J. (1994). El concepto de adolescencia. *El desarrollo humano*, 544-548.
- Demarchi, P., Martínez, A., Domínguez, L., Formigoni, D. y Peralta, H. (2014). Representaciones sociales en el cine infantil. Nacionalidad, raza, cultura y clase en "el rey león". *Aposta: Revista de ciencias sociales*, 63, 3-14.
- Dondis, A.D. (1988). *La sintaxis de la imagen*. Barcelona: Ed GG.
- Duek, C., Hedges, D., Muñoz, F. y Tourn, G. (2013). *De Toy Story a Ralph, el demoledor*. X JORNADAS DE SOCIOLOGÍA 20 años de pensar y repensar la sociología Nuevos desafíos académicos, científicos y políticos para el siglo XXI.
- Duncum, P. (2007). Aesthetics, Popular Visual Culture, and Designer Capitalism. *International Journal of Art & Design Education*, 26 (3), 285-295.
- Granado, M. (2003). Educación audiovisual en educación infantil. *Comunicar*, 20, p. 155-158.
- Guichot, V. y Bono, C. (2001). De Blancanieves (1937) a Mulán (1998): análisis de los valores, normas y roles sociales transmitidos a través de las películas de Walt Disney. *La educación de las mujeres: nuevas perspectivas*, 45-52.
- Heller, E. (2004). *Psicología del color: cómo actúan los colores sobre los sentimientos y la razón*. Barcelona: Editorial Gustavo Gili.
- Hernández, F. (2010). *Educación y cultura visual*. Barcelona: Ediciones Octaedro. (Ed. Orig. 1997).
- Huneus, C. e Isella, S. (2000). Los orígenes psicológicos de la maldad grupal en las FF. AA y el orden: necesidad de una continua revisión. *Rev. psiquiatr. salud ment*, 17(4), 191-199.
- Jiménez, Z. (2010). La construcción del villano como personaje cinematográfico. *FRAME*, 6, 285-311.
- López, G. (2010). *Apuntes sobre la pedagogía crítica: su emergencia, desarrollo y rol en la posmodernidad*. Colombia: Atlantic International University, Universidad

Santiago de Cali y Universidad San Buenaventura-Cali.

Martínez, A. (1979). Psicología del color. *Plástica/dinámica*, 35-37.

Martínez-Salanova, E. (2010). Los sistemas educativos en la memoria heterodoxa del cine europeo. *Comunicar*, 18(35), 54.

Muñoz, A. y Di Biase, E.T. (2012). *Barrie, Hook, and Peter Pan: Studies in Contemporary Myth; Estudios sobre un mito contemporáneo*. Cambridge Scholars Publishing.

Núñez, T. y Loscertales, F. (2008). El cine de animación visto en casa: dibujos animados y TV. *Comunicar: revista científica de comunicación y educación*, 16(31), 757-763.

Parodi, F. (2002). *La Cromosemiotica, El significado del color en la comunicación visual* 46-58.

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

Requena, M.D. y Sainz, P. (2009). *Didáctica de la Educación Infantil*. España: Editex.

Rodríguez, J.L. (2015). Los contextos y sus aprendizajes. *Temps d'Educació*, 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, B. (1998). De lo oral a lo escrito y viceversa. *Boletín Cultural y Bibliográfico*, 35(47), 128-129.

Sánchez, M. (2013). La expresión de miedos sociales a través del villano en el cine postclásico: Un análisis del texto narrativo. *Revista Aequitas*, 3, 332.

Tabernero, R. y Calvo, V. (2016). El universo de Maurice Sendak: una nueva manera de representar la infancia. *Cultura, Lenguaje y Representación/Culture, Language and Representation*, 16(2), 85-102.

Wingfield, M. y Karaman, B. (2010). Estereotipos árabes y los educadores americanos. *Early Childhood Equity Alliance/La Alianza para la Equidad Infantil* [archivo en línea]. Recuperado de [http://www.teachingforchange.org/wp-content/uploads/2012/08/ec\\_arabstereotypes\\_spanish.Pdf](http://www.teachingforchange.org/wp-content/uploads/2012/08/ec_arabstereotypes_spanish.Pdf)