

¿Buenos o malos? El concepto de dualidad en figuras Disney

Vicente Monleón 

(Universitat de València — UV, Valencia, España)

RESUMEN – ¿Buenos o malos? El concepto de dualidad en figuras Disney – La cultura visual del cine de animación influye en la construcción de la identidad y desarrollo de la personalidad de quienes pertenecen a la infancia. En dicho proceso el componente ético resulta necesario. Por ello, se analizan de manera mixta las figuras duales de la colección cinematográfica “Los clásicos” Disney. Este análisis rompe con el tradicional binomio maldad-bondad impuesto por la religión cristiana y sirve para introducir la combinación de ambas polaridades en el proceso de enseñanza-aprendizaje de la etapa Educación Infantil. Así se desmitifica el estereotipo clásico que categoriza a las figuras protagonistas como bondadosas y a las antagonistas como perversas.

PALABRAS CLAVE

Cultura visual. Cine de animación. Disney. Dualidad. Educación Infantil.

ABSTRACT – Good or bad? Duality concept in Disney figures – The visual culture of animation cinema influences the construction of the identity and development of the personality of children. In this process, the ethical component is necessary. For this reason, the dual figures from Disney set “The Classics” are analyzed with mixed methods. This analysis breaks with the traditional pairing of badness-goodness imposed by the Christian religion and serves to introduce the combination of both polarities in the teaching-learning process of Early Childhood Education. This demystifies the classic stereotype that categorizes the main figures as kind and the antagonists as perverse.

KEYWORDS

Visual culture. Animation cinema. Disney. Duality. Early Childhood Education.

RESUMO – Bom ou mau? O conceito de dualidade nas figuras Disney – A cultura visual dos filmes de animação influencia a construção da identidade e o desenvolvimento da personalidade daqueles que pertencem à infância. Nesse processo, o componente ético é necessário. Por esse motivo, as duplas figuras da coleção de filmes da Disney “Os Clássicos” são analisadas de forma mista. Esta análise rompe com o tradicional binômio bom-mau imposto pela religião cristã e serve para introduzir a combinação de ambas as polaridades no processo de ensino-aprendizagem da etapa da Educação Infantil. Isso desmistifica o estereótipo clássico que categoriza as figuras principais como amáveis e os antagonistas como perversos.

PALAVRAS-CHAVE

Cultura visual. Animação. Disney. Dualidade. Educação Infantil.

Introducción

Los entornos de aprendizaje se entienden como un concepto permeable y mutable. Estos se modifican a lo largo de la historia de la educación y, de concebirse como un lugar físico ubicado en las escuelas, se extrapola a cualquier otro ámbito que sirve para generar enseñanzas, favorecer procesos y experimentar actitudes. De hecho, tal y como plantean Huerta y Alonso-Sanz (2017) las plantillas docentes deben cambiar la mirada para redescubrir nuevos ambientes que son significativos para el desarrollo integral del alumnado y que, por tanto, se convierten en nuevos entornos de aprendizaje. Esta idea se trabaja desde la Educación Artística, pero se extiende a otras disciplinas como las Ciencias Sociales. Estas apuestan por los términos de desaularización y deslocalización (Mateos, 2008) como medios para generar enseñanzas en contextos reales, directos y significativos; y en ocasiones alejados de las estructuras arquitectónicas de las escuelas convencionales.

Desde un posicionamiento artístico, se centra la atención en la cultura visual entendida como un nuevo entorno educativo para la etapa de Educación Infantil (Monleón, 2017 y 2018). Esta se entiende como un conjunto de imágenes (fijas y/o en movimiento) que son creadas en el plano de la ficción; pero cuyos mensajes, ideologías políticas y discursos encuentran una aplicación en la realidad en la que la audiencia consume dichos productos culturales. De hecho, tal y como comentan Duncum (2009) o Alonso-Sanz (2013a) la cultura visual desdibuja la línea divisoria entre realidad-ficción debido a la cotidianidad con la que se presenta y la manera normalizada con la que la población acostumbra a consumirla. Todo ello, contribuye a que se establezcan nexos de unión entre esta y la parte de la sociedad que la recibe y con la que se siente identificada. De esta manera se rescata el concepto de imaginario que Ramon (2015) menciona en sus estudios de cultura visual en los que toma como referencia grandes firmas como Lladró o Disney para ejemplificar el concepto de cultura visual y relacionarlo con la representación que genera para un grupo poblacional.

También se asume la pasividad como característica que reviste a la cultura visual. En el estudio de Granado (2003) se manifiesta la tendencia generalizada a recibir

de un modo pasivo la información que un imaginario transmite, sin generar un discurso crítico respecto a este. De esta manera, debido a la ausencia de alfabetización visual (Monleón, 2020a) en la gran mayoría de personas adultas – especialmente en el grupo de profesionales de Educación Infantil – se entiende las carencias que presenta el alumnado en dicho tramo de escolarización. Por ello, se incide en la importancia de promover un discurso reflexivo que parte de los posicionamientos de la pedagógica crítica (Escaño, 2016 y 2019; Escaño y Villalba, 2009) – que encuentra sus orígenes en la pedagogía del oprimido (Freire, 1975) – durante el consumo de la cultura visual. Dicha práctica contribuye a la liberación de las imposiciones políticas y sociales que la normatividad asigna a la población, tratando de unificarla.

Otras investigaciones como la de Aranguren, Arguello y Bustamante (2004) o Mendioroz (2005) manifiestan las implicaciones que presenta la cultura visual en el desarrollo de la personalidad y construcción de la identidad de quienes pertenecen al colectivo infantil. De hecho, autores como Monleón (2018) animan a su utilización a través de la propuesta presentada en su publicación. Por ello, las pretensiones de este estudio centran la atención en analizar las identidades – que una productora de animación de alcance mundial, Disney, transmite a lo largo de 60 películas enmarcadas en la colección “Los clásicos” (1937-2016) – a través de sus figuras/personajes. Todo ello, desde el componente dual que caracteriza la existencia humana, que se relaciona con la educación en valores iniciada durante la Educación Infantil y que sirve como base para la construcción de la identidad del alumnado.

Fundamentación teórica

La cultura visual que proviene de la productora Disney influye al colectivo infantil (Asebey, 2011) en lo que respecta a la conformación de identidades que apuestan por las masculinidades en el hombre y las feminidades en la mujer, la heterosexualidad como única opción válida de sexualidad y los roles de género marcados que diferencian ambos grupos sociales (Herraiz, 2010). Desde el nacimiento – y durante los 6 primeros años de infancia – se produce un importante

y constante aprendizaje/desarrollo, nutriéndose de elementos de la cultura occidental como la industria cinematográfica Disney (Dundes, 2001).

Disney contribuye a la educación de quienes son discentes. Giroux (1995) argumenta y apoya esta idea indicando que Disney no solo entretiene, sino que transmite y asienta en el subconsciente de las personas consumidoras unos mensajes sobre los comportamientos sociales occidentales. “A cada objeto representado, significativo, corresponde un significado, fácil de identificar por la sociedad. Son símbolos que nos acompañan durante años, aunque susceptibles a cambios interpretativos” (del Arco, 2007, p. 2).

Hay una tendencia generalizada a investigar la permanencia de roles de género de corte heteropatriarcal en las figuras de esta productora (Cantillo, 2011 y 2015; Monleón, 2020b) y los efectos que presentan cuando los filmes se consumen pasivamente entre niños y niñas. En una menor proporción también preocupan los estudios de clases sociales en el imaginario Disney (Monleón, 2020c). ¿Qué cabida tiene el tratamiento de la dualidad en la creación de personajes Disney?, y/o, ¿de qué manera el binomio bondad-maldad genera arraigos sesgados para la creación de la identidad de cada menor?

Partiendo del posicionamiento cristiano que adopta Disney para la producción de sus largometrajes (Laderman, 2016), se entiende la característica maniquea que reviste a la gran mayoría de figuras de esta compañía de animación. De hecho, así lo comparte Jiménez (2010) con su estudio sobre personajes con maldad en Disney. Frente al maniqueísmo Disney en cuanto a su construcción de figuras perversas se comparte la opinión de autores como Ingwersen e Ingwersen (1990), quienes defienden un mensaje que aboga por la dualidad en la humanidad y su reflejo en parte de las figuras malévolas que Disney imagina, crea y recrea para sus producciones de animación. Es necesario romper con los mensajes de la religión cristiana que focalizan sus esfuerzos por el maniqueísmo de la sociedad. Aprendiendo desde la escuela la dualidad como característica de cada persona en

relación con las circunstancias y del tipo de alteridad con que se cuente. Ayudando a generar empatía en los discursos y actividades de aula.

El marco legal nacional (Loe, 2006; Lomce, 2013) establece que el fin último de la educación consiste en el pleno desarrollo del alumnado, por lo que los elementos del currículo deben centrarse en la consecución de capacidades generales de la etapa de Educación Infantil que intervienen en el desarrollo personal. Concretamente, en el artículo 3 del REAL DECRETO 1630/2006 se establece como capacidad a desarrollar relacionada con la identidad: “Conocer su propio cuerpo y el de los otros, sus posibilidades de acción y aprender a respetar las diferencias” (p. 474), “Adquirir progresivamente autonomía en sus actividades habituales” (p. 474) y “Relacionarse con los demás y adquirir progresivamente pautas elementales de convivencia y relación social, así como ejercitarse en la resolución pacífica de conflictos” (p. 474). También es necesario centrar la atención en el “Área I. El conocimiento de sí mismo y la autonomía personal”. Este ámbito de experiencia hace referencia a la construcción gradual de la propia identidad y de la madurez emocional, al establecimiento de relaciones afectivas con el resto basadas en las normas de convivencia y de la autonomía personal como procesos inseparables y complementarios. Por ello, se analizan las figuras Disney desde el concepto de la dualidad; para desmitificar los mensajes que la productora transmite y que influyen en la construcción de la identidad de quienes pertenecen a la infancia. Precisamente, esta idea coincide con la defendida por Sleeter (2018) en su publicación y que de acuerdo con Aguado, Melero y Gil-Jaerena (2018) contribuyen a la ciudadanía.

Metodología

Este estudio se enmarca en un paradigma sociocrítico (Carbajosa, 2011; Díaz y Pinto, 2017) ya que pretende promover un cambio y una repercusión social que genere un progreso; impulsándolo desde la propia educación. De hecho, surge de una preocupación contextualizada en el marco educativo. Se precisa analizar el concepto de dualidad en la confección de figuras Disney para manifestar los mensajes que recibe el colectivo infantil y que influyen en la confección de su identidad, así como en

el desarrollo de su personalidad. Para ello, se recurre a la triangulación metodológica o combinación de metodologías cuantitativa y cualitativa (Mertens, 2017, Pereira, 2011). De esta manera, se obtiene un conocimiento más amplio y profundo acerca del objeto de estudio y una comprensión integral de este.

Se parte de la colección cinematográfica “Los clásicos” Disney – conjunto de 60 películas producidas entre 1937 y 2016 a quienes se les atribuye dicha nomenclatura por partir en su mayoría de obras de la literatura clásica – y se analizan tomando el concepto de dualidad como referente. Tras un primer visionado se etiquetan los films a partir de los que se posibilita el tratamiento del término en las aulas de Educación Infantil. De manera que, la muestra resultante para esta investigación se compone de un total de 11 audiovisuales que a través de sus figuras y tramas rompen con el binomio maldad-bondad impuesto por la tradición cristiana.

- Clásico 21. *Robin Hood* (Reitherman, 1973).
- Clásico 30. *La bella y la bestia* (Hahn, 1991).
- Clásico 31. *Aladdin* (Clements y Musker, 1992).
- Clásico 33. *Pocahontas* (Pentecost, 1995).
- Clásico 40. *El emperador y sus locuras* (Fullmer, 2000).
- Clásico 42. *Lilo y Stitch* (Spencer, 2002).
- Clásico 43. *El planeta del tesoro* (Clements, Conli y Musker, 2002).
- Clásico 45. *Hermano oso* (Williams, 2003).
- Clásico 54. *¡Rompe Ralph!* (Spencer, 2010).
- Clásico 55. *Frozen: el reino de hielo* (del Vecho y Lasseter, 2013).
- Clásico 56. *6 héroes* (Conli, Lasseter y Reed, 2014).

Con el segundo visionado, se analizan cualitativamente (Shaw, 2003) los discursos y mensajes transmitidos a través de las figuras que manifiestan las conductas duales. También se cuantifican (Ramos, 2015) las diversas variables de

estudio presentando los resultados de manera numérica. Se atiende a las siguientes variables de análisis: robos y auxilios, realeza malvada, figuras protagonistas malvadas, dualidad estética y piratería bondadosa. Asimismo, se recurre a la Investigación Basada en Imágenes (Alonso-Sanz, 2013b) para recoger información sobre todos aquellos datos referentes al concepto de dualidad que se transmiten de una manera visual a través de los fotogramas y secuencias de imágenes de las películas. Los hallazgos también se presentan en una tabla visual de resultados (Marín-Viadel, Roldán y Molinet, 2014) para mostrar de un modo artístico las figuras de los filmes que se relacionan con las variables etiquetadas.

Exposición de resultados

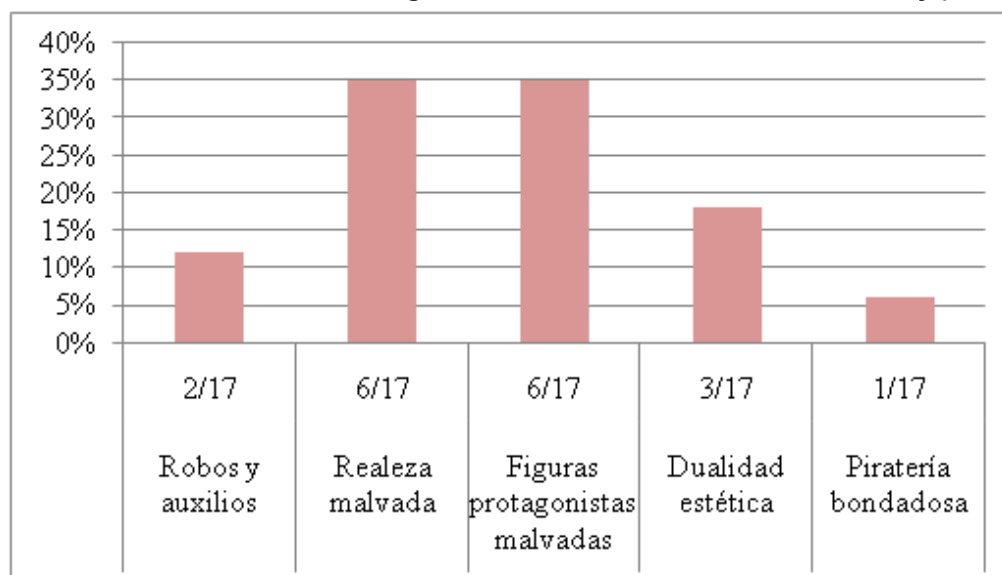
Figura 1 – Tabla visual de resultados. Figuras duales y sus variables en la colección cinematográfica “Los clásicos” Disney (1937-2016). Tabla de elaboración propia¹

Variables	Figuras
Robos y auxilios	
Realeza malvada	
Figuras protagonistas malvadas	

Dualidad estética	
Piratería bondadosa	

Fuente: Elaboración propia.

Figura 2 – Situaciones duales en las figuras de la colección “Los clásicos” Disney (1937-2016)



Fuente: Elaboración propia.

Discusión de resultados

En el conjunto de 11 películas analizadas se etiqueta un total de 17 figuras duales que sirven para introducir dicho concepto en las aulas de Educación Infantil con actividades para fomentar el desarrollo individual de la personalidad de cada menor. Partiendo de investigaciones sobre el concepto de maldad en Disney (Jiménez, 2010; Monleón, 2018) se etiqueta de dicho grupo 6 figuras villanas y 11 protagonistas. Dicha situación le sirve a Disney para romper con los maniqueísmos

y principios cristianos que utiliza con sus primeros largometrajes para la creación de figuras. De hecho, tal y como se aprecia en la exposición de resultados, en los largometrajes más recientes aparece una mayor cantidad de figuras duales. Esta situación es inexistente en el resto de las producciones.

El cambio anotado se inicia con el largometraje *Robin Hood* (Reitherman, 1973). Esta película recrea la historia de vida de Robin Hood y Little John, dos animales del bosque de Sherwood que roban las riquezas del rey Juan – quien previamente se las adueña de la ciudadanía – para retornarlas a la población. De hecho, la esencia de la producción se relaciona con el planteamiento de la estructura social de clases Disney investigada por Monleón (2020b) y la maldad que dicha situación encierra. La figura protagonista de Robin Hood asimila un pensamiento maniqueo en la humanidad. Por ello, únicamente atribuye la maldad a su *alter*. No obstante, su compañero Little John plantea una reflexión y un cuestionamiento sobre la justificación que aportan – auxiliar a la pobreza – a los comportamientos que ejecutan – robar a la monarquía –. De esta manera se materializa: “Lo que sí que me preocupa es si somos gente buena o gente mala por eso de andar robando a los ricos para ayudar a los pobres”.

Figura 3 – Robin Hood y Little John robando al rey Juan y a Sir Hiss



Fuente: *Robin Hood* (Reitherman, 1973).

Una situación similar se presenta con la historia de vida de Aladdin en *Aladdin* (Clements y Musker, 1992). Este es un joven ladrón en la ciudad de Agrabah quien, al no disponer de recursos por la estructura imperial de su territorio y su estatus social, debe robar para subsistir. Disney nuevamente presenta una posibilidad dual en una de sus figuras protagonistas. De esta manera, se introduce en quienes consumen el largometraje la eliminación del binomio maldad-bondad impuesto por la religión (Laderman, 2016). No obstante, debido a la tendencia

maniquea que presenta Disney los comportamientos de Aladdin quedan parcialmente justificados por la finalidad de sus actos: alimentar a una pareja de hermanos huérfanos y ayudar a Jasmine a sobrevivir en las calles de la ciudad.

Figura 4 – Aladdin robando pan y alimentado con este a dos hermanos huérfanos



Fuente: *Aladdin* (Clements y Musker, 1992).

Hay una tendencia en construir las figuras que participan en las tramas atendiendo a unos cánones estéticos. La pretensión consiste en que el colectivo infantil sea capaz de relacionar de una manera visual el prototipo de belleza y realeza con la bondad (Jiménez, 2010). “El malo raramente es guapo [...] por pura convención se supone que su falta de belleza física es un signo de su monstruosidad moral” (Martín, 2002, p. 154) y “la bondad del héroe se manifiesta [...] en su atractivo personal” (Martín, 2002, p. 154) Este estereotipo en la colección “Los clásicos” Disney se desdibuja a finales del siglo XX con la figura de bestia en *La bella y la bestia* (Hahn, 1991) el primer príncipe de la productora que tras demostrar su despotismo e intolerancia es condenado a poseer una apariencia animal. Pese a ser protagonista posee comportamientos carentes de ética social: agresiones de género, gritos, desprestigio hacia quienes le sirven, etc. De hecho, así se comparte con la intervención primera de quien narra la historia: “A pesar de tener todo lo que podía desear el príncipe era egoísta, déspota y consentido”.

Figura 5 – Actos reprochables de bestia



Fuente: *La bella y la bestia* (Hahn, 1991).

De una manera similar aparece dicho componente dual en la reina Elsa de *Frozen: el reino de hielo* (del Vecho y Lasseter, 2013). Esta figura es la protagonista de la trama. No obstante, no cumple con la normatividad occidental que debe destinarse al prototipo de mujer de la postcolonización. Ella posee poderes para provocar nevadas que en dos ocasiones dañan la integridad física de su hermana Anna. Estos ejemplos – relacionados con las características de las hechiceras y brujas que por atentar contra la religión se corresponden a las villanas de las películas (Jiménez, 2010; del Arco, 2007) – conllevan a que la propia población de su reino dude de su bondad.

Figura 6 – Elsa atacando a su hermana Anna



Fuente: *Frozen: el reino de hielo* (del Vecho y Lasseter, 2013).

El resto de las figuras pertenecientes a la realeza Disney y etiquetadas como duales se corresponden en la trama de las historias con villanos principales y secundarios. Esta decisión contribuye a la ruptura de la estructura social de clases de corte estamental y de la defensa única de la monarquía como forma de control social (Monleón, 2020b). Asimismo, las historias de vida de dichos personajes cuestionan el posicionamiento jerárquico e inmovilista que autores como Digón (2006) destinan a Disney. El príncipe Achmed es una figura malvada secundaria en el largometraje *Aladdin* (Clements y Musker, 1992) quien a pesar de disponer de recursos económicos para formarse carece de educación y valores sociales. Por ello, trata de azotar a Aladdin y a la pareja de hermanos huérfanos cuando interrumpen su marcha por la ciudad de Agrabah. De hecho, esta figura se identifica estéticamente con su condición de villano ya que de acuerdo con el estudio de Jiménez (2010) su apariencia presenta rasgos orientales que Disney utiliza para sublevar a la cultura árabe y culpabilizarla de las catástrofes del mundo occidental. Este componente estético desaparece con el resto de los ejemplos. El

rey Candy en *¡Rompe Ralph!* (Spencer, 2010) posee un componente dual al cuidar a su reino cibernético, pero desprestigiar a Vanellope y culpabilizarla de ser un error de programación. Una situación similar se presenta con el villano principal, el príncipe Hans, y secundario, el duque de Weselton, en *Frozen: el reino de hielo* (del Vecho y Lasseter, 2013) quienes actúan contra Elsa tras descubrir su no normatividad. Sus actuaciones se relacionan con sus pretensiones de proteger a la sociedad de los poderes incontrolables de la reina, pero también con sus inquietudes de ascender al trono.

Figura 7 – Actuaciones perversas en la monarquía Disney



Fuente: (de izquierda a derecha y de arriba a abajo) *Aladdin* (Clements y Musker, 1992), *¡Rompe Ralph!* (Spencer, 2010) y *Frozen: el reino de hielo* (del Vecho y Lasseter, 2013).

Asimismo, se presenta una serie de protagonistas con actitudes malvadas que contradicen el maniqueísmo clásico Disney (Jiménez, 2010). Estas figuras ayudan a entender el componente dual en la existencia humana y la valoración de las actuaciones como positivas o negativas partiendo del posicionamiento que se adopte. Por ejemplo, John Smith en *Pocahontas* (Pentecost, 1995) se presenta desde discursos colonizadores como una figura significativa en la expansión del mundo europeo por el continente americano. No obstante, adoptando la mirada de la población indígena – quien sufre dicha sublevación – se entiende el componente perverso en el personaje tras desarrollar acciones contra los derechos de la humanidad. Esta situación se relaciona con la propuesta de desconolización – partiendo de la conolización – que plantea Escaño (2019) en su publicación.

Figura 8 – Colonizando el territorio norteamericano



Fuente: *Pocahontas* (Pentecost, 1995).

Otra figura protagonista a quien se le atribuyen comportamientos carentes de ética social es Kuzco en *El emperador y sus locuras* (Fullmer, 2000). Algunos de sus actos reprochables consisten en: lanzar por la ventana a un anciano por interrumpirle en su baile, pretender destruir la aldea de Pacha para construir su palacete de verano y/o con sus comentarios homofóbicos respecto al beso entre dos hombres: “Fue algo repugnante [...]”. Podríamos habernos olvidado de ese beso de la vida”. No obstante, su componente dual lo potencia el aldeano Pacha quien confía en el aspecto bondadoso en la humanidad. Así lo comparte con las siguientes intervenciones: “aunque intente negarlo sé que hay algo bueno en él”, “¿has cambiado de idea?, porque eso supondría que estás haciendo algo bueno por los demás” y “lo sabía, había algo de bondad en ti”. De hecho, también se materializa la bondad en el personaje con acciones como salvar la vida de Pacha o reubicar su casa de verano para asegurar el hogar de las familias de la montaña.

Figura 9 – Actuaciones de Kuzco en contra de la ciudadanía

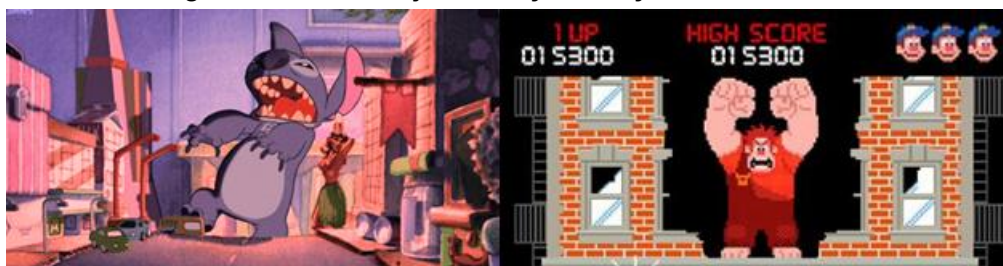


Fuente: *El emperador y sus locuras* (Fullmer, 2000).

Otra gama de protagonistas es presentada directamente con personalidades perversas. Stitch en *Lilo y Stitch* (Spencer, 2002) se define como un experimento científico diseñado para destruir. No obstante, el consejo intergaláctico contempla la posibilidad de dualidad en la figura. Así se comparte: “experimento 626 danos alguna señal de que nos entiendes, muestra ante el consejo que en tu interior hay algo

bueno”. También por parte de Lilo, la niña hawaiana que lo adopta como mascota: “este es tu nivel de maldad, demasiado alto para alguien de tu tamaño..., tendremos que arreglarlo”. Así se presenta también con Rompe Ralph en *¡Rompe Ralph!* (Spencer, 2010). Este personaje es un villano en el juego virtual “Repara Félix Junior” ya que su rol consiste en demoler todo aquello que Félix debe reparar. De hecho, la trama del largometraje consiste en una serie de actuaciones que Ralph lleva a cabo para ser considerado como ser dual y así se muestra con la última intervención del filme: “ahora sé que no necesito una medalla para ser bueno porque si le caigo bien a esa pequeña tan malo no puedo ser”.

Figura 10 – Personajes Disney destruyendo escenarios



Fuente: (de izquierda a derecha) *Lilo y Stitch* (Spencer, 2002) y *¡Rompe Ralph!* (Spencer, 2010).

Se centra la atención en el componente dual de dos personajes protagonistas de esta colección. Por un lado, Kenai en *Hermano oso* (Williams, 2003) quien tras asesinar a una osa asume el rol de madre de su cría. De hecho, su dualidad se especifica cuando debe contar a Koda que él mismo es el asesino de su progenitora: “¿recuerdas la historia que contaste anoche?, yo tengo que contarte otra; es sobre un hombre y un oso también, pero sobre todo sobre un monstruo, un monstruo que hizo una cosa tan mala...”. Por otro lado, Jim Hawkins en *El planeta del tesoro* (Clements, Conli y Spencer, 2002) como adolescente problemático.

Figura 11 – Comportamiento dual de Kenai



Fuente: *Hermano oso* (Williams, 2003).

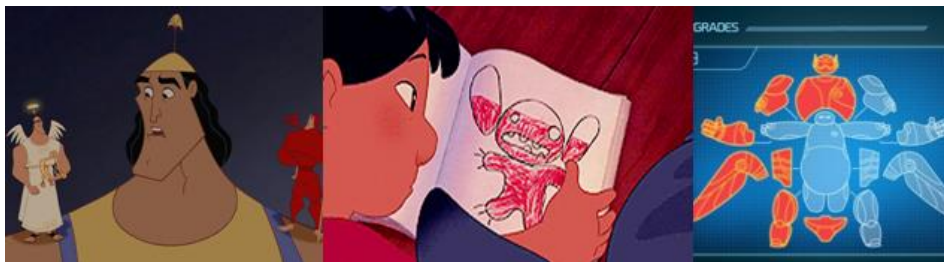
Figura 12 – Comportamiento dual de Jim Hawkins



Fuente: *El planeta del tesoro* (Clements, Conli y Musker, 2002).

Se rescata un componente estético que manifiesta de una manera visual el concepto de dualidad en Disney (Monleón, 2020a). Kronk en *El emperador y sus locuras* (Fullmer, 2000) aparece junto al dibujo de un ángel y demonio como ejemplificación de su conciencia. En *Lilo y Stitch* (Spencer, 2002) Lilo dibuja una silueta de Stitch en la que se comparte el nivel de maldad que posee dicho extraterrestre. Asimismo, en *6 héroes* (Conli, Lasseter y Reed, 2014) Hiro diseña una memoria para Baymax a través de la que es posible modificar su comportamiento. Estos ejemplos visuales resultan significativos para que el colectivo infantil se conciencie del componente dual de la existencia humana.

Figura 13 – Estética de la dualidad en Disney



Fuente: (de izquierda a derecha) *El emperador y sus locuras* (Fullmer, 2000), *Lilo y Stitch* (Spencer, 2002) y *6 héroes* (Conli, Lasseter y Reed, 2014).

Con todo, se presenta a John Silver en *El planeta del tesoro* (Clements, Conli y Musker, 2002) como villano principal que posee un componente dual y rompe así con el maniqueísmo de la maldad Disney (Jiménez, 2010; Monleón, 2018). Este se etiqueta como un pirata bondadoso ya que, a pesar de sus pretensiones económicas con respecto a la atribución de tesoros, desarrolla sentimientos de afecto y cariño hacia el joven Jim Hawkins. De hecho, adopta un rol paternal tras ser conocedor de la ausencia de dicha figura en el chico. Así lo

comparte: “creo que me estoy pasando Morfi, dentro de poco dirán que me he vuelto un blando”.

Figura 14 – Vínculo afectivo entre John Silver y Jim Hawkins



Fuente: *El planeta del tesoro* (Clements, Conli y Musker, 2002).

Todas las situaciones presentadas a través de dichas figuras resultan de utilidad para promover actividades en Educación Infantil que contribuyan a la confección de la identidad y al desarrollo de la personalidad de cada menor (Loe, 2006; Lomce, 2013; Real Decreto 1630/2006).

Conclusiones

Tras la revisión crítica de largometrajes de la colección “Los clásicos” Disney (1937-2016), el análisis de figuras duales en dicha productora y la exposición de las situaciones que difunden el concepto de dualidad, se permite una aproximación reflexiva que de base en las aulas de Educación Infantil a propuestas didácticas para potenciar el desarrollo de la personalidad y confección de la identidad del colectivo infantil. También se facilita una lectura crítica de películas Disney a profesionales de la educación carentes de alfabetización visual que les sirva de guía previamente a la utilización de estas de una manera activa con su alumnado. Asimismo, se concluye con las posibilidades que presentan dichas figuras como ejemplos para romper con mensajes tradicionales en Disney que atentan contra el progreso social. A través de estos/as personajes se genera una aproximación a la ruptura de la estructura social de clases y a la separación de los conceptos unidireccionales que forman el binomio cristiano de maldad-bondad.

Notas

- ¹ Las figuras presentadas en esta tabla visual de resultados se referencian al pie de página para evitar la saturación de información verbal en la misma.
- ² Figura 1. Robin Hood y Little John. Fuente: *Robin Hood* (Reitherman, 1973).
- ³ Figura 2. Aladdin. Fuente: *Aladdin* (Clements y Musker, 1992).
- ⁴ Figura 3. Bestia. Fuente: *La bella y la bestia* (Hahn, 1991).
- ⁵ Figura 4. El príncipe Achmed. Fuente: *Aladdin* (Clements y Musker, 1992).
- ⁶ Figura 5. El rey Candy. Fuente: *¡Rompe Ralph!* (Spencer, 2010).
- ⁷ Figura 6. Elsa. Fuente: *Frozen: el reino de hielo* (del Vecho y Lasseter, 2013).
- ⁸ Figura 7. El príncipe Hans. Fuente: *Frozen: el reino de hielo* (del Vecho y Lasseter, 2013).
- ⁹ Figura 8. El duque de Weselton. Fuente: *Frozen: el reino de hielo* (del Vecho y Lasseter, 2013).
- ¹⁰ Figura 9. John Smith. Fuente: *Pocahontas* (Pentecost, 1995).
- ¹¹ Figura 10. Kuzco. Fuente: *El emperador y sus locuras* (Fullmer, 2000).
- ¹² Figura 11. Stitch. Fuente: *Lilo y Stitch* (Spencer, 2002).
- ¹³ Figura 12. Jim Hawkins. Fuente: *El planeta del tesoro* (Clements, Conli y Musker, 2002).
- ¹⁴ Figura 13. Kenai. Fuente: *Hermano oso* (Williams, 2003).
- ¹⁵ Figura 14. Rompe Ralph. Fuente: *¡Rompe Ralph!* (Spencer, 2010).
- ¹⁶ Figura 15. Kronk. Fuente: *El emperador y sus locuras* (Fullmer, 2000).
- ¹⁷ Figura 16. Stitch. Fuente: *Lilo y Stitch* (Spencer, 2002).
- ¹⁸ Figura 17. Baymax. Fuente: *6 héroes* (Conli, Lasseter y Reed, 2014).
- ¹⁹ Figura 18. John Silver. Fuente: *El planeta del tesoro* (Clements, Conli y Musker, 2002).

Referencias

- AGUADO, Teresa; MELERO, Héctor S.; GIL-JAURENA, Inés. Espacios y prácticas de participación ciudadana. Propuestas educativas desde una mirada intercultural. *RELIEVE*, v. 24, n. 2, p. 1-21, 2018.
- ALONSO-SANZ, Amparo. Mafalda y los educadores de museos. Estrategias de creación didáctica a partir de la cultura visual infantil. *Journal for Educators, Teachers and Trainers*, v. 5, n. 1, p. 19-30, 2013a.
- ALONSO-SANZ, Amparo. A favor de la Investigación Plural en Educación Artística. Integrando diferentes enfoques metodológicos. *Arte, Individuo y Sociedad*, v. 25, n. 1, p. 111-120, 2013b.
- ARANGUREN, Fernando; ARGUELLO, Rodrigo; BUSTAMANTE, Borys. Educación y televisión: una convergencia creativa. *Comunicar*, v. 22, p. 132-136, 2004. Disponible en: <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=15802220> Acceso em: 12 abr. 2023.
- ASEBEY, Ana María del Rosario. Disney en la aculturación de la niñez latinoamericana. *Revista de Psicología Trujillo*, v. 13, n. 2, 241-251, 2011.
- CANTILLO, Carmen. Análisis de la representación femenina en los medios. El caso de las princesas Disney. *Making of: Cuadernos de cine y educación*, v. 78, p. 51-61, 2011.
- CANTILLO, Carmen. Del cuento al cine de animación: semiología de una narrativa digital. *Revista de Comunicación de la SEECI*, v. 38, p. 133-145, 2015.

CARBAJOSA, Diana. Debate desde paradigmas en la evaluación educativa. *Perfiles Educativos*, v. 132, n. 33, p. 183-191, 2011.

CLEMENTS, Ron; CONLI, Roy; MUSKER, John. (productores); CLEMENTS, Ron; MUSKER, John. (directores). *El planeta del tesoro* [Cinta cinematográfica]. Estados Unidos: Walt Disney Pictures y Walt Disney Feature Animation, 2002.

CLEMENTS, Ron; MUSKER, John. (productores); CLEMENTS, Ron; MUSKER, John. (directores). *Aladdin* [Cinta cinematográfica]. Estados Unidos: Walt Disney Pictures y Walt Disney Feature Animation, 1992.

CONLI, Roy; LASSETER, John; REED, Khristina. (productores); HALL, Don; WILLIAMS, Chris. (directores). *6 héroes* [Cinta cinematográfica]. Estados Unidos: Walt Disney Animation Studios, 2014.

DEL ARCO, Iván. Simbolismo y funcionalidad arquitectónica en dos mitos: Blancanieves y Walt Disney. *Culturas Populares. Revista Electrónica*, v. 5, p. 1-19, 2007.

DEL VECHO, Paul; LASSETER, John (productores); BUCK, Chris; LEE, Jennifer. (directores). *Frozen: El reino de hielo* [Cinta cinematográfica]. Estados Unidos: Walt Disney Animation Studios y Walt Disney Pictures, 2013.

DÍAZ, Carmita; PINTO, María de Lourdes L. Vulnerabilidad educativa: Un estudio desde el paradigma sociocrítico. *Praxis educativa*, v. 21, n. 1, p. 46-54, 2017.

DIGÓN, Patricia. El caduco mundo de Disney: propuesta de análisis crítico en la escuela. *Comunicar*, v.26, p. 163-169, 2006.

DUNCUM, Paul. Toward a Playful Pedagogy: Popular Culture and the Pleasures of Transgression. *Studies in Art Education*. v. 50, n. 3, p. 232-244, 2009.

DUNDES, Lauren. Disney's modern heroine Pocahontas: revealing age-old gender stereotypes and role discontinuity under a façade of liberation. *The Social Science Journal*, v. 38, n. 3, p. 353-365, 2001.

ESCAÑO, Carlos. Colonizar y Decolonizar la Red (4 Fases). *Iberoamérica Social: Revista-red de estudios sociales*, v. 4, n. 6, p. 28-29, 2016.

ESCAÑO, Carlos. La mirada como acto político. El cine y otros audiovisuales como herramientas educativas de (re)construcción del mundo. *EARL. Educación Artística Revista de Investigación*, v. 10, p. 251-261, 2019.

ESCAÑO, Carlos; VILLALBA, Sergio. *Pedagogía crítica artística*. Sevilla: Diferencia, 2009.

FREIRE, Paulo. *Pedagogía del oprimido*. Madrid: Siglo XXI, 1975.

FULLMER, Randy (productor); DINDAL, Mark. (director). *El emperador y sus locuras* [Cinta cinematográfica]. Estados Unidos: Buena Vista Distribution, 2000.

GIROUX, Henry. Animating youth: The Disneyfication of children's culture. *Socialist Review*, v. 24, p. 23-55, 1995.

GRANADO, Manuel. Educación audiovisual en educación infantil. *Comunicar*, v. 20, p. 155-158, 2003.

HAHN, Donald (productor); TROUSDALE, Gary; WISE, Kirk. (directores). *La bella y la bestia* [Cinta cinematográfica]. Estados Unidos: Walt Disney Pictures y Walt Disney Feature Animation, 1991.

HERRAIZ, Fernando. Educación Artística y estudios de la masculinidad. Desde 'la investigación sobre chicos y hombres' hacia 'el estudio con chicos y chicas en torno a las masculinidades'. *Revista iberoamericana de educación*, v. 52, n. 5, p. 1- 12, 2010.

HUERTA, Ricard; ALONSO-SANZ, Amparo. (2017). Redescobrir els entorns educatius. In: HUERTA, Ricard; ALONSO-SANZ, Amparo (Eds.). *Nous entorns d'aprenentatge per a les arts i la cultura*. València: Tirant Humanidades, 2017. p. 11-15.

INGWERSEN, Niels; INGWERSEN, Faith. A Folktale/Disney Approach. *Scandinavian Studies*, v. 62, p. 412-415, 1990.

JIMÉNEZ, Zoraida. La construcción del villano como personaje cinematográfico. *FRAME*, v. 6, p. 285-311, 2010.

LADERMAN, Gary. The Disney Way of Death. *Journal of the American Academy of Religion*, v. 68, n. 1, p. 27-46, 2016.

Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación (LOE).

Ley Orgánica 8/2013, de 9 de diciembre, para la mejora de la calidad educativa (LOMCE).

MARÍN-VIDEL, Ricardo; ROLDÁN, Joaquín; MOLINET, Xavier. *Fundamentación, criterios y contextos en investigación basada en Artes e Investigación Artística*. Granada: Universidad de Granada, 2014.

MARTÍN, Sara. *Monstruos al final del Milenio*. Madrid: Imágica Ediciones, 2002.

MATEOS, Julio. *La construcción del código pedagógico del entorno. Genealogía de un saber escolar* [Tesis Doctoral]. Salamanca: Universidad de Salamanca, 2008.

MENDIOROZ, Ana María. 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*, v. 27, n. 1, p. 11-23, 2015.

MERTENS, Donna. Transformative Paradigm Mixed Methods and Social Justice. *Journal of Mixed Methods Research*, v. 1, n. 3, p. 212-252, 2007.

MONLEÓN, Vicente. "El mano no gana". Experiencia educativa sobre villanos y villanas de la cultura visual infantil. *Matéria Prima*, v. 6, n. 3, p. 18-26, 2018.

MONLEÓN, Vicente. ¿Y la pedagogía Disney? Trabajando hacia una educación audiovisual de calidad. *Artyhum, Monográfico 1: Humanidades Digitales y Pedagogías Culturales*, 2020a. p. 135-155.

MONLEÓN, Vicente. El mantenimiento de una estructura social de clases a través de los largometrajes de la colección "Los clásicos" Disney (1937-2016). *Communiars*, v.3, p. 76-94, 2020b.

MONLEÓN, Vicente. "Princesitas" con diversidad funcional. Una aproximación crítica a la opresión de realza femenina en la colección cinematográfica "Los clásicos" Walt Disney (1937-2016) y el contra-discurso creado por la obra artística de Alessandro Palombo. *Artseduca*, v. 26, p. 46-59, 2020c.

MONLEÓN, Vicente. La cultura visual entesa com un nou entorn d'aprenentatge a l'etapa d'educació infantil. En R. Huerta y A. Alonso-Sanz (Eds.). *Nous entorns d'aprenentatge per a les arts i la cultura*. València: Tirant Humanidades, 2017. p. 159-169.

PENTECOST, James (productor); GABRIEL, Mike; GOLDBERG, Eric (directores). *Pocahontas* [Cinta cinematográfica]. Estados Unidos: Walt Disney Pictures, 1995.

PEREIRA, Zulay. Los diseños de método mixto en la investigación en educación: Una experiencia concreta. *Revista electrónica educare*, v. 15, n.1, p.15-29, 2011.

RAMON, Ricardo. Industria, cultura popular y estéticas de la inocencia. Disney, Lladro y las Fallas de València. *Millars. Espai i historia*, v. 38, n. 1, p. 197-222, 2015.

RAMOS, Carlos Alberto. Los paradigmas de la investigación científica. *Av. Psicol.*, v. 23, n. 1, p. 9-17, 2015.

REAL DECRETO 1630/2006, de 29 de diciembre, por el que se establecen las enseñanzas mínimas del segundo ciclo de Educación Infantil.

REITHERMAN, Wolfgang. (productor); REITHERMAN, Wolfgang. (director). *Robin Hood* [Cinta cinematográfica]. Estados Unidos: Walt Disney Productions, 1973.

SHAW, Ian. *Introducción a los métodos cualitativos*. Barcelona: Paidós, 2003.

SLEETER, Christine. La transformación del currículo en una sociedad diversa: ¿quién y cómo se decide el currículo? *RELIEVE*, v. 24, n. 2, p. 1-12, 2018.

SPENCER, Clark (productor); DEBLOIS, Dean; SANDERS, Chris. (directores). *Lilo y Stitch* [Cinta cinematográfica]. Estados Unidos: Walt Disney Pictures, 2002.

SPENCER, Clark (productor); MOORE, Rich (director). *¡Rompe Ralph!* [Cinta cinematográfica]. Estados Unidos: Walt Disney Animation Studios, 2012.

WILLIAMS, Chris (productor); BLAISE, Aaron; WALKER, Robert (directores). *Hermano oso* [Cinta cinematográfica]. Estados Unidos: Disney, 2003.

Vicente Monleón

Doctor en Didácticas Específicas (Artes Visuales) por la Universitat de València. Máster en Investigación en Didácticas Específicas (Artes Visuales) en la Universidad de Valencia. Grado en Maestro en Educación Infantil y Primaria (Artes y Humanidades) en la Universidad de Valencia con Premio Extraordinario en la segunda titulación.

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

E-mail: vicente.monleon.94@gmail.com.

Currículo: <https://vicentemonleonoliva.blogspot.com/p/pagina-principal.html>

Recebido en: 03 de agosto de 2023
Acceptado en: 05 de diciembre de 2023

