

“Broke Disney”. Una revisión crítica del audiovisual de animación a través del trabajo artístico de Marina Salazar

Vicente Monleón

Universitat de València. ✉ 

<https://dx.doi.org/10.5209/arab.88929>

Recibido: 30 de mayo de 2023/ Aceptado: 13 de agosto de 2023

Resumen: Disney se entiende como una productora de animación estadounidense que crea un discurso e imaginario colectivo que arraiga en la ciudadanía. A raíz de dicha influencia descontextualizada en la actualidad se forja un contra-discurso artístico para contrarrestar dichos posicionamientos sesgados. El objetivo de esta investigación consiste en visibilizar la influencia de Marina Salazar a través de su colección escultórica *Broke Disney* para aproximar a la población a unos mensajes más actualizados y respetuosos con respecto a la diversidad. Para ello, se recurre a la ARTografía como metodología incluida en la Investigación Basada en las Artes, ya que combina el arte, la investigación y la enseñanza. Con todo, se concluyen ejemplos didácticos-artísticos a través de los cuales educar a la ciudadanía en principios feministas y *queer*.

Palabras clave: arte; objeto; escultura; Disney; animación; diseño

ENG “Broke Disney”. A Critical Review of the Audiovisual Animation through the Artistic Work of Marina Salazar

ENG Abstract: Disney is understood as an USA animation producer that creates a collective discourse and imaginary that takes root in citizenship. As a result of this decontextualized influence, an artistic counter-discourse is forged today to counteract these biased positions. The objective of this research is to make visible the influence of Marina Salazar through her sculptural collection *Broke Disney* to bring the population closer to more updated and respectful messages regarding diversity. For this, ARTography is used as a methodology included in Arts-Based Research, since it combines art, research and teaching. However, didactic-artistic examples are concluded to educate citizens in feminist and queer principles.

Keywords: art; object; sculpture; Disney; animation; design

Sumario: 1. Introducción. La obra artística de Marina Salazar en torno al apego del objeto. 2. Marco teórico. 2.1. El imaginario colectivo de la productora Disney. 3. Metodología. 4. Exposición y discusión de resultados. 4.1. Revisión crítica de las princesas y mujeres protagonistas Disney a través de la obra artística de Marina Salazar. 4.2. Revisión crítica de las villanas Disney a través de la obra artística de Marina Salazar. 5. Conclusiones. 6. Bibliografía. 7. Referencias cinematográficas.

Cómo citar: Monleón, V. (2024). "Broke Disney". Una revisión crítica del audiovisual de animación a través del trabajo artístico de Marina Salazar, *Área Abierta. Revista de comunicación audiovisual y publicitaria*, 24(1), 31-50.

1. Introducción. La obra artística de Marina Salazar entorno al apego del objeto

Marina Salazar se define como una artista contemporánea, diseñadora de obra artística, doctoranda y fundadora de "No Queda Tinte"; quien a través de su producción iconográfica pone en valor y enfatiza cuestiones comprometidas con el progreso socio-comunitario como son las cuestiones feministas, LGTBIQ+, visibilidad de diversidades, etc. Resulta necesario especificar la nacionalidad española (concretamente catalana) de la artista como dato a tener en cuenta en la creación de su obra artística y en el consecuente contra-discurso creado.

Enamorada de la estética kitsch y de las figuritas de segunda mano, empieza su carrera artística hace 7 años como *hackeadora* de pongos, restauradora de piezas y transformadora de objetos que recupera de tiendas de antigüedades. Su provocativa obra, ha sido expuesta en galerías y eventos, como tales como La Plataforma o Festival *Misonny*, además de haber participado en múltiples charlas y conferencias por toda España a lo largo de estos años (Salazar, 2023, s.p.)¹

Su trayectoria profesional como artista se centra en recuperar objetos en desuso, abandonados e incluso relegados a la desaparición para generar un nuevo discurso mucho más actualizado y que suscite una crítica en la sociedad actual (Torrent, 2022). Marina Salazar pone en valor la existencia del objeto y el apego que se genera hacia este por parte de la persona que lo posee. Todo ello ubicado en la teoría de la "objetología" (Rowan, et al., 2015). El énfasis de esta concepción se agudiza a través de la creación de piezas únicas y que solo un individuo puede poseer. No obstante, para poner su arte al servicio de la ciudadanía, su imaginiería se representa en *merchandising*, sobre todo a través de cartelería.



Figura 1. Marina Salazar (2022). La "Tetamundi" como elemento de la objetología y de la imaginiería de la obra artística de Marina Salazar [serie fotográfica].

El primer objeto artístico exaltado como elemento de la iconografía de la obra de Marina Salazar es la "Tetamundi" una escultura con forma de mama ubicada en el lugar del globo terráqueo. Esta escultura se utiliza como escenografía de la actuación de Rigoberta Bandini en su videoclip de "Ay Mamá"² como ejemplificación del movimiento feminista. En la figura 1 se recoge visualmente este primer elemento artístico y su relación con la artista.

Para este estudio se toma como referencia su colección *Broke Disney* la cual se compone de un total de 11 esculturas rediseñadas sobre las mujeres Disney, tanto princesas y protagonistas

¹ Salazar, M. (2022). No Queda Tinte. Recuperado de: <https://www.noquedatinte.com/sobre-mi>.

² Bandini, R. (2022). Ay mamá [Canción]. En *Benidorm Fest 2022*.

como villanas del audiovisual clásico. A través de la remodelación de estas estatuillas Marina Salazar ofrece y pone en valor un discurso actualizado sobre las problemáticas y situaciones reales a las que atienden colectivos de mujeres diversos en la actualidad. Así se contribuye a generar un contra-discurso al tradicional mensaje hetero-normativo y americanizado de Disney (Monleón, 2020a). Esta producción (apuntada en el párrafo anterior) nace como un encargo para una boda de una pareja de hombres homosexuales quienes buscan en la ambientación de los centros de mesa de su enlace el seguimiento de una temática de deconstrucción Disney, feminismo y visibilidad de las disidencias sexuales (Monleón, 2021a).

2. Marco teórico

2.1. El imaginario colectivo de la productora Disney

En la década de 1920 nace la factoría Disney, como una productora de animación que perdura hasta la actualidad (Mollet, 2013). A lo largo de su andadura, atraviesa diversos contextos que condicionan sus productos socio-culturales. La creación de la misma acontece a raíz de la crisis económica de 1929 (también conocido el suceso como Gran Depresión), como una alternativa para contrarrestar el pesimismo del momento “los historiadores fílmicos han reconocido la importancia de las películas de fantasía en 1930” (Mollet, 2013, p. 112). Disney aprovecha la recreación de cuentos y obras literarias clásicas para generar una alternativa a la realidad y a los momentos de tensión social que se atraviesan. Con la llegada del s. XXI finaliza esta temática característica en Disney. Todo ello motivado y secundado por la aparición de Pixar y Dreamworks, dos grandes productoras y competidoras cinematográficas del monopolio norteamericano comentado. Esta competencia crea productos diferentes hasta que Disney en el 2006 absorbe a Pixar, aumentando así su audiencia.

Así pues, podemos analizar que el cine norteamericano y su principal representante de la industria cinematográfica, que tiene su auge en Hollywood, es característico por los estereotipos y arquetipos que manejan para todo tipo de público, especialmente el infantil. Una de las grandes industrias hollywoodenses, Disney Company, ha sido la encargada del imaginario colectivo mundial del hombre y la mujer con sus cuentos de hadas, pero también de introducir el estilo de vida que uno debería buscar (Gandarilla de Andrés, 2016, p. 28)

La influencia en el colectivo infantil de la cultura visual que proviene de la productora de animación Disney es un hecho notorio según la aportación de Asebey (2011) y de la Abirached (2016); sobre todo en lo que respecta a la conformación de identidades que apuestan por rasgos normativos y de identidad conjunta en la ciudadanía de las sociedades occidentales: las masculinidades en el hombre y las feminidades en la mujer, la heterosexualidad como única opción válida de sexualidad y los roles de género marcados que diferencian ambos grupos sociales. Estas aportaciones se recatan a partir de la publicación de Baliscei, et al. (2018). “Disney participa objetivando un mundo para la niñez [...], es importante cuestionarse acerca de las consecuencias que pudiera acarrear en un momento dado la representación que se hace de la mujer en los productos mediáticos que difunde esta empresa” (Maeda, 2011, p. 4). La productora Disney se presenta como una contribuyente a la educación del colectivo infantil, ya que esta compañía cinematográfica no solo persigue el objetivo de entretener a la población consumidora de sus creaciones y mensajes sobre los comportamientos sociales occidentales y normativos. “A cada objeto representado, significativo, corresponde un significado, fácil de identificar por la sociedad. Son símbolos que nos acompañan durante años, aunque susceptibles a cambios interpretativos” (del Arco, 2007, p. 2). Esta es la estructura patriarcal que menciona Lluch (2006) en su publicación y que se corresponde con la cosmovisión de una comunidad de habitantes regida por la estructura patriarcal dentro del núcleo familiar. En esta organización el varón se establece como dominante y macho alfa, mientras que la mujer es obediente a este y queda aislada al espacio privado del hogar (el cuidado de la casa).

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

La pretensión de Disney avanza mucho más y se extiende directamente hacia la consecución de reforzar los valores y las prácticas culturales de la América colonizada; no simplemente hacia la distinción del estilo particular que caracteriza la identidad de los Estados Unidos. Por tanto, se conoce a Disney como una “fábrica de sueños”. En el ámbito estadounidense se destacan las publicaciones de Giroux (1999a, 1999b y 2000) sobre la productora de animación Disney.

De toda la producción cinematográfica y del imaginario colectivo que consigue crear Disney a partir de sus historias, tramas y personajes; se rescata la relevancia social y trascendencia contextual que adopta y con la que se valora a la colección “los clásicos”. Este interés se observa también en el arte contemporáneo, el cual es utilizado para enclavar nuevas cuestiones y debates; así como visiones y planteamientos más renovados y convenientes con las pasiones de respeto y tolerancia hacia cualquier tipo de las diversidades existentes. Todas estas ideas se rescatan a partir de publicaciones especializadas como las de Aguilar (2015) o Mesías (2008).

Los clásicos Disney, forman parte, [...], de un proceso ligado a la intertextualidad, por ejemplo desde la fotografía [...]. Y también de múltiples proyectos artísticos que intertextualmente abordan a sus personajes. Es muy interesante considerar la reflexión y la crítica que sobre el imaginario de las princesas Disney [...] se genera en producciones artísticas en proyectos desarrollados en los últimos años (Aguilar, 2015, p. 30)

A modo de cierre del marco teórico, resulta necesario poner en valor el concepto de activismo (Danko, 2018; Alonso-Sanz y Ramon, 2022). Este término recoge las facetas de la persona “activista” y “artista” y genera una sinergia entre ambas. Por tanto, el activismo se entiende como la práctica por medio del arte a través de la cual se plantea un activismo que busca generar un cambio y/o progreso social, transformación de mentalidad, etc.

Activismo es un neologismo a partir de «arte» y «activismo», en donde el orden de las palabras tiene su razón de ser, puesto que son artistas comprometidos con procesos creativos de carácter activista y no activistas que recurren al arte como forma de reivindicación. Muchos han teorizado sobre este término y, principalmente, lo vinculan al arte de protesta, pero hoy en día se distingue entre arte político, reproductor de representaciones ideológicas y, activismo, condicionado por un posicionamiento cultural del pensamiento a través del arte. Este último utiliza metodologías de guerrilla, de demanda pública, pero también es cierto que va mucho más allá de esa definición superficial como una acción puntual de queja. El activismo, entendido como un proceso artístico complejo, se vio influenciado por el apogeo de la performance, las prácticas feministas y la teoría «queer» que reclamaban estrategias comunicativas más eficaces dentro del campo artístico contemporáneo, capaces de requerir e institucionalizar unos derechos inexistentes de aquellos colectivos en situación de riesgo y exclusión social (Mesías-Lema, 2018, pp. 21-22)

3. Metodología

En esta investigación se parte de un paradigma socio-crítico (Loza, et al., 2020) ya que se analiza y revisa críticamente una realidad social en base a las cuestiones de los roles de género, estereotipos sexuales, cuestiones feministas, etc., que se difunden en los largometrajes clásicos Disney. Manifestándolos, se insta en generar un contra-discurso feminista que motive al derrocamiento

de una sociedad culturalmente patriarcal, en pro de una defensa de los derechos de quienes presentan disidencias respecto a la normatividad masculina y empoderarla. Por ello, el estudio también presenta un posicionamiento feminista (Triviño y Vaquero, 2020) y *queer* (Catalán-Marshall, 2022). Esta revisión actualizada se presenta por parte de Marina Salazar, artista contemporánea, a través de su obra escultórica *Broke Disney*.

El objetivo principal del estudio consiste en indagar en los conceptos de roles de género y de estereotipos sexuales que se difunden a través de las mujeres protagonistas y antagónicas de la colección “clásicos Disney” para generar un cuestionamiento colectivo, de crítica y de contribución didáctico-pedagógica hacia los mismos a través de la utilización de la obra artística *Broke Disney* de Marina Salazar. También se tiene en cuenta como objetivo principal: visibilizar la influencia de Marina Salazar a través de su colección escultórica *Broke Disney* para aproximar a la población a unos mensajes más actualizados y respetuosos con respecto a la diversidad. Para el cumplimiento de dicho objetivo principal, se considera la secuenciación de un listado de secundarios y complementarios:

- Seleccionar imágenes representativas de perduración de una diferenciación por roles de género femeninos en recursos culturales del audiovisual Disney.
- Generar un discurso con dichos recursos y bancos de imágenes que contribuya a la crítica social -feminista y *queer*- hacia dicho posicionamiento normativo.
- Visibilizar otros mensajes relacionados con la identidad de la mujer que dichos elementos propios de la cultura visual transmiten o recrean en sus reproducciones a través de elementos artísticos contemporáneos.
- Generar la posibilidad de establecer un estudio comparativo entre ambas para plantear con fines didáctico-pedagógicos, similitudes y/o diferencias entre ambos recursos y consumos de la ciudadanía.

La investigación se enmarca dentro de las metodologías de Investigación Basadas en las Artes (Huerta, 2022) y/o Investigación Artística (Vilar, 2017). “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 y Domínguez, 2014, p. 21).

El arte nos ayuda a comprendernos a nosotros mismos y a comprendernos en relación con los demás. Asimismo, nos ayuda a conocernos, a saber cómo somos, a reconocer cómo nos gustaría ser, y a detectar cómo nos ven los demás. Por eso, la educación en las artes se escribe y se comparte mediante un modelo de discurso mucho más poético, utilizando engranajes que admiten las imágenes, los cuerpos, las dudas y los silencios. El arte permite transformar la sociedad y dejar constancia de nuestros deseos personales e ilusiones colectivas (Huerta, 2019, p. 23).

Concretamente, el estudio se basa en la metodología artística de la ARTografía (Irwin, 2013). Así, se hibrida en la investigación el aspecto artístico (A de *Artist*), investigaciones (R de *Researcher*) y educativo (T de *Teacher*). De esta manera, se aborda -y se indaga- la cuestión y concepto de roles de género en productos visuales y audiovisuales, advirtiendo siempre la cuestión educativa y la repercusión de dichos mensajes en quienes los reciben. Por un lado, se acentúa el componente artístico de la investigación debido a la muestra de estudio seleccionada. Esta se basa en una colección escultórica sobre contra-discurso a Disney y que a su vez encuentra su origen en productos artísticos audiovisuales como son estos largometrajes. Por otro lado, el componente investigativo se presenta en el propio estudio que centra la atención en la generación de una indagación científica para contribuir a la deconstrucción de roles de género y de estereotipos sexuales y plantear un progreso hacia una sociedad más inclusiva y tolerante con la diversidad. Asimismo, la parte educativa contribuye hacia dicha evolución y avance comunitario, ya que considera primordial los procesos educativos para tales fines. Así se investiga y visibiliza un recurso artístico

feminista y *queer* y se aporta una perspectiva educativa para generar un empoderamiento hacia la diferencia normativa. Resulta indispensable en la investigación utilizar productos artísticos como muestra de estudio y enfatizar en el potencial educativo y formativo que el propio recurso visibilizado ofrece para generar un cambio y progreso comunitario. Los resultados se componen a base de secuencias de imágenes y series fotográficas a modo de ensayo visual (Ramon, 2017; Monleón y Guerrero, 2023), los cuales son comentados en este artículo; buscando promover una reflexión crítica y generando un discurso argumental (Etura Hernández, et al., 2017).

El método de trabajo queda dividido por dos fases de investigación. Por un lado, la revisión de ejemplos audiovisuales de filmes de animación clásicos de Disney. Por otro lado, en una segunda fase de la investigación, se complementan dichas secuencias de imágenes con las láminas alusivas de la obra artística de Marina Salazar sobre el contra-discurso a la hetero-normatividad Disney. La muestra para el estudio se recoge en la **tabla 1**.

Tabla 1. Muestra de estudio

CLÁSICO N°	LARGOMETRAJE	ESCULTURA	PRINCESA	VILLANA
1	<i>Blancanieves y los siete enanitos</i> (<i>Snow White and the Seven Dwarfs</i> , David Hand, et al., 1937)	<i>Mirror Beauty Filter</i>		La reina Grimhilde
12	<i>La Cenicienta</i> (<i>Cinderella</i> , Clyde Geronimi, et al., 1950)	<i>Cenicienta dando calabazas</i>	Cenicienta	
13	<i>Alicia en el país de las maravillas</i> (<i>Alice in Wonderland</i> , Clyde Geronimi, et al., 1951)	<i>Cats never break your heart</i>	Alicia	
16	<i>La bella durmiente</i> (<i>Sleeping Beauty</i> , Clyde Geronimi, et al., 1959)	<i>Bella Durmiente procrastinando</i>	Aurora	
		<i>Girls just wanna hell fun</i>		Maléfica
17	<i>101 dálmatas</i> (<i>101 dalmatians</i> , Clyde Geronimi, et al., 1961)	<i>Divina de Vil</i>		Cruella de Vil
28	<i>La sirenita</i> (<i>The Little Mermaid</i> , Ron Clements y John Musker, 1989)	<i>Love is love</i>		Úrsula
30	<i>La bella y la bestia</i> (<i>Beauty and the Beast</i> , Kirk Wise y Gary Trousdale, 1991)	<i>Riders Motormamis</i>	Bella	
31	<i>Aladdín</i> (<i>Aladdin</i> , Ron Clements y John Musker, 1992)	<i>Aquí la genia eres tú</i>	Jasmine	
36	<i>Mulan</i> (<i>Mulan</i> , Tony Bancroft y Barry Cook, 1998)	<i>Mulan 1 – Darth Vader 0</i>	Mulan	
51	<i>Tiana y el sapo</i> (<i>The Princess and the Frog</i> , Ron Clements y John Musker, 2009)	<i>Príncipes que te salen ranas</i>	Tiana	

Fuente: Elaboración propia

Tomando como referencia el componente feminista de la investigación en cuanto a plano metodológico debe hacerse referencia a la cuarta ola de dicho movimiento (Aguilar, 2019). Esta es una adaptación histórica que plantea la existencia desde la segunda década del s. XXI de un nuevo momento socio-comunitario en la lucha por los derechos de las mujeres. De hecho, esta cuarta ola se centra en el eco-feminismo, la visibilidad de la diversidad sexual en la mujer, la denuncia contra el acoso sexual y la violencia hacia las mujeres, etc. Todo ello apoyado por el impacto e influencia de los medios de comunicación de masas a través de ejemplos como el #metoo y #yosítcreohermana.

4. Exposición y discusión de resultados

4.1. Revisión crítica de las princesas y mujeres protagonistas Disney a través de la obra artística de Marina Salazar



Figura 2. La princesa Cenicienta y su contra-discurso [serie fotográfica]. En (de izquierda a derecha): *Cenicienta dando calabazas* (*Broke Disney*, Marina Salazar, 2022) y *La Cenicienta* (*Cinderella*, Clyde Geronimi, et al., 1950).



Figura 3. La princesa Aurora y su contra-discurso [serie fotográfica]. En (de izquierda a derecha) *Bella Durmiente procrastinando* (*Broke Disney*, Marina Salazar, 2022) y *La bella durmiente* (*Sleeping Beauty*, Clyde Geronimi, et al., 1959).

La figura 2 y la figura 3 se vinculan con dos de las princesas que confeccionan el triunvirato de mujeres clásicas Disney miembros de la realeza. Estas son Cenicienta de *La Cenicienta* (*Cinderella*, Clyde Geronimi, et al., 1950) y Aurora de *La bella durmiente* (*Sleeping Beauty*, Clyde Geronimi, et al., 1959). Ambas son mujeres que cumplen con las características físicas de las princesas Disney (belleza occidental junto a feminidad y sensualidad en su figura) así como con las tipologías de la personalidad y de la identidad (amor romántico, domesticidad y damiselas en peligro). Todo ello según lo rescatado en la investigación

de Monleón (2020b) y Do Rozario (2004). En contraposición a dicho discurso hegemónico se presenta la visión de Marina Salazar. Con la recreación de la artista en la figura 2 *Cenicienta dando calabazas* se manifiesta un discurso mucho más actualizado y revisado sobre la historia de vida de dicha princesa. A pesar que la bibliografía especializa (Monleón, 2020c) etiqueta a Cenicienta como una princesa liberada por acción y ayuda de un varón ejemplo del hetero-patriarcado (hombre blanco, adinerado, heterosexual, masculino, etc.); publicaciones más recientes como la de Cambra Sánchez-Gil (2022) ponen en valor la ausencia de búsqueda en la figura de Cenicienta de un hombre que la salve de su destino.

En suma, este largometraje narra la historia de una joven perseverante y trabajadora, que sueña, pero que lucha por sus sueños, ya que no espera a que la libertad le caiga del cielo. Y dicha libertad se expresa en el baile, pero no específicamente en un hombre, puesto que, parafraseando a Kiera Cass, Cenicienta nunca anheló un príncipe, sino una noche libre y un vestido (Cambra Sánchez-Gil, 2022, p. 56)

De esta manera, se enfatiza un discurso feminista (García y Montenegro, 2014) que manifiesta la libertad de la mujer en la ausencia de necesidad y de dependencia de un hombre en su existencia. Este se concreta con la lámina de la figura 3 *Bella durmiente procrastinando* a través de la liberación de la princesa Aurora por parte de un varón hetero-normativo. Con dicha obra artística se plantean otras necesidades más actualizadas en las mujeres en relación a la sociedad actual. Según el planteamiento de Marina Salazar estas se basan en disponer de plataformas online para consumir cultura visual y de suministros de comida etiquetada como *fast food* o *porn food*. Desde un posicionamiento crítico (Aparici, et al., 2018; López-Fuentes y Fernández-Fernández, 2019) este mensaje banal requiere un cuestionamiento y una puesta en validez ya que se exaltan unos valores que, aunque liberan a la mujer de los lastres de la sociedad machista, la relegan a la dependencia de los medios de comunicación de masas (Schivavone y Julio, 2016) y de productos alimenticios no saludables.



Figura 4. La princesa Bella y su contra-discurso [serie fotográfica]. En (de izquierda a derecha): *Riders Motomamis (Broke Disney*, Marina Salazar, 2022) y *La bella y la bestia (Beauty and the Beast*, Kirk Wise y Gary Trousdale, 1991).



Figura 5. La princesa Jasmine y su contra-discurso [serie fotográfica]. En (de izquierda a derecha) *Aquí la genia, eres tú* (*Broke Disney*, Marina Salazar, 2022) y *Aladdín* (*Aladdin*, Ron Clements y John Musker, 1992).



Figura 6. La princesa Tiana y su contra-discurso [serie fotográfica]. En (de izquierda a derecha): *Príncipes que te salen ranas* (*Broke Disney*, Marina Salazar, 2022) y *Tiana y el sapo* (*The Princess and the Frog*, Ron Clements y John Musker, 2009).

La figura 4, la figura 5 y la figura 6 recogen las historias de vida y los contra-discursos artísticos de tres princesas Disney ubicadas cronológicamente en la segunda era de estas mujeres miembros de la realeza. Respectivamente estas son Bella de *La bella y la bestia* (*Beauty and the Beast*, Kirk Wise y Gary Trousdale, 1991), Jasmine de *Aladdín* (*Aladdin*, Ron Clements y John Musker, 1992) y Tiana de *Tiana y el sapo* (*The Princess and the Frog*, Ron Clements y John Musker, 2009).

Estas mujeres Disney ejemplifican a través de su identidad el modelo feminista de la tercera ola contextualizada desde la segunda mitad del s. XX y hasta finales de dicha época (Arruzza, 2018). Son ejemplos de mujeres a través de las cuales se les reconoce el derecho sobre sus propios cuerpos y se visibiliza la posibilidad de feminidad en los mismos con ausencia de violencias machistas en contra. De hecho, son mujeres liberadas y capaces de

superarse a sí mismas; utilizando su valía para empoderarse y alcanzar los objetivos propuestos. Bella es una mujer aficionada a la literatura de varios géneros ya que siente interés intrínseco en formarse culturalmente sobre una pluralidad de ámbitos del conocimiento (Aguado y Martínez, 2015). Jasmine es la hija única del sultán de la ciudad ficticia y oriental de Ágrabah, quien por herencia, está abocada a heredar el imperio de su progenitor. No obstante, ella siente curiosidad por conocer la vida de quienes habitan su ciudad fuera de los límites del palacio (Alves et al., 2022). Tiana es una mujer afro-americana que se opone a la imposición social de principios del s. XX la cual le obliga a educarse y convertirse en criada de una familia adinerada para perseguir su meta de apertura de un restaurante propio y de convertirse en mujer empresaria de dicho negocio (Saneleuterio y López, 2019). Esta visión feminista es un ejemplo Disney de acercamiento a la realidad social de la época en la que produce sus largometrajes, con el objetivo comercial y empresarial de ampliar y/o mantener su clientela. Esta es la razón por la cual el grupo de princesas analizadas, a pesar de ser capaces de liberarse a sí mismas y de convertirse en las salvadoras de los hombres/príncipes con quienes interactúan en sus tramas, terminan exaltando los principios del amor romántico y uniendo su existencia vital con ellos (Monleón, 2020d).

En el contra-discurso de Marina Salazar recogido en la figura 4, Bella se muestra como una princesa actualizada y como ejemplo feminista contemporáneo (Barros-Grela y de Artaza, 2023). Para ello, se recurre al discurso de artistas famosas y divas como Rosalía en el disco “Motomami”³. En la figura 5 la crítica de Marina Salazar apoya el empoderamiento feminista de Jasmine ya que se presenta como mujer etiquetada como “genia”. De hecho, esta versión actualizada equivale con el posicionamiento del *live action* (Song, 2021). Con la figura 6 se genera una crítica al amor romántico presentado por Disney (Monleón, 2021b) ya que Tiana no encuentra una relación amorosa tras un primer contacto y en una única experiencia afectivo-sexual con un igual, sino que requiere de un proceso de ensayo-error en dicha actuación.



Figura 7. Alicia y su contra-discurso [serie fotográfica]. En (de izquierda a derecha): *Cats never break your heart* (Broke Disney, Marina Salazar, 2022) y *Alicia en el país de las maravillas* (Alice in Wonderland, Clyde Geronimi, et al., 1951).

³ Rosalía (2022). Motomami [Disco].



Figura 8. Mulan y su contra-discurso [serie fotográfica]. En (de izquierda a derecha): *Mulan 1 – Darth Vader 0 (Broke Disney, Marina Salazar, 2022)* y *Mulan (Mulan, Tony Bancroft y Barry Cook, 1998)*.

Cerrando con el apartado de princesas y mujeres Disney se rescatan las historias de vida de Alicia en *Alicia en el país de las maravillas (Alice in Wonderland, Clyde Geronimi, et al., 1951)* y *Mulan (Mulan, Tony Bancroft y Barry Cook, 1998)*. Esta información visual se recoge en la figura 7 y en la figura 8. Estas mujeres no son etiquetadas como princesas Disney ya que no forman parte de la realeza ni por herencia ni por contraer matrimonio con algún miembro de la misma (Monleón, 2020a y 2020b). No obstante, las características estéticas y psicológicas de las mismas las relacionan con los principios e identidades de las mismas. Siguiendo el posicionamiento de Monleón (2023) estas mujeres son incluso consideradas figuras heroicas en sus largometrajes. En la figura 7 se incluye la narración visual de Alicia, una niña preadolescente quien presenta una visión de la realidad diferente a la de sus iguales y quien se encuentra en un proceso de descubrimiento de su identidad personal a través del subconsciente y de la realidad onírica. No obstante, Marina Salazar genera un discurso que la vincula con la soltería, debido a que la pretensión de la población actual en sus relaciones afectivo-sexuales dista de la experimentación de un amor de corte romántico (Montagna, 2016).

En este sentido, Bella y Mulán comparten una historia similar: ambas son dos mujeres que no encajan en su entorno y que deciden introducirse en un ambiente hostil para salvar la vida de su padre. Un acto de valor que las lleva a vivir una aventura mágica a través de la cual adquieren ciertas dosis de poder personal y en la que también encuentran el amor (paulatino, sin flechazo). Justamente, el inicio de la relación con el príncipe simboliza el final de su independencia y la búsqueda de identidad para quedar ligadas al matrimonio. De este modo, su cuadrilátero de la feminidad recupera la bondad de las primeras princesas aunque basado en un modelo de cuidadoras y protectoras de sus seres queridos. A lo que añade una iniciativa asentada en la inteligencia emocional (que sirve a Bella para domesticar a la Bestia y a Mulán para camuflarse en una fraternidad masculina y ganarse su simpatía a través de sus aciertos en la batalla) (Aguado y Martínez, 2015, p. 55)

En la figura 8 la crítica de Marina Salazar recoge a una Mulan empoderada de su condición de mujer no binaria en cuanto a cuestiones vinculadas con su identidad de género y quien es capaz de luchar y vencer contra los lastres de la sociedad hetero-patriarcal que la relegan a un segundo plano y le imposibilitan algunas acciones por ser consideradas sesgadamente masculinas.

4.2. Revisión crítica de las villanas Disney a través de la obra artística de Marina Salazar



Figura 9. La reina Grimhilde como villana y su contra-discurso [serie fotográfica]. En (de izquierda a derecha): *Mirror Beauty Filter* (*Broke Disney*, 1937) y *Blancanieves y los siete enanitos* (*Snow White and the Seven Dwarfs*, David Hand, et al., 1937).



Figura 10. Maléfica como villana y su contra-discurso [serie fotográfica]. En (de izquierda a derecha): *Girls just wanna hell fun* (*Broke Disney*, Marina Salazar, 2022) y *La bella durmiente* (*Sleeping Beauty*, Clyde Geronimi, et al., 1959).

Atendiendo al análisis de las figuras villanas principales en largometrajes Disney se rescatan las historias de vida de las brujas / hechiceras de la reina Grimhilde en *Blancanieves y los siete enanitos* (*Snow White and the Seven Dwarfs*, David Hand, et al., 1937) y de Maléfica en *La bella durmiente* (*Sleeping Beauty*, Clyde Geronimi, et al., 1959). Estas se recogen en la figura 9 y en la figura 10 respectivamente. Disney se muestra como una productora de animación que genera una moralización de la sociedad (Bello, 2005; Hoerrner, 1996) en base a las narrativas de sus discursos audiovisuales; contribuyendo a la americanización y globalización de la misma. Por ello, crea figuras perversas maniqueas a través de las cuales se transmiten mensajes

de rechazo y de odio, como medio de evitación de estas. No obstante, la crítica resulta más significativa hacia aquellas figuras perversas a quienes Disney etiqueta como mujeres, ya que a través de estas difunde una identidad propia de comportamientos, actuaciones, empoderamientos, etc., que la sociedad hetero-patriarcal tacha de manera sesgada y machista como ejemplos a eliminar.

Estas ejemplificaciones sexistas y en contra de los movimientos feministas se recogen en las historias de vida de las villanas Disney (Monleón, 2022). La reina Grimhilde y Maléfica son mujeres empoderadas y autosuficientes para gestionar su patrimonio, con valía para enfrentarse a los conflictos presentados por sí mismas, con capacidades para liderar a sus secuestrados, etc. También se destaca la tendencia a vincular a estas con el ámbito de la hechicería y de la medicina, con prácticas de curandería que contribuyen positivamente a la comunidad de habitantes pero que contradicen los principios del dogma cristiano que difunde Disney. Esta es la construcción anti-religiosa de la bruja (Pedreira y Ferreira-Boo, 2022) y a través de la cual se etiqueta como un figura en contra de la ética cristiana. Un aspecto característico en la construcción psicológica de la villana Disney es la vanidad (Fernández y Gil, 2019), es decir, la exaltación de un auto-concepto sumamente positivo que la incita a pensar que sus atributos casi divinos le permiten obtener siempre el resultado esperado de las personas con quienes interactúan.

En la figura 9 se recoge el ideal de persecución y mantenimiento de belleza occidental en la reina Grimhilde, mujer a quien le preocupa a diario su apariencia física y su presentación juvenil ante el resto. Esta crítica expuesta por Disney hacia la mujer villana, Marina Salazar la extiende a toda la sociedad a través de su escultura *Mirror Beauty Filter* ya que pone en valor y suscita la crítica hacia el uso continuado de redes sociales, filtros de belleza, comercialización de fotografías entre personas, etc., para mostrar una estética construida que se aleja de su verdadera realidad y apariencia física de cada miembro de la ciudadanía. De hecho, es un ejemplo de crítica hacia la vanidad que se genera a partir del uso descontrolado de los recursos tecnológicos más actuales (Domínguez y López, 2015). La sexualidad se vincula en Disney con una ejemplificación de la propia maldad encontrada en la oscuridad maniquea (Monleón, 2021c). De hecho, zonas erógenas como el pezón solo se presentan en entornos vinculados con la perversidad. Esta idea sesgada contribuye a dogmatizar la sociedad y a exaltar un puritanismo extremo en cuanto a identidad personal. Por ello, se valora positivamente que en la figura 10 Marina Salazar presente a una Maléfica tatuada y desnuda como ejemplo de libertad sexual en la mujer; mostrando así el acto sexual como fuente de placer en el cuerpo de la mujer (Gamba, 2008), y no de este como medio para la satisfacción del resto.



Figura 11. Cruella de Vil como villana y su contra-discurso [serie fotográfica]. En *Divina de Vil (Broke Disney, Marina Salazar, 2022)* y *101 dálmatas (101 dalmatians, Clyde Geronimi, et al., 1961)*.

Cruella de Vil de *101 dálmatas* (*101 dalmatians*, Clyde Geronimi, et al., 1961) es una mujer villana carente de atributos mágicos pero empoderada y presentada como una gran empresaria adinerada. No obstante, la pedagogía crítica suscita una revisión de su identidad ya que la productora la etiqueta como perversa debido a la aplicación del concepto de especismo (Horta, 2020) el cual se entiende como la exaltación de superioridad de una especie (en este caso la humanidad) con respecto a las restantes (reino animal). Cruella es una mujer obsesiva con los abrigos de pieles de animales y que persigue la confección de una prenda única fabricada con pelaje de cachorros de dálmata. En el contra-discurso artístico de Marina Salazar presentado en la figura 11 se genera una reflexión sobre la belleza occidental y la construcción de esta desde un posicionamiento hegemónico y misógino. La obra se titula *Divina de Vil* y se presenta como una exaltación de realidades femeninas opacadas como el cáncer de mama (Ramon y Alonso-Sanz, 2020). Tal y como se aprecia en la figura comentada, la escultura principal presenta un corte en su torso y la ausencia del pecho izquierdo. Junto a ello, se aprecia una pierna con pelo negro y a medio depilar. Estos motivos visuales favorecen la normalización de las disidencias en las mujeres con respecto a la construcción normativa de su propia identidad colectiva.



Figura 12. Úrsula como villana y su contra-discurso [serie fotográfica]. En (de izquierda a derecha): *Love is love* (*Broke Disney*, Marina Salazar, 2022) y *La sirenita* (*The Little Mermaid*, Ron Clements y John Musker, 1989).

Úrsula de *La sirenita* (*The Little Mermaid*, Ron Clements y John Musker, 1989) se muestra como la última villana Disney a revisar. Esta se presenta como una hechicera marina quien está familiarizada con la magia y con los poderes sobrenaturales (Monleón, 2022). No obstante, se comenta independientemente de la figura 9 y de la figura 10 por la historia de vida que presenta y temática con la que se vincula.

De acuerdo con la bibliografía especializada (Monleón, 2020e) Úrsula es construida con una identidad sexualmente diversa. De hecho, el discurso de la figura de ficción es doblado por la artista mexicana transexual Serena Olvido (mujer transexual). En origen, Disney atribuye a Úrsula rasgos estéticos vinculados con el colectivo de mujeres transexuales para ridiculizar a la comunidad trans y para generar un rechazo moralizador hacia la misma. No obstante, la revisión *queer* del largometraje (Vizcaíno, et al., 2020; Towbin, et al., 2004) genera un contra-discurso hacia el mismo a través del cual se genera un icono de visibilidad de dicha realidad. Esta misma lectura es la que aporta Marina Salazar a través de su obra *Love is love* la cual se recoge en la figura 12. Asimismo, la artista presenta un discurso más actualizado con respecto al filme de animación original y que plantea la crítica suscitada en el *live action* sobre la raza negra que caracteriza Ariel como rasgo de su identidad. De esta forma se contribuye a la aceptación y respeto a la diversidad cultural, étnica y racial.

5. Conclusiones

Grosso modo, Disney se etiqueta como una productora cinematográfica de animación que difunde a través de sus personajes femeninos una gran cuantía de roles de género y estereotipos sexuales sesgados que son el resultado de la sociedad hetero-patriarcal y americanizada en la que se gesta. De hecho, las mujeres (princesas clásicas) son presentadas como bellas, sumisas, domésticas, laboriosas y buscadoras de un varón que las libere del sufrimiento en su existencia. Otro tipo de figuras más actualizadas como son las princesas de la segunda era, aunque se presentan como mujeres rebeldes que rompen con la imposición social en cuestiones de género y son ellas quienes toman el control, terminan renunciando a su libertad debido a la unión con un varón hereto-normativo. Esta misma estructura se sigue con las mujeres heroínas Disney así como con las niñas de la colección a quienes se les incluye como rasgos característicos de su identidad la inocencia y la dulzura.

En contraposición, las villanas analizadas son ubicadas en el bando de la perversidad debido a su construcción de personalidad no normativa (empoderamiento, familiarización con técnicas de la curandería, mujeres al margen de los posicionamientos cristianos dogmáticos, etc.). Son mujeres que, atendiendo a un posicionamiento feminista actual, se convierten en iconos de referencia para la ciudadanía. No obstante, debido a su componente ético atribuido por Disney generan un rechazo social. De ahí se extrae que, debido a dichos discursos estereotipados y misóginos, se requiera de un contra-discurso para generar una revisión crítica que suscite interés en la comunidad de habitantes. En este caso, la propuesta artística de Marina Salazar a través de su obra *Broke Disney*. Estos referentes icónicos actuales deben introducirse en las aulas y en los procesos de enseñanza-aprendizaje para presentar al alumnado ejemplos diversos, no binarios, actuales, etc., sobre las identidades y la ruptura de la polaridad estática entre lo masculino y lo femenino. Así se acentúa en componente didáctico de la investigación artística efectuada. Partiendo de este plano general se concluye con aportaciones a partir del análisis efectuado y dando respuesta a cada uno de los objetivos investigativos secundarios planteados en el apartado de la metodología:

- Seleccionando imágenes representativas de las mujeres (princesas y heroínas) de los largometrajes clásicos Disney a partir de las cuales surge la obra artística de Marina Salazar *Broke Disney*. De esta manera se visibilizan los recursos audiovisuales que se deben tomar como referencia y consumir con el alumnado en las aulas de manera activa, crítica y reflexiva; generando un debate sobre los elementos recreados por la compañía Disney. Junto a estas se presenta el contra-discurso artístico analizado para generar nuevos posicionamientos sociales desde el campo del arte. Todo ello, presentándolo a modo de secuencia de imágenes en una serie fotográfica. Paralelamente a las historias de vida de princesas y heroínas Disney, también se genera una crítica visual y argumental con respecto al discurso transmitido por la antítesis (villanas Disney). Estas imágenes resultan indispensables y significativas como propuesta de motivación y/o provocación para iniciar situaciones de aprendizaje coeducativas con el alumnado y con el estudiantado. A partir de estas secuencias surgen debates, cuestiones previas, reflexiones, etc., que sirven como punto de partida para generar un cambio en las estructuras del conocimiento más estáticas y tradicionales.
- Generando un discurso con dichos recursos y bancos de imágenes que contribuye a la crítica social –feminista y *queer*– hacia dicho posicionamiento normativo. Tras la descripción y puesta en valor del discurso normativizado de Disney se genera una actualización del mismo en base a la producción escultórica presentada. Con ella, se visibilizan historias de vida presentes en la realidad de las mujeres como los feminismos actuales, las disidencias en cuestión de género, la diversidad sexual, el colectivo de mujeres transsexuales, el cáncer de mama, el acto sexual como fuente de placer para ellas y no simplemente como elemento reproductivo, el empoderamiento y la ausencia de búsqueda

de varones con quienes compartir su realidad y con quienes experimentar amores románticos. En las aulas, este contra-discurso se presenta a través de una propuesta de generación artística; seleccionando otras figuras clásicas Disney, analizando sus historias de vida y presentando obras artísticas actualizadas para de-construir sus problemáticas sociales e incluirlas de manera efectiva y respetuosa en la sociedad actual.

- Visibilizando otros mensajes relacionados con la identidad de la mujer que dichos elementos propios de la cultura visual transmiten o recrean en sus reproducciones a través de elementos artísticos contemporáneos. Se destacan y presentan como valiosas para parte del colectivo de mujeres actuales actuaciones como el cuidado personal, compartir la existencia vital con animales domésticos, el placer en la fiesta y vida social, el gusto por la ingesta de alimentos, etc. Este es un empoderamiento que debe transmitirse desde los espacios letrados hacia la comunidad de habitantes, tanto para que las mujeres interioricen este discurso como para que su alteridad las respete con dicha actualización.
- Generando la posibilidad de establecer un estudio comparativo entre ambas para plantear con fines didáctico-pedagógicos, similitudes y/o diferencias entre ambos recursos y consumos de la ciudadanía. Se valora como muy necesario el visionado activo en las aulas de los fragmentos de los filmes en los que se presenta la historia de vida de las mujeres Disney que los protagonizan o que los antagonizan. A partir de dichos mensajes ofrecer el planteamiento de la obra artística para generar una comparativa que visibilice las pretensiones, los intereses, las motivaciones, las necesidades, etc., de quienes son mujeres en el contexto social actual en el que se encuentran. A partir de ello, resulta significativo proponer la confección de una empatía social con las historias de vida de cada mujer Disney; tomando como referencia los sentimientos y conocimientos actuales, pero partiendo del contexto socio-histórico y político en el que se ubican. Esta empatía social se plantea como una propuesta didáctica de cierre de la situación de aprendizaje a través de la cual el alumnado recapitule todo lo experimentado y vivido en la alternativa artística; y que a su vez tiene posibilidad de ponerse a disposición del resto de alumnado, de las necesidades socio-comunitarias, etc.

Con todo, se anima a seguir investigando a Disney como productora de animación de gran alcance mediático en la ciudadanía y a generar una revisión de su creación cinematográfica a partir de posicionamientos artísticos más actuales, los cuales ofrecen una versión distorsionada del paradigma clásico pero que se actualiza a las pretensiones del contexto actual. Para generar una ampliación del objeto de estudio se considera oportuno indagar sobre los discursos recreados en mujeres (princesas y villanas) de otras productoras de animación y compañías cinematográficas o televisivas, las cuales calan en el subconsciente e identidad personal de cada individuo; valorando el grado de igualdad entre sus historias de vida y las recreadas por Disney. Continuando con los posicionamientos de la a/r/tografía la aplicación didáctica debe estar presente en todo el proceso investigativo y plantear esta propuesta a partir de los recursos artísticos.

6. Bibliografía

- Abirached, M.T. (2016). *Los verdaderos villanos de la película*. Universidad Iberoamericana Puebla.
- Aguado, D. y Martínez, P. (2015). ¿Se ha vuelto Disney feminista? Un nuevo modelo de princesas empoderadas. *Área Abierta*, 15(2), 49-61. https://doi.org/10.5209/rev_ARAB.2015.v15.n2.46544.
- Aguilar, C. (2015). Princesas Disney. De los cuentos clásicos a las nuevas interpretaciones culturales. *Estudio CLIJ*, 266, 22-35.

- Aguilar, N. (2019). Una aproximación teórica a las olas del feminismo: la cuarta ola. *FEMERIS*, 5(2), 121-146. <https://doi.org/10.20318/femeris.2020.5387>.
- Alonso-Sanz, A. y Ramon, R. (2022). Valores femeninos: experiencias del cuerpo desde el activismo en magisterio. *Artseduca*, 32, 161-176.
- Alves, A., et al. (2022). De Princesa a Sultana: A reapresentação da personagem Jasmine da animação Aladdin (1992) para o *liveaction* (2019) como instrumento de posicionamento de marca Disney. *Revista INICIACOM. Revista Brasileira de Iniciação Científica*, 11(1), 1-14.
- Aparici, R., et al. (2018). *La otra educación. Pedagogías críticas para el siglo XXI*. UNED – Universidad Nacional de Educación a Distancia.
- Arruzza, C. (2018). De las huelgas de mujeres a un nuevo movimiento de clase: la tercera ola feminista. *Viento Sur*, 161, 54-61.
- Asebey, A. M. d. R. (2011). Disney en la aculturación de la niñez latinoamericana. *Revista de Psicología Trujillo*, 13(2), 241-251.
- Baliscei, J.P., et al. (2018). Imágenes y pedagogías de género: (des)construyendo masculinidades. *Revista Teías*, 19(52), 187-205.
- Barros-Grela, E. y de Artaza, A.P. (2023). *The Routledge Companion to Global Literary Adaptation in the Twenty-First Century*. Brando Chua and Elizabeth Ho.
- Bello, G. (2005). Animismo y prosopopeya: una mirada crítica a la ética ecológica. *Medio Ambiente y Desarrollo*, 6(2), 167-181.
- Cambra Sánchez-Gil, Á. (2022). Walt Disney y la fortaleza femenina: Nuevas lecturas en torno al personaje de Cenicienta. *Con A de Animación*, 16(6), 40-59. <https://doi.org/10.4995/caa.2023.18092>.
- Catalán-Marshall, M. (2022). Docencia e Inclusión LGTBIQ+: Revisión de investigaciones sobre prácticas pedagógicas queer en las escuelas. *Revista Punto Género*, 18, 156-197.
- Danko, D. (2018). Artivism and the Spirit of Avant-Garde Art. En V. Alexander, S. Hägg, S. Häyrynen y E. Sevänen, (Eds.), *Art and the Challenge of Markets* (pp. 235-261). Palgrave Macmillan, Cham. DOI: https://doi.org/10.1007/978-3-319-64644-2_9.
- Del Arco, I. (2007). Simbolismo y funcionalidad arquitectónica en dos mitos: Blancanieves y Walt Disney. *Culturas Populares. Revista Electrónica*, 5, 1-19.
- Do Rozario, R.A.C. (2004). The Princess and the Magic Kingdom: Beyond Nostalgia, the Function of the Disney Princess. *Women's Studies in Communication*, 27(1), 34-59. DOI: 10.1080/07491409.2004.10162465.
- Domínguez, F. y López, R. (2015). Uso de las redes sociales digitales entre los jóvenes universitarios en México. Hacia la construcción de un estado del conocimiento (2004-2014). *Revista de comunicación*, 14, 48-69.
- Etura Hernández, D., et al. (2017). La cultura mediática y el discurso posmachista: análisis retórico de facebook ante la violencia de género. *Investigaciones feministas*, 8(2), 369-384. DOI: <http://dx.doi.org/10.5209/INFE.55034>.
- Fernández, G. y Gil, F.M. (2019). *SINESTESIAS Brujería y hechicería en el mundo hispánico*. Ediciones Abya-Yala.
- Gamba, S. (2008). Feminismo: historia y corrientes. *Diccionario de estudios de Género y Feminismos*, 3, 1-8.
- Gandarilla de Andrés, S. (2016). *La percepción de la identidad del árabe musulmán. Caso Homeland*. Universidad Iberoamericana Puebla.
- García, N. y Montenegro, M. (2014). Re/pensar las producciones narrativas como propuesta metodológica feminista: experiencias de investigación en torno al amor romántico. *Athenea Digital*, 14(4), 63-88. DOI: <http://dx.doi.org/10.5565/rev/athenea/14n4.1361>.
- Giroux, H. (1999a). *The Mouse that Roared: Disney and the End of Innocence*. Grace Pollock Books.
- Giroux, H. (1999b). Pedagogía crítica como proyecto de profecía ejemplar: cultura y política en el nuevo milenio. En F. Ibernón (Ed.), *La educación en el siglo XXI. Los retos del futuro inmediato* (pp. 53-62). Graó.
- Giroux, H. (2000). ¿Son las películas Disney buenas para sus hijos? En S. Steinberg y J. Kincheloe (Eds.), *Cultura infantil y multinacionales* (pp. 65-78). Ediciones Morata.

- Hoerner, K.L. (1996). Gender Roles in Disney Films: Analyzing Behaviors from Snow White to Simba. *Women's Studies in Communication*, 19(2), 213-228. 10.1080/07491409.1996.11089813.
- Horta, O. (2020). ¿Qué es el especismo? *Devenires*, 41, 163-198.
- Huerta, R. (2019). *Arte para primaria*. Editorial UOC.
- Huerta, R. (2022). La Memoria. Investigación Basada en las Artes para la formación del profesorado. *Arte, Individuo y Sociedad*, 34(1), 27-45. <https://dx.doi.org/10.5209/aris.70081>.
- Huerta, R. y Domínguez, R. (2014). Investigar en educación artística: nuevos entornos y retos pendientes. *EARI Educación Artística Revista de Investigación*, 5(1), 11-22. DOI: <http://dx.doi.org/10.7203/eari.5.4139>.
- Irwin, R.L. (2013). La práctica de la a/r/tografía. *Revista Educación y Pedagogía*, 25(65-66), 106-113.
- Lluch, G. (2006). De los narradores de los cuentos folclóricos a Walt Disney: un camino hacia la hegemonización. En G. Lluch (Ed.), *De la narrativa oral a la literatura para niños* (pp. 17-52). Editorial Norma.
- López-Fuentes, A.V. y Fernández-Fernández, R. (2021). Analysing the potential of Disney-Pixar films for educating young children in inclusive values. *International Journal of Inclusive Education*. DOI: 10.1080/13603116.2021.2008532.
- Loza, R.M., et al. (2020). Paradigma sociocrítico en investigación. *Psique Mag: revista Científica Digital de Psicología*, 9(2), 30-39.
- 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 C. Mateos, et al. (Coords.), *La comunicación pública, secuestrada por el mercado* (p. 97). Universidad de la Laguna.
- Mesías, J. M. (2008). El murmullo de la circulación de la sangre: la fotografía como medio narrativo en Educación Artística. *Arte, Individuo y Sociedad*, 20, 69-94.
- Mesías-Lema, J.M. (2018). Artivismo y compromiso social: Transformar la formación del profesorado desde la sensibilidad. *Comunicar*, 26(57), 19-34.
- Mollet, T. (2013). "With a smile and a song...": Walt Disney and the Birth of the American Fairy Tale. *Marvels & Tales*, 27(1), 109-124.
- Monleón, V. (2020a). ¿Y la pedagogía Disney? Trabajando hacia una educación audiovisual de calidad. *Artyhum, Monográfico 1: Humanidades Digitales y Pedagogías Culturales*, 135-155.
- Monleón, V. (2020b). "Princesitas" con diversidad funcional. Una aproximación crítica a la opresión de realeza femenina en la colección cinematográfica "Los clásicos" Walt Disney (1937-2016) y el contra-discurso creado por la obra artística de Alessandro Palombo. <http://dx.doi.org/10.6035/Artseduca.2020.26.4>.
- Monleón, V. (2020c). Diferencias y similitudes entre películas de princesas Disney y sus orígenes literarios. *Revista Internacional de Comunicación y Desarrollo*, 3(13), 60-71. <https://doi.org/10.15304/ricd.3.13.7071>.
- Monleón, V. (2020d). Evolución de la figura del príncipe en producciones cinematográficas Disney. Directrices artísticas para educación infantil. *Observar*, 14, 1-25.
- Monleón, V. (2020e). LGTBIfobia audiovisual. La ocultación de colectivos sexualmente diversos en Disney. *Revista Apotheke*, 6(3), 86-104. <https://doi.org/10.5965/24471267632020086>.
- Monleón, V. (2021a). El arte como elemento liberador. Contra-discurso feminista a las películas Disney a través de la serie fotográfica *Fallen princesses*. *Millars - Espai i Història*, 50(1), 197-222. <http://dx.doi.org/10.6035/Millars.2021.50.8>.
- Monleón, V. (2021b). Amor romántico en películas Disney. *Calle 14: Revista de investigación en el campo del arte*, 17(31), 90-97.
- Monleón, V. (2021c). El concepto de oscuridad maniquea en la colección cinematográfica "los clásicos" Disney. *Arte y Movimiento*, 21.
- Monleón, V. (2022). La construcción de la villana en películas clásicas de Disney. *Tercio Creciente - Revista de Estudios en Sociedad, Arte y Gestión Cultural, Monográfico Extraordinario IV*, 7-37. <https://dx.doi.org/10.17561/rtc.extra6.6509>.
- Monleón, V. (2023). De la maldad a la heroicidad. Nicky como ejemplo de desmitificación de la figura de la bruja hasta convertirla en protagonista en Studio Ghibli. En C. Munilla Garrido,

- E. Jiménez García, A. Martínez Ezquerro y R. de la Fuente Ballesteros (Eds.), *Educación, Patrimonio y Cómic* (pp. 177-190). Valladolid: Editorial Verdelís.
- Monleón, V. y Guerrero, I. (2023). Los roles de género desde la danza clásica hasta las películas Disney. *Studia Humanitatis Journal*, 3(1), 80-99. <https://doi.org/10.53701/shj.v3i1.75>.
- Montagna, P. (2016). Parentalidad socio-afectiva y las familias actuales. *Derecho PUCP*, 77, 219-233.
- Pedreira, R.G. y Ferreira-Boo, C. (2022). Variaciones de la bruja en las reescrituras de *La bella durmiente* de Walt Disney Pictures. *Atenea (Concepción)*, 525, 243-265. <http://dx.doi.org/10.29393/at525-12vbr20012>.
- Ramon, R. (2017). Ensayo Visual: Superación de límites, cooperación y sentidos en las prácticas de educación artística. *Revista GEARTE*, 4(3), 525-534.
- Ramon, R. y Alonso-Sanz, A. (2020). Cuerpos diversos, Tetas Diversas. Acción artística para sensibilizar en igualdad de género y diversidad sexual a través de la cerámica: Acción artística para sensibilizar en igualdad de género y diversidad sexual a través de la cerámica. *Revista Apotheke*, 6(3), 144-153. <https://doi.org/10.5965/24471267632020144>.
- Rowan, J., et al. (2015). La materia contraataca: una tentativa objetológica. *Obra digital: revista de comunicación*, 9, 80-97.
- Saneleuterio, E. y López, R. (2019). Las películas de animación infantil en la actualidad: El hombre como contraejemplo. *EDETANIA, estudios y propuestas de educación*, 55, 203-221.
- Schiavone, M. y Julio, S. (2016). Drogadicción: la esclavitud del nuevo milenio. *Revista de la Asociación Médica Argentina*, 129(1), 26-29.
- Song, S. (2021). A Comparative Analysis of the Women Characters Characteristics of Aladdin of Disney's Animation and Live Action Film. *Public Value*, 6, 49-60.
- Torrent, R. (2022). *IN / DISCIPLINA Art i dissent al seu aire*. Printer Book S.L.
- Towbin, M.A., et al. (2004) Images of Gender, Race, Age, and Sexual Orientation in Disney Feature-Length Animated Films. *Journal of Feminist Family Therapy*, 15(4), 19-44. [10.1300/J086v15n04_02](https://doi.org/10.1300/J086v15n04_02).
- Triviño, L. y Vaquero, C. (2020). Educación artística y ciudadana en la formación inicial de maestros/as. Un estudio de caso sobre el desarrollo del pensamiento crítico-creativo-social a través de Malamente. *Revista Complutense de Educación*, 31(3), 375-385. <https://dx.doi.org/10.5209/rced.63488>.
- Vilar, G. (2017). ¿Dónde está “el arte” en la investigación artística? *ANIAV Revista de Investigación en Artes Visuales*, 1(1), 1-8. <https://doi.org/10.4995/aniav.2017.7817>.
- Vizcaíno, A. et al. (2020). *La bella y la bestia* y el movimiento LGTB en Disney: empoderamiento y activismo en YouTube. *Área Abierta*, 20(1), 75-93. <https://dx.doi.org/10.5209/arab.63129>.

7. Referencias cinematográficas

- Ashman, H. y Musker, J. (productores) y Clements, R. y Musker, J. (directores). (1989). *La sirenita* [cinta cinematográfica]. Walt Disney Pictures, Walt Disney Feature Animation y Silver Screen Partners IV.
- Clements, R. y Musker, J. (productores) y Clements, R. y Musker, J. (directores). (1992). *Aladín* [cinta cinematográfica]. Walt Disney Pictures y Walt Disney Feature Animation.
- Coats, P., et al. (productores) y Bancroft, T. y Cook, B. (directores). (1998). *Mulan* [cinta cinematográfica]. Walt Disney Pictures y Walt Disney Feature Animation.
- Del Vecho, P. y Lasseter, J. (productores) y Clements, R. y Musker, J. (directores). (2009). *Tiana y el sapo* [cinta cinematográfica]. Walt Disney Pictures y Walt Disney Animation Studios.
- Disney, W. (productor) y Geronimi, C., et al. (directores). (1950). *Cenicienta* [cinta cinematográfica]. Walt Disney Productions.
- Disney, W. (productor) y Geronimi, C., et al. (directores). (1951). *Alicia en el país de las maravillas* [cinta cinematográfica]. Walt Disney Productions.
- Disney, W. (productor) y Geronimi, C., et al. (directores). (1959). *La bella durmiente* [cinta cinematográfica]. Walt Disney Productions.

- Disney, W. (productor) y Geronimi, C., et al. (directores). (1961). *101 dálmatas* [cinta cinematográfica]. Walt Disney Productions.
- Disney, W. (productor) y Hand, D., et al. (directores). (1937). *Blancanieves y los siete enanitos* [cinta cinematográfica]. Walt Disney Productions.
- Hahn, D. (productor) y Wise, K. y Trousdale, G. (directores). (1991). *La bella y la bestia* [cinta cinematográfica]. Walt Disney Pictures, Walt Disney Feature Animation y Silver Screen Partners.