

ESPACIOS DEL MAL. ESTUDIO ARTÍSTICO SOBRE LOS LUGARES QUE HABITAN LAS MUJERES VILLANAS EN LAS PELÍCULAS CLÁSICAS DE ANIMACIÓN DISNEY

SPACES OF EVIL. AN ARTISTIC STUDY OF THE PLACES INHABITED BY FEMALE VILLAINS IN CLASSIC DISNEY ANIMATED FILMS

VICENTE MONLEÓN OLIVA

(CEIP Benjamín Benlloch-Manises)

RESUMEN

Se plantea la necesidad de analizar y revisar críticamente los espacios que habitan las villanas de la colección de clásicos Disney para visibilizar la influencia que ejercen en cuanto a construcción maniquea de la maldad. Para ello, se efectúa una Investigación Basada en Imágenes enmarcada como metodología de corte cualitativo. Así se presentan espacios arquitectónicos (exteriores e interiores) y naturales vinculados con la estética del mal. También otros más privados como los dormitorios, los cuales contribuyen a la perduración de roles de género sexistas.

Palabras clave: Cultura visual, cinematografía de animación, Disney, maniqueísmo, villanas, espacio.

ABSTRACT

This article considers the need to analyse and critically review the spaces inhabited by female villains in Disney's collection of classics in order to highlight the influence they exert in terms of the Manichaeic construction of evil. To this end, Image-Based Research is carried out within the framework of a qualitative methodology. Thus, architectural (exterior and interior) and natural spaces linked to the aesthetics of evil are presented. Other more private spaces such as bedrooms, which contribute to the perpetuation of sexist gender roles, are also presented.

Key words: Visual culture, animated films, Disney, Manichaeism, female villains, space.

RESUM

ESP AIS DEL MAL. ESTUDI ARTÍSTIC SOBRE ELS LLOCS QUE HABITEN LES DONES VILLANES A LES PEL·LÍCULES CLÀSSIQUES D'ANIMACIÓ DISNEY

Es planteja la necessitat d'analitzar i revisar críticament els espais que habiten les vilanes de la col·lecció de clàssics Disney per visibilitzar la influència que exerceixen quant a construcció maniquea de la maldat. Per fer-ho, s'efectua una investigació basada en imatges emmarcada com a metodologia de tall qualitatiu. Així, es presenten espais arquitectònics (exterior i interior) i naturals vinculats amb l'estètica del mal. També altres de més privats com els dormitoris, els quals contribueixen a la perduració de rols de gènere sexistes.

Paraules clau: Cultura visual, cinematografia d'animació, Disney, maniqueisme, vilanes, espai.

INTRODUCCIÓN

La cultura visual se define como el conjunto de realidades perceptibles sensorialmente a través de la visión y que afectan la cotidianidad de la humanidad consumidora de sus integrantes, a tal efecto, las imágenes. Estas modelan la manera de pensar, repensar, vivir y relacionarse de las personas (Monleón, 2018a: 19). El concepto se origina en las áreas del conocimiento de la Estética y de la Historia del Arte; teniendo como objetivo interpretar de forma sistemática las figuras creadas de manera artificial a lo largo de la historia y desde la antigüedad (Hernán Errázuriz, 2015: 48-49).

Las artes visuales incluyen diferentes tipos de cultura visual como es la triada clásica compuesta de escultura, pintura y arquitectura. También el diseño a través de diferentes técnicas y soportes: televisión, publicidad, cinematografía, animación y/o cartelería. Todo este conjunto de imágenes atienden a

una difusión continua y masiva en la cotidianidad de la ciudadanía (Alonso-Sanz, 2014: 280-281). De hecho, la comunidad de habitantes es capaz de comunicarse por medio de estas. Por tanto, se insta en perseguir una alfabetización audiovisual (González-Fernández, Ramírez-García y Salcines-Talledo, 2018: 303) para alcanzar el máximo control sobre estas en cuanto a codificación y decodificación, expresión e interiorización, consumo y producción.

De todo este conjunto, se atiende al cine como arte y técnica (Ruíz, 2013: 151). Este es un ejemplo de narración de historias –denominadas tramas– mediante la proyección de imágenes; utilizando como método el efecto rápido y sucesivo de fotogramas para crear la ilusión del movimiento. Atendiendo al componente artístico que encierra el cine se entiende este como la forma en la que las sociedades narran problemáticas, coyunturas o circunstancias a través del discurso visual.

Se destaca una pluralidad de géneros en el cine en base al estilo, temática, intencionalidad, audiencia consumidora, forma de producción, etc.; resultando, por tanto, la cinematografía de animación –sobre la que se centra la atención en esta investigación–, comercial, policíaco, de acción, de ciencia ficción, romántico, documental, experimental, entre otros. Atendiendo al cine de animación (Duran, 2016: 11-13)

se destaca la relevancia que adquiere la productora Disney a lo largo de más de un siglo de andadura (Montoya Rubio, 2018: 179).

[...] The Walt Disney Company ha adaptado a la gran pantalla algunos de los cuentos de hadas más conocidos, relatos antiquísimos de los que existen numerosas versiones en diferentes idiomas. Varios de estos largometrajes, agrupados bajo el término de "clásicos Disney", están protagonizados por princesas, instaurando así un estereotipo que, durante mucho tiempo, se ha caracterizado por perpetuar una visión conservadora de la mujer. Hermosa, optimista, grácil y virtuosa, la princesa Disney parece oponerse a aceptar su destino, precisando en gran medida de la ayuda de una figura masculina, el príncipe azul, que terminará rescatándola en numerosas ocasiones. (Cambra, 2023: 43)

Disney se caracteriza por ser una compañía de animación norteamericana que desde su comienzo a principios del s. XX difunde en sus creaciones un sentimiento paternalista, americanizado y colonialista con respecto a la perduración de roles de género, estereotipos sexuales, pormenorización de alteridades y colectivos diversos, opaci-

dad al reino animal y vegetal, etc. (Monleón, 2020a: 151-153). No obstante, consigue ganarse una clientela fija conforme al transcurso de las décadas, ya que –aunque de forma superficial– actualiza sus discursos y se adapta a las nuevas técnicas de animación en cuanto a producción (Perera y Bautista, 2019: 137). Se destaca el componente maniqueo al que atiende Disney en la construcción de sus figuras perversas (Monleón, 2018b: 144-146, Monleón, 2020b: 162-163, Monleón, 2022: 29-30); ya que a través de una estética estereotipada con respecto al imaginario del mal pretende moralizar a la sociedad consumidora.

Este elemento maniqueo en cuanto a binomio ético de bondad-maldad y prácticamente difícil de desdibujar en sus figuras se analiza a través de una gran cantidad de producción científica. No obstante, el componente fundamental de dichos estudios se centra en atender al concepto de "maldad" estético y ético en las figuras. En dichas investigaciones, queda en el olvido el análisis de otros aspectos como el contexto físico-espacial (Ferrer Rosillo, 2022: 108-109) en el que se desenvuelve el grupo de personajes con connotaciones perversas y la influencia presumible que este ejerce con respecto a la perduración del maniqueísmo. Por ello, con esta investigación se pone en valor el concepto de espacio (Licona Valencia, 2014: 21-23) el cual se define

como el lugar en el que las personas desarrollan sus tareas; a través del cual descubren la orientación, organización y estructuración de los objetos y habitantes en relación a la identidad propia y el lugar que ocupan.

El objetivo principal de la investigación consiste en indagar y revisar críticamente los espacios y lugares que habitan las villanas principales de la colección "los clásicos" de Disney; y valorar la contribución que estos ejercen para perdurar el componente maniqueo en dichas figuras de animación. Para la obtención de dicha meta, se procede a un desglose de secundarios:

- Estudiar la estética vinculada a la maldad maniquea que encierran los espacios exteriores (estructuras arquitectónicas y ambientes naturales) habitados por las villanas clásicas Disney.
- Analizar los espacios privados utilizados (dormitorios y habitaciones) por dichas figuras antagónicas y la manera en la que estos se entienden y contribuyen a extender la identidad más personal y particular de cada una.
- Atender a la relación estereotipada y sexista en la construcción de la villana Disney en función de los espacios por los que deambula y a la finalidad de los mismos; centrando el interés en la brujería y hechicería.

- Visibilizar los medios de transporte como espacios habitados y utilizados por las figuras villanas principales Disney y que atienden a una extensión de su personalidad malévola.

El proceso investigativo planteado atiende al criterio epistemológico socio-crítico (Díaz López, Pinto Loría, 2017: 47), ya que se inquiriere en una realidad concreta y tras el análisis de la misma, se pretende generar y ampliar el campo del conocimiento en cuanto a maniqueísmo y perversidad en el audiovisual de animación; despertando así una conciencia colectiva que contribuya al cuestionamiento activo de discursos visuales impuestos por los medios de comunicación de masas como el cine de dibujos animados. Para ello, también se parte de los postulados de la pedagogía crítica (Platero Méndez, 2014: 67) y de la sospecha.

Metodológicamente se atiende al tipo cualitativo (Mérida Serrano, Heras Peinado, 2021: 187). Este se presenta como holístico y se centra en la interpretación y en la comprensión del discurso. Para ello, se utilizan datos subjetivos, reales y cercanos al objeto de estudio. Concretamente, se plantea una IBI o Investigación Basada en Imágenes (Alonso-Sanz, 2013: 114-115), ya que a partir de las creaciones audiovisuales Disney con respecto a los contextos espaciales habitados por las villanas principales, se

pretende visibilizar su componente maniqueo. Este tipo de metodología se encuentra a medio camino con la Investigación Basada en las Artes (Huerta, 2022: 30-32) o estudios artísticos. “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” (Huerta, Domínguez, 2014: 21).

En cuanto a la muestra de estudio se parte de la colección cinematográfica “los clásicos” Disney, un conjunto de películas de animación producidas entre 1937 y 2022 compuesta por un total de 63 largometrajes de dibujos animados y otros dos clásicos honoríficos más. De todos estos, se seleccionan únicamente para el estudio aquellos que presentan a mujeres villanas principales en los mismos y a los espacios en los que estas se desenvuelven.

Tabla 1

PELÍCULA	VILLANA PRINCIPAL	ESPACIOS PRIVADOS VINCULADOS CON LA MALDAD
<i>Blancanieves y los siete enanitos (Snow white and the seven dwarfs, Walt Disney, 1937)</i>	La reina Grimhilde	Castillo (exterior) Salón del trono Escaleras al laboratorio Dormitorio particular (espejo) Laboratorio
	La bruja de Blancanieves	Laboratorio Mazmorras Canal del río
<i>La Cenicienta (Cinderella, Walt Disney, 1950)</i>	Lady Tremaine	Mansión (exterior) Sala de estar Dormitorio particular Entrada al domicilio Sala de música
<i>Alicia en el país de las maravillas (Alice in wonderland, Walt Disney, 1951)</i>	La reina de corazones	Castillo (exterior) Jardines con rosales Juzgados
<i>La bella durmiente (Sleeping Beauty, Walt Disney, 1959)</i>	Maléfica	Castillo de la montaña prohibida (exterior) Torreón con dormitorio (exterior) Pasadizos del castillo Mazmorras Sala del trono
	Dragona	Torreón con dormitorio (exterior) Jardín de espinos

PELÍCULA	VILLANA PRINCIPAL	ESPACIOS PRIVADOS VINCULADOS CON LA MALDAD
<i>101 dálmatas (101 dalmatians, Walt Disney, 1961)</i>	Cruella de Vil	Dormitorio particular Auto rojo Mansión de Vil (exterior) Sala de estar de la mansión de Vil
<i>Los rescatadores (The Rescuers, Wolfgang Reitherman, 1978)</i>	Madame Medusa	Casa de empeños (exterior) Casa de empeños (interior) Auto rojo Autobote Barco abandonado (exterior) Interior del barco (sala de los cohetes, salón y dormitorio) La cueva de piratas
<i>La sirenita (The Little Mermaid, Howard Ashman y John Musker, 1989)</i>	Úrsula	Casa (exterior) con forma de esqueleto de pez Interior del hogar (dormitorio, tocador y caldero de hechizos) Océano nocturno
	Vanessa	Interior del barco nupcial (dormitorio)
<i>El emperador y sus locuras (The emperor's new groove, Randy Fullmer, 2000)</i>	Yzma	Laboratorio secreto Tienda de cabaña portátil como medio de transporte Dormitorio en la tienda
	Yzma convertida en gata	Fachada del palacio maya (exterior)
<i>Enredados (Tangled, Roy Conli, 2010)</i>	Mamá Gothel	Torreón de Rapunzel (exterior) Torreón de Rapunzel (interior)
<i>Zootrópolis (Zootopia, Clark Spencer, 2015)</i>	Ovina (Bellwether)	Oficina (exterior) Oficina (interior) Laboratorio
<i>Vaiana (Moana, Osnat Shurer, 2016)</i>	Teká	Volcán con lava en medio del océano

Muestra de estudio: películas clásicas Disney, villanas principales y espacios privados vinculados con la maldad. Tabla de elaboración propia.

Por tanto, las variables de estudio que se extraen de la muestra y que se analizan en la investigación son: arquitectura exterior, espacios naturales y exteriores, dormitorios particulares, laboratorios y lugares para la hechicería, otros espacios interiores y medios de transporte / vehículos.

ESPACIOS EXTERIORES Y ARQUITECTURAS MANIQUEAS QUE INFLUYEN EN LA CONSTRUCCIÓN DE LAS VILLANAS DISNEY QUE LOS HABITAN

Tal y como menciona Ferrer Rosillo (2022: 108-109) en su publicación, los castillos y edificaciones presentadas en la animación de Disney son una extensión y muestra de la personalidad de quienes los habitan y quienes ostentan el poder de la propiedad. De ahí se extrae y se aprecia la correspondencia entre malignidad y magnitud de las construcciones arquitectónicas. La reina Grimhilde en *Blancanieves y los siete enanitos* (*Snow white and the seven dwarfs*, Walt Disney, 1937), Maléfica en *La bella durmiente* (*Sleeping Beauty*, Walt Disney, 1959) y la reina de corazones en *Alicia en el país de las maravillas* (*Alice in Wonderland*, Walt Disney, 1951) residen en castillos de proporciones considerables y que difunden la idea visual de poder, magnitud y superioridad (Jiménez, 2010: 293-297).

Estructuras arquitectónicas parecidas al castillo son las presentadas

en el palacio maya de Kuzco –el cual quiere adquirir Yzma– en *El emperador y sus locuras* (*The Emperor's New Groove*, Randy Fullmer, 2000) y en el torreón del bosque en el que mamá Gothel tiene encerrada a Rapunzel en *Enredados* (*Tangled*, Roy Conli, 2010).

De forma similar ocurre con las historias de vida de lady Tremaine en *La Cenicienta* (*Cinderella*, Walt Disney, 1950) y Cruella de Vil en *101 dálmatas* (*101 dalmatians*, Walt Disney, 1961); quienes habitan y/o poseen mansiones de grandes dimensiones, aunque en este caso, presentando una serie de deficiencias en cuanto a su mantenimiento –pintura desconchada, humedades, falta de cuidado en sus espacios, y demás– de esta forma se transmite el componente descuidado y desaliñado que tiende a relacionarse con las personas que engendran el mal en las películas de animación Disney (Sánchez Casarrubios, 2013: 332).

Siguiendo con esta última idea se destacan las propiedades privadas de Madame Medusa en *Los rescatadores* (*The Rescuers*, Wolfgang Reitherman, 1978) –una casa de empeños ubicada en uno de los barrios más desfavorecidos de la ciudad de Nueva York y un barco abandonado y medio hundido en el Bayou del Diablo– y de Úrsula en *La sirenita* (*The Little Mermaid*, Howard Ashman y John Musker, 1989) –el esqueleto de un pez de grandes dimensiones como estruc-

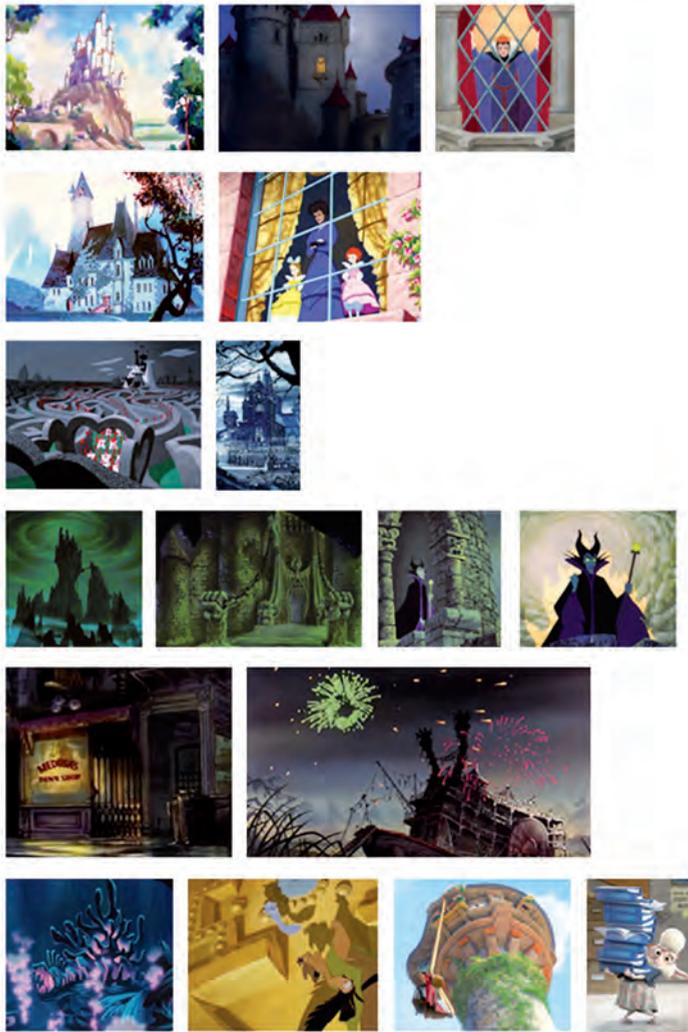


Fig. 1. Walt Disney (1937-2022). Espacios exteriores y arquitecturas maniqueas que influyen en la construcción de las villanas que los habitan [serie fotográfica]. En (de izquierda a derecha y de arriba a abajo): estructura arquitectónica exterior del castillo, aproximación al ventanal de la madrastra y la reina Grimhilde asomada a la rendija en *Blancanieves y los siete enanitos* (*Snow white and the seven dwarfs*, Walt Disney, 1937); estructura arquitectónica exterior de la mansión y madrastra y hermanastras asomadas a la ventana en *La Cenicienta* (*Cinderella*, Walt Disney, 1950); laberinto y castillo al fondo de la reina de corazones en *Alicia en el país de las maravillas* (*Alice in wonderland*, Walt Disney, 1951); estructura arquitectónica del caserón de Vil en *101 dálmatas* (*101 dalmatians*, Walt Disney, 1961); estructura arquitectónica exterior del castillo de Maléfica en la montaña prohibida, acceso al mismo, maléfica asomada desde el acceso de su alcoba y Maléfica subida a lo alto de su torreón en *La bella durmiente* (*Sleeping Beauty*, Walt Disney, 1959); fachada de la casa de empeños de Madame Medusa

y estructura exterior del barco abandonado del Bayou del Diablo en *Los rescatadores* (*The Rescuers*, Wolfgang Reitherman, 1978); estructura arquitectónica con forma de esqueleto marino como domicilio de Úrsula en *La sirenita* (*The Little Mermaid*, Howard Ashman y John Musker, 1989); Yzma en la fachada del palacio maya del emperador Kuzco en *El emperador y sus locuras* (*The emperor's new groove*, Randy Fullmer, 2000); mamá Gothel subiendo a lo más alto del torreón de Rapunzel en *Enredados* (*Tangled*, Roy Conli, 2010); y Ovina delante del acceso a su despacho en *Zootrópolis* (*Zootopia*, Clark Spencer, 2015).

tura arquitectónica de su hogar, el cual se ubica en una zona sombría del océano y alejada de la ciudadanía del territorio de Atlántida—. También con Ovina como teniente de alcalde y quien posee como despacho un antiguo almacén y archivero de documentación en *Zootrópolis* (*Zootopia*, Clark Spencer, 2015). Esta ejemplificación visual contribuye a entender y materializar el aislamiento que acompaña a las figuras perversas en la animación Disney (García Mingorance, 2013:72).

ESPACIOS NATURALES Y EXTERIORES CONTRIBUYENTES A LA PERDURACIÓN DEL MANIQUEÍSMO EN LAS VILLANAS CLÁSICAS DISNEY

El entorno, el contexto espacio-temporal, etc., son elementos indispensables y que contribuyen a la construcción del componente maniqueo en quienes aparecen en los filmes de animación Disney. De manera que, mientras que quienes los protagonizan se ubican en espacios clarificados, con una gran cantidad de luz, lugares abiertos y plenos de vegetación (Perera y Bautista, 2019: 145); quienes engendran

el rol de figuras antagónicas están destinadas a la oscuridad, ambientes sombríos, entre otros (Monleón, 2021: 1-2).

La nocturnidad como elemento temporal presente en el espacio (Sánchez Ramírez, 2023: 90) es una característica presentada y relacionada con la oscuridad maniquea a la que atienden figuras antagónicas como la bruja malvada en *Blanca-nieves y los siete enanitos* (*Snow white and the seven dwarfs*, Walt Disney, 1937) al navegar por un río o subirse a una montaña rocosa durante la noche; Maléfica luchando contra el príncipe Felipe en un bosque de espinos incendiados en *La bella durmiente* (*Sleeping Beauty*, Walt Disney, 1959); o Úrsula convirtiéndose en soberana de los océanos tras arrebatarse al rey Tritón sus atributos mágicos —corona y tridente— durante la noche en la que se adueña del alma de Ariel en *La sirenita* (*The Little Mermaid*, Howard Ashman y John Musker, 1989).

El espacio natural de Maléfica en *La bella durmiente* (*Sleeping Beauty*, Walt Disney, 1959) se complementa con la presencia de fuego



Fig. 2. Walt Disney (1937-2022). Espacios naturales y exteriores contribuyentes a la perduración del maniqueísmo de las villanas clásicas Disney [serie fotográfica]. En (de izquierda a derecha y de arriba a abajo) la madrastra convertida en bruja subiendo a la canoa para atravesar el río del bosque y en la cima de una montaña bajo la lluvia torrencial en *Blancanieves y los siete enanitos* (*Snow white and the seven dwarfs*, Walt Disney, 1937); la reina de corazones jugando a cricket en el jardín y paseando junto a sus rosales en *Alicia en el país de las maravillas* (*Alice in wonderland*, Walt Disney, 1951); Maléfica luchando contra el príncipe Felipe en un jardín espinos ardientes en *La bella durmiente* (*Sleeping Beauty*, Walt Disney, 1959); Madame Medusa acudiendo junto a Penny –la menor secuestrada– y Snoops –su secuaz– a la entrada de la cueva pirata en *Los rescatadores* (*The Rescuers*, Wolfgang Reitherman, 1978); Úrsula en la superficie del océano durante la noche en *La sirenita* (*The Little Mermaid*, Howard Ashman y John Musker, 1989); y la diosa Teká sobre el volcán que habita en *Vaiana* (*Moana*, Osnat Shurer, 2016).

(González, 2019:74-75), al igual que se plantea en el entorno medio-ambiental por el que deambula Teká como diosa del volcán y de la destrucción en *Vaiana* (*Moana*, Osnat Shurer, 2016).

Finalmente, la figura de Madame Medusa en *Los rescatadores* (*The Rescuers*, Wolfgang Reitherman, 1978) atiende a deambular por un espacio

arquetípica y maniqueamente vinculado con la maldad como es la antigua cueva de piratas situada en una gruta subterránea. En este se encuentra un famoso y valioso diamante nunca encontrado "El ojo del Diablo" del cual quiere adueñarse. Con este ejemplo visual propio de la animación Disney se visibiliza nuevamente de forma estereotipada la piratería como vinculación con la maldad (Fernández Rodríguez, 2018: 1).

HABITACIONES PRIVADAS COMO ESPACIOS VINCULADOS A LA INTIMIDAD DE CADA VILLANA DISNEY

Tal y como comenta Duhau (2015: 4) "Desde ahora, el individuo se absorbe cada vez más en su espacio privado, genera la exigencia de depender menos de los demás, de ser dueño de sí mismo, de decidir la orientación de su propia vida, de vivir para sí mismo". Esta idea contribuye a poner en valor el espacio privado como lugar a través del cual se comparte con veracidad la realidad, personalidad, conducta, etc., de cada persona.

Extendiendo la idea al campo del cine de animación, los espacios privados que habitan las figuras villanas de la colección de clásicos Disney ayudan a entender su verdadera identidad; ya que estos son los lugares en los que ellas mismas se sinceran con su persona y no adoptan ninguna apariencia impuesta para transmitir al resto

el componente perverso que se les atribuye en su rol.

Esta presentación real de la estética de las villanas Disney se ejemplifica con las figuras de Madame Medusa en *Los rescatadores* (The Rescuers, Wolfgang Reitherman, 1978) y de Yzma en *El emperador y sus locuras* (The emperor's new groove, Randy Fullmer, 2000). Ambas se muestran en sus espacios privados sin maquillaje ni ornamentos en su figura; compartiendo por tanto su verdadera apariencia la cual se corresponde con una edad mucho más avanzada que la que transmiten al presentarse en un espacio público. De hecho, en la secuencia en la que Kronk despierta a Yzma durante la noche en la tienda de campaña, se vislumbra que esta carece totalmente de cabello, por ello durante sus apariciones sociales luce tocados sobre su cabeza. "La caracterización de los dos roles clásicos protagónicos de las mujeres en las telenovelas se definen desde el maniqueísmo porque se sustenta en los mitos fundacionales de la humanidad: el bien contra el mal, juventud contra vejez, virginidad contra erotismo" (Rojas, 2013: 177).

Una escena Disney sumamente significativa y que se vincula con el motivo visual (Balló, 2017: 30) del espejo o "reflejo" presente en las villanas de la productora consiste en la presentación de estas frente al mismo (Huerta, Monleón, 2022:53) tal y como se aprecia en la reina



Fig. 3. Walt Disney (1937-2022). Habitaciones privadas como espacios vinculados a la intimidad de cada villana Disney [serie fotográfica]. En (de izquierda a derecha y de arriba a abajo) la reina Grimhilde frente al espejo mágico de sus aposentos en *Blancanieves y los siete enanitos* (*Snow white and the seven dwarfs*, Walt Disney, 1937); Lady Tremaine conciliando el sueño en su dormitorio junto a su mascota Lucifer en *La Cenicienta* (*Cinderella*, Walt Disney, 1950); Cruella de Vil leyendo en su cama la noticia sobre el secuestro de cachorros que ella misma inicia en *101 dálmatas* (*101 dalmatians*, Walt Disney, 1961); Madame Medusa poniéndose el camisón en su habitación y Penny entrando a la alcoba de dicha villana en *Los rescatadores* (*The Rescuers*, Wolfgang Reitherman, 1978); Úrsula oculta en su lecho, Úrsula adecentándose frente al tocador y Úrsula –convertida en Vanessa– cantando frente al espejo de su camarote en el barco nupcial en *La sirenita* (*The Little Mermaid*, Howard Ashman y John Musker, 1989); e Yzma siendo despertada en su dormitorio particular de la tienda de campaña en *El emperador y sus locuras* (*The emperor's new groove*, Randy Fullmer, 2000).

Grimhilde de *Blancanieves y los siete enanitos* (*Snow white and the seven dwarfs*, Walt Disney, 1937); Madame Medusa frente al tocador en *Los rescatadores* (*The Rescuers*, Wolfgang Reitherman, 1978); y Úrsula y Vanessa adecentándose frente al espejo en *La sirenita* (*The Little Mermaid*, Howard Ashman y John Musker, 1989).

La falta de cuidado, desorden, etc., (Jiménez, 2010: 293) también se ejemplifica en estos espacios privados en los que las villanas Disney no tienen la necesidad de aparentar una superioridad y exquisitez con respecto al resto. Así se visibiliza con Cruella de Vil, quien en su dormitorio particular tiene dispuestos sus enseres personales de manera desorganizada: la media le cuelga de un soporte de la cama, un zapato lo tiene introducido dentro de un jarrón, hay una gran cantidad de colillas de tabaco, entre otros aspectos. Todo ello, en *101 dálmatas* (*101 dalmatians*, Walt Disney, 1961).

Estos espacios privados también ayudan a mostrar la indefensión (Chaile, 2011: 99) en las figuras villanas, ya que se las presenta más vulnerables que en otras circunstancias y despojadas de los atributos que las empoderan y exaltan como figuras malévolas. Así se muestra con lady Tremaine cuando es mostrada por primera vez durmiendo en el lecho de su dormitorio en *La Cenicienta* (*Cinderella*, Walt Disney, 1950).

Con todo, se aprecia una construcción estereotipada y sexista de la villana en cuanto a roles de género, ya que en sus dormitorios y espacios privados aparecen elementos relacionados estrictamente con la construcción sexuada de la realidad social. Cruella de Vil en *101 dálmatas* (*101 dalmatians*, Walt Disney, 1961) y lady Tremaine en *La Cenicienta* (*Cinderella*, Walt Disney, 1950) tienen camas con dosel; Úrsula y Vanessa en *La sirenita* (*The Little Mermaid*, Howard Ashman y John Musker, 1989), Yzma en *El emperador y sus locuras* (*The emperor's new groove*, Randy Fullmer, 2000) y Madame Medusa en *Los rescatadores* (*The Rescuers*, Wolfgang Reitherman, 1978) atienden a una gran cantidad de tratamientos de belleza.

VINCULACIÓN DE LAS VILLANAS DISNEY CON LA BRUJERÍA Y HECHICERÍA A TRAVÉS DE ESPACIOS ASOCIADOS A ESTAS PRÁCTICAS

El componente sexista en las villanas Disney queda arraigado y materializado en sus condiciones y actuaciones. Las mujeres perversas en Disney son aquellas que rompen con la norma social que el hetero-patriarcado trata de imponer a toda la comunidad y según la cual deben quedar sublevadas a la voluntad y supremacía construida por y para el hombre (Serena Rivera, 2022: 26). De ahí se extrae que Disney las plantee y presente como modelos de conducta a ignorar.

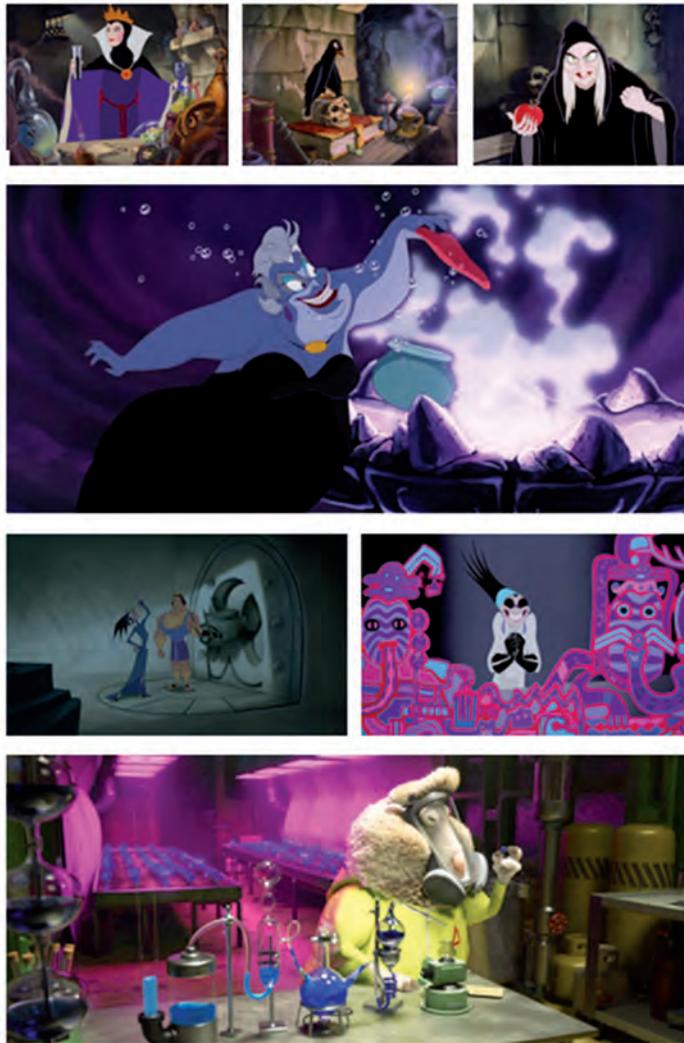


Fig. 4. Walt Disney (1937-2022). Vinculación de las villanas Disney con la brujería y la hechicería a través de espacios asociados a estas prácticas [serie fotográfica]. En (de arriba a abajo) la reina Grimhilde preparando el brebaje para convertirse en anciana, la biblioteca secreta de la madrastra y su compañero el cuervo y la bruja con la manzana envenenada en el espacio para la brujería en *Blancanieves y los siete enanitos* (*Snow white and the seven dwarfs*, Walt Disney, 1937); Úrsula junto a su caldero preparando el hechizo para Ariel en *La sirenita* (*The Little Mermaid*, Howard Ashman y John Musker, 1989); Yzma y Kronk frente a las palancas que dan paso al laboratorio secreto e Yzma ideando un plan contra Kuzco en el laboratorio secreto en *El emperador y sus locuras* (*The emperor's new groove*, Randy Fullmer, 2000); y el laboratorio secreto de los esbirros de Ovina para la creación de la pócima que aviva en componente agresivo en depredadores en *Zootrópolis* (*Zootopia*, Clark Spencer, 2015).

Las brujas en Disney –así como en otros ejemplos de la cultura visual del cine de animación (Gómez Aragón, 2016:208) –demuestran ser mujeres con aptitudes, voluntad y medios para cambiar el mundo en el que se desenvuelven. Ellas hacen uso de poderes sobrenaturales, de conocimientos en medicina y en ciencia que, en la mayoría de los casos, cuestionan también los posicionamientos del dogma cristiano (Fernández Juárez y Gil García, 2019: 175-176).

Se advierte en la muestra analizada la utilización de espacios vinculados con la brujería y la hechicería como propios de las villanas Disney. La reina Grimhilde –y su metamorfosis en bruja– dispone de una alcoba situada en las mazmorras del castillo como lugar preparado para la elaboración de brebajes mágicos y teniendo a su disposición una gran cantidad de libros de recetas, medicina, ciencias de la naturaleza, etc., en *Blancanieves y los siete enanitos* (*Snow white and the seven dwarfs*, Walt Disney, 1937). Úrsula cuenta en su hogar con un caldero mágico a través del cual puede generar burbujas para visionar aquellas situaciones que le son de interés; también para preparar conjuros como la conversión de la sirena Ariel en humana y la metamorfosis de ella misma en Vanessa en *La sirenita* (*The Little Mermaid*, Howard Ashman y John Musker, 1989).

El componente más científico pre-

sentado en villanas Disney se advierte a través de la figura de Yzma, quien en el largometraje *El emperador y sus locuras* (*The emperor's new groove*, Randy Fullmer, 2000), posee un laboratorio secreto en el que organiza sus planes perversos como ocasionar la muerte de Kuzco y en el que posee una gran cantidad de brebajes para metamorfosear a las personas. También se destaca el filme *Zootrópolis* (*Zootopia*, Clark Spencer, 2015) en el que Ovina planifica utilizar la flor de “los aulladores” para que quienes son depredadores recuperen su instinto violento y asesino; generando así una división social.

OTROS ESPACIOS INTERIORES MANIQUEOS

Los espacios interiores son una extensión de las características arquitectónicas de los exteriores y vinculados con la maldad de las villanas Disney (Asís Ferri, 2021: 35-40). Por tanto, se manifiesta la ostentidad en el interior de las viviendas de villanas como: el salón del trono y las cortinas aterciopeladas de los habitáculos de la reina Grimhilde en *Blancanieves y los siete enanitos* (*Snow White and the seven dwarfs*, Walt Disney 1937); la sala de música, el salón y la entrada a la mansión de lady Tremaine en *La Cenicienta* (*Cinderella*, Walt Disney, 1950); y el juzgado de la reina de corazones en *Alicia en el país de las maravillas* (*Alice in wonderland*, Walt Disney, 1951).

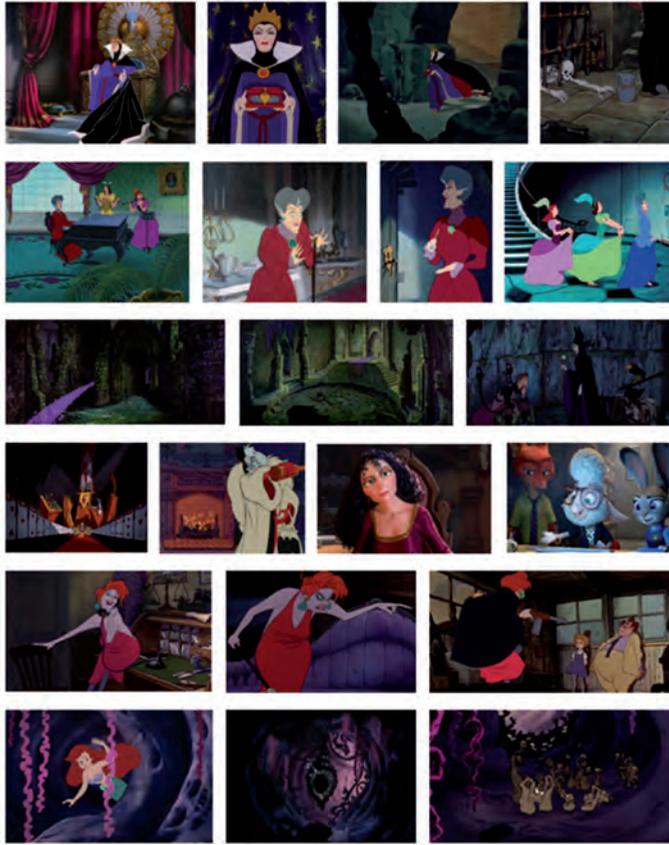


Fig. 5. Walt Disney (1937-2022). Otros espacios interiores maniqueos [serie fotográfica]. En (de izquierda a derecha y de arriba a abajo) la reina Grimhilde en la sala del trono, delante de las cortinas decorativas de la estancia y descendiendo por las escaleras hasta las mazmorras y la madrastra convertida en anciana en este último espacio en *Blancanieves y los siete enanitos* (*Snow white and the seven dwarfs*, Walt Disney, 1937); lady Tremaine con sus hijas en la sala de música, en la sala de estar, en el torreón de Cenicienta y en la entrada del domicilio en *La Cenicienta* (*Cinderella*, Walt Disney, 1950); pasadizos, sala del trono y Maléfica en las mazmorras de su castillo en la montaña prohibida en *La bella durmiente* (*Sleeping Beauty*, Walt Disney, 1959); los juzgados de la reina de corazones en *Alicia en el país de las maravillas* (*Alice in wonderland*, Walt Disney, 1951); Cruella de Vil junto a la chimenea de la sala de estar de la mansión familiar abandona en *101 dálmatas* (*101 dalmatians*, Walt Disney, 1961); mamá Gothel sentada en una zona sombría del torreón de Rapunzel en *Enredados* (*Tangled*, Roy Conli, 2010); Ovina investigando en su despacho –antiguo archivador– junto a Judy y Nick en *Zootrópolis* (*Zootopia*, Clark Spencer, 2015); Madame Medusa hablando por teléfono en el despacho de su casa de empeños, relajada en el sofá del salón del barco abandonado y amenazando a Penny y Snoops en la sala del timón en *Los rescatadores* (*The Rescuers*, Wolfgang Reitherman, 1978); y Ariel entrando a la cueva de Úrsula, el interior de la gruta y el jardín de acceso a la vivienda en *La sirenita* (*The Little Mermaid*, Howard Ashman y John Musker, 1989).

En contraposición, también se presenta nuevamente el componente oscuro y maniqueo en espacios como las mazmorras de la reina Grimhilde y de la bruja en *Blancanieves y los siete enanitos* (*Snow white and the seven dwarfs*, Walt Disney, 1937); el torreón de la habitación de Cenicienta en *La Cenicienta* (*Cinderella*, Walt Disney, 1950); los pasadizos, el salón del trono y las mazmorras del castillo de Maléfica en la montaña prohibida en *La bella durmiente* (*Sleeping Beauty*, Walt Disney, 1959); el lugar sombrío del torreón ocupado por mamá Gothel cuando visita a Rapunzel en *Enredados* (*Tangled*, Roy Conli, 2010); y la penumbra del interior de la mansión abandonada de Cruella de Vil en *101 dálmatas* (*101 dalmatians*, Walt Disney, 1961). Esta oscuridad y tenebrismo también se advierte en el acceso al domicilio particular de Úrsula en *La sirenita* (*The Little Mermaid*, Howard Ashman y John Musker, 1989).

Finalmente, se destaca el desorden y falta de cuidados en el espacio habitado por figuras como Ovina en su escritorio de trabajo del despacho en *Zootrópolis* (*Zootopia*, Clark Spencer, 2015); y el escritorio de Madame Medusa en la casa de empeños, la sala de estar y la cabina de tripulación del barco abandonado en *Los rescatadores* (*The Rescuers*, Wolfgang Reitherman, 1978).

LOS MEDIOS DE TRANSPORTE COMO ELEMENTOS EXTENSIBLES DE LA PERSONALIDAD Y COMPONENTE MANIQUEO EN CADA VILLANA

Estos espacios móviles representan la personalidad de las figuras malvadas que los utilizan, sobre todo en el uso temerario que hacen de ellos y que reflejan su comportamiento carente de ética y de compromiso social (Monleón, 2022: 23-25). Cruella de Vil en *101 dálmatas* (*101 dalmatians*, Walt Disney, 1961) y Madame Medusa en *Los Rescatadores* (*The Rescuers*, Wolfgang Reitherman, 1978) conducen a altas velocidades, por zonas prohibidas y sin seguir las normas indicadas en las señales con las que se topan. De hecho, ocasionan una gran cantidad de accidentes y de daños en el entorno. Esta velocidad también se refleja en la montaña rusa que da paso al laboratorio secreto de Yzma en *El emperador y sus locuras* (*The emperor's new groove*, Randy Fullmer, 2000).

CONCLUSIONES

La revisión crítica de los espacios, lugares y medios de transporte de las villanas aporta significativos valores y elementos al estudio de una estética vinculada a la maldad, estos hacen que perdure el maniqueísmo de dichas figuras de animación.

Los castillos y los torreones forman parte del conjunto de construcciones fortificadas para la guerra; en el imaginario en torno a ellos están



Fig. 6. Walt Disney (1937-2022). Los medios de transporte como elementos extensibles de la personalidad y componente maniquero en cada villana [serie fotográfica]. En (de arriba a abajo) auto de Cruella, Cruella buscando a los cachorros dálmatas a través del retrovisor de su coche, Cruella conduciendo tras salirse de la carretera y Cruella cayendo con su medio de transporte desde una gran altura en *101 dálmatas* (*101 dalmatians*, Walt Disney, 1961); Madame Medusa colocando la maleta en su auto y conduciendo el auto-bote en el Bayou del Diablo en *Los rescatadores* (*The Rescuers*, Wolfgang Reitherman, 1978); e Izma y Kronk subiendo a la vagoneta de la montaña rusa que da acceso al laboratorio secreto; Yzma siendo transportada por Kronk en una cabaña portátil a través de la jungla e Yzma y Kronk buscando a Kuzco en *El emperador y sus locuras* (*The emperor's new groove*, Randy Fullmer, 2000).

En este estudio también se analizan los medios de transporte, entendidos como espacios móviles que se habitan durante unos trayectos determinados, de las villanas Disney. Todos estos atienden a las tonalidades más vinculadas con la representación de la maldad (Monleón, 2022: 17-18): el color rojo en el auto de Cruella de Vil en *101 dálmatas* (*101 dalmatians*, Walt Disney, 1961) y de Madame Medusa en *Los Rescatadores* (*The Rescuers*, Wolfgang Reitherman, 1978); el negro en el autobote de Madame Medusa en *Los Rescatadores* (*The Rescuers*, Wolfgang Reitherman, 1978) y el morado en el vagón de la montaña rusa y cabaña portátil de Yzma en *El emperador y sus locuras* (*The emperor's new groove*, Randy Fullmer, 2000).

las cruzadas, los caballeros, los feudos, las princesas, los reyes y las batallas. Su expresión simbólica tiene una fuerza espiritual armada, de vigilancia, de elevación por encima de la norma o lo social al ser emplazados en la cima de las colinas o las montañas, por lo tanto son símbolos ascensionales de nivel.

La mayoría de los castillos y los torreones donde habitan las villanas (incluso algunas de sus viviendas guardan puntos de contactos con esta tipología arquitectónica) son omnipotentes, visualmente ampulosos para difundir la idea de poder, superioridad y magnitud, ceñidos por un cielo casi sin nubes, con una marcada sobriedad a partir de una gama donde imperan colores fríos (azul, violeta, verde) y valores grises para remarcar lo sombrío. Estos son trazados a partir de la visualidad de los "castillos negros" donde se evidencia la significación relacional del personaje que lo habita con el más allá, de acceso al otro mundo, la imagen siniestra del señor de los infiernos. Nótese que la mayoría de las villanas guardan relación o practican la llamada magia negra.

El aislamiento que acompaña a las figuras malvadas guarda relación con la presencia única de estas construcciones en los paisajes. Es decir, en la mayoría de las vistas panorámicas solo aparece la presencia de esta única construcción, bordeada por bosques y árboles, no hay pueblo, no hay vida ni exis-

tencia cerca de ellos. Por lo tanto la soledad de este personaje tendrá su reflejo en lo inhóspito de los ambientes y los paisajes.

Lo anterior también se relaciona con determinados elementos en los espacios naturales y exteriores que contribuyen a un ambiente relacionado con la maldad. Determinados elementos como ríos solitarios, bosques oscuros, cuevas, jardines de rosales y espinos, grutas, incendios y océanos contribuyen a afianzar el carácter sombrío de estas villanas. En la realización de algunas secuencias de la cual ellas son protagonistas sus escenas remiten a determinados mitos que se encuentran en el origen de la cultura occidental.

Aparece, además, el fuego como símbolo de destrucción, expresión máximo de la acción malvada de una villana, advirtiéndonos que incluso puede matar para de lograr su objetivo. Las villanas se pueden catalogar como seres oscuros que guardaban cierta vinculación con lo intangible e incorpóreo, su vínculo con la noche tienen su origen en la oscuridad y en la sombra.

En los espacios privados hay ausencias de máscaras, se muestra la personalidad del personaje tanto física como emocional, no hay apariencias, por lo tanto constituye un espacio para analizar la identidad personal de las villanas. Al establecer puntos de contactos entre el orden de sus habitaciones, disposición de elementos, mobiliario de las habitaciones en relación

a las características psicológicas de los personaje, notamos que en las habitaciones con deficiencias en cuanto aspectos como el mantenimiento –pintura desconchada, humedades, falta de cuidado en sus espacios– y el desorden, las villanas que habitan estos espacios tienden a un comportamiento que limita con la esquizofrenia –Cruella de Vil, Madame Medusa–, es recurrente en estos personaje la obsesión y el algunos casos padecen de alucinaciones, síntomas de esta patología psíquica.

Sin embargo, en otros espacios privados, predomina un estilo clásico de interiores. Este se caracteriza por ser refinado, rico en detalles, muebles e iluminación, opuesto totalmente al minimalismo. Crea una atmósfera de lujo, de sofisticación, ambiente recargado de piezas, telas, que dice ser habitado por aristócratas o de la realeza. Uno de los protagonistas de estos espacios son los muebles –butacas, sillas torneadas, tocadores, camas imperiales– estilos Barroco, Luis XV, Rococó. Mucho de los muebles –tocador, lechos– presentes en los espacios privados de las villanas aluden a estos estilos, marcando de esta manera una posición de poder y riqueza, las villanas que habitan estos espacios son frías y calculadoras.

Como bien se refiere anteriormente, el uso de reflejarse en los espejos es una de las escenas más recurrentes en las villanas de Disney. Los espejos desde el punto de vista sim-

bólico cuentan con múltiples conexiones de significados relacionados con el pensamiento, la conciencia, la imaginación, la magia, la ambivalencia, el cosmos, el narcisismo, el alma, la puerta al otro mundo, etc. Mostrarse a los espejos es mostrar el alma, poner al descubierto los más íntimos secretos y obsesiones.

El binomio ciencia-mujer hace temblar los cimientos del patriarcado. Para ello el calificativo despectivo de bruja o brujería pone al descubierto la discriminación de la cual han sido objeto las mujeres que han practicado la sanación o la alquimia.

Esta discriminación crea estereotipos de la bruja como una mujer malvada quien se alimenta de menores, de edad avanzada y con fealdad en su apariencia; en las versiones más modernas con complexión gruesa; muchas veces este estereotipo atiende a la pobreza y su representación visual vestida de negro, con pocos dientes, verrugas y una nariz ganchuda constituye la oposición visual de la mujer objeto.

La representación de las villanas de Disney reproduce el estereotipo de la bruja en cuanto a la representación de la imagen de la mujer como científica y alquimista. Los espacios utilizados son secretos, escondidos al público, apartados de la vista masculina, a partir del carácter prohibido que tienen estas prácticas para las mujeres; diseñados con estantes llenos de libros,

frascos con pócimas y brebajes, y tubos de ensayo. Los espacios son laboratorios con diferentes recipientes de vidrios (Matraz, Matraz de Erlenmeyer, balón de destilación, embudo de separación, etc.) y calderas, recipientes utilizados con frecuencia en las leyendas de magia y los cuentos folclóricos.

Estos medios de transporte, principalmente terrestres, son entendidos como espacios móviles que guardan relación con las características de la personalidad de las villanas, en cuanto a colores (rojo, negro, morado) e incluso apariencia y tipo. Sus autos son muy parecidos a los Bugatti, marca considerada como el primer súper auto, capaz de acelerar de 0 a 100 en solo segundos.

Los medios de transporte, por lo tanto, van a reflejar el estatuto social de la figura malévola, siempre superior. Con determinados usos temerarios carentes de ética y valores (conducir a gran velocidad por zonas prohibidas, no seguir las señales de tránsito, dejar detrás de sí accidentes y daños). Los automóviles son símbolos de modernidad.

Las características descritas anteriormente tributan a visualizar las villanas Disney en relación con el ambiente, los espacios, los elementos y los lugares que habitan. La identidad de estas se constituye a partir del maniqueísmo en relación con el espacio-tiempo. El espacio es un variable para determinar la maldad.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ALONSO-SANZ, Amparo, 2013, "A favor de la Investigación Plural en Educación Artística. Integrando diferentes enfoques metodológicos", en *Arte, Individuo y Sociedad*, vol. 25(1), 2013, pp. 111-119.

ALONSO-SANZ, Amparo, 2014, "Docente y futuros maestros aprendiendo a ver la influencia de la cultura visual televisiva en los dibujos infantiles", en *REIRE Revista d'Innovació i Recerca en Educació*, vol. 8(2), 2014, pp. 269-283.

ASÍS FERRI, Paula (comp.), 2021, *La animación y su capacidad para construir realidades – Actas del VIº Foto Académico sobre Animación – X Festival Internacional de Animación*, Córdoba: Universidad Nacional de Villa María.

BALLÓ, Jordi, 2017, "Los motivos visuales en el erotismo cinematográfico bajo el fascismo. España-Italia (1939-1945)", en *L'Atalante: revista de estudios cinematográficos*, vol. 23, 2017, pp. 29-48.

CAMBRA SÁNCHEZ-GIL, Álvaro, 2023, "Walt Disney y la fortaleza femenina: nuevas lecturas en torno al personaje de Cenicienta", en *Con A de Animación*, vol. 16(1), 2023, pp. 40-59.

CHALE, Marta Ofelia, 2011, "Análisis interpretativo crítico de una película sobre cárceles: Una mirada de carácter educacional, avizorando espacios intersticiales que comunican", en *Educación y Comunicación*, vol. 2, 2022, pp. 95-101.

- DÍAZ LÓPEZ, Carmita, PINTO LORÍA, María de Lourdes, 2017, "Vulnerabilidad educativa: Un estudio desde el paradigma socio crítico", en *PRAXIS educativa*, vol. 21(1), 2017, pp. 46-54.
- DUHAU, Emilio, 2015, "Espacio privado y espacio público en la era posmoderna", en *Sociológica Revista del Departamento de Sociología*, vol. 8(22), 2015, pp. 1-4.
- DURAN, Jaume (ed.), 2016, *El cine de animación estadounidense*, Barcelona: Editorial UOC.
- FERNÁNDEZ JUÁREZ, Gerardo, GIL GARCÍA Francisco (coords.), 2019, *SINESTERIAS Brujería y hechicería en el mundo hispánico*, Quito-Ecuador: Ediciones Abya-Yala.
- FERNÁNDEZ RODRÍGUEZ, María, 2018, "Estereotipo, figura y cliché: el pirata a través de los siglos. De Long John Silver a Jack Sparrow", en *Tonos Digital*, vol. 34, 2018, pp. 1-14.
- FERRER ROSILLO, Irene, 2022, "El castillo encantado de Walt Disney: Una representación idealizada del castillo europeo medieval con una funcionalidad narrativa", en *Con A de Animación*, vol. 14(1), 2022, pp. 106-125.
- GARCÍA MINGORANCE, Gabriel, 2013, "Fractura y fragmentación del héroe y el villano cinematográfico actual en 'El protegido' de M. Night Shyamalan", en *Área Abierta*, vol. 13(2), 2013, pp. 71-89.
- GÓMEZ ARAGÓN, Anjara (ed.), 2015, *Japón y Occidente. El patrimonio cultural como punto de encuentro*, Sevilla: Aconcagua Libros.
- GONZÁLEZ, Manuel (ed.), 2019, *Villanos fantásticos*, Barcelona: Rebook Ediciones.
- GONZÁLEZ-FERNÁNDEZ, Natalia, RAMÍREZ-GARCÍA, Antonia, SALCINES-TALLEDO, Irina, 2018, "Competencia mediática y necesidades de alfabetización audiovisual de docentes y familias españolas", en *Educación XX1*, vol. 21(2), 2018, pp. 301-321.
- HERNÁN ERRÁZURIZ, Luís (ed.), 2015, *El (f)actor invisible. Estética cotidiana y cultura visual en espacios escolares*, Santiago de Chile: Consejo Nacional de la Cultura y las Artes – Gobierno de Chile.
- HUERTA, Ricard, 2022, "La Memoria. Investigación Basada en las Artes para la formación del profesorado", en *Arte, Individuo y Sociedad*, vol. 34(1), 2022, pp. 27-45.
- HUERTA, Ricard, DOMÍNGUEZ, Ricardo, 2014, "Investigar en educación artística: nuevos entornos y retos pendientes", en *EARI Educación Artística Revista de Investigación*, vol. 5, 2014, pp. 11-22.
- HUERTA, Ricard, MONLEÓN, Vicente, 2022, "Motivos visuales en el cine Disney. Retórica de la imagen como mediación educativa para la inclusión. *Arteterapia. Papeles de arteterapia y educación para la inclusión social*, vol. 17, 2022, pp. 49-60."
- JIMÉNEZ, Zoraida, 2010, "La cons-

trucción del villano como personaje cinematográfico”, en *FRAME*, vol. 6, 2010, pp. 285-311.

LICONA VALENCIA, Ernesto (coord.), 2014, *Espacio y Espacio Público. Contribuciones para su estudio*, México: Editorial BUAP.

MÉRIDA SERRANO, Rosario, HERAS PEINADO, Tarxillias, 2021, “Análisis de Género del Cine de Animación Infantil como Recurso para una Escuela Coeducativa”, en *PIXEL-BIT Revista de Medios y Educación*, vol. 62, 2021, pp. 183-208.

MONTOYA RUBIO, Alba, 2018, “El modelo de cuento de hadas de las producciones animadas de Walt Disney: La importancia de la música en su construcción y su influencia en películas producidas por otros estudios”, en *Con A de Animación*, vol. 8, 2018, pp. 178-191.

PERERA, Ángeles, BAUTISTA, Andamiana, 2019, “Las princesas Disney y su huella en los cuentos actuales. Nuevos modelos para nuevos tiempos”, en *ALLJ (Anuario de Investigación en Literatura Infantil y Juvenil)*, vol. 17, 2019, pp. 131-150.

PLATERO MÉNDEZ, Raquel, 2014,

“Metáforas y articulaciones para una pedagogía crítica sobre la interseccionalidad”, en *Quaderns de Psicologia*, vol. 16(1), 2014, pp. 55-72.

ROJAS, Gabriela, 2013, “Mujeres de telenovela: La otra en el espejo”, en *Revista venezolana de estudios de la mujer*, vol. 18(41), 2013, pp. 175-188.

RUIZ, Raúl (ed.), 2013, *Poéticas del cine*, Santiago de Chile: Ediciones Universidad Diego Portales.

SÁNCHEZ CASARRUBIOS, Minerva, 2013, “La expresión de miedos sociales a través del villano en el cine postclásico: un análisis del texto narrativo”, en *Revista Aequitas*, vol. 3, 2013, pp. 329-343.

SÁNCHEZ RAMÍREZ, Isaura del Carmen, 2023, “Diario de un amigo: Drácula”, en *Redoma*, vol. 2(7), 2023, pp. 89-90.

SERENA RIVERA, Natividad, 2022, “Presencia y evolución de los arquetipos masculinos en el cine Disney”, en *Ambigua, Revista de Investigación sobre Género y Estudios Culturales*, vol. 9, 2022, pp. 22-38.