

Por una de construcción psicológica y ética de las figuras malvadas en el cine de animación Disney. Análisis de la colección “los clásicos” (1937-2016)

For one of psychological and ethical construction of evil figures in Disney animated cinema. Analysis of the collection "the classics" (1937-2016)

VICENTE MONLEÓN OLIVA

Universidad de Valencia de España, Valencia, España(vicente.monleon.94@gmail.com)(<https://orcid.org/0000-0001-8357-1316>)

RESUMEN

La cultura visual se compone de un compendio de información que se transmite a través soportes que la audiencia percibe por medio de sus órganos de la visión. Un ejemplo significativo lo componen las producciones de animación Disney ya que calan en el subconsciente del colectivo infantil y se perduran a lo largo de generaciones enteras. De hecho, una de las características reflejadas en esta industria es la construcción maniquea de la maldad en sus figuras villanas. Por ello, se propone estudiar con una metodología mixta la manera en la que Disney diseña el componente psicológico y ético perverso en sus figuras malvadas en la colección “Los clásicos” (1937-2016). Concretamente, se analizan las causas de la maldad de dicho colectivo, la posibilidad de experimentar un cambio de rol y el desenlace diseñado para las mismas.

ABSTRACT

Visual culture is made up of a compendium of information that is transmitted through supports that the audience perceives through their organs of vision. A significant example is made by Disney animation productions as they permeate the subconscious of the children's collective and last for generations. In fact, one of the characteristics reflected in this industry is the Manichean construction of evil in its villainous figures. Therefore, it is proposed to study with a mixed methodology the way in which Disney designs the perverse psychological and ethical component in his evil figures

in the set "The classics" (1937-2016). Specifically, the causes of the evil of said group, the possibility of experiencing a role change and the outcome designed for them are analyzed.

PALABRAS CLAVE / KEYWORDS

Cultura visual, cine de animación, Disney, figura malvada, psicología, ética. / Visual culture, animation cinema, Disney, evil characters, psychology, ethics.

CINE DE ANIMACIÓN DISNEY COMO EJEMPLO DE CULTURA VISUAL

La población actual queda destinada en un contexto mediático como el occidental a percibir mensajes de una manera inconsciente a través de toda la información presentada en recursos visuales y que forman parte de su cotidianidad. Ejemplos destacables abarcan desde carteles publicitarios hasta cine de animación infantil. Todos estos soportes atienden a unos criterios definidos por quienes ejercen el poder para perdurar una ideología, una política determinada, una costumbre cultural, etc.; y se enmarcan en el concepto de cultura visual tal y como definen entre otros autores Acaso (2006), Hernández (2010) y/o Duncum (2007). Esta influencia se ejerce a nivel global entre la población con una diversidad de edades, dependiendo de las cuales se diseñan unos productos u otros para difundir dichos discursos y calar en el subconsciente de la audiencia. Esta es una de las potencialidades más destacadas con las que cuenta la imagen.

Una imagen es un sistema de representación a través del lenguaje visual, es decir, es una construcción de carácter ficticio, entendiendo por ficción aquello que no es realidad. Sin adentrarnos en una complicada disertación filosófica para diferenciar entre lo que es la realidad y lo que no lo es; las imágenes son, hoy más que nunca, tergiversaciones intencionadas de la realidad, construcciones hechas por alguien para algo, en la mayoría de los casos con intenciones muy concretas. (Acaso, 2006, p.15)

Centrando la atención en el colectivo infantil se destaca las potencialidades del cine de animación como elemento de la cultura visual a través del cual es posible educar. De hecho, especialistas como Huerta, Alonso-Sanz y Ramon (2020) lo incluyen como un elemento educativo; siendo Autor (2017) quien lo relaciona con un nuevo entorno de enseñanza-aprendizaje. Cabe preguntarse respecto al tipo de marca con mayor alcance mediático. Esta se corresponde con Disney, ya que desde su inicio en la década de los años 20 del s. XX es capaz de generar una necesidad en la audiencia que se perdura a lo largo de un centenar, difundiendo mensajes que actualmente todavía se muestran vigentes – aunque no

actualizados ni revisados – y que siguen calando en el subconsciente de quienes consumen sus productos (Mollet, 2013). De hecho, sabe cómo esquivar a la competencia y sobrepasar los límites de empresas como Pixar y DreamWorks en occidente o Studio Ghibli en oriente (Catmull, 2008; Montero y Pérez-Guerrero, 2015; Cobos, 2001).

Este alcance e influencia que tiene a nivel social es el motivo principal que conlleva, sobre todo a especialistas como Cantillo (2011 y 2015) a investigar el componente visual de las figuras. La preocupación mayoritaria se centra en responder a qué criterios se utilizan para confeccionar personajes principales en dicha productora y qué mensajes dispensan a la audiencia consumidora de dichas historias. Aunque, progresivamente se aprecia una preocupación por el análisis de los personajes antagonistas (Autor, 2018). Preocupa investigar el concepto de maldad en las producciones cinematográficas (Labrador, 2011). ¿Cómo construye Disney a las figuras villanas de su cultura visual?, ¿a qué características psicológicas atienden?, y/o, ¿qué mensajes facilitan al colectivo infantil que toma como referencia en su cotidianidad dichos largometrajes? Estas cuestiones son las que motivan la necesidad de estudiar la maldad en Disney entendida y recreada en figuras/personajes desde un componente psicológico y en relación/disonancia a la ética.

CONSTRUCCIÓN PSICOLÓGICA Y ÉTICA DE FIGURAS MALVADAS EN DISNEY

Disney atiende a criterios maniqueos para el diseño de sus figuras malvadas en lo que respecta a la apariencia física (Autor, 2018). De esta manera, caracteriza a sus villanos/as con una serie de atributos estéticos que permiten a la audiencia percibir la maldad en dichos personajes de una manera directa y sistemática; basándose en un criterio estandarizado, estereotipado y repetitivo. Esta misma situación ocurre paralelamente en relación a las figuras protagonistas de las historias de los largometrajes Disney. A la construcción maniquea de la maldad se le añade un componente ético y definitorio del comportamiento de las figuras como condición que explicita la bondad y/o maldad de las mismas (Coyne y Archer, 2004; Coyne y Whitehead, 2008; Strasburger, Wilson y Jordan, 2009; Cox, Garrett y Graham, 2005). “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). Esta ética parte de principios filosóficos generales pero se centra en el contexto norteamericano de principios del siglo XX en el que dicha productora inicia su historia de vida. Por ello, los comportamientos, actitudes, desempeños y maneras de proceder de las figuras, de los filmes, se etiquetan como positivas y/o negativas en base a la mentalidad de la época y partiendo de los principios del productor Walter Disney. “En cuanto a la personalidad, el villano es un ser cruel, inmisericorde, despiadado, traidor, ambicioso y vengador que disfruta de su villanía. Y esto último es una cuestión importante: el villano se siente bien haciendo el mal” (Jiménez, 2010, p. 293).

¿La figura antagonista inicia comportamientos delincuentes como resultado de una disposición interna negativa que el personaje acarrea a través del tiempo, lugar

y contexto social? O, ¿están los comportamientos culpables de los antagonistas ligados a un factor situacional como el tiempo, un lugar particular o un concreto contexto social? Estas preguntas llaman nuestra atención porque la Teoría Cognitiva Social sugiere que los niños están aprendiendo por observación de otros comportamientos y que el aprendizaje consecuentemente influirá en los juicios del colectivo infantil y/o sus comportamientos (Bandura, 1989)¹, en las bases de la Teoría Cognitiva Social, nosotros podemos asumir como las películas de animación de los niños retratan figuras malvadas principales atribuyen a su comportamiento diferentes factores que influirán en los juicios o comportamientos de los niños. (Feng y Park, 2015, p. 6)²

Por ello, se defiende la necesidad de una revisión ética de los comportamientos de las figuras villanas Disney para aproximarse al origen de su malignidad, la posibilidad que tienen o no de reconducirse y convertirse al lado de las figuras bienhechoras (o en su defecto de experimentar una dualidad en su propia existencia) y el final que les sobreviene en base a sus actuaciones. De hecho, estas son las tres categorías generales en las que tras una revisión bibliográfica especializada es posible dividir la variable de estudio relacionada con el componente ético y psicológico de dichos personajes con perversión. Todas ellas son utilizadas para los análisis posteriores de los largometrajes Disney seleccionados.

Por un lado, en relación a las causas que originan y/o desencadenan maldad en las figuras Disney, se especifica que la perversión deriva de factores como algún detonante en su pasado que les genera un cambio de comportamiento y una conversión al lado oscuro (Duek, Hedges, Muñoz y Tourn, 2013). Estas figuras cuentan con hechos traumáticos en su historia de vida que les conllevan a desarrollar comportamientos carentes de ética y en contra de su alteridad. Asimismo, también es común que dicha maldad sea subyacente a su persona tal y como especifica Jiménez (2010) en su investigación. De acuerdo con Martín (2002) “el villano amor al poder no deja de ser una fantasía consolada por el Diabolo, ya que mientras este servía para convencernos de que el mal no está en nosotros, sino en algo externo que puede controlarnos” (p. 151). De hecho, “el villano sirve para que nos dejemos persuadir por la idea de que el mal sólo reside en ciertas personas de psicología aberrante, y no potencialmente en todos nosotros” (Martín, 2002, p. 151). Así se presentan dos explicaciones respecto a la materialización del componente malvado en una figura: una causa interna (naturaleza patológica y con predisposición al desarrollo de comportamientos carentes de ética) y/o externa (desencadenante y/o suceso que conlleva un cambio en la actitud de una figura). Estas dos posibilidades quedan avaladas por estudios psicológicos como el de Gubern (2002) o morales como el de Villamor (2020). No obstante, partiendo del posicionamiento de autores como Espinar (2007) también es necesario plantearse el componente de identidad en los personajes para determinar su maldad. Los roles de género y estereotipos sexistas están presentes al hablar de las características de las villanas. Cantillo

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

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

(2011 y 2015) indica que la explicación de la maldad en las figuras que son mujeres reside en su propia naturaleza, con una carencia de motivos que detonen dichos comportamientos reprochables. Esta es una especie de violencia contra las mismas por sublevarlas a la normatividad heteropatriarcal (Andreu y Carmona, 2017). Además, aunque se erigen como autónomas e independientes, recurren a la ayuda de secuaces hombres/machos. Mediante esta estrategia, se refuerza la idea errónea y cuestionable de la superioridad del varón frente al personaje femenino (Martínez y Merlino, 2006), puesto que Disney es un reflejo de la sociedad misógina y machista que pretende perdurar a través de sus historias audiovisuales.

Por otro lado, en relación a la posibilidad de cambio de rol en figuras, se destaca el maniqueísmo cristiano como condición para la ética de cada personaje (Autor, 2020). Disney aboga por el binomio maldad-bondad a partir del que establece una imposibilidad de movimiento entre ambas polaridades, debido y explicitado por la oposición que presentan. Esta es la tendencia Disney más destacada. No obstante, tal y como aportan Muñoz y di Biase (2012) Disney transmite también una cierta dualidad en algunas de sus figuras: encontrando protagonistas que tienen una lucha interna entre el bien y el mal. También antagonistas que a pesar de adoptar un rol de figuras malvadas se debaten por establecer un patrón en su forma de vida, que permita clasificarles en base al rol. No obstante, se aprecia que este dualismo y posibilidad de cambio se dirige únicamente a los hombres, pues las mujeres no tienen posibilidad de convertirse al lado de la bondad partiendo del criterio machista de la productora (Cantillo, 2011 y 2015). "Las antagónicas son personajes planos [...] no cambian a lo largo de la película [...] comienzan teniendo una forma de desenvolverse y un objetivo y al final de la cinta sus metas y características siguen siendo las mismas" (Maeda, 2011, p.13).

Con todo, el desenlace que les depara a las figuras malvadas en Disney está determinado por las acciones que efectúa este colectivo. A este se le "castiga con la muerte" (Ramadan, 2015, p. 122) en la mayoría de los casos. Cuanto más perversas son sus acciones, peores finales se destinan a este grupo, tal y como comparte Jiménez (2010). Hernández (2013) señala – basándose en el ejemplo de los filmes musicales de Disney – que después de los momentos de tensión y temor todos los problemas se solucionan, dejando de un lado la maldad por el triunfo de la bondad. Este ideal está muy arraigado en las producciones destinadas al colectivo infantil y que parten de un posicionamiento cristiano que pretende moralizar a la sociedad (Autor, 2020). "Otra de las características comunes de los malos y de las malas es que acaban muy mal. [...] el destino les depara un castigo. [...] Hay algún caso en que el culpable es perdonado" (Obiols, 2010, p. 90). Esta autora, Obiols (2010), presenta un trabajo de análisis de figuras malvadas en la literatura infantil, concluyendo que los desenlaces para este colectivo son terribles. Tan solo en escasas situaciones sus actos son perdonados. Se considera oportuno traspasar esta información obtenida en la literatura infantil hacia los productos audiovisuales, ya que los filmes de Disney se basan en estos cuentos para crear sus historias. "Si queremos que nuestros personajes sean culpados por lo que han hecho, podremos énfasis en su libre albedrío" (Davis, 2004, p. 176). El hecho de que los finales sean tan severos para quienes engendran el mal establece una relación con el objetivo de moralizar y americanizar en los valores occidentales a quienes pertenecen a la infancia, es decir, "Disney deja claro que ante lo prohibido, vendrán castigos, ya sean éstos sagrados, o por parte de los padres" (Asebey, 2011, p. 246). Entiéndase aquí que por padres no se refiere solo a los progenitores o familiares, sino también a la representación metafórica a través de la figura del padre de los límites, la justicia, el orden y el deber. No obstante, pese a que las figuras malvadas de los filmes son castigadas y sancionadas en relación con los actos intolerables que cometen no todos los largometrajes concluyen positivamente. Un ejemplo

es el aportado por del Águila (2015). Este autor realiza una crítica del filme El jorobado de Notre Dame (Hahn, 1996), manifestando que tras la muerte de Frollo, Quasimodo continúa escondido en lo alto del campanario; mostrando así que las situaciones perversas no siempre cesan tras el fallecimiento de la figura que las inicia y las instiga en primera persona.

METODOLOGÍA

Partiendo de la fundamentación teórica previa se plantea como objetivo principal de la investigación analizar el componente psicológico y ético que diseña y atribuye Disney a las figuras malvadas de sus largometrajes y que repercute en la audiencia consumidora de dichos filmes. Concretamente, se pretende conocer cuáles son las causas de la maldad de dichos personajes, establecer la posibilidad y/o negatividad justificada a que sean figuras que experimenten un cambio de rol en la trama o que presenten una identidad dual, así como también saber qué desenlaces propone la productora para sus villanos y villanas.

Estas metas investigativas se contextualizan en la colección “Los clásicos” Disney (1937-2016). Este es un conjunto de 60 largometrajes de animación de la productora que incluye en dicho conjunto debido a que la mayoría de estos parten de una literatura tradicional infantil y juvenil. El listado correspondiente a los títulos que incluye la colección se encuentra en el apéndice de este artículo. En este contexto se toma como población a analizar las figuras malvadas que dicha industria de cine diseña, crea y recrea para sus historias. Se etiqueta un total de 361 figuras perversas que quedan divididas en 4 grupos: principales (74), ayudantes de las principales (110), secundarias (151) y ayudantes de las secundarias (27). Los motivos que facilitan dicha clasificación se basan en la importancia que reciben dichos personajes en la trama y en la medida en la que dificultan la existencia de quienes tienen protagonismo, así como también el liderazgo que muestran en cuanto a maldad. El hecho de dividir a la población en 4 muestras permite establecer unas conclusiones en base a una comparativa entre ambas.

Concretamente, se procede a una metodología de tipo mixto (Kathryn, 2009) ya que es aquella que permite la combinación de elementos tanto de la cualitativa (Ramírez y Zwerg-Villegas, 2012) como de la cuantitativa (Ramos, 2015) para generar unos resultados más significativos. Se recurre a la importancia de la palabra en la primera para el propio estudio desarrollado con el visionado de los 60 filmes así como también las justificaciones atribuidas para cada categoría. El corte cuantitativo se encuentra con la presentación de los resultados en gráficas de barras y de manera cuantificada a través de porcentajes; estos permiten una comparación entre grupos y recepción visual de la información final de una manera directa.

EXPOSICIÓN Y DISCUSIÓN DE RESULTADOS

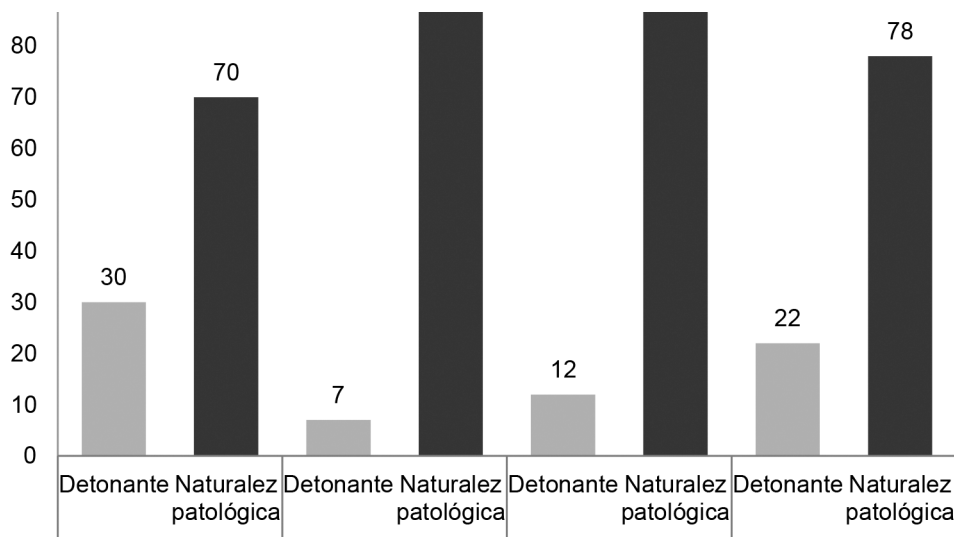


Figura 1. Causas de la maldad de las figuras malvadas (principales, secundarias y ayudantes de ambos grupos) en la colección cinematográfica "Los clásicos" Disney (1937-2016)

En todas las muestras prima una naturaleza patológica (Jiménez, 2010; Martín, 2002; Huneus e Isella, 1996; Espinar, 2007) como elemento explicativo de la maldad de las figuras malvadas en los cuatro grupos. Disney se esfuerza en manifestar que la inmensa mayoría de sus villanas y villanos poseen maldad por naturaleza, disfrutan originando el caos.

El porcentaje del ítem detonante de 30% se encuentra en el grupo de figuras malvadas principales debido a que a medida que la colección avanza en el tiempo la construcción de los personajes pierde el componente maniqueo del binomio maldad-bondad por unas figuras mucho más duales y difíciles de categorizar. Así introduce Disney la posibilidad de una maldad que emerge en una persona debido a unas causas, que no justifican los comportamientos reprochables basados en atentar contra otros seres, pero que contribuyen a generar empatía hacia la otredad y valorar en qué medida se comportan de una determinada manera por unas situaciones incontrolables a su existencia. Ejemplos significativos se corresponden con la historia de vida del capitán Garfío en Peter Pan (Disney, 1953) quien trata de asesinarlo como venganza debido a que este niño le corta la mano y alimenta con esta a un cocodrilo de la zona, quien desde ese momento persigue al pirata. En La sirenita (Ashman y Musker, 1989) Úrsula planea engañar a Ariel para vengarse de Tritón por desplazarla de su reinado en el palacio. Esta es una situación similar a la que experimentan Yzma de El emperador y sus locuras (Fullmer, 2000) y Alameda Slim de Zafarrancho en el rancho (Dewey, 2004). Se destaca que en el colectivo de ayudantes de las figuras malvadas secundarias hay un porcentaje del 22%. Esto se justifica por la cantidad de personajes pertenecientes a la película ¡Rompe Ralph! (Spencer, 2012) en la que se explica su maldad por un detonante, la pérdida de memoria y distorsión entre maldad-bondad; como son una cuantía elevada hace aumentar el porcentaje también.

En cambio esta situación no se desarrolla en los dos grupos restantes porque son figuras planas. Tal y como se muestra en la gráfica de la figura 1 hay un 7% de detonante en quienes ayudan a las figuras malvadas principales y un 12% para las figuras perversas secundarias. Este detonante en los personajes ayudante del grupo principal se relaciona con el cumplimiento de las órdenes de sus superiores. Así se muestra con Humbert el cazador de Blancanieves y los siete enanitos (Disney, 1937) quien se dispone a asesinar a la princesa por encargo de la reina. Esta explicación resulta mucho más insignificante en el grupo de las figuras malvadas secundarias como es el caso del lobo de Merlín, el encantador (Disney, 1963) quien se dispone a atacar y devorar a Grillo debido a que este lanza un tronco que accidentalmente golpea la cabeza del animal.

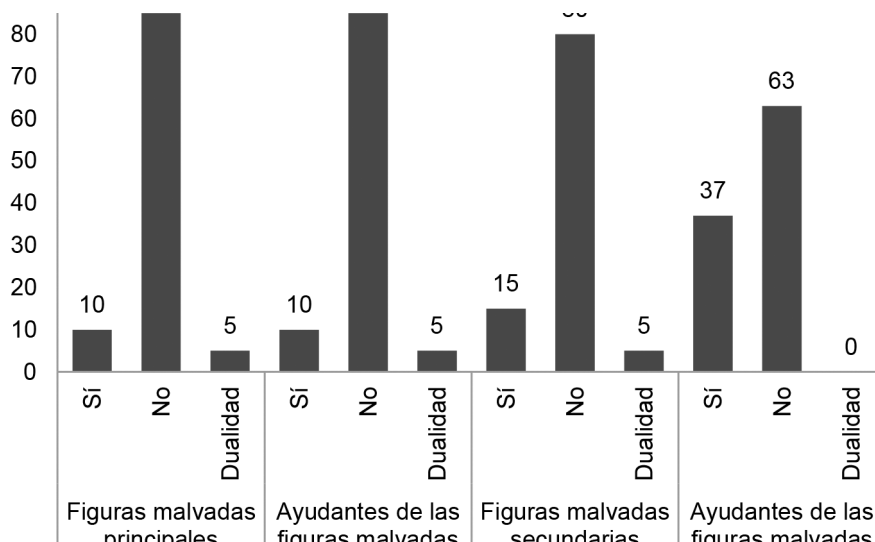


Figura 2. Cambio de rol de las figuras malvadas (principales, secundarias y ayudantes de ambos grupos) en la colección cinematográfica “Los clásicos” Disney (1937-2016)

Ya que la inmensa mayoría de estos dibujos animados presentan una naturaleza patológica relacionada con la maldad que desatan, Disney les imposibilita para que cambien de rol (Huneeus e Isella, 1996), condicionándoles a la perversión intrínseca, inmutable e infinita; condicionada por unas razones biológicas. Esta idea la utiliza para moralizar a la sociedad posicionándose en trazas deterministas. Disney parte de un posicionamiento cristiano entre las polaridades opuestas de maldad y bondad, sitúa a las figuras perversas en el primer grupo citado y las imposibilita en su gran mayoría para que se cuestionen sus actos y/o intenten modificar su conducta.

De esta manera se destaca un 85% de figuras malvadas principales y ayudantes de estas con incapacidad de cambiar de comportamiento, un 80% en el grupo de las secundarias y un resultado más reducido de 63% en quienes ayudan a los personajes malvados secundarios. Algunos ejemplos concretos de la colección relacionados respectivamente con los grupos referenciados son los siguientes. Lady Tremaine en La Cenicienta (Disney, 1950) opta por convertirse en una mujer más despiadada cuando el padre de su hijastra muere y la convierte en sirvienta de la mansión. Los monstruos y demonios que ayudan a Maléfica en La bella durmiente (Disney, 1959) poseen una imposibilidad de cambio de rol debido a la condición

demoníaca que la productora les deposita y por ello arremeten constantemente contra las figuras protagonistas. Stómboli en Pinocho (Disney, 1940a) secuestra a la marioneta. Asimismo, las elefantas en Dumbo (Disney, 1941) ejercen el bullying contra el elefante a lo largo de todo el filme debido a la voluntad y capacidad de mandato de su líder. Esta última idea conlleva a una reflexión anotada también en la mayoría de figuras malvadas ayudantes de otras, su perversión no es corregible ya que no poseen la competencia reflexiva suficiente para cuestionarse el componente ético de sus propios actos. Únicamente acatan los mandatos de una figura superior.

En el único grupo donde aparece una cuantía mayor de cambio de rol es en el colectivo de ayudantes de las figuras malvadas secundarias, en el que hay un 37% que se convierten a la polaridad del bien versus un 63% con imposibilidad para hacerlo. Esta situación se justifica con el largometraje ¡Rompe Ralph! (Spencer, 2012). En esta historia Taffyta Muttonfudge se presenta como una niña virtual que ataca a Vanellope de manera secundaria y cuenta con una banda de secuaces que contribuye al acoso. Todas estas figuras perversas ayudantes de una secundaria modifican su conducta y se reconvierten al bando de la bondad tras recuperar la memoria que el rey Candy les borra cuando se introduce en su juego. Otros ejemplos de figuras reconvertidas al bando de la bondad se comentan a continuación. Zeus del Olimpo como figura malvada principal de un cortometraje de la película Fantasía (Disney, 1940b) ataca con fenómenos atmosféricos a la humanidad pero tras comprobar los daños que le ocasiona, reflexiona sobre su conducta y cambia de comportamiento por voluntad propia convirtiéndose así al bando de las figuras bondadosas. Ben en Pocahontas (Pentecost, 1995) como ayudante de la figura principal John Ratcliffe se convierte al bando de la alteridad y defiende los derechos de la población indígena norteamericana para asegurar su supervivencia. Asimismo, el picaporte de la puerta hacia el país de las maravillas en Alicia en el país de las maravillas (Disney, 1951), como figuras malvadas secundaria, también cambia de rol cuando en el desenlace de la trama le ayuda a la niña a liberarse de la persecución que se lidera contra ella y a regresar de la realidad onírica donde se encuentra.

Partiendo del dogma cristiano, que moraliza a la sociedad basándose en la polaridad bien-mal e imposibilitando los cruces y fuerzas mixtas entre ambos, se entiende que la cuantía de personajes duales equivalga a un 5% para los tres primeros grupos de figuras (principales, secundarias y ayudantes de las primeras); en el restante no hay categorizaciones anotadas. Esta idea también se entiende basándose en que la dualidad es un concepto que introduce Disney en los inicios del siglo XX con personajes como John Silver en El planeta del tesoro (Clements, Conli y Musker, 2002), Kronk en El emperador y sus locuras (Fullmer, 2000) o Maui en Vaiana (Shurer, 2016). El pirata John Silver planea secuestrar un grupo de personas para que a través del espacio le conduzcan junto a sus secuaces en busca de un tesoro cibernético; no obstante, tras conocer la historia de vida de Jim Hawkins siente una debilidad por el joven y le protege adoptando el rol del padre. Kronk es una figura en la que se comparte abiertamente la posesión de una conciencia materializada por los elementos de un ángel y un demonio que ante cuestiones éticas aparecen y le guían en el desempeño de un comportamiento y/o actitud. Maui es un ser dual ya que, a pesar de ser representado como un dios, muestra elementos humanos como la emergencia del bien y del mal en su existencia dependiendo de la situación; él roba el corazón de la diosa Tefiti para entregarlo a la humanidad como obsequio, desconociendo que dicha acción le va a suponer a la misma una lenta extinción.

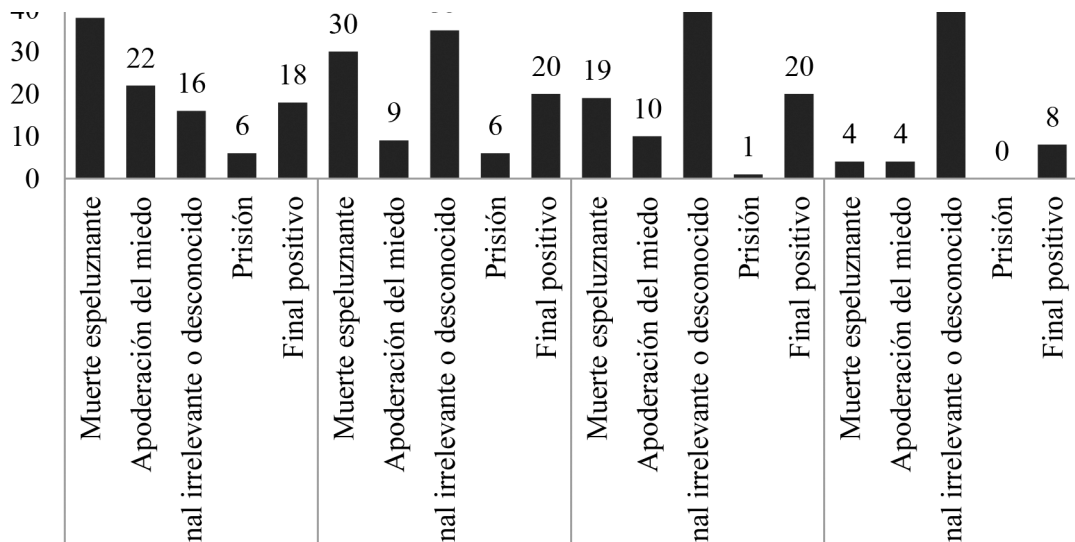


Figura 3. Desenlace de las figuras malvadas (principales, secundarias y ayudantes de ambos grupos) en la colección cinematográfica “Los clásicos” Disney (1937-2016)

Para la mayoría de figuras que desatan el mal no se etiqueta una muerte espeluznante como final traumático, tan solo hay una primacía en el grupo de figuras malvadas principales con un 38%. Estas son aquellas más elaboradas tanto física como psicológicamente, por ello Disney les diseña desenlaces severos con los que moraliza a la sociedad. Necesita asociar consecuencias temibles en relación a actos reprochables y carentes de ética y/o compromiso comunitario. De hecho, los ejemplos que comparte son potencialmente significativos. Gastón en *La bella y la bestia* (Hahn, 1991) se despeña desde un torreón del castillo y en dicha caída aparecen en las pupilas de sus ojos dos calaveras moradas que manifiestan su final. Clayton en *Tarzan* (Arnold, 1999) queda colgado del cuello por unas lianas tal y como se refleja en una sombra producida por los rayos de la tormenta acontecida. Asimismo, la bruja de *Blancanieves y los siete enanitos* (Disney, 1937) se precipita por un acantilado cayendo un gran pedrusco sobre esta y quedando vigilada por dos buitres que esperan para devorarla.

En el resto de categorías prima el final irrelevante y desconocido con 35% para las ayudantes de las primeras, un 50% para las secundarias y un 63% para el grupo de lacayos de las secundarias. Esto hallazgos se justifican y relacionan con la investigación de Autor (2018). En este caso, la explicación del aumento en cuanto a final irrelevante y/o desconocido se explica debido a la elaboración de las figuras malvadas. Por ello, cuando menos importancia tiene un grupo para el desempeño de la cotidianidad de la vida del grupo protagonista se le ofrece un grado más reducido de significación e importancia en su final.

CONCLUSIONES

La investigación se concluye estableciendo los criterios utilizados por Disney en la construcción de figuras vinculadas al mal en la colección “Los clásicos” (1937-2016) desde una perspectiva psicológica y ética. Tras el análisis efectuado con la respectiva comparativa de los cuatro grupos de figuras perversas se establecen las siguientes conclusiones:

- La productora atribuye una naturaleza patológica en la mayoría de las figuras perversas pertenecientes a los cuatro grupos estudiados. De esta manera transmite a quienes consumen el producto audiovisual un mensaje que cala en su subconsciente, animándoles a creer que las características de cada individuo son intrínsecas a su ser independientemente del contexto, situaciones, educación recibida, etc.
- Consecuentemente, se entiende que la inmensa mayoría de estas figuras en los cuatro grupos estudiados no sean capaces de cambiar de rol y reconvertirse al bando de las figuras heroicas y protagonistas, sentenciando a quienes presentan comportamientos que contradicen la ética social y que dañan la individual.
- En relación con esta visión maniquea de la existencia, Disney diseña desenlaces especialmente traumáticos como son fallecimientos en condiciones extremas para quienes desarrollan la maldad en primera persona. Esta es una idea muy arraigada con el infierno cristiano, es decir, una condena eterna como consecuencia de una vida de pecado. Disney atribuye un final significativo para aquellas acciones carentes de ética en aras de moralizar a quienes consumen los filmes de animación.

Con todo, este estudio sirve para concluir la manera en la que Disney recrea la maldad en sus figuras partiendo de un posicionamiento psicológico y ético; así como también los mensajes relacionados con este que son transmitidos y asimilados por el colectivo infantil consumidor de dicho recurso audiovisual. Además, estos hallazgos destacan la importancia de considerar la influencia de tales representaciones en el currículo educativo, sugiriendo que el contenido de los medios de comunicación debe ser analizado críticamente en contextos educativos para fomentar una comprensión más matizada y ética de la moralidad y el comportamiento. La integración de esta perspectiva en el currículo escolar puede ayudar a los estudiantes a desarrollar un pensamiento crítico sobre las imágenes y mensajes que consumen, contribuyendo así a una educación más completa y consciente.

REFERENCIAS

- Acaso, M. (2006). Esto no son las Torres Gemelas. Cómo aprender a leer la televisión y otras imágenes. Madrid: Los Libros de la Catarata.
- Asebey, A. M. d. R. (2011). Disney en la aculturación de la niñez latinoamericana. *Revista de Psicología Trujillo*, 13(2), 241-251.
- Bandura, A. (1982). *Teoría de aprendizaje social*. Madrid: Espasa Calpe.
- Cantillo, C. (2011). Análisis de la representación femenina en los medios. El caso de las princesas Disney. *Making of: Cuadernos de cine y educación*, 78, 51-61.

- Cantillo, C. (2015). Del cuento al cine de animación: semiología de una narrativa digital. *Revista de Comunicación de la SEECI*, 38, 133-145.
- Catmull, E. (2008). Cultivar la creatividad colectiva: el sello de Pixar. *Harvard Business Review*, 86(9), 74-85.
- Cobos, T. L. (2001). *La animación japonesa en el contexto occidental*. México: Universidad Autónoma de Nuevo León.
- Cox, M., Garrett, E. y Graham, J. A. (2005). Death in Disney films: Implications for children's understanding of death. *OMEGA*, 50(4), 267-280.
- Coyne, S. M. y Archer, J. (2004). Indirect, relational and social aggression in the media: A content analysis of British television programs. *Aggressive Behavior*, 30, 254-271.
- Coyne, S. M. y Whitehead, E. (2008). Indirect aggression in animated Disney films. *Journal of Communication*, 58, 382-395.
- Davis, R. (2004). *Escribir guiones: desarrollo de personajes*. Barcelona: Paidós.
- Del Águila, M. Á. (2015). Crítica al largometraje Disney "El Jorobado de Notre Dame". *Revista Semestral de Iniciación a la Investigación en Filología*, 13, 59-97.
- Duek, C., Hedges, D., Muñoz, F. y Tourn, G. (2013). De Toy Story a Ralph, el demoleedor. En *X JORNADAS DE SOCIOLOGÍA 20 años de pensar y repensar la sociología*. Nuevos desafíos académicos, científicos y políticos para el siglo XXI. Buenos Aires. Universidad de Buenos Aires. Facultad de Ciencias Sociales.
- Duncum, P. (2007). Aesthetics, Popular Visual Culture, and Designer Capitalism. *International Journal of Art & Design Education*, 26 (3), 285-295.
- Espinar, E. (2007). Estereotipos de género en los contenidos audiovisuales infantiles. *Comunicar*, 15(29), 129-134.
- Feng, Y. y Park, J. (2015). Bad Seed or Good Seed? A Content Analysis of the Main Antagonists in Walt Disney-and Studio Ghibli-Animated Films. *Journal of Children and Media*, 9(3), 368-385.
- Gubern, R. (2002). *Máscaras de la ficción*. Barcelona: Anagrama.
- Hernández, B. (2013). Las Silly Symphonies de Walt Disney: Una introducción desde una perspectiva didáctica y motivacional. *Cuadernos de Etnomusicología*, 3, 151-176.
- Hernández, F. (2010). *Educación y cultura visual*. Barcelona: Ediciones Octaedro.
- Huerta, R., Alonso-Sanz, A. y Ramon, R. (2020). *De película. Cine para educar en diversidad*. Valencia: Tirant Humanidades.
- 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. saludment*, 17(4), 191-199.
- Jiménez, Z. (2010). La construcción del villano como personaje cinematográfico. *FRAME*, 6, 285-311.
- Kathryn, P. (2009). Diseño de metodologías mixtas. Una revisión de las estrategias para combinar metodologías cuantitativas y cualitativas. *Renglones*. Revista arbitrada en ciencias sociales y humanidades, 60, 37-42.
- Labrador, J. M. (2011). La maldad genera cuentos de hadas: análisis de la película de Guillermo del Toro *El laberinto del fauno*. *Arbor*, 187(748), 421-428.
- Maeda, C. (2011). Entre princesas y brujas: análisis de la representación de las protagonistas y las antagonistas presentes en las películas de Walt Disney. En *Actas del III Congreso Internacional Latina de Comunicación Social*. Santa Cruz de Tenerife. Universidad de la Laguna.
- Martín, S. (2002). *Monstruos al final del Milenio*. Madrid: Imágica Ediciones.

- Martínez, A. y Merlino, A. (2006). Producciones Cinematográficas Infantiles y Construcción del Discurso en Recepción. En X Jornadas Nacionales de Investigadores en Comunicación (pp. 1-19). San Juan: Red Nacional de Investigadores en Comunicación.
- Mollet, T. (2013). "With a smile and a song...": Walt Disney and the Birth of the American Fairy Tale. *Marvels & Tales*, 27(1), 109-124.
- Montero, L. y Pérez-Guerrero, A. M. (2015). Sincronías y Sinergias animadas: La visión de la industria de la animación de Pixar y Ghibli. *Con A de animación*, 5, 26-37
- Muñoz, A. y di Biase, E. T. (2012). *Barrie, Hook, and Peter Pan: Studies in Contemporary Myth*. Cambridge: Cambridge Scholars Publishing.
- Obiols, N. (2010). La ilustración del malvado y la malvada en los cuentos infantiles. En R. González, M. A. Moleón y C. González (Eds.). *I Congreso Internacional. Arte, Ilustración y Cultura Visual en Educación Infantil y Primaria: construcción de identidades* (pp. 89-96). Granada: Octaedro y Universidad de Granada.
- Ramírez, F. H. y Zwerg-Villegas, A. M. (2012). Metodología de la investigación: más que una receta. *AD-minister. Universidad EAFIT*, 20, 91-111.
- Ramos, C. A. (2015). Los paradigmas de la investigación científica. *Av. Psicol.*, 23(1), 9-17.
- Sánchez, M. (2013). La expresión de miedos sociales a través del villano en el cine postclásico: Un análisis del texto narrativo. *Revista Aequitas*, 3, 329-343.
- Strasburger, V. C., Wilson, B. J. y Jordan, A. B. (2009). *Children, adolescents and media*. Los Angeles: Sage.
- Villamor, A. (2020). El conflicto entre los criterios morales centrados en la posesión de estados mentales y los asumidos por las éticas ambientales. *Dilemata*, 31, 109-122.

Colección cinematográfica "Los clásicos" Disney (1937-2016)

- Arnold, B. (productor) y Buck, C. y Lima, K. (directores). (1999). *Tarzán* [Cinta cinematográfica]. Estados Unidos: Walt Disney Pictures.
- Ashman, H. y Musker, J. (productores) y Clements, R. y Musker, J. (directores). (1989). *La Sirenita* [Cinta cinematográfica]. Estados Unidos: Walt Disney Pictures.
- Clements, R., Conli, R. y Musker, J. (productores) y Clements, R. y Musker, J. (directores). (2002). *El planeta del tesoro* [Cinta cinematográfica]. Estados Unidos: Walt Disney Pictures y Walt Disney Feature Animation.
- Clements, R., Dewey, A. y Musker, J. (productores) y Clements, R. y Musker, J. (directores). (1997). *Hércules* [Cinta cinematográfica]. Estados Unidos: Walt Disney Pictures y Walt Disney Feature Animation.
- Clements, R., Mattinson, B. y Musker, J. (productores) y Clements, R., Mattinson, B., Michener, D. y Musker, J. (directores). (1986). *Basil, el ratón superdetective* [Cinta cinematográfica]. Estados Unidos: Walt Disney Animation Studios y Walt Disney Pictures.
- Clements, R. y Musker, J. (productores) y Clements, R. y Musker, J. (directores). (1992). *Aladdin* [Cinta cinematográfica]. Estados Unidos: Walt Disney Pictures y Walt Disney Feature Animation.
- Coats, P. (productor) y Cook, B. y Bancroft, T. (directores). (1998). *Mulan* [Cinta cinematográfica]. Estados Unidos: Walt Disney Pictures y Walt Disney Feature Animation.
- Conli, R., Lasseter, J. y Reed, K. (productores) y Hall, D. y Williams, C. (directores). (2014). *6 héroes* [Cinta cinematográfica]. Estados Unidos: Walt Disney Animation Studios.
- Conli, R. (productor) y Greno, N. y Howard, B. (directores). (2010). *Enredados* [Cinta

- cinematográfica]. Estados Unidos: Walt Disney Animation Studios.
- Del Vecho, P. y Lasseter, J. (productores) y Buck, C. y Lee, J. (directores). (2013). Frozen: El reino de hielo [Cinta cinematográfica]. Estados Unidos: Walt Disney Animation Studios y Walt Disney Pictures.
- Del Vecho, P. y Lasseter, J. (productores) y Clements, R. y Musker, J. (directores). (2009). Tiana y el sapo [Cinta cinematográfica]. Estados Unidos: Walt Disney Pictures.
- Del Vecho, P. y Spencer, C. (productores) y Anderson, S. y Hall, D. (directores). (2011). Winnie the Pooh [Cinta cinematográfica]. Estados Unidos: Walt Disney Animation Studios.
- Dewey, A. (productor) y Finn, W. y Standford, J. (directores). (2004). Zafarrancho en el rancho [Cinta cinematográfica]. Estados Unidos: Walt Disney Productions.
- Disney, R.E. y Ernst, D.W. (productores) y varios directores (directores). (2000). Fantasía 2000 [Cinta cinematográfica]. Estados Unidos: Walt Disney Pictures y Walt Disney Feature Animation.
- Disney, W. (productor) y Algar, J., Armstrong, S., Beebe, F., Ferguson, N., Handley J., Hee, T., Jackson, W., Kuske, H. y Roberts, B. (directores). (1940b). Fantasía [Cinta cinematográfica]. Estados Unidos: Walt Disney Pictures y RKO Pictures.
- Disney, W. (productor) y Algar, J., Armstrong, S. Hand, D., Heid, H., Roberts, B., Stterfield, P. y Wright, N. (directores). (1942a). Bambi [Cinta cinematográfica]. Estados Unidos: Walt Disney Productions.
- Disney, W. (productor) y Algar, J., Geronimi, C. y Kinney, J. (directores). (1949). La leyenda de Sleepy Hollow y el Señor Sapo [Cinta cinematográfica]. Estados Unidos: Walt Disney Productions.
- Disney, W. (productor) y Clark, L., Geronimi, C., Larson, E. y Reitherman, W. (directores). (1959). La Bella Durmiente [Cinta cinematográfica]. Estados Unidos: Walt Disney Animation Studios.
- Disney, W. (productor) y Cormack, R., Geronimi, C., Kinney, J., Luske, H. y Meador, J. (directores). (1946). Música, maestro [Cinta cinematográfica]. Estados Unidos: Walt Disney.
- Disney, W. (productor) y Cottrell, W., Hand, D., Morey, L., Pearce, P. y Sharpsteen, B. (directores). (1937). Blancanieves y los siete enanitos [Cinta cinematográfica]. Estados Unidos: Walt Disney Pictures.
- Disney, W. (productor) y Ferguson, N. (director). (1944). Los tres caballeros [Cinta cinematográfica]. Estados Unidos: Walt Disney Pictures.
- Disney, W. (productor) y Ferguson, N., Hee, T., Jackson, W., Kinney, J., Luske, H., Roberts, B. y Sharpsteen, B. (directores). (1940a). Pinocho [Cinta cinematográfica]. Estados Unidos: Walt Disney Pictures y RKO Radio Pictures.
- Disney, W. (productor) y Ferguson, N., Jackson, W., Kinney, J., Luske, H. y Roberts, B. (directores). (1942b). Saludos amigos [Cinta cinematográfica]. Estados Unidos: Walt Disney Pictures y RKO Pictures.
- Disney, W. (productor) y Geronimi, C., Jackson, W. y Luske, H. (directores). (1950). La Cenicienta [Cinta cinematográfica]. Estados Unidos: Walt Disney Productions.
- Disney, W. (productor) y Geronimi, C., Jackson, W. y Luske, H. (directores). (1951). Alicia en el País de las Maravillas [Cinta cinematográfica]. Reino Unido y Estados Unidos: Walt Disney Productions.
- Disney, W. (productor) y Geronimi, C., Jackson, W. y Luske, H. (directores). (1953). Peter Pan [Cinta cinematográfica]. Estados Unidos: Walt Disney Pictures.
- Disney, W. (productor) y Geronimi, C., Kackson, W., Kinney, J. y Luske, H. (directores). (1948).

- Tiempo de melodía [Cinta cinematográfica]. Estados Unidos: Walt Disney Productions.
- Disney, W. (productor) y Geronimi, C., Jackson, W. y Luske, H. (directores). (1955). La Dama y el Vagabundo [Cinta cinematográfica]. Estados Unidos: Walt Disney Pictures.
- Disney, W. (productor) y Geronimi, C. y Reitherman, W. (directores). (1961). 101 dálmatas [Cinta cinematográfica]. Estados Unidos: Walt Disney Pictures.
- Disney, W. (productor) y Kinney, J., Luske, H., Morgan, W. y Roberts, B. (directores). (1947). Las aventuras de Bongo, Mickey y las judías mágicas [Cinta cinematográfica]. Estados Unidos: Walt Disney Productions.
- Disney, W. (productor) y Reitherman, W. (director). (1963). Merlín el Encantador [Cinta cinematográfica]. Estados Unidos: Walt Disney Pictures.
- Disney, W. (productor) y Reitherman, W. (director). (1967). El libro de la selva [Cinta cinematográfica]. Estados Unidos: Walt Disney Productions.
- Disney, W. (productor) y Reitherman, W. (director). (1977). Lo mejor de Winnie the Pooh [Cinta cinematográfica]. Estados Unidos: Walt Disney Pictures.
- Disney, W. (productor) y Sharpsteen, B. (director). (1941). Dumbo [Cinta cinematográfica]. Estados Unidos: Walt Disney Productions.
- Disney, W. y Walsh, B. (productores) y Stevenson, R. (director). (1964). Mary Poppins [Cinta cinematográfica]. Estados Unidos: Walt Disney Productions.
- Flynn, B. y Goldman, C. (productores) y Williams S. (director). (2006). Salvaje [Cinta cinematográfica]. Estados Unidos: Walt Disney Pictures y CORE Feature Animation.
- Fullmer, R. (productor) y Dindal, M. (director). (2000). El emperador y sus locuras [Cinta cinematográfica]. Estados Unidos: Buena Vista Distribution.
- Fullmer, R. (productor) y Dindal, M. (director). (2005). Chicken Little [Cinta cinematográfica]. Estados Unidos: Walt Disney Pictures.
- Gavin, K. (productor) y Scribner, G. (director). (1988). Oliver y su pandilla [Cinta cinematográfica]. Canadá: Walt Disney Pictures.
- Hahn, D. (productor) y Allers, R. y Minkoff, R. (directores). (1994). El Rey León [Cinta cinematográfica]. Estados Unidos: Walt Disney Animation Studios y Walt Disney Pictures.
- Hahn, D. (productor) y Trousdale, G. y Wise, K. (directores). (1991). La Bella y la Bestia [Cinta cinematográfica]. Estados Unidos: Walt Disney Pictures y Walt Disney Feature Animation.
- Hahn, D. (productor) y Trousdale, G. y Wise, K. (directores). (1996). El Jorobado de Notre Dame [Cinta cinematográfica]. Estados Unidos: Walt Disney Pictures y Walt Disney Feature Animation.
- Hahn, D. (productor) y Trousdale, G. y Wise, K. (directores). (2001). Atlantis: El imperio perdido [Cinta cinematográfica]. Estados Unidos: Walt Disney Pictures.
- Hale, J. (productor) y Berman, T. y Rich, R. (directores). (1985). Taron y el caldero mágico [Cinta cinematográfica]. Estados Unidos: Walt Disney Pictures.
- Hibler, W. y Reitherman, W. (productores) y Reitherman, W. (director). (1970). Los aristogatos [Cinta cinematográfica]. Estados Unidos: Walt Disney Pictures.
- Lasseter, J. (productor) y Anderson, S.J. (director). (2007). Descubriendo a los Robinson [Cinta cinematográfica]. Estados Unidos: Walt Disney Animation Studios.
- Marsden, P. (productor) y Leighton, E. y Zondag, R. (directores). (2000). Dinosaurio [Cinta cinematográfica]. Estados Unidos: Walt Disney Pictures.
- Miller, R.W. y Reitherman, W. (productores) y Lounsbery, J. y Reitherman, W. (directores). (1978). Los rescatadores [Cinta cinematográfica]. Estados Unidos: Walt Disney Productions.
- Miller, R.W., Reitherman, W. y Stevens, A. (productores) y Berman, T. y Rich, R. (directores).

- (1981). *Tod y Toby* [Cinta cinematográfica]. Estados Unidos: The Walt Disney Company y Walt Disney Animation Studios.
- Pappalardo-Robinson, M. (productor) y Glebas, F. (director). (2003). *La gran película de Piglet* [Cinta cinematográfica]. Estados Unidos: Walt Disney Pictures, DisneyToon Studios y A. Film A/S.
- Pentecost, J. (productor) y Gabriel, M. y Golsberg, M. (directores). (1995). *Pocahontas* [Cinta cinematográfica]. Estados Unidos: Walt Disney Pictures.
- Reitherman, W. (productor) y Reitherman, W. (director). (1973). *Robin Hood* [Cinta cinematográfica]. Estados Unidos: Walt Disney Productions.
- Schumacher, T. (productor) y Butoy, H. y Gabriel, M. (directores). (1990). *Los rescatadores en Cangurolandia* [Cinta cinematográfica]. Estados Unidos: Walt Disney Pictures.
- Shurer, O. (productor) y Clements, R. y Musker, J. (productor). (2016). *Vaiana* [Cinta cinematográfica]. Estados Unidos: Walt Disney Pictures y Walt Disney Animation Studios.
- Spencer, C. (productor) y Bush, J., Howard, B. y Moore, R. (directores). (2016). *Zootrópolis* [Cinta cinematográfica]. Estados Unidos: Walt Disney Pictures y Walt Disney Animation Studios.
- Spencer, C. (productor) y DeBlois, D. y Sanders, C. (directores). (2002). *Lilo & Stitch* [Cinta cinematográfica]. Estados Unidos: Walt Disney Pictures.
- Spencer, C. (productor) y Howard, B. y Williams, C. (directores). (2008). *Bolt* [Cinta cinematográfica]. Estados Unidos: Walt Disney Pictures y Walt Disney Animation Studios.
- Spencer, C. (productor) y Moore, R. (director). (2012). *¡Rompe Ralph!* [Cinta cinematográfica]. Estados Unidos: Walt Disney Animation Studios.
- Walsh, B. (productor) y Stevenson, R. (director). (1971). *La bruja novata* [Cinta cinematográfica]. Estados Unidos: The Walt Disney Company.
- Williams, C. (productor) y Blaise, A. y Walker, R. (directores). (2003). *Hermano oso* [Cinta cinematográfica]. Estados Unidos: Disney.

APÉNDICE. LISTADO DE PELÍCULAS DE LA COLECCIÓN “LOS CLÁSICOS” DISNEY (1937-2016)

- Clásico 1. *Blancanieves y los siete enanitos* (Disney, 1937).
- Clásico 2. *Pinocho* (Disney, 1940a).
- Clásico 3. *Fantasia* (Disney, 1940b).
- Clásico 4. *Dumbo* (Disney, 1941).
- Clásico 5. *Bambi* (Disney, 1942a).
- Clásico 6. *Saludos amigos* (Disney, 1942b).
- Clásico 7. *Los tres caballeros* (Disney, 1944).
- Clásico 8. *Música, maestro* (Disney, 1946).

Clásico 9. Las aventuras de Bongo, Mickey y las judías mágicas (Disney, 1947).

Clásico 10. Tiempo de melodía (Disney, 1948).

Clásico 11. La leyenda de Sleepy Hollow y el señor sapo (Disney, 1949).

Clásico 12. La Cenicienta (Disney, 1950).

Clásico 13. Alicia en el país de las maravillas (Disney, 1951).

Clásico 14. Peter Pan (Disney, 1953).

Clásico 15. La dama y el vagabundo (Disney, 1955).

Clásico 16. La Bella Durmiente (Disney, 1959).

Clásico 17. 101 dálmatas (Disney, 1961).

Clásico 18. Merlín, el encantador (Disney, 1963).

Clásico Honorífico. Mary Poppins (Disney y Walsh, 1964).

Clásico 19. El libro de la selva (Disney, 1967).

Clásico 20. Los Aristogatos (Hibler y Reitherman, 1970).

Clásico Honorífico. La bruja novata (Walsh, 1971).

Clásico 21. Robin Hood (Reitherman, 1973).

Clásico 22. Lo mejor de Winnie the Pooh (Disney, 1977).

Clásico 23. Los rescatadores (Miller y Reitherman, 1978).

Clásico 24. Tod y Toby (Miller, Reitherman y Stevens, 1981).

Clásico 25. Taron y el caldero mágico (Hale, 1985).

Clásico 26. Basil el ratón superdetective (Clements, Mattinson y Musker, 1986).

Clásico 27. Oliver y su pandilla (Gavin 1988).

Clásico 28. La sirenita (Ashman y Musker, 1989).

Clásico 29. Los rescatadores en Cangurolandia (Schumacher, 1990).

Clásico 30. La bella y la bestia (Hahn, 1991).

Clásico 31. Aladdin (Clements y Musker, 1992).

Clásico 32. El rey león (Hahn, 1994).

Clásico 33. Pocahontas (Pentecost, 1995).

Clásico 34. El jobado de Notre Dame (Hahn, 1996).

- Clásico 35. Hércules (Clements, Dewey y Musker, 1997).
- Clásico 36. Mulan (Coats, 1998).
- Clásico 37. Tarzán (Arnold, 1999).
- Clásico 38. Fantasía 2000 (Disney y Ernst, 2000).
- Clásico 39. Dinosaurio (Marden, 2000).
- Clásico 40. El emperador y sus locuras (Fullmer, 2000).
- Clásico 41. Atlantis: El imperio perdido (Hahn, 2001).
- Clásico 42. Lilo y Stitch (Spencer, 2002).
- Clásico 43. El planeta del tesoro (Clements, Conli y Musker, 2002).
- Clásico 44. La gran película de Piglet (Pappalardo-Robinson, 2003).
- Clásico 45. Hermano oso (Williams, 2003).
- Clásico 46. Zafarrancho en el rancho (Dewey, 2004).
- Clásico 47. Chicken Little (Fullmer, 2005).
- Clásico 48. Salvaje (Flynn y Goldman, 2006).
- Clásico 49. Descubriendo a los Robinsons (Lasseter, 2007).
- Clásico 50. Bolt (Spencer, 2008).
- Clásico 51. Tiana y el sapo (del Vecho y Lasseter, 2009).
- Clásico 52. Enredados (Conli, 2010).
- Clásico 53. Winnie the Pooh (del Vecho y Spencer, 2011).
- Clásico 54. ¡Rompe Ralph! (Spencer, 2012).
- Clásico 55. Frozen: El reino de hielo (del Vecho y Lasseter, 2013).
- Clásico 56. 6 héroes (Conli, Lasseter y Reed, 2014).
- Clásico 57. Zootrópolis (Spencer, 2015).
- Clásico 58. Vaiana (Shurer, 2016).