



UNIVERSIDAD MAYOR
para espíritus emprendedores

La ausencia y abandono de la figura del villano clásico en el cine infantil de Disney

Alumno: Rodrigo Larrea

Profesor/a guía: Paula Maldonado - Pamela Tala

Facultad de Artes, Escuela de Animación Digital

Santiago, Chile

2022

RESUMEN

El cine infantil de Disney, desde los clásicos hasta sus más recientes películas, ha sido icónico, llegando a marcar generaciones con sus fantásticas historias hasta sus clásicos villanos. Sin embargo, al momento de ver las últimas películas estrenadas para el público infantil queda en evidencia el que personajes villanos ya no forman parte de sus historias, en su lugar, se encuentran fuerzas antagónicas en las producciones actuales, las que carecen en lo que a un desafío narrativo se refiere, para captar la atención del público.

En base a lo anterior, en este ensayo se demuestra la importancia narrativa del villano clásico y su posible inclusión al panorama cinematográfico infantil actual de la compañía, exponiendo la problemática desde el origen de la figura del villano en el cuento tradicional infantil, abordando a este personaje en sus aspectos negativos, así como su construcción tanto visual y narrativa; y, una vez conocidos estos antecedentes, se procede a contrastar la figura del villano clásico con las producciones actuales de la compañía, al igual que sus personajes y características.

Palabras clave: villano, Disney, cine infantil, fuerza antagónica, protagonista.

ABSTRACT

Children's movies made by Disney, both the classics and more recent films, have been iconic, making an impact on generations with their fantastic histories to its classical villains. Nonetheless, while seeing the latest movies that have been premiered to the public you realize that the villains are no longer part of the history, instead, you find antagonistic forces that, from a narrative point, lack the ability to attract the attention of the expectators.

With that in mind, through this essay we discover the importance of the classical villain and its possible inclusion into the company's children's movie industry, exposing the issue from the origin of the villain figure in traditional stories, its negative aspects and its visual and narrative creation; and, once this background is explained, it's proceeded to compare the classical villain to the company's recent productions, characters and characteristics.

Key words: villain, Disney, children's cinema, antagonistic force, main character.

INTRODUCCIÓN

De las muchas producciones de largometrajes que Disney presenta cada año, se ha empezado a reconocer, sobre todo a nivel de espectador/consumidor, la evolución de la fórmula Disney. Esta se presenta en las producciones totalmente nuevas para el público, las que implementan y dan a conocer un mundo nuevo, personajes llamativos e historias interesantes que nos dan la oportunidad de empatizar con ellos, estas son las que evidencian este cambio en la forma de contar sus historias. Esta fórmula del éxito ha optado en los últimos años por la elección de una historia más “family friendly” donde predomina la empatía con el protagonista y su crecimiento, protagonistas con los que el público puede empatizar, que siguen un camino de superación, restando importancia al antagonista e incluso, quitando la personificación de este, pues ya no hay un villano clásico y tenebroso como tal; en su lugar tienden a presentar esa fuerza antagónica con problemáticas más modernas, protagonistas incomprendidos que se rebelan a una figura autoritaria, temas como la rebeldía hacia los padres o hacia un orden establecido que presentan un desafío de crecimiento personal, son opciones que han sido un éxito en los últimos años.

Como consumidor y como parte de la cultura Pop, he experimentado la falta de villanos clásicos en largometrajes para público infantil, figuras imponentes de silueta tenebrosa y aura malvada que logren admiración a la vez que me motiven a no despegarme de la pantalla. La ausencia de estos personajes en algunas de las nuevas producciones hace sentir la falta de un verdadero desafío para los protagonistas, donde a la vez de crecer y superar desafíos, superen a un villano imposible de vencer, creando un clímax que cautive y se sienta épico.

Considerando lo ya dicho, para esta investigación principalmente me basaré en “*El malo de la película*” *Estudio de las principales figuras malvadas en la colección cinematográfica clásicos Disney(1937-2016)* (Monleón, 2018) que explora las características, iconografía y comportamiento que han tenido los villanos clásicos a lo largo del desarrollo de Disney y cómo han sido usados como herramienta narrativa para potenciar las historias. En el caso de esta investigación no solo podemos rescatar la importancia de los villanos clásicos, sino también qué patrones han repetido y llevado a que sean hoy considerados incorrectos en el cine infantil.

El segundo texto en el cual me baso corresponde a “*La expresión de miedos sociales a través del villano en el cine postclásico: un análisis del texto narrativo*” (Sánchez, 2013). Este texto destaca la importancia de la figura del villano en el cine y cómo este a su vez se transforma en un beneficio para ejemplificar en un contexto social los problemas presentes, adoptando una postura que atrae al público y fortalece los valores sociales.

En base a la nueva fórmula Disney y el camino que han seguido las producciones dejando de lado la iconografía clásica del villano nos permite cuestionarnos: ¿Es posible integrar la figura del villano clásico en las películas que produce la compañía Disney en la actualidad?

El objetivo principal de este ensayo consiste en analizar la figura del villano clásico y su inclusión en las películas producidas por Disney en los últimos veinte años. En base a las fuentes anteriormente mencionadas y rescatando artículos y críticas de otras diversas, como revistas y blogs periodísticos, se analizarán las obras clasificadas como clásicos de Disney, en relación al papel del villano, analizando su aspecto físico, psicológico, su importancia tanto narrativa como valórica a un nivel social y su declive y/o evolución hasta llegar a las producciones contemporáneas. Para de esta forma el propósito consiste en responder si es posible una integración de los villanos clásicos en las nuevas historias de la compañía, sin que estos pierdan sus características principales en ello.

Como definición para este ensayo haremos uso del término “nueva fórmula Disney”, el cual entenderemos como el comportamiento que la productora ha seguido en sus últimos largometrajes:

Durante la última década, Walt Disney Animation Studios ha ido evolucionando lentamente los tipos de historias que cuenta, y si bien eso podría significar viajes de héroes e historias familiares más convincentes, también significa que la necesidad del villano tradicional ha disminuido. Las características animadas de Disney históricamente han contado historias de héroes incondicionales que se enfrentan a villanos villanos, pero a medida que el estudio se ha esforzado más en presentar protagonistas complejos y matizados...sus películas han dejado poco espacio para matices igualmente villanos. (s.f , Gameslatam.com)

Para llevar a cabo el objetivo principal, procederemos con la investigación mediante los siguientes objetivos específicos los que nos darán a conocer aspectos o elementos de los villanos y las fuerzas antagonicas, así como sus antecedentes y características:

1. Describir el estereotipo del villano clásico y su adaptación a Disney.
2. Analizar cinco villanos clásicos de Disney, tanto sus aspectos físicos como psicológicos.
3. Analizar las fuerzas antagonicas y villanos modernos en las películas actuales de Disney.
4. Reflexionar, a través de la comparación, acerca de la función de la figura del villano en la actualidad.

De manera de llevar a cabo este estudio, se examinarán las características de los personajes villanos en las películas seleccionadas, en base a los cuales responderán a los siguientes criterios metodológicos de análisis:

- Si el elemento analizado es actualmente integrable o políticamente incorrecto, entenderemos como políticamente incorrecto si el elemento mencionado alude a una asociación negativa del villano a alguna comunidad o representa un valor que no

corresponda al público objetivo, en caso de ser así, es imposible de integrar a personajes en producciones contemporáneas.

- Si el elemento es rescatable bajo una diferente ejecución, esto quiere decir que el elemento analizado, por sí solo, no es perjudicial para el público o alguna comunidad en específica, en cambio se a utilizado en circunstancias que han sido desfavorables para la figura e integración del villano, causando un rechazo en el espectador.

Una vez fijados los objetivos, conviene considerar que, si bien los clásicos de Disney se remontan desde hace casi un siglo, haré énfasis en los largometrajes que, a la vez de tener inspiración en mitos y obras previas, han resaltado en la cultura pop, siendo tan populares que han llegado a marcar la infancia de la generación milenial (1981-1993), y que la compañía se esfuerza en mantener vigentes con versiones nuevas, tales como: *El rey león*, *La sirenita*, *Aladdin*, *Mulan* o *Hércules*.

En este tipo de producciones el patrón y papel de un villano clásico es reconocible e importante, una vez estudiadas las obras donde un villano clásico está presente, indagaremos la esencia misma de los villanos, su origen, que los hace tan terriblemente malvados y a la vez tan importantes para una historia bien contada.

Por otro lado, el análisis a la apariencia física de los villanos nos permitirá explorar su diseño como herramienta de comunicación frente al espectador, el propósito de la imagen de cada villano, así como los problemas que conlleva.

Del mismo modo, el analizar el aspecto psicológico de un personaje nos adentrará en la construcción narrativa de este, su motivación, actitud y carisma.

Para ejemplificar ambos aspectos tomaremos de ejemplo cinco villanos de las obras previamente mencionadas donde podamos evidenciar estas características: Scar (*El rey león* 1994), Jafar (*Aladdin* 1992), Shan yu (*Mulan* 1998), Ursula (*La sirenita* 1989) y Hades (*Hércules* 1997).

En este punto, ejemplificaremos con diferentes producciones seleccionadas las características de los largometrajes que han optado por la nueva fórmula Disney, abandonando la figura del villano y/o restando personificación y fuerza narrativa a esta, alejándose del estereotipo de villano clásico, tanto en obras recientes como en las primeras integraciones de esta fórmula que cimentaron y perfeccionaron la idea de las fuerzas antagónicas modernas.

Teniendo en cuenta los puntos mencionados anteriormente, se hará énfasis por sobre todo la importancia del papel del villano a nivel narrativo en las producciones y su función social. Ahora bien, como resumen e hipótesis de la investigación, pensamos que sí es posible integrar villanos clásicos a las producciones contemporáneas de Disney, con la esperanza de lograr historias más complejas e interesantes, donde el villano se desarrolle en la trama o presente un mayor desafío en su historia.

Ahora, existen condiciones que se deben acatar para cumplir el objetivo, pues esta inclusión debe seguir lineamientos que permitirían integrar villanos política y socialmente correctos, sin perder su valor clásico ni importancia, ya que se rescataría la herramienta o propósito de alguna característica, evitando algún error basado en una mala ejecución de esta.

Aplicaremos esta condición a los aspectos a analizar de los villanos y obras clásicas, identificaremos las malas ejecuciones de estos villanos y rescataremos el buen uso de estas para una posible integración.

SOLO USO ACADÉMICO

DESARROLLO

1. Lo que entendemos como villano clásico.

La figura del villano es un personaje imposible de olvidar, el villano constituye un engranaje clave en el motor de las más épicas historias. En este sentido, nos resultan de gran utilidad las referencias que hace Minerva Sánchez al trabajo del estudioso ruso Vladimir Propp, acerca del camino del héroe (y, por lo tanto, de su antagonista) en las narraciones tradicionales. Algunas de estas conceptualizaciones de Propp y retomadas por Sánchez serán de gran utilidad como marco de nuestro análisis, tal como queda demostrado en la siguiente cita:

El malvado u oponente, personaje necesario en cualquier cuento, y por extensión en cualquier relato ya que sin oposición al héroe no existiría el suspenso y por tanto, no existiría el relato, es una forma vital en la transmisión del pensamiento, por ello el malvado existe desde los primeros mitos de la humanidad. Es un personaje de igual valor al héroe, porque sin él no existiría el conflicto. El malvado es la configuración del problema, el obstáculo por el que el héroe ha de pasar para enfrentar su Tarea y poder conseguir sus objetivos finalmente. (Sánchez, 2013, p.7)

En cuanto a un valor social, esta figura ostenta un rol crucial: “el villano hace que pasemos, aunque sea de modo ficcional, por esas experiencias necesarias que el ser humano anhela (...) El espectador realmente disfruta de esa inclinación hacia el mal, por ello conforma una función catártica para el espectador” (Sánchez, 2013, p15); es decir, “se exploran las razones para comprender (no precisamente justificar) su forma de actuar. Y muchas veces es más fácil empatizar con alguien a quien la vida no lo ha tratado particularmente bien”. (Meza, 2021)

Debido a esto es que se genera un conflicto con el cine infantil, pues este villano que nos hace fantasear con la maldad es el que debemos reconocer como ética y socialmente incorrecto, el villano que, por mucha catarsis que genere en el público, tiene un fin y sus acciones deben ser castigadas:

Por ello, el villano debe ser derrotado siempre, tranquiliza nuestra conciencia saber que sus hechos no quedarán impunes, que la maldad no es inherente al ser humano, sólo de algunos perturbados que deben pagar por sus actos. El villano sirve para reafirmar y mantener los valores sociales establecidos(...). Su fin debe suponer la esperanza para el espectador, el fomento del sistema de creencias de la sociedad. (Sánchez, 2013, p.15)

Tanto la idea como el valor del villano, y su derrota, resultan aplicables a un sinfín de narraciones, sin distinguir el medio por el cual es contada, desde relatos, mitos y cuentos, hasta las

películas y series de cualquier clasificación, ya sea, animación, infantiles, de acción o drama e incluso identificables en la vida real, pues siempre habrá algún personaje que responda y encarne la idea de la maldad.

Ahora, estas características, esta imagen del villano clásico sirve a un propósito mayor, la formación de una fuerza narrativa, la personificación de una fuerza adversa al protagonista. El villano siempre se opondrá al héroe, ya sea como obstáculo o rival. En términos narrativos, el villano debe representar un desafío, ser una fuerza opositora más grande que el héroe, algo casi imposible de vencer, “un buen villano siempre es más listo, más fuerte, más rico...En definitiva, mejor, en casi todos los aspectos, que el héroe al que se enfrenta.” (Penalva J. 2011)

En relación a Disney, desde sus inicios sus largometrajes se han inspirado o bien son adaptaciones de cuentos clásicos o mitos populares que “son inherentes a la sociedad de hoy en día, ambos son las formas más antiguas de relato y como tal, son el vehículo por el que han pasado leyendas e historias a lo largo del tiempo” (Sánchez, 2013, p.6). Una apuesta segura ante la cual los espectadores puedan responder y reconocer con facilidad, en tanto “Los cuentos dejan que el niño imagine cómo puede aplicar a sí mismo lo que la historia le revela sobre la vida y la naturaleza humana” (Bettelheim, 1976, p.53). Resulta importante tener en consideración lo anterior pues la adaptación al cine infantil de los cuentos clásicos conlleva también la inclusión de los villanos de aquellas historias, cuyas versiones originales poseían villanos sórdidos y amargos finales, los cuales se adaptaron a un público infantil, cimentando el propósito básico de un villano como personificación del mal y rostro antagonico en los largometrajes, creando así el estereotipo que popularmente conocemos.

Algunos ejemplos de películas de Disney que se basaron en obras tradicionales y/o mitos, adaptando su historia, a la vez que lograron un gran éxito, llegando incluso a tener nuevas versiones, son las siguientes:

El rey león (1994): Basado en *Hamlet* de William Shakespeare.

Aladdín (1992): de inspiración china incluido en las *Mil y una noches*.

Mulan (1998): adaptación de una leyenda china de la dinastía Tang.

La sirenita (1989): adaptada de la obra original de Hans Christian Andersen.

Hércules (1997): basado en la mitología griega.

Los largometrajes anteriormente mencionados adaptaron la figura del villano a su contexto, una película infantil, manteniendo la esencia del villano clásico inspirado en su personaje original, el cual responde a cánones y características narrativas que reconocemos en diferentes antagonistas, de manera independiente de la película o medio al cual pertenezcan, ya sea animación, cine de acción, drama, o perteneciente a series y telenovelas. Estos elementos constituyen una mezcla de

un lenguaje tanto visual como narrativo que responde a una idea o estereotipo, en este caso, el villano.

Es, en definitiva, el final del villano lo que genera polémica en el cine infantil: “Los malos del cine suelen tener un punto débil, su propia megalomanía.” (Penalva J, 2011, s/n). Cuando el villano es derrotado o acaba muriendo, crea un pensamiento bastante irreal, ya que al crecer nos damos cuenta de que esta polarización del bien y el mal deshumaniza a los personajes, sobre todo cuando la muerte del villano es expresada como si se mereciera. Algunos ejemplos de lo anterior se expresan en la cita a continuación:

Cómo fallecen los villanos en las películas de Disney. Analizando los últimos momentos de estos personajes, cómo una gran parte de ellos acaban sus días cayendo al vacío. Ya sea desde un acantilado (Gastón en 'La Bella y la Bestia' o la Reina Grimhilde de 'Blancanieves'), una catedral (Frollo en "El jorobado de Notre Dame"), el Big Ben (Ratigan en 'Basil, el ratón superdetective'), una torre (Gothel de 'Enredados'), un barco (el señor Arrow en 'El planeta del tesoro'), un árbol (Clayton en 'Tarzán') y así hasta un largo etcétera, el patrón en estas películas es más que evidente. Existen, por supuesto, numerosas excepciones, como la terrible muerte de Scar en 'El Rey León' devorado por las hienas. (Ramos G, 2017, s/n)

Para el contexto del cine infantil, Gonzalo Ramos rescata los objetivos de estos trágicos desenlaces de los villanos, el primero, que a pesar de su amargo final, Disney busca que sean lo menos explícitos posibles, ocultando finales violentos, disparos, cortes o sangre. Esto, para servir a un motivo mayor: el reafirmar el orden social, lo que nos conduce a la idea de que es el mal el que, por sus actos, se acaba devorando a sí mismo: un mensaje sin duda potente de cara a la formación moral de los más pequeños. (Ramos G, 2017)

Los valores sociales y narrativos que representa el estereotipo de villano clásico son perfectamente integrables a largometrajes modernos de Disney, es agradable una historia con un buen villano, un magnífico malvado que le dé sentido a la historia y nos permita fantasear y empatizar con él, siempre que recordemos el contexto y público al cual es presentado, el cine infantil, teniendo especial cuidado en “Qué valores imperantes se transmiten y fomentan con la cinematografía, cuestionándolos y sospechando sobre las intenciones que hay tras ello.” (Monleón, 2018, p.3)

Es el desenlace, muchas veces negativo, de los villanos clásicos lo que requeriría una diferente ejecución adaptada a nuestros tiempos. Evitando ser explícitos o deshumanizadores y, por sobre todo, evitar la polarización de los valores reflejados en los personajes y sus acciones. Recaltar que la muerte del villano es un elemento problemático pero con una finalidad de dar un valor tanto narrativo como social al espectador, pero el villano puede ser derrotado narrativamente sin necesariamente morir, se podría obtener un resultado similar si la derrota es acompañada de un

aprendizaje valórico y en lugar de una muerte horrible enfrente una justicia esperanzadora. Resulta esencial rescatar el valor sin recurrir a extremos, evitando polarizar los valores y recurriendo a soluciones más reales o correctas, dejando así un mejor mensaje en los más pequeños: “El pequeño confía en lo que la historia le cuenta, porque el mundo que ésta le presenta coincide con el suyo.” (Bettelheim, 1976, p.53)

SOLO USO ACADÉMICO

2. Análisis del aspecto físico y psicológico de los villanos de Disney

En el punto anterior mencionamos una idealización del mal, una idea de villano que respondía a un estereotipo visual y narrativo; este estereotipo es construido por elementos que definen los aspectos físicos y psicológicos que ayudan a la comunicación de esta idea con el espectador.

En el aspecto psicológico, en tanto se trata de lo más representativo de los villanos y lo que motivaría una empatía con el espectador, es donde la idea misma de la maldad germina y toma fuerza. Exploraremos, entonces, cómo la maldad misma se presenta narrativamente en el villano, como un motor que motiva al personaje a ejercer su papel, definiendo motivación y deseo, su forma de interactuar con el mundo narrado y la manera de exteriorizar su persona con este, dándonos así a conocer su personalidad y facetas.

En este sentido, si abordamos el elemento de la maldad del villano como motivación, nos enfrentamos a dos elementos que, si bien pueden funcionar juntos son diferentes tal como lo indica la siguiente cita:

La malevolencia es un rasgo característico e innato a un cierto grupo de personas, es decir, determinados individuos poseen una cierta predisposición a desarrollar comportamientos más egocéntricos, crueles y sombríos. A pesar de considerar la pequeña posibilidad que en otras ocasiones la maldad puede aflorar o ser detonada por hechos o situaciones que provocan un cambio en la personalidad de un sujeto. (Monleón, 2018, p.15)

Por un lado, entonces, tenemos la maldad inherente al villano, esta que se presenta de manera natural en el personaje, según la cual el villano es malo porque sí o sus motivos nunca son revelados; simplemente es malo. Este rasgo innato construye a personajes más planos o con menor desarrollo, estos pueden ser más crudos, lúgubres y capaces de llegar lejos con su objetivo sin mayor desarrollo narrativo.

En otro sentido, tenemos el villano con un pasado trágico o un detonante que lo predestina y motiva su maldad, forjando un personaje, cambiando su comportamiento para presentarnos a nuestro antagonista. Este tipo de villanos presenta mayor desarrollo y se desenvuelve de formas más diversas en sus historias, suelen ser más calculadores, manipuladores y carismáticos. Este tipo de villano resulta un personaje más complejo, a veces presa de sus propias contradicciones y dilemas.

Ahora bien, este último punto nos aporta una variedad más amplia de villanos e historias que adquieren, al poseer mayor desarrollo e historias más complejas, una mayor fuerza narrativa. En cuanto a su motivación detonante, esta nos abre el camino para empatizar con el villano y comprenderlo a profundidad.

En cuanto a la personalidad de los villanos y cómo estos se exteriorizan y relacionan con su mundo, ya es un área más amplia, pues si bien un villano puede corresponder narrativamente al estereotipo: “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.4) La personalidad de estos puede ser cambiante, fluida y diversa, no obstante podemos identificar patrones en diferentes villanos y el propósito de estos, por ejemplo: un villano elegante, pulcro y carismático difícilmente se presenta o exterioriza como el malo de la historia; pero un villano orgulloso, autoritario y cruel, aunque intente ocultarlo, ya sea en la historia o al espectador, difícilmente tiene éxito en ello.

El aspecto físico, por otro lado, nos aporta la imagen a la que vinculamos la idea de la maldad. Nos permite explorar la intención del diseño de los personajes, los elementos visuales que asociamos a la estética del mal y de esta forma crear un código a modo de herramienta de comunicación que sea fácil de reconocer, con tendencia a exagerar elementos y llevarlos a extremos: “Todo esto se constata con la fisonomía que presentan, los colores utilizados en sus ropajes y complementos, la metamorfosis o cambio de apariencia y también la condición de [sic] tienen, es decir, si son personas, animales o seres sobrenaturales.” (Monleón, 2018, p.04)

Vicente Monleón (2018) rescata y sintetiza en los cuatro puntos mencionados los elementos que conforman el aspecto físico de los villanos, los cuales, si indagamos en ellos, podemos encontrar, más allá de su propósito y valor, sus falencias y connotaciones negativas, las que generarían más de una polémica si se presentaran en las historias actuales de la compañía. Estos puntos son:

- La fisonomía: este primer punto podría ser el más polémico. Si bien el diseño referente a rasgos faciales en un villano tiende a exagerarse, cayendo por ejemplo en rasgos más filosos, duros y puntiagudos, puede caer en la exageración de rasgos que traerían una connotación negativa a ciertas comunidades, como lo pueden ser rasgos raciales o que presenten alguna discapacidad, entre otros.

Un agravante a este punto es que si esto se presenta a un público infantil (como ha ocurrido en el pasado) influirá negativamente en los más pequeños, *Dailymail* en su análisis de los personajes de cincuenta películas animadas más taquilleras concluye que se ha aumentado el estigma en torno a las afecciones de la piel, considerando que los villanos suelen ser calvos o tienen cicatrices o arrugas. Incluso científicos de la Universidad de Texas declaran que tres cuartas partes de los personajes considerados malos, como Darla, la sobrina cruel del dentista en *Buscando a Nemo* y Jafar en *Aladdín*, tienen problemas de piel, como pecas o bolsas en los ojos. (López, 2018, s/n)

Esto ha desencadenado limitaciones y críticas a la figura del villano clásico, extendiéndose a la totalidad del cine también, casos como “Darth Vader sin la máscara(...), el Joker de 'Batman' y Tony Montana en 'Scarface' tienen algo en común: llevan en su rostro la marca

del mal.” (Belategui, 2018, s/n). E inclusive, perpetuándose en la actualidad, como la polémica crítica a *Las Brujas* en su última versión del año 2020, en la cual, la principal antagonista “solo tiene tres dedos en sus manos. Un rasgo que también tienen el resto de las brujas titulares y que algunos espectadores interpretaron como un diseño relacionado con Ectrodactilia, una anomalía en las extremidades.” (Arros, 2020 s/n)

Hay campañas de inclusión que condenan el que se relacione a villanos o antagonistas a malformaciones, cicatrices y enfermedades a la piel, como el caso de “(...)la campaña de la fundación Changing Faces, promovida mediante el hashtag #ImNotYourVillain (No soy tu villano), que pretende concienciar y eliminar estigmas sobre la desfiguración,” (Belategui, 2018, s/n) la cual ha impulsado a organizaciones como el British Film Institute el cual no financiará producciones que continúen con este modo de presentar visualmente a los villanos.

- La apariencia y metamorfosis es otro punto que se posiciona como polémico. Personajes que adopten varias formas o alteren su apariencia en la historia, “en este sentido, la mayoría de las malignas vivas dibujadas por Disney —aunque no siempre— están facultadas para metamorfosearse en cualquier tipo de animal, o bien convertirse en seres diabólicos” (Calero, 2004, p. 4-5). Cabe mencionar que Clementina Calero alude a las malignas vivas solo en esta sección de su estudio, categoría que no forma parte del análisis de este ensayo. Sin embargo, Calero hace mención de varias otras villanas de Disney, a las cuales se les atribuye este elemento, la cualidad de cambiar su forma o apariencia, tales como Madame Mim de *La espada en la piedra*, la reina de *Blancanieves*, Maléfica de *La bella durmiente* y Cruella de *101 Dalmatas*. Aunque de forma superficial, este elemento tiene como objetivos y representantes a personajes femeninas en su mayoría; el trasfondo de este aspecto puede ser más profundo, ya que la figura de la mujer desde diversas perspectivas históricas ha sido asociada a la brujería y hechicería.
- El uso del color, a diferencia de los anteriores, es un concepto más subjetivo, el cual busca provocar un sentimiento o plantear un simbolismo que se asocie a un personaje. El color se intenciona complementando al personaje y transmitiendo una idea con él: por ejemplo, si bien existen ideas base asociadas al color representativo de los villanos, como el negro, el cual se asocia a la maldad misma; casos como el color rojo, asociado a la violencia, agresividad, ira y muerte, también es asociado a la valentía, pasión y amor.
- La condición, referente a si un villano es una persona, un animal personificado o ser sobrenatural, de la misma manera que el punto anterior, no suele influir o perjudicar la figura del villano, aunque suele estar ligado a contextos sociales o culturales:

Los animales que engendran maldad se basan en un grupo de figuras personificadas y con atributos extraídos directamente de las personas. No obstante,

la selección entre qué animales se destinan a ser malvados y cuáles buenos depende de connotaciones sociales y religiosas. Por ello, la serpiente siempre se percibe como una figura malvada; así como también el colectivo de depredadores. (Monleón. 2018. p.12)

Para ejemplificar los elementos mencionados de ambos aspectos, físico y psicológico, nos enfocaremos en cinco villanos, de las películas animadas de Disney mencionadas en el primer punto del desarrollo, en los cuales podamos evidenciar sus características y si poseen o no connotaciones negativas de estos elementos:

1. Ursula, *La sirenita* (1989): Desde su primera aparición, Úrsula nos revela su motivación. A pesar de demostrar su inclinación hacia el mal de forma natural, nos menciona un resentimiento hacia el rey Tritón, se presenta con un deseo de poder y venganza. Su personalidad destaca por ser carismática, perversa y manipuladora, sin miedo de expresar su faceta malvada, pues rebosa seguridad.

Por otro lado, referente al aspecto físico, su condición como ser sobrenatural resulta algo común en el contexto de la historia, pero de todas formas es presentada como “la bruja del mar”. El ser llamada “bruja” tiene una connotación que nos conduce al aspecto negativo de la metamorfosis, pues Úrsula cae en el contexto de ser otra malvada de Disney, a quien se la asocia a la brujería y a alterar su aspecto, y, en ese caso, también su voz.

Ahora, lo que más llama la atención en Úrsula, diferenciándose de las demás sirenas, es tener un cuerpo mitad pulpo con tentáculos siempre moviéndose, pero su parte humana es la que porta la connotación negativa: se presenta en un cuerpo robusto y pálido, el cual se diferencia de los demás personajes, exhibiendo un evidente sobrepeso, una característica asociada plenamente a ella. En cuanto a sus facciones y rostro, inspirándose en la drag queen *Divine*, evidencia un exceso de maquillaje (labial y ojos) que pareciera perjudicarla más que favorecerla, asociando de forma negativa el uso de maquillaje y el drag, importante movimiento de la comunidad LGBTIQ, con una villana. Si bien la intención a la hora del diseño de la villana no medía alguna repercusión futura, pues:

Durante la producción de *La Sirenita*, Disney contrató a Howard Ashman, quien previamente había trabajado con *Divine*, como productor, letrista y guionista. Él dio el visto bueno a la idea de la villana: un boceto de una Úrsula con la cara idéntica a la drag, pero en vez de tentáculos, cola de tiburón. (www.milenio.com, 2019, s/n)

Ahora, queda a la apreciación personal si considerar el diseño de Úrsula como un acierto y referente para los villanos o un icono transgresor que marca a la villana.

El uso del color en esta villana la representa a la perfección y no genera ningún inconveniente, ya que la misma planificadora desde las sombras que se nos presenta al

inicio corresponde totalmente a su paleta de colores, desde el característico negro de su cuerpo, hasta el palido de su piel, el cual solo resalta su maquillaje, ya mencionado anteriormente.

2. Jafar, *Aladdín* (1992): Las ambiciones de poder junto al resentimiento por servir al sultán nos dan un villano que se encuentra motivado por su ambición y codicia. Bajo una faceta carismática y elegante oculta una personalidad manipuladora, irónica y cruel, lo cual no le causa problemas al engañar, traicionar e incluso matar. Su forma de expresarse cae, al igual que otros villanos, en la clasificación de *sissy villain* o villano afeminado, el cual muestra como principal connotación: “degradar la imagen del villano, insinuando que sus rasgos femeninos los hacen aún peores. También en muchos de ellos es crear un contrapunto con el personaje principal masculino y fuerte” (Sakura, 2018, s/n). De esta manera, se crea así una asociación negativa de la figura antagonica y las acciones de los villanos, con características de la Comunidad LGBTIQ:

El problema no es la codificación de estos personajes como LGTBI, sino el hecho de que se les represente (y sobreexplota) como las/os villanas/os, contraponiéndose constantemente a la heterosexualidad claramente normativa del héroe o de la heroína, asociados a la bondad y la justicia, en estas mismas historias. (De Armas, s/f, s/n)

En cuanto al aspecto físico de Jafar, presenta una intención evidente en su paleta de colores, diferenciándose del sultán y los demás personajes, vistiendo de negro y rojo, que nos expresan su maldad y su cruel deseo de poder. Su condición, a pesar de ser un humano, como visir tiene autoridad y como hechicero tiene conocimientos y cierto poder sobrenatural como la clarividencia y el poder de hipnotizar, lo que lo vuelve un antagonista evidentemente poderoso.

A diferencia de los puntos anteriores, el elemento de la metamorfosis, el cual se presenta en Jafar, refuerza la connotación negativa ya mencionada, pues Jafar cae, tal como se mencionó, en la clasificación de *sissy villain* y la metamorfosis se asocia en su mayoría a villanas, pues a ellas históricamente se las asocia a la magia y la hechicería, al igual que el cambiar de forma o modificar su apariencia.

De la misma manera, el elemento de la fisonomía y sus características también conlleva un agravante en este villano: a pesar de sus facciones finas, su vestimenta con hombreras puntiagudas y huesudas manos aportan a la idea visual del villano, son las características exageradas de su rostro las que presentan inconvenientes; en primer lugar, los ojos delineados fortalecen su asociación a características femeninas, seguido por sus bolsas en los ojos que se pueden asociar de forma negativa a alguna condición a la piel, pero como tercer agravante son la exageración de rasgos racializados árabes, los cuales están presentes en Jafar, pero no se evidencian en los demás personajes.

3. Scar, *El rey león* (1994): En el aspecto psicológico, Scar se presenta malicioso y expresa sus ansias de ser el rey junto con el resentimiento hacia su hermano, superior en fuerza física, al que poco respeta. Su personalidad poco oculta sus intenciones, despectivo e insolente, aunque manso frente a Mufasa y Simba, pero autoritario, planificador y superior frente a las hienas, siendo carismático con ellas. Aunque un aspecto que levantó críticas en su momento, precisamente por Scar, fue que “los gestos del archivillano son afeminados, y habla con supuestos clichés homosexuales.” (Piña, 2018, s/n), dicho por la psicóloga de la Universidad de Harvard Carolyn Newberger, otro *sissy villain* favoreciendo la asociación de un villano a la comunidad LGBTIQ.

En el aspecto físico, al ser un león, en el mundo en el que se desenvuelve la historia no presenta una condición que salga de lo común, de la misma forma, no se encuentra presente el elemento de la metamorfosis.

En cuanto a los colores que presenta, al ser un león sin algún elemento sobrenatural, solo lo distinguimos de los demás leones por su melena negra que sobresale, aparte de sus ojos verdes, mismo color que predomina cuando canta para motivar a las hienas a seguirlo. Por otro lado, su fisonomía y características físicas más importantes, y lo que más resalta de él, es su cicatriz, mencionada anteriormente, como algo que socialmente adquiere una connotación negativa al asociarse a un villano, dejando de lado que las facciones de su rostro de león sean más marcadas y delgadas que las de otros personajes.

4. Hades, *Hércules* (1997): En los aspectos psicológicos, desde su primera aparición nos evidencia su inclinación hacia el mal, pero también nos enseña su motivación: que Zeus le asignara el inframundo y la ridiculización de sus pares, genera en él un resentimiento que motiva sus deseos y ambición de poder. Su personalidad, por otro lado, es muy contraria a su lúgubre figura, siendo que lo que más resalta de él es su carisma y sentido del humor constante, siempre acompañado por una cuota de humor y cayendo en constantes exageraciones de su ira, nos aportan un villano difícil de olvidar. Recurre a manipulaciones y engaños que desembocan en un malvado plan para apoderarse del Olimpo.

Su aspecto físico parte de la base que su condición es la de un ser divino, el dios del inframundo, un uso de colores que lo diferencia de todos los demás dioses, vistiendo de negro y diferentes tonos de grises; una piel de un oscuro azul pálido y una brillante llama azul que corona su cabeza y reacciona a su ira. Se trata de un claro ejemplo de colores asociados al mal que se distingue de otros personajes y se identifica fácilmente.

Por otro lado, este personaje no hace uso de metamorfosis, siendo su cabello una llama azul que cambia y se altera cuando se enfurece su única característica que modifica su imagen. En cuanto a su fisonomía, esta sigue los principios de exageración de rasgos, como una nariz afilada, al igual que sus uñas, un rostro alargado y demacrado, que podría ser un rasgo negativo, ya que presenta bolsas oscuras en los ojos.

5. Shan yu, *Mulan* (1998): este es un ejemplo de un villano plano en el aspecto psicológico, se nombra antes de que aparezca generando una expectativa que más tarde se refleja en el personaje, un despiadado conquistador, un bárbaro, que, más allá que el deseo de hacer el mal, matando al emperador de China, no presenta una motivación explícita, más que un ansia de poder. Su personalidad no es muy diferente a la descripción que se nos anticipa, el líder de un ejército sanguinario que quema aldeas.

En cuanto a su apariencia física este villano no presenta metamorfosis o alteración y su condición, a pesar de que sus ojos harían pensar que son los de un monstruo, es un humano, un guerrero perteneciente a los hunos. Presenta colores que, al igual que sus ojos y su pálida piel, aportan una imagen antinatural, acompañada de una vestimenta en que predomina el color negro con pieles grises. Su fisonomía y características exageran rasgos que no presentan un inconveniente, pues hacen suponer, gracias a sus afiladas garras, colmillos y extraños ojos, que se asimilan a características sobrenaturales.

SOLO USO ACADÉMICO

3. Fuerzas antagónicas y villanos contemporáneos

Desde los largometrajes donde se presentaban los villanos clásicos, pasando por las últimas dos décadas, ha cambiado y evolucionado la forma de presentar una historia, llegando hasta las producciones contemporáneas que han pulido y cimentado un comportamiento en los diferentes largometrajes infantiles. Del mismo modo la forma de presentar un antagonista en las diferentes historias e inclusive, transformándolo en una fuerza antagónica, carente de personificación, tiene por efecto la pérdida relativa de los valores que los villanos clásicos aportaban a sus historias, creando así dos extremos con un mismo fin, un rol antagónico.

Por otro lado, en las películas estrenadas en los últimos años podemos identificar patrones que evidencian los lineamientos a seguir en las producciones contemporáneas y sus fuerzas antagónicas: “(...)Las grandes hazañas parecen haberse vuelto más intimistas para acercar la épica y la valentía a los aspectos más cotidianos de la vida real: las relaciones que mantenemos con los familiares, con la sociedad y con nosotros mismos.” (Richart, 2022, s/n)

Ahora bien, Casos como *Encanto* (2021), *Luca* (2021) y *Turning red* (2022) se han transformado en los ejemplos más recientes en los cuales la nueva fórmula Disney ha marcado un éxito rotundo y un panorama casi imperdible para el público espectador. Estas producciones ejemplifican cómo contar una historia sin un villano clásico, sino con una fuerza antagónica, donde predomina el desarrollo del protagonista. Podemos encontrar los primeros indicios de esta fórmula en producciones como *Brave* (Valiente, 2012), *Moana* (2016) y *Frozen 2* (2019), en las cuales resulta posible notar el inicio de los cánones de las producciones actuales, carentes de villanos o antagonistas principales.

Identificamos los patrones que estas películas han seguido en los últimos años, en qué se centran los protagonistas y sus motivaciones, cómo se conduce la historia a su punto más álgido y en qué aspectos identificamos la fuerza antagónica presente:

- *Turning red* (Red, 2022): Nos muestra a Mei Mei, la cual junto con enfrentar los desafíos de la adolescencia debe controlar una maldición que la transforma en un panda rojo gigante. Los principales desafíos provienen de parte de su madre, la cual no es mala, sin embargo se presenta como una figura controladora y sobreprotectora, quien limita las libertades de su hija, al punto de desconocer su personalidad y repitiendo en ella los comportamientos de su progenitora.
- *Encanto* (2021): Mirabel nos presenta su vida y su motivación por siempre buscar ser de ayuda para los demás, a pesar de no ser “especial” como el resto de su familia. Todo empeora cuando la abuela, cuyas intenciones no son malas, mantiene herméticamente los problemas de su familia, aparentando perfección, manteniendo la seguridad y privilegios de la magia de su familia para su pueblo; la cual sin embargo, se fragmenta culpando a Mirabel de todos los problemas.

- *Luca* (2021): La historia se centra en Luca, un chico pez que vive en el océano, constantemente curioso de la vida humana de la superficie. Los padres del protagonista se presentan como las principales figuras adversas, no malvadas, que no quieren que él explore su entorno y se relacione con los humanos, para ello amenazan con mandarlo a las profundidades, alejado de los humanos y apagando su curiosidad, lo que lo obliga a escapar hacia la superficie.
- *Moana* (2016): La protagonista, Moana, deseosa de navegar el océano, recibe el llamado de este para restaurar el corazón de la diosa de la creación, ignorando sus deberes como próxima líder de su tribu. En este caso, la película presenta muchos antagonistas, ninguno principal o más peligroso que la oscuridad que amenaza con acabar la vida de las islas y el primer desafío parte desde su padre, que se niega a dejarla navegar desde un inicio.
- *Brave (Valiente)*, (2012): Mérida, una princesa rebelde que busca tomar sus propias decisiones, se enfrenta a su inminente matrimonio y a su madre, la reina, que es la voz de la razón entre reyes bárbaros, la cual, ignorando las elecciones y libertades de su hija busca que se case. El conflicto parte por este enfrentamiento madre/hija que fabrica la fuerza antagónica, la cual sería el perder a su madre, transformada en oso, buscando reconstruir el vínculo que tenía con ella, a la vez que la salva de ser cazada.
- *Frozen 2* (2019): Centrándonos en las hermanas Elsa y Anna, tiempo después de los sucesos ocurridos en la primera entrega de *Frozen*, Elsa recibe un llamado que le anticipa extraños sucesos en Arendelle, esto obliga a las hermanas a buscar el origen de la magia y así calmar a los furiosos espíritus de los elementos que amenazaban con destruir la ciudad, lo que resulta en que no tenían malas intenciones, pues descubren que su abuelo en el pasado causó la furia de los espíritus.

Resulta importante añadir, haciendo mención del caso de *Moana*, que bien podría reflejarse en una película más actual de la compañía, *Raya y el último dragón* (2021). Esta última presenta muchas similitudes con la mencionada *Moana*, ya sea en sus protagonistas o historia, pero si de antagonistas hablamos, ambas nos exponen una arista no señalada, ambas incluyen villanos que no relucen o no toman un rol antagónico principal y, a la vez, ambas presentan fuerzas antagónicas en sus historias, los Drunn en *Raya* y la oscuridad en *Moana*, lo que nos ejemplifica que la inclusión de las fuerzas antagónicas no excluye a villanos, por muy poco relevantes que sean.

Ahora, para hacer mención a las características en común de estas películas y sus fuerzas antagónicas tenemos, en primer lugar, la falta de personificación en la fuerza antagónica principal, perdiendo así los valores asociados a un personaje villano, su desarrollo e iconografía.

En segundo lugar, portan completa relevancia en las historias reseñadas aquí, el o la protagonista, pues la historia ahora se centra únicamente en este personaje y cómo se desenvuelve en su mundo, adquiriendo así una mayor profundidad y desarrollo. Cabe añadir que, en lo referente al/la protagonista, al igual que el conflicto o su gatillante, se trata de un personaje más cotidiano, común y humano, dejando de lado al/la protagonista heroico/a y la epicidad de su historia, otro claro punto al que apela a generar una empatía con el espectador objetivo.

En cuanto al conflicto, este nos acerca a los personajes al tratarse de situaciones que podrían reflejarse en la realidad. “todas son reflejos de fallas humanas, y los personajes, en última instancia, tienen que volverse hacia adentro para derrotarlos.” (s.f , Gameslatam.com) Un tema recurrente y tomando en consideración el público infantil como objetivo, es el trauma intergeneracional como fuente antagónica y motivo de empatía, pues parece ser aplicable a cada una de las películas mencionadas anteriormente. Si nos enfocamos en el público infantil, este puede verse retratado en los protagonistas que, al igual que ellos, son inquietos, curiosos y enérgicos (a su manera) y que fácilmente se pueden ver frenados por las inquietudes o inseguridades de sus padres o alguna figura de autoridad, al querer protegerlos y/o guiarlos, tal como lo ejemplifica la siguiente cita:

Usualmente, las cabecillas de las familias intentan evadir un infortunio del pasado o convierten en tabú directamente a un integrante del clan que debió separarse por el bien común. Curiosamente, tanto en Encanto como en Coco, son las matriarcas de la familia (Abuela Alma en la primera y Mamá Imelda en la segunda) quienes deciden sacrificar la presencia de aquellos hombres que han causado estragos en el árbol genealógico: el tío Bruno en Encanto y Héctor en Coco. En Frozen, sin embargo, es la propia Elsa quien decide apartarse de su hermana para no suponer una carga para ella y su reino. (Richart, 2022, s/n)

Ahora bien, algo que nos ha dejado estos extremos de los villanos clásicos y las fuerzas antagónicas actuales, son las reminiscencias de los villanos clásicos y la evolución que han sufrido a lo largo de la última década.

Analizaremos, en este sentido, a continuación cómo en algunas producciones los villanos fueron abandonando un papel antagónico principal o de qué forma se adapta la maldad antagónica perdiendo la icónica magnificencia, para darnos un villano que trabaja desde las sombras y, de cierta forma, humanizándolo. De esta manera, este análisis nos permitirá identificar y clasificar las producciones a lo largo de este proceso como villanos de revelación tardía:

Disney ha pasado la mayor parte de los últimos 80 años centrando sus películas en los malos teatrales, por lo que la desaparición del villano de Disney marca una nueva ola de historias, explorando diferentes temas, personajes más profundos y relaciones más complicadas. El último malo tradicional fue Mother Gothel en 2010. *Enredado*, aunque algunas películas posteriores incursionaron en villanos de revelación tardía, como el intrigante príncipe Hans en *Congelado*, o la alcaldesa Bellwether en *Zootopia*. (s.f , Gameslatam.com)

En los siguientes largometrajes no necesariamente debemos conocer las verdaderas intenciones del villano o su papel hasta ser revelado o bien, podemos saber, como espectadores, su papel en la historia, esperando a que sea descubierto o este asuma su propósito narrativo.

Evidenciamos esta revelación tardía en villanos presentes en películas más actuales y, tal como menciona la cita anterior, tenemos ejemplos como los siguientes:

1. *Frozen Una aventura congelada* (2013): el príncipe Hans es presentado como alguien carismático, encantador y elegante, el cual espera hasta el final de la película para revelar sus intenciones, dejando morir a Anna y tomar el control de Arendelle.
2. *Zootopia* (2016): siguiendo el patrón de trabajar desde las sombras, ocultando las verdaderas intenciones del villano, tenemos a la tierna Bellwether que a punta de manipulación y engaños escala hasta ser la alcaldesa, revelando sus verdaderas intenciones cuando ya tiene acorralada a la protagonista.
3. *Ralph, el demoledor* (2012): para esta película nos anticipan el villano sin decirnos necesariamente su identidad real, pues a pesar de ser un manipulador y engañoso personaje, King Candy no nos revela su identidad como Turbo hasta el encuentro final con Ralph.
4. *Grandes héroes* (2014): una película que se nutre de los cánones clásicos del cómic e inclusive mencionado por los personajes cuando se enfrentan a un “clásico supervillano”; el profesor Callahan es esta figura que aparece de forma misteriosa y pareciera no tener mayores motivos que su propia maldad hasta que se nos revela su identidad y motivaciones personales.

Por consiguiente, en los villanos mencionados en estas películas podemos evidenciar las características mencionadas con anterioridad, en primer lugar, la desaparición o abandono de la figura del villano clásico de Disney, el cual repercute en la figura antagónica, pues esta pierde la maldad grandiosa que nos hace fantasear. En segundo lugar, fortalece el aspecto psicológico de la maldad motivada, la que parte de algún detonante y, por consiguiente, estos villanos tienden a apelar a la parte más sentimental y empática (como el profesor Callahan), los que no les quita el que su principal propósito sea el hacer el mal u oponerse al protagonista, dando como resultado una historia más profunda y compleja. Sin embargo, el dejar a los malvados más humanos nos aporta una percepción débil de ellos, debilitando así su valor social, haciendo que su derrota no signifique un gran logro.

4. Reflexión de la problemática en la actualidad

Luego de exponer en el primer punto las características de los villanos de Disney, su origen, al igual que la importancia narrativa y el valor social de los estos, luego, en el segundo punto, los elementos de los aspectos físicos y psicológicos de los villanos y, en el tercer punto, las fuerzas antagónicas y los villanos modernos de las producciones más recientes de la compañía, nos queda, en el cuarto punto, llevar a cabo una investigación que evidencie la función del villano en Disney al día de hoy, pues si queremos indagar en una posible integración del villano clásico en los largometrajes contemporáneos necesitamos conocer las circunstancias actuales, ya sea en un contexto social a nivel del espectador o a un nivel de la compañía y las decisiones que se han tomado respecto a la figura del villano.

El primer aspecto consiste en el contexto social actual. Tanto la compañía como el público no son los mismos que hace veinte años, el público a medida que han cambiado las generaciones, modifica su comportamiento colectivo, alterando factores como su tolerancia, empatía, valores sociales y aceptación, entre otros. Sin duda, Disney conoce a su público o bien sus decisiones selectivas han dado resultado, de lo contrario las diferentes producciones de la compañía no tendrían el éxito que han alcanzado.

El público, como una entidad colectiva, por un lado, ha sufrido diversos cambios generacionales, forjando valores que podrían reflejarse en las decisiones que ha tomado la compañía respecto a los protagonistas y sus historias, pero también en relación a los antagonistas que deciden mostrar, sean villanos o no. Estamos hablando de una generación que, motivada por la cultura pop, adhiere a valores como la inclusión y respeto de las diversidades, el cuidado del medioambiente, un movimiento creciente del feminismo y un desapego al comportamiento de generaciones pasadas en un constante pensamiento crítico. Disney, a su vez, traduce estos comportamientos y valores en lo que presentan sus producciones.

Por otro lado, Disney también ha cambiado o adaptado sus producciones, ya sean series o películas en sus diferentes formatos y rangos etarios. En este sentido, en relación a los antagonistas y villanos, la ausencia de estos, sean clásicos o no, pareciera estar presente únicamente en el cine animado infantil, pues esta problemática no afecta otras áreas de la industria audiovisual de Disney, como lo son series o películas para mayor edad. Aunque estas últimas comparten algunos elementos con las destinadas al público infantil, el cine de superhéroes y las series, con grandes arcos de crecimiento y desarrollo de personaje, presentan historias más complejas y pareciera ser una área donde villanos verdaderamente malvados o que presenten una amenaza en su historia puedan desarrollarse en su totalidad.

Un ejemplo de lo anterior puede ser, en relación a las películas, el popular “multiverso Marvel”, pues el cine de superhéroes abarca un rango etario muy amplio, con todo su repertorio e infinidad de personajes, los cuales tienen antagonistas que han cautivado y dividido al público. En

el caso de las series, las cuales nos han aportado una renovada versión de villanos clásicos, tienen la particularidad de ser fáciles de seguir y digerir por la audiencia, que se centra en el público infantil y adolescente, desarrollando a la par villanos y protagonistas, dejando villanos verdaderamente magníficos a su paso, tal como lo han hecho *La casa búho* con el emperador Belos, *Gravity falls* con Bill Cipher y *Star vs las fuerzas del mal* con Taffy, entre otros antagonistas.

Los villanos mencionados con anterioridad funcionan sin inconvenientes, cumpliendo, en primer lugar, su rol narrativo, ya que se desarrollan como una fuerza opuesta al protagonista y amenazando su objetivo, sin necesariamente ser un personaje plano psicológicamente. En segundo lugar, su diseño y apariencia se integran al personaje sin llegar a ser transgresores o a asociaciones negativas a algún aspecto en específico. Inclusive en el caso del antagonista de *La casa búho*, que presenta una evidente enfermedad a la piel, se evidencia y entiende que no es algo asociable con alguna enfermedad real por su carácter mágico sobrenatural. En consecuencia, tanto el aspecto físico y construcción narrativa de los personajes mencionados se integran sin recurrir a una asociación negativa o a algún estereotipo. A esto se añade el hecho de que el uso de la fantasía, como elemento presente en la historia, facilita que refugien su diseño en una idea acorde al mundo presentado y así evitar un inconveniente respecto al aspecto físico. En cuanto a la integración de personajes abiertamente LGBTIQ, a diferencia de los villanos clásicos, en estas series son asociados a protagonistas y personajes secundarios y no afecta la personalidad de un personaje o se asocia de una forma negativa por representar a esta comunidad.

Pero el centrar la figura del villano en un público menos infantil o alejarlo de las películas infantiles y desarrollarlo de mejor forma en las series no han sido las únicas medidas que ha tomado Disney al adaptarse a las nuevas generaciones, ya que el peso de los estigmas de los villanos clásicos motivó el elemento del cambio de rol en las nuevas producciones. Las asociaciones negativas de los villanos clásicos, si bien desapercibidas, la compañía en lugar de eliminarlas o vetar al personaje criticado en cuestión, busca reivindicarlos, el lograr una aceptación del público contemporáneo:

La trama no es del todo novedosa, pero sí muy atractiva: la conversión engancha y genera empatía; el espectador quiere entender por qué un personaje se convirtió en un ser vil y lo acompaña en su camino de redención. Las grandes casas productoras de animaciones infantiles lo saben. (2022, eltiempo.com)

El cambio de rol busca reivindicar villanos a través de su historia no contada, una narración que pone en juego el dilema moral de algunos villanos, explotando su aspecto psicológico. Ejemplos como el de *Cruella* (2021) o *Maléfica* (2014) nos muestran cómo figuras de villanos de producciones pasadas pueden ser despojados de su intimidante y siniestra aura para contar una nueva historia, una en la que son reducidos a un personaje empaticable e incomprensible.

Si bien el propósito del cambio de rol, ya explicado en el párrafo anterior, busca erradicar o sepultar las connotaciones negativas del villano clásico o al personaje en su totalidad, bajo una nueva versión de villano como protagonista de su nueva historia y así traer una nueva asociación, esta vez positiva, a este nuevo “villano” mediante la empatía de su dilema y transformación de su nueva versión, esta transformación también trae repercusiones y aspectos negativos como, en primer lugar, la idea de un “villano”, como el caso de Cruella y Maléfica puede esparcirse a otros villanos clásicos, los cuales podrían terminar, de la misma forma que las villanas mencionadas, reivindicadas en un rol ambiguo, ni buenas ni malas. En segundo lugar, está el hecho de perder figuras de villanos clásicos a cambio de villanos de “un solo uso”, en *Cruella*, por ejemplo, perdemos la figura de Cruella de Vil, villana de su versión animada y a cambio tenemos a la Baronesa Von Hellman, la cual se transforma en el engranaje de su redención. En el caso de Maléfica, en su entrega del 2014, nos hace empatizar con su papel protagónico, aunque igual al ejemplo anterior, moralmente ambiguo, enfrentándose al Rey Stefan y salvando a Aurora y para su secuela (2019) volver a enfrentarse a otro villano de “un solo uso”, la Reina Ingrith, que busca exterminar a las hadas.

Cabe añadir que estos “villanos de un solo uso”, que cumplen una función específica, a diferencia de los villanos clásicos, en primer lugar, tuvieron el propósito de servir a una narrativa de reivindicación de las villanas clásicas mencionadas; en segundo lugar, no causaron el impacto que tuvieron sus contrapartes en el pasado, siendo un personaje desechable y fácil de olvidar, en el cual difícilmente podemos encontrar los mismos valores que en otros villanos, siendo estos planos psicológicamente, con una maldad casi patológica e inherente y poco llamativos visualmente (aunque es discutible en el caso de la Baronesa).

Y para cerrar esta reflexión, si se lleva esta idea sobre el abandono de villanos en Disney y se contrasta con parte de su competencia, DreamWorks Animation, se posiciona como una fuerte contraparte que ha podido adaptar a los villanos y presentarlos a un público más actual, logrando un éxito en sus largometrajes y personajes realmente icónicos, villanos que acompañan al protagonista y a la vez se desarrollan sin flaquear en sus intereses y respondiendo a su rol en la historia contada, superando incluso la barrera del limitado tiempo de un largometraje, para posicionarse y adquirir fuerza narrativamente. Lo anterior se evidencia en producciones como las siguientes:

Cómo entrenar a tu dragón, ya que la saga completa en sus tres películas presenta antagonistas que logran desarrollarse en cada una. Si bien Estoico, el padre de Hipo, cae en el recurso del trauma intergeneracional y el cambio de rol, logra presentar un verdadero desafío al protagonista e incluso provoca una catástrofe de épicas proporciones que deben superar; a esto lo siguen villanos sucesores como Drago Manodura y Grimmel El Grimoso, los cuales logran constituirse como verdaderamente crueles y viscerales, llegando a ser ejemplos de villanos que siguen los cánones clásicos.

Kung Fu Panda es otro ejemplo de una saga exitosa de la compañía, éxito que también comparten sus villanos, los cuales alcanzan en cada una de las tres películas, de forma individual, un desarrollo y fuerza narrativa que forja una historia interesante y una imagen memorable de cada uno. Estos son: Tai Lung, el discípulo del maestro Shifu; Lord Shen, al querer unificar China bajo su mando y Kai, un guerrero legendario que busca erradicar el legado del kung-fu. Estos villanos logran posicionarse como tales e inclusive logran percibirse narrativamente más sólidos que algunos villanos clásicos de Disney.

Si bien estos villanos y antagonistas mencionados con anterioridad se posicionan fuertemente como un ejemplo a seguir de adaptación e integración al cine infantil actual al no ser transgresores o estereotipados, siguen perpetuando algunas ejecuciones o elementos criticados en el pasado, a excepción de Estoico, que no es un villano, todos presentan una área psicológica desarrollada con un fuerte motor de su maldad, pero casos como Lord Shen perpetúan estereotipos del *sissy villain* o Drago Manodura y Grimmel tienden a parecer villanos planos y repetitivos en sus respectivas películas.

SOLO USO ACADÉMICO

Conclusión

En los diferentes objetivos de este ensayo se abordan temas respecto a la problemática de integración del villano clásico, desde una perspectiva singular e interiorizada del problema: el origen, función narrativa y valor social del antagonista en una historia, hasta los elementos tanto físicos como psicológicos que conforman un villano. De esta manera, se propuso exteriorizar y analizar la problemática y su evolución, en un contraste con producciones recientes y, de esta forma, probar la hipótesis de una posible integración de los villanos clásicos en los largometrajes contemporáneos de Disney.

En base al análisis de los diferentes puntos investigados, pertenecientes a películas o personajes analizados, se evidencian factores que explican y motivan la ausencia de villanos en los largometrajes infantiles de Disney, tales como la polarización de valores que se ejemplifica, pero no se limita, en la muerte del villano o elementos, tanto físicos como psicológicos de los villanos, que llegan a ser transgresores con diferentes comunidades, etnias y culturas, cayendo en un cliché y en asociaciones negativas de estas. En base a lo anterior, la compañía busca cautivar al público con historias fáciles de empatizar, alejándose de una figura que podría resultar perjudicial, tanto para el público como para la imagen de la compañía, tal como lo sería un villano en un ámbito infantil.

Ahora bien, este análisis, junto a lo mencionado, además, demuestra la importancia de la figura del villano clásico, ya que socialmente responde y reafirma ideales valóricos y narrativamente enriquece una historia, aportando mayor dinamismo a esta, incluso, llegando a crear verdaderos íconos a partir de los antagonistas.

Referente a los temas presentes en este ensayo, los diferentes aspectos y elementos de los villanos clásicos, o que se aplican y relacionan de lleno a ellos, corresponden a factores que sin duda afectan su integración a los largometrajes contemporáneos de Disney y la compañía a su vez se esfuerza por enmendar o corregir los estigmas que cargan de connotaciones negativas a los villanos clásicos y sus películas. En este sentido, una muestra de lo anterior queda graficada en el mensaje que despliega la plataforma Disney plus: “El siguiente programa muestra maltrato o representación negativa de personas o culturas. Tales estereotipos no eran correctos entonces ni lo son ahora.” Se expresa este mensaje de manera previa a transmitir algunas películas (de los clásicos o con algunas décadas de antigüedad). Si bien el contenido no es eliminado, Disney reconoce su impacto perjudicial, el mensaje de la plataforma termina con: “Disney se compromete a crear historias con temas inspiradores y motivadores que reflejen la rica diversidad de la experiencia humana en todo el mundo.”; lo cual expresa y nos permite relacionarlo a las producciones actuales, su ausencia de villanos y centradas en la empatía con el protagonista.

Los factores que modifican la industria y que, por consiguiente, afectan la problemática y la figura de los villanos, nos permiten concluir que: los valores que refleja el público espectador al

cambiar y crecer modifican las decisiones de la industria, esto plantea que para obtener resultados exitosos hace falta comprender y empatizar con el público como objetivo, plantearse cuándo es necesaria la integración de un villano y si puede desarrollarse de forma beneficiosa o cuándo es adecuado apelar a la empatía que nos haga vernos reflejados en el protagonista. De la misma manera, si buscamos integrar los valores del público contemporáneo debemos considerar el beneficio que nos traería y qué costo conlleva, así como el impacto que generaría la integración de un villano clásico en contraste con los ideales del público.

Teniendo en cuenta lo mencionado con anterioridad podemos responder a la pregunta del ensayo acerca de la posibilidad de integrar la figura del villano clásico en las películas infantiles actuales de Disney y, respecto a esto, podemos conceder lo siguiente:

1- En primer lugar, sí resulta posible a un nivel objetivo, pues si se evitan las ejecuciones y elementos negativos que se aplicaron en el pasado a los villanos, se puede evitar una asociación negativa por parte del público, teniendo en cuenta un sentido empático con la audiencia actual que representa un público joven. De esta forma, sería posible integrar un villano clásico que cumpla con su rol narrativo, sin alterar los valores que representa tradicionalmente, que sea admirable a la vez que otorga dinamismo a la historia.

2-En cambio, en segundo lugar, en un sentido más amplio y generalizado, un villano clásico integrado al cine infantil contemporáneo de esta compañía, se enfrenta a la posibilidad de que los resultados de dicha integración y adaptación resulten insatisfactorios para el público y la industria. Esto en base a factores tales como las decisiones de la compañía por presentar villanos en películas de mayor rango etario, alejándolos del cine infantil; este último, a su vez, ha cambiado en favor de la empatía con el espectador a través del protagonista. Por otro lado, las series han cimentado un terreno fértil, en el que el público puede distinguir y reconocer villanos completamente diferentes a la fuerza antagónica presente en una película.

En base al segundo punto mencionado anteriormente se abren diferentes expectativas y posibilidades respecto a las nuevas producciones, ya que la industria actualmente se encuentra afrontando este cambio generacional en el público y este a su vez modifica su ritmo de consumo entre plataformas de streaming y producciones con menos intervalos entre estrenos. Algunas posibilidades que se abren son las siguientes:

En primer lugar, que en base al buen recibimiento de los últimos largometrajes, el que se perpetúe el comportamiento de los últimos años y la cambiante cultura pop lo termine asimilando. Pero por el contrario, en segundo lugar, un villano clásico que se posicione en este panorama tan acelerado y apático a este tipo de personaje eleva las expectativas respecto a su inclusión. En este sentido, por un lado están los pasos que ya ha dado Dreamworks Animation que pueden ofrecer un indicio de los posibles resultados a esperar, pero, por otro lado, se encuentra Disney, que ha seguido sus propios lineamientos respecto a dónde reside el rol antagónico de sus historias y, por lo tanto, si añadimos un villano clásico a la ecuación este podría nutrirse y perfeccionarse en base a la evolución de las producciones en estas dos décadas, quedando a la espera de la recepción de esta

generación ante este adaptado villano clásico e historias diferentes a las actualmente acostumbradas.

SOLO USO ACADÉMICO

BIBLIOGRAFÍA:

1. Arros F. (2020) The Witches generó críticas por una parte de la caracterización del personaje de Anne Hathaway
<https://www.latercera.com/mouse/the-witches-genero-criticas-por-una-parte-de-la-caracterizacion-del-personaje-de-anne-hathaway/>
2. Belategui O. (2018) El cine británico no subvencionará películas con villanos con cicatrices.
<https://www.elcorreo.com/butaca/cine/cine-britanico-subvencionara-20181201200342-ntrc.html?ref=https%3A%2F%2Fwww.google.com%2F>
3. Bettelheim B. (1976). *Psicoanálisis de los cuentos de hadas*.
<https://docs.google.com/file/d/0BxC2ESUH5q6UMGVzMU5DbFNVSWM/view?resourcekey=0-e8R5lSqM0YlcombU52RCoA>
4. Calero C. (2004). La mujer dibujada. Arquetipos y modelos femeninos en el cine de animación de Disney.
https://www.academia.edu/es/40999775/LA_MUJER_DIBUJADA_ARQUETIPOS_Y_MODELOS_FEMENINOS_EN_EL_CINE_DE_ANIMACION_DE_DISNEY
5. De Armas J. (s/f) ¿Se asocia a villanos y villanas Disney con “lo lgbti”?
<https://imaginabienestar.com/2019/05/22/villanos-disney-lgtbi/>
6. Encanto finalmente resuelve un problema de fórmula de villano de Disney. (s.f.) Gameslatam.com
<https://gameslatam.com/encanto-finalmente-resuelve-un-problema-de-formula-de-villano-de-disney/>
7. El singular club de los villanos de películas animadas que se han redimido. (2022) www.eltiempo.com
<https://www.eltiempo.com/cultura/cine-y-tv/villanos-de-peliculas-animadas-que-se-han-redimido-658395>
8. La drag queen que inspiró a Úrsula de 'La Sirenita' (2019)
<https://www.milenio.com/estilo/la-drag-queen-que-inspiro-a-ursula-de-la-sirenita>
9. López R. (2018) Estudio revela que los villanos de películas animadas son estereotipos negativos asociados con enfermedades de la piel.
<https://www.tomatazos.com/noticias/336538/Estudio-revela-que-los-villanos-de-peliculas-animadas-son-estereotipos-negativos-asociados-con-enfermedades-de-la-piel>

10. Meza G. (2021). De grande quiero ser como Cruella. *Forbes México*.
<https://www.forbes.com.mx/red-forbes-de-grande-quiero-ser-como-cruella/>
11. Monleón, V. (2018). “El malo de la película” Estudio de las principales figuras malvadas en la colección cinematográfica clásicos Disney (1937-2016). España, *Educación artística: Revista de investigación* , 9 , 131-148.
PDF-<https://www.google.com/url?sa=t&rct=j&q=&esrc=s&source=web&cd=&cad=rja&uact=8&ved=2ahUKEwjcvbD5-NX2AhV2K7kGHZs7C7Q4ChAWegQIAhAB&url=https%3A%2F%2Fjoys3.uv.es%2Findex.php%2Ffeari%2Farticle%2Fdownload%2F12212%2F12490&usg=AOvVaw0E9PP85f8t11VVU9UUYJxp>
12. Penalva J. (2011) Villanos en busca de identidad: Lo que sé de los malvados y otros ladrones de sueños. *El Espectador Imaginario*.
<http://www.elespectadorimaginario.com/pages/septiembre-2011/investigamos/villanos-en-busca-de-identidad.php>
13. Piña R. (2018) Por qué El Rey León es considerada una película racista y sexista
<https://www.tomatazos.com/articulos/355056/Por-que-El-Rey-Leon-es-considerada-una-pelicula-racista-y-sexista>
14. Ramos G. (2017) Todos los malos de las pelis Disney mueren de la misma manera. Y hay una buena razón. *elconfidencial.com*
https://www.elconfidencial.com/alma-corazon-vida/2017-07-29/malos-peliculas-disney-mueren-misma-manera_1421843/
15. Richart A. (2022). El fin de los villanos de Disney
<https://www.yorokobu.es/el-fin-de-los-villanos-de-disney/>
16. Sánchez M. (2013). La expresión de miedos sociales a través del villano en el cine postclásico: un análisis del texto narrativo. España. *Revista Aequitas*; Volumen 3, Pp. 329-343 .
PDF-https://www.google.com/url?sa=t&rct=j&q=&esrc=s&source=web&cd=&cad=rja&uact=8&ved=2ahUKEwjcvbD5-NX2AhV2K7kGHZs7C7Q4ChAWegQIDhAB&url=https%3A%2F%2Fdialnet.unirioja.es%2Fdescarga%2Farticulo%2F4398871.pdf&usg=AOvVaw391QPkmbfvtnDGL3z_UPaz
17. Sakura (2018) La problemática del villano afeminado
<https://www.gaymer.es/es/2018/10/villano-afeminado/>