

Sección central



El consumo de películas Disney desde una mirada animalista

Artículo de reflexión

Recibido: 7 de septiembre de 2020

Aprobado: 15 de noviembre de 2020

Vicente Monleón

Universitat de València, España

Vicente.monleon.94@gmail.com

Cómo citar este artículo: Monleón, V. (2021).

El consumo de películas Disney desde una mirada animalista. *Estudios Artísticos: revista de investigación creadora*, 7(11) pp. 232-247.

DOI: <https://doi.org/10.14483/25009311.17555>

Resumen

La cultura visual del cine de animación Disney se presenta como un contenido multimedia de gran alcance que perdura en el tiempo. Por ello, hay un interés creciente de estudiar los mensajes que dichos filmes difunden en la actualidad, atendiendo al pensamiento y posicionamiento social del s. XX. Concretamente se emplea una mirada animalista y defensora de la liberación animal, realizando una crítica a dichos largometrajes y reinterpretándolos para ser utilizados como recurso pedagógico en las aulas de educación para los primeros años. Para ello, resulta significativo rescatar el trabajo artístico de Baptiste Drausin, quien –entre una variedad de especialistas– recurre a animales de las películas Disney para compartir la repercusión que les supone la acción humana sobre el medio en el que habitan.

Palabras claves

Animalismo; arte; cinematografía; cultura visual; Disney; educación infantil

<

Pedro con la escopeta [Figura]. Fuente: (Disney, 1946).

The Consumption of Disney Films from an Animalist Point of View

Abstract

The visual culture of Disney animated films presents itself as a powerful multimedia content empire that lasts over time. For this reason, there is a growing interest to study the messages that these films disseminate today, taking into account the thought and societal status of the XX century. Specifically, the gaze of an animalist or defender of animal liberation is employed to make a critique of these feature films and to reinterpret them to be used as a pedagogical resource in education classrooms for early childhood. For this, it is significant to rescue the artistic work of Baptiste Drausin, who –among a variety of specialists– uses animals from Disney films to share the impact that human action has on the environment in which they live.

Keywords

Animalism; art; cinematography; visual culture; Disney; child education

La consommation de films de Disney du point de vue animaliste

Résumé

La culture visuelle des films d'animation Disney se présente comme un puissant empire de contenu multimédia qui dure dans le temps. Pour cette raison, il y a un intérêt croissant à étudier les messages que ces films diffusent aujourd'hui, en tenant compte de la pensée et du statut sociétal du XXe siècle. Plus précisément, le regard d'un animalier ou d'un défenseur de la libération animale est utilisé pour faire une critique de ces longs métrages et les réinterpréter pour les utiliser comme ressource pédagogique dans les classes d'éducation de la petite enfance. Pour cela, il est important de sauver l'œuvre artistique de Baptiste Drausin, qui - parmi une variété de spécialistes - utilise des animaux de films Disney pour partager l'impact de l'action humaine sur l'environnement dans lequel ils vivent.

Mots clés

Animalisme ; art ; cinématographie ; culture visuelle; Disney ; éducation des enfants

O consumo de filmes Disney a partir de um olhar animalista

Resumo

A cultura visual do cinema de animação da Disney se apresenta como um conteúdo multimídia de grande alcance que perdura no tempo. Por isso, se desperta o interesse de estudar as mensagens que estes filmes difundem na atualidade, atendendo ao pensamento e posicionamento social do século XX. Concretamente, se recorre a um olhar animalista e defensor da libertação animal realizando uma crítica a estes longas-metragens e, reinterpreta-los para serem utilizados como recurso educativo nas aulas de educação infantil. Para isso, resulta significativo resgatar o trabalho artístico de Baptiste Drausin, quem – entre uma variedade de especialistas - recorre a animais dos filmes da Disney para compartilhar o impacto que supõe a ação humana sobre o meio em que habitam.

Palavras chave

Animalismo; arte; cinematografia; cultura visual; Disney; educação infantil

Llapa kawarii Disney suti animalkunamanda

Maillalachiska:

Kaipi munanakumi nukanchita kawachinga llukanchisi sumaglla kausanga kwaspa, munaspa tuki kai llaga alpapi tiaskata, kunan puncha llapa llaki kawari, alka, misitu

Atawalpa, wagra, paikunapas kankunami, nukanchisma llukanchimi ñunanga iuiarispa maki kuanakunga tandarispa suglla tutuspa kausangapa.

Rimangapa Ministidukuna:

Rurakuna animalista munadur; ruraiakuna; ruraiuna; Achka kawai; Disney chasa suti; wawakunata iachahii

Disney: ¿referente (anti)animalista en Educación Infantil?

La cultura visual se entiende como una representación y/o recreación del mundo para difundirlo en el plano de la ficción, pero cuyas repercusiones acontecen en la realidad. De hecho, tal y como argumenta Granado (2003) hay una tendencia en asimilar como verdades absolutas los discursos, mensajes, ideologías y posicionamientos que son adoptados por una parte de la cultura visual de masas. Esta situación genera una problemática social, ya que dichas propuestas presentadas como veraces son representativas únicamente de un segmento poblacional, aquel que se corresponde con el poder.

En contraposición, desde el área de educación artística, con trabajos como los de Monleón (2020a y 2020b) o Alonso-Sanz y Orduña (2013) y Alonso-Sanz y Huerta (2014), se defiende la necesidad de desarrollar una alfabetización visual en las aulas de educación infantil. Esta contribuye a que la población desde las primeras edades sea capaz de decodificar la información que se le transmite desde la propia cultura visual. También, que tenga la capacidad para entenderla, criticarla e incluso adecuarla al contexto en el que se encuentran. Todo ello, partiendo de los postulados de la pedagogía crítica (Aparici, Escaño y García-Marin, 2018; Escaño, 2010), entendida como la corriente educativa que surge a partir de la teoría de quienes viven en opresión y que deben liberarse de dicha estigmatización e incluirse en la comunidad en la que se encuentran, respetando su diversidad con respecto a su alteridad. De acuerdo con Freire (1968) este cambio se consigue por medio de la acción del profesorado en las aulas.

Retomando el concepto de cultura visual – *merchandising*, *mupis*, publicidad, cartelería, etc. – se atiende a la cinematografía ya que junto a la televisión es uno de los medios a través de los cuales aquellos quienes pertenecen a la infancia conocen y reconocen realidades propias y alterosas. Trabajos como el de Pereira (2005) defienden el protagonismo del cine en dicha etapa educativa; así como también Aranguren, Arguello y Bustamante (2004) con respecto a la televisión.

Del conjunto de productoras de animación destaca la compañía Disney. Esta pretende monopolizar el mercado audiovisual de dibujos animados en occidente y difundir sus discursos de una manera globalizada al resto de contextos. Disney nace a principios del s. XX como un medio de evasión de la realidad de posguerra que se atraviesa (Mollet, 2013), con unos discursos que exaltan la figura machista del hombre blanco heterosexual (Monleón, 2020c). Este posicionamiento se extiende a lo largo de un siglo de existencia y, con este, se persiste en la educación desconectada y descontextualizada del colectivo infantil. De hecho, se erige como predominante al absorber otras compañías como Pixar (Catmull, 2008a y 2008b) y/o disolver DreamWorks (Lugo-Lugo y Bloodsworth-Lugo, 2009); encontrando una competencia real en Studio Ghibli (Cobos, 2001).

La perduración de discursos que dificultan el progreso social hacia una comunidad más respetuosa y tolerante, con respecto a la sensibilidad de la existencia y de la propia diversidad, motiva investigaciones en el ámbito de las artes para generar una crítica a Disney atendiendo a cuestiones de género (Monleón, 2020c; Cantillo 2011 y 2015), de estructura social de clases (Monleón, 2020d; Reguillo, 2005), etc.

Se advierte, por tanto, una tendencia a estudiar Disney desde la perspectiva social; pero una carencia a efectuarlo desde el componente medioambiental. De hecho, es una temática abordada de manera superficial. En trabajos como los de Waller (2010) o King (2010) se anticipa una posible tendencia animalista en parte de la producción Disney, pero no se especifican rasgos interesantes para el ámbito de la docencia. Asimismo, se considera una aportación necesaria partiendo del auge de la realidad occidental actual del movimiento animalista (Digard, 2017), motivado también por otros cambios sociales como el feminismo (Balza y Garrido, 2016).

En el actual estadio de necesidad de concienciación y reacción de la sociedad y ante la negativa repercusión de la crisis, el animalismo ha de esforzarse para convertirse en una opción que conduzca a la generación de un nuevo e imprescindible paradigma biocéntrico que deje atrás un caduco antropocentrismo. (Ivanovic, 2011, p. 58)

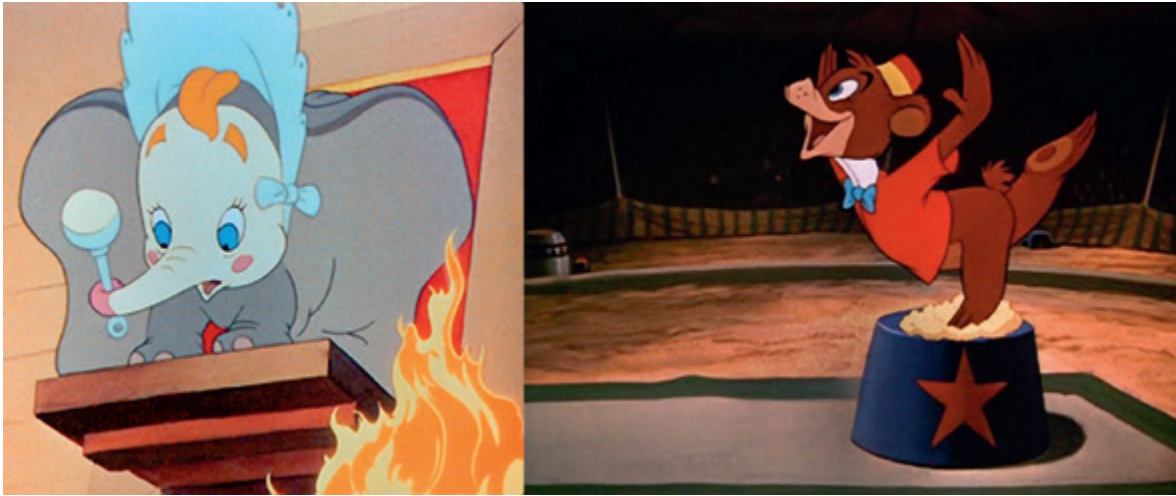


Imagen 1. Utilización de animales en Disney para el entretenimiento de la humanidad [Serie fotográfica].
Fuentes: (de izquierda a derecha) (Disney, 1941) y (Disney, 1947).

Entonces, ¿qué cabida tiene una reflexión respecto al tratamiento del reino animal en las películas de Disney?, ¿cómo y cuáles películas de Disney se etiquetan de animalistas y/o anti-animalistas?, ¿qué mensajes se transmiten a través de los diálogos y secuencias de imágenes con respecto a la existencia animal?, ¿qué rol desarrolla la humanidad con respecto a la existencia animal en los filmes de Disney?, ¿qué potencialidades y/o alternativas contribuyen a una educación artística a favor de los derechos de este reino? Estas son las cuestiones que conducen a reflexionar sobre las películas de Disney utilizando una mirada que parte del posicionamiento animalista y con fines educativos.

La figura malvada materializada en quienes atentan contra el reino animal

Las figuras malvadas en los productos Disney atienden a un maniqueísmo y a una estética característica que permite identificarlas visualmente por la apariencia con la que se presentan (Jiménez, 2010). Concretamente, Monleón (2018) estudia estas características físicas atendiendo a los rasgos faciales, el color, la condición y la metamorfosis; en las figuras con maldad de la colección *Los clásicos* (Colecciones clásicas Disney, 2020) Disney (1937-2016). Asimismo, en Monleón (2020e) se analizan figuras malvadas secundarias y ayudantes.

Centrando la atención en el componente animalista de Disney, se destaca que parte de los dibujos animados que desarrollan roles malvados tienen condición de dirigentes de circos, perreros, cazadores, etc. Es decir, personas que atacan al reino animal y quienes les privan de su derecho a la libertad y a la existencia. Estos filmes son significativos y susceptibles de ser utilizados en las aulas de educación infantil para defender a los animales, partiendo del posicionamiento conductista por el que apuesta la psicología de la educación en esta etapa de la vida (Pellón, 2013).

Por un lado, en el filme *Dumbo* (Disney, 1941) se cuenta con una amplia gama de figuras villanas, todos hombres, quienes atienden a la profesión de trabajadores del circo donde se encuentra el elefante de orejas pronunciadas. Este conjunto se caracteriza como perverso por las actuaciones y conductas aberrantes de ridiculización, acoso y maltrato animal que ejercen contra esta cría; privándole de que su diversidad física sea respetada (Huerta, Alonso-Sanz y Ramón, 2019). Además, la propia película introduce la problemática de la 'zoocosis' (Fleta, 2017) o alteración del comportamiento animal por daños psicológicos a su ser. Conducta que puede apreciarse en uno de los gorilas enjaulados. Cuando rompe la jaula, por temor a las consecuencias de dicho acto, en lugar de huir de su esclavitud la reconstruye y permanece encerrado.

Otro ejemplo similar se muestra con el corto *Bongo* del filme *Las aventuras de Bongo, Mickey y las judías mágicas* (Disney, 1947). Bongo es un oso que vive en un circo como atracción estrella por ser capaz de montar un monociclo en la cuerda floja. Este sirve como entretenimiento de las clases sociales adineradas que consumen dicho servicio. Además, la crítica hacia el circo se verbaliza con expresiones de la propia narración del filme: "parecía un esclavo" y/o "era un oso en una jaula de oro".

En contraposición, se atiende al filme *Salvaje* (Fynn y Goldman, 2006). En esta película el león Samsón presenta el zoo como un espacio que vela por la seguridad de los animales. De hecho, transmite dicha idea con las siguientes verbalizaciones: "están salvando a esos animales" y "aquí tenemos todo lo que podemos desear, nos cuidan bien, nos dan de comer...". No obstante, no se atiende a los efectos psicológicos que les causa a quienes componen el reino animal la separación de sus vínculos afectivos ni el cambio de los ecosistemas donde habitan.

Por otro lado, a través de figuras villanas en películas de Disney se critica la actividad de la caza como acto lesivo para el reino animal. Se presenta al cazador hombre como persona que asesina a miembros de este grupo de seres vivos y que contribuyen a la extinción de las especies. En *Bambi* (Disney, 1942a) la figura del varón es quien dispara contra la madre del cervatillo, convirtiéndolo a este en huérfano cuando es todavía una cría.

Así mismo, en el corto *El ballenato que quiso cantar ópera* del filme *Música, maestro* (Disney, 1946) la crítica hacia la caza furtiva se presenta a través

del profesor Tetti y de sus ayudantes marineros, quienes asesinan a una ballena con aptitudes para la música de ópera pensando que en su interior se encuentran tres cantantes devorados por el animal. Otros cazadores de Disney son Amos Slade en *Tod y Toby* (Miller, Reitherman y Stevens, 1981) y Percival C. McLeach en *Los rescatadores en Cangurolandia* (Schumacher, 1990). El primero se propone cazar al zorro de su vecina para utilizar su piel como trofeo utilizando como instrumento a un perro de caza, mencionando sobre este que: "va a ser un perro cazador, un asesino"; el segundo tiene como objetivo capturar el águila Marahute para comercializar con su plumaje dorado.

Con relación al grupo de figuras cazadoras, destaca como significativo para la educación a favor de las diferentes especies el filme *Hermano oso* (Williams, 2003). En este, el hombre Kenai es transformado en un oso tras asesinar a un animal de esa especie debido a la rabia producida por la muerte de su propio hermano. Tras dicha metamorfosis conoce de primera mano estilo de vida de dichos animales y la manera injusta en la que son perseguidos por la humanidad. De hecho, Denahi, el mediano de sus hermanos, trata de asesinarle. Por ello, se presenta como una película productiva para la educación infantil, con respecto al trabajo de la empatía (Garaigordobil y Berruero, 2007). Además, sirve como recurso audiovisual para el desarrollo de la inteligencia interpersonal (Gardner, 2000) y de posicionamiento en la existencia animal. En *Frozen: el reino de hielo* (del Vecho y Lasseter, 2013) también se presenta la caza como negativa a través de la escena inicial en la que Sven, una cría de reno, pierde a su progenitora luego de que esta sea asesinada por la humanidad.



Imagen 2. Los cazadores etiquetados como personajes malvados en Disney [Serie fotográfica].
Fuentes: (de izquierda a derecha) (Miller, Reitherman y Stevens, 1981); (Schumacher, 1990) y (Williams, 2003).

También se cuenta con la figura villana del perrero como personaje a través del que educar a la población infantil en la necesidad de cuidar al reino animal y no condenar a aquellos animales callejeros que carecen de personas para que les cuiden. Así, la moralización a través del medio audiovisual acontece por los rasgos característicos de una estética maniquea (Monleón, 2020e; Jiménez, 2010). Como un ejemplo, en *La dama y el vagabundo* (Disney, 1955) se cuenta con este villano.

Con todo, se comparten otras figuras significativas de comportamiento perverso por las acciones desarrolladas en contra de los derechos animales. En *101 dálmatas* (Disney, 1951) Cruella de Vil recurre a sus secuaces, Horacio y Gaspar, para apresar caninos moteados con los que confeccionarse un abrigo a partir de sus pieles. En *Los Aristogatos* (Hibler y Reitherman, 1970) Edgar se propone asesinar a los gatos de Madame para convertirse en el único heredero de su fortuna. También, en *La sirenita* (Ashman y Musker, 1989) se presenta al cocinero Louis, un hombre que inicia una persecución contra el cangrejo Sebastián para utilizarlo como plato principal en la cena.

Creencia errónea en la superioridad de la humanidad con respecto al reino animal

Ahora bien, el etnocentrismo es una característica social que perdura en la mentalidad colectiva, dañando gravemente a la diversidad de especies que conviven en los diferentes ecosistemas del planeta (Guibourg, 2007). Esta situación parte de un sesgo en el origen de la conciencia humana que, debido a sus aptitudes, se considera superior a cualquier otro tipo de existencia con la que convive. De hecho, trabajos como los de Guichot-Reina y Bono-Barbero (2001) o Marín (2002) manifiestan la presencia de componente etnocentrista en los largometrajes de Disney.

Esta superioridad construida socialmente y perdurada en la historia se presenta en ejemplos cinematográficos de animación como en el corto *El gaucho Goofy* del filme *Saludos amigos* (Disney, 1942b). Este es el primer ejemplo de la colección *Los clásicos* en el que se transmite la idea de humanidad como superior al reino animal cuando

el vaquero Goofy se propone atrapar a un caballo con su cuerda y/o matar a un avestruz utilizando boleadoras. Se presentan como criticables dichas acciones desde el posicionamiento animalista; partiendo de la normalidad con la que son presentadas y ejecutadas por un héroe de las películas de Disney.

Esta apropiación de animales por parte de personas resulta recurrente en esta productora de cine. En el cortometraje *El gauchito volador* del largometraje *Los tres caballeros* (Disney, 1944) Nemo encuentra a un burro con diversidad funcional debido a las alas que posee, que le permiten volar y que le diferencian del resto de su especie. Por ello, se adueña de dicho animal para utilizarlo como mercancía y comercializar con este. Concretamente, participando en las carreras de caballos.

Asimismo, el etnocentrismo se materializa de una manera visual, ya que siempre son las personas quienes van encima de quienes se adueñan, quienes montan a quienes consideran inferiores. En *Mary Poppins* (Disney y Walsh, 1964) se presenta una escena en la que la pareja de hermanos protagonistas del filme, junto a su cuidadora y su amigo Ben se introducen en una pintura de la calle. A través de esta llegan a una feria en la que se montan al tiovivo. El componente ficticio del filme motiva a que los caballitos de juguete se transformen en animales reales con los que se procede a la caza del zorro inglesa. De manera que, una secuencia con base infantil se convierte en la difusión de un mensaje anti-animista.

De igual forma, esta utilización del animal como medio para facilitar la vida de las personas perdura a lo largo de la historia de vida de la empresa Disney. En el filme *Frozen: El reino de hielo* (del Vecho y Lasseter, 2013) hay una tendencia en presentar al reno macho como animal que sirve en las geografías nórdicas para trabajos relacionados con la nieve, la tala de árboles, como medio de transporte, etc.

Otra variable relacionada con la posición etnocentrista que adopta la humanidad se relaciona con los principios de la sociedad capitalista (Gitlin, 2001). Al discurso sesgado de superioridad en la existencia humana se le añade la falsa creencia de todo se adquiere con dinero. Consecuentemente, el



Imagen 3. La superioridad construida de la humanidad con respecto al reino animal materializada en la imagen de personas montadas en caballos y burros [Serie fotográfica]. Fuentes: (de izquierda a derecha) (Disney, 1942b); (Disney, 1944); (Disney y Walsh, 1964) y (del Vecho y Lasseter, 2013).



Imagen 4. Percepción del reino animal como mercancía por parte de la humanidad en Disney [Serie fotográfica]. Fuentes: (Disney, 1955); (Disney, 1961) y (Clements, Dewey y Musker, 1997).

dominio de los animales por parte de las personas se maximiza y se difunde como normativo.

El filme *La dama y el vagabundo* (Disney, 1955) inicia con una escena en la que Jaimito le regala a su esposa Linda un cachorro hembra de la raza cocker americano como presente para la celebración de Navidad – festividad que por la influencia de la globalización se convierte en una extensión del capitalismo (Ferrer, 2000) –. Esta situación contribuye a que el comercio de animales con pedigrí sea un negocio para lucrarse. De hecho, en el filme *101 dálmatas* (Disney, 1961) se presenta como normativa dicha comercialización en el cierre del largometraje cuando Roger y Anita aceptan el cuidado de la cuantía de 101 dálmatas para la creación de una hacienda de animales de dicha especie. También cuando Cruella trata de comprar las crías de Pongo y Perdita, en la misma producción audiovisual.

En la película *Hércules* (Clements, Dewey y Musker, 1997) persiste un mensaje de consideración del reino animal como regalo con el que obsequiar a las personas. Así se presenta cuando Zeus regala un caballo alado llamado Pegaso a su hijo Hércules por su nacimiento. Todavía más significativo es el discurso que verbaliza: “Este es Pegaso y es todo tuyo”.

Con todo, la literatura especializada comparte que aquellos filmes de gran alcance mediático en los que se defiende la raza pura de los animales contribuyen a que tras su estreno se maximicen las ventas de dichas especies, dañando gravemente los ecosistemas (Abirrached-Fernández, 2016). Por ello, resultan significativos para contrarrestar dichos discursos aquellas películas de Disney que defienden la adopción de animales mestizos. En *Los Aristogatos* (Hibler y Reitherman, 1970) Madame Adelaide Bonfamille adopta al gato callejero Tomas O'Malley como nuevo miembro de su familia y crea la primera asociación de su ciudad, tal y como ella misma verbaliza: “para dar un hogar a todos los



Imagen 5. Adopción [Serie fotográfica]. Fuentes: (de izquierda a derecha) (Gavin, 1988) y (Spencer, 2002).

gatos arrabaleros de París". En *Oliver y su pandilla* (Gavin, 1988) Jenny – una niña de buena familia de Nueva York – adopta a una cría de gato cuando lo encuentra vagando por las calles. Asimismo, en películas como *Lilo y Stitch* (Spencer, 2002) se muestra directamente dicha situación cuando Nany le plantea a su hermana pequeña Lilo la posibilidad de adoptar a un animal de la protectora para que la acompañe y le de apoyo emocional.

La utilización de la palabra como medio para la transmisión de mensajes (anti)animalistas

Todo largometraje debe entenderse como una secuencia de imágenes acompañadas mayoritariamente por un discurso verbal. Ambos elementos se complementan y presentan en paralelo; reforzándose de una manera recíproca (Ubreda, 2008; Huerta y Alonso-Sanz, 2017). Atendiendo a la forma verbal que acompaña a la imagen se advierte la presencia de discursos lingüísticos que favorecen el movimiento animalista versus otros que lo dificultan.

Por un lado, aquellas intervenciones que infravaloran la vida animal contribuyen a la perduración del etnocentrismo. De hecho, hay una tendencia a enunciar estos discursos de manera normativa. Por ejemplo, en el corto *Lago Titicaca* de la película *Saludos amigos* (Disney, 1942b) quien narra la historia se refiere al burro utilizado como medio de transporte usando la expresión "bestia de carga". También, se menciona "obedece a las notas de la flauta" haciendo referencia a la serpiente que es hipnotizada. En *101 dálmatas* (Disney, 1961) Cruella

de Vil define despectivamente a las crías de Pongo y Perdi como: "perros corrientes, sin manchas, parecen ratas blancas"; cuando los contempla tras su nacimiento y nota que carecen de pelaje moteado. También, en *La dama y el vagabundo* (Disney, 1955) Linda – tras dar a luz a un bebé – desprestigia a Reina con verbalizaciones como: "con ese perro...". También hay discursos verbales que normalizan situaciones que atentan contra la vida animal, como la caza. En el corto *Winnie Pooh y el árbol de la miel* de *Lo mejor de Winnie the Pooh* (Disney, 1977) Conejo comparte abiertamente como aspecto positivo utilizar un "trofeo de cacería" para decorar su madriguera. En la película *Hermano oso* (Williams, 2003) las personas agrede verbalmente a dichos animales: "oso tonto" y/o "pero si los osos no aman a nadie, ni piensan, ni sienten". En otros ejemplos como *Zafarrancho en el rancho* (Dewey, 2004) o *Vaiana* (Shurer, 2016) se enuncian verbalizaciones que categorizan a los animales como recurso alimenticio para las personas. En la primera se dice: "pedazo de salchichas" y "volved aquí pedazo de beicon". En la segunda: "¡Qué cerdo tan rico!".

En contraposición, se dispone de una minoría de intervenciones lingüísticas que contribuyen a la defensa del derecho a la vida del reino animal. En el corto *Pedro y el lobo* del filme *Música, maestro* (Disney, 1946) quien narra la historia comparte un mensaje para apiadarse del lobo cuando este va a ser sacrificado por quienes habitan el pueblo de Pedro: "pobre lobo, si supiera quien lo está esperando armado hasta los dientes". En *Frozen: el reino de hielo* (del Vecho y Lasseter, 2013) Kristoff le dice a su reno Sven: "Renos mejor que personas, Sven,

¿cómo lo ves tú? La gente te grita y te da con un palo, todos me tratan mal menos tú”.

El discurso visual de la imagen Disney y el movimiento animalista

Desde sus inicios, los relatos que cuenta el cine han afectado a generaciones de personas mediante sus argumentos, sus contenidos, sus imágenes y sus ideas. El cine es cultura popular, arte y espectáculo. Las tramas y los temas del cine pueden y deben ser llevados a las aulas como elemento reflexivo y, por ende, orientador de comportamiento. (Aguaded, 2015, p. 9)

Partiendo de la afirmación de Aguaded (2015), y de otros trabajos (Aranguren, Arguello y Bustamante, 2004; Pereira, 2005) que enfatizan la importancia de la imagen como medio a través del que la población recibe información y de manera subconsciente asimila un discurso en sus estructuras del conocimiento, resulta significativo atender a aquella información visual que Disney transmite con sus películas. Además, que se toma por quienes componen la infancia como verdades absolutas – independientemente de los sesgos y estereotipos que presenten si no se desarrolla una alfabetización audiovisual de calidad desde la Educación Infantil (Monleón, 2020a) –.

Por un lado, en el cortometraje *La alucinación de Donald* del filme *Los tres caballeros* (Disney, 1944) se presenta al toro como animal representativo de la cultura hispana. Este se muestra desde estos productos culturales – y de manera sesgada – como un ser salvaje que entra en cólera cuando se encuentra rodeado de personas. De esta manera, Disney trata de justificar la acción del torero como persona encargada de asesinarlo para velar por la seguridad de la ciudadanía. En contraposición, se encuentran trabajos como el de Moreno (2018). En este se critica este acto social desde la perspectiva animalista y con una aproximación desde el derecho universal a la vida.

Por otro lado, con el corto *Pedro y el lobo de Música, maestro* (Disney, 1946) se incita a que quienes pertenecen a la infancia perciban como normativa la utilización de armas para asesinar a quienes componen el reino animal. En el audiovisual se facilitan imágenes en las que Pedro juega con una escopeta, así como también secuencias en las que se muestra divertido pensando en la muerte del lobo. Estas situaciones dificultan la educación en valores que defienden Marín-Díaz y Sánchez-Cuenca (2015) para la educación infantil



Imagen 6. Abandono del zorro Tod [Figura]. Fuente: (Miller, Reitherman y Stevens, 1981).



Imagen 7. Normalización y defensa de la actividad de la pesca en Disney [Serie fotográfica]. Fuente: (Disney y Ernst, 2000).

y el respeto hacia la naturaleza (Amaro, Manzanal-Martínez y Cuetos-Revuelta, 2015).

También se atiende a la problemática del abandono animal y la percepción de dicho acto como normalizado en el filme *Tod y Toby* (Miller, Reitherman y Stevens, 1981). En este, la viuda Teewd decide dejarlo en el bosque para evitar que su vecino el cazador Amos Slade lo asesine. Esta situación resulta peligrosa ya que se presenta atendiendo al romanticismo Disney (música melodiosa, tristeza, necesidad, salvación, etc.) un acto que atenta contra los principios del animalismo.

Finalmente, se detiene la atención en el corto *Concierto para piano nº 2 de Fantasía 2000* (Disney y Erns, 2000). Este audiovisual (carente de discurso lingüístico) presenta al colectivo infantil la pesca como una actividad positiva, ya que gracias a que el pez que come al soldadito de plomo es pescado y comprado por la dueña de la casa donde habita, este regresa a su hogar. Partiendo de dichas escenas se necesita promover ejercicios de reflexión crítica y alfabetización visual que ayuden al alumnado a decodificar y validar los mensajes transmitidos a través de los filmes que consumen. En este caso, valorando el impacto medioambiental que supone la pesca para los ecosistemas marinos.

Un contra-discurso artístico para visibilizar los mensajes anti-animalistas de Disney

Todos los mensajes (anti)animalistas planteados en esta reflexión a partir de los largometrajes de Disney permanecen invisibles a quienes no reciben una alfabetización visual y, por tanto, desconocen los métodos para decodificar y cuestionar los discursos artísticos que el audiovisual transmite. Así como también para el colectivo infantil. De acuerdo con Martínez-Salanova (2010) este grupo social tiende a asimilar mensajes transmitidos por las películas y la televisión de manera inconsciente. Por ello, resulta significativo el trabajo artístico de diferentes profesionales del arte para ofrecer a partir de una misma historia dos lecturas y discursos opuestos. Esta idea se presenta en el trabajo de Monleón (2020c) sobre Disney, realeza femenina, estereotipos y diversidad funcional.

El artista Baptiste Drausin en su composición artística *Environmental Emergency in Disney* reinterpreta aquellas historias Disney en las que los animales se muestran como protagonistas y/o se desarrollan en ecosistemas naturales para reinterpretarlas y presentar una actualización de las tramas de acuerdo con el problema medioambiental que se atraviesa en la actualidad.

Esta obra artística presenta problemáticas anti-animalistas más agudas sobre las tramas Disney. Con estos ejemplos, el cervatillo Bambi del filme *Bambi* (Disney, 1942a) teme ser asesinado por la humanidad. Además, no dispone de bosque donde habitar ni donde protegerse pues las personas deforestan su hogar. El elefante Dumbo de *Dumbo* (Disney, 1941) padece depresión debido a la utilización de su ser como un medio para entretener a quienes pertenecen a la infancia. Aurora de *La bella durmiente* (Disney, 1959) no tiene posibilidad de cantar con los pájaros del bosque, pues estos quedan atrapados en los chicles que las personas lanzan en la naturaleza. Winnie the Pooh del filme *Lo mejor de Winnie Pooh* (Disney, 1977) padece una hambruna debido a la inexistencia de miel. Las abejas que elaboran dicho alimento son exterminadas por la acción de la humanidad. Mowgli de *El libro de la selva* (Disney, 1967) permanece alejado de sus amigos ya que la caza furtiva conlleva a que la pantera, el oso y el mono sean considerados animales en peligro de extinción. Finalmente, Ariel de *La sirenita* (Ashman y Musker, 1989) representa la problemática de todas aquellas especies marinas que son asesinadas en el mar debido al impacto que genera la contaminación de los mares y océanos.

Asimismo, Saint Hoax denuncia el asesinato de animales para la comercialización de sus pieles con su trabajo *Furry Tale Gone Bad*. En este presenta al conejo Tambor y cervatillo Bambi del filme *Bambi* (Disney, 1942a), al suricato Timón de *El rey león* (Hahn, 1994), al mono Abú de *Aladdin* (Clements y Musker, 1992) y a un cachorro de dálmeta de *101 dálmatas* (Disney, 1961) con rasgos de maltrato en sus rostros, completamente despellejados y desangrados.



Imagen 8. En *Environmental emergency in Disney*. [Serie fotográfica] Fuente: (Drausin, 2020).

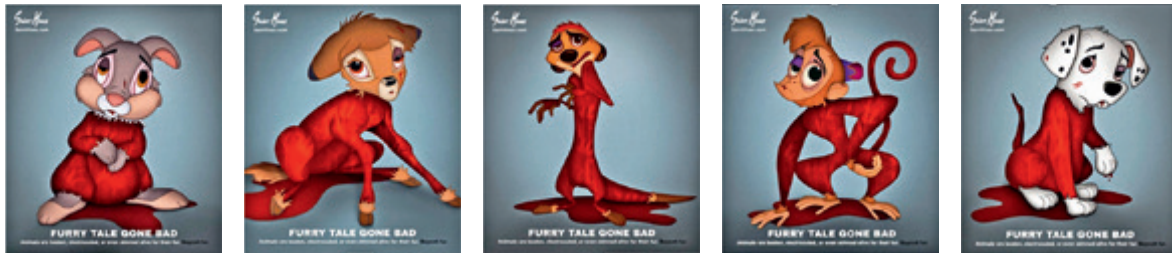


Imagen 9. En *Furry Tale Gone Bad*. [Serie Fotográfica] Fuente: (Hoax, 2020).

Conclusiones

A modo de cierre de esta reflexión sobre el componente (anti)animalista Disney se comparten las siguientes constantes anotadas tras el estudio de películas de la colección *Los clásicos*. Todas estas se presentan partiendo de un posicionamiento artístico-didáctico y con perspectivas educativas.

Por un lado, se advierte un cierto posicionamiento animalista en la producción de algunos de los filmes de Disney anteriormente presentados. Esta conclusión se obtiene tras determinar como característica común en la trama de las historias una relación entre figuras malvadas y explicación de su perversidad basada en las intenciones y/o ataques directos contra quienes componen el reino animal. De esta manera, a través del maniqueísmo de dichos personajes se pretende conseguir una moralización de la población para preservar los derechos de los animales.

Por otro lado, debido al componente etnocentrista con el que la humanidad se autoconstruye y reconoce a lo largo de la existencia, se transmite de una manera uniforme en gran parte de las películas de Disney una idea falseada de superioridad en las personas con respecto a los animales. Estos últimos tienden a ser utilizados como mercancías, medios de transporte, recursos, etc., en una sociedad regida por los principios del capitalismo. Esta vertiente propia de las películas de Disney dificulta una educación ecológica en las aulas de educación infantil recurriendo a dichos largometrajes de forma pasiva y con alumnado carente de alfabetización audiovisual previa.

Asimismo, para generar aprendizajes y discursos animalistas en las escuelas con alumnado de 3, 4 y 5 años resultan significativos los discursos

lingüísticos y visuales recogidos a lo largo de dicha reflexión. Estos contribuyen a que las plantillas docentes seleccionen dichos filmes en sus clases para criticarlos y reformularlos o tomarlos como referente animalista – dependiendo del filme que se seleccione y del mensaje que transmita –.

También se rescata la idea de la importancia que tiene recurrir a otras manifestaciones artísticas que sirven como contra-discurso a Disney para aportar al alumnado diferentes alternativas para cuestionar aquello que le viene impuesto por medio del audiovisual estudiado.

Con todo, analizada la colección *Los clásicos* de Disney se centra la atención en el filme *Bambi* (Disney, 1942a). Este se considera el primer largometraje de la productora de corte animalista debido a que presenta abiertamente a la humanidad como una amenaza para la naturaleza – reinos animal y vegetal – y lo comparte de manera generalizada sin necesidad de crear una figura villana concreta en la que materializar dicha perversión. Esta se transmite a través de los actos contra el bosque y quienes lo habitan.

Por ello, se considera óptimo para su utilización en las aulas, con el fin de promover la reflexión con el alumnado. La película *Hermano oso* (Williams, 2003) también se valora positivamente para dicho fin. No obstante, se plantea concretamente para el desarrollo de ejercicios empáticos debido a las figuras de esta, y a la historia de vida entre la cría de oso huérfana, Koda, y el asesino de su progenitora, Kenai. Además, deben tenerse en cuenta las películas de *Oliver y su pandilla* (Gavin, 1988) y *Lilo y Stitch* (Spencer, 2002). Ambos recursos del cine de animación favorecen la adopción de animales mestizos.

Referencias

- Abirached-Fernández, M. T. (2016). Los verdaderos villanos de la película. *Ibero puebla*. Recuperado de: <https://tinyurl.com/y2vw5jvx>.
- Aguaded, J. I. (2015). Cine, sistema educativo, responsabilidad social e influencia en el entorno ciudadano. *Aularia*, 2, 9-17. Recuperado de: <https://tinyurl.com/yyh28yxr>.
- Alonso-Sanz, A. y Huerta, R. (2014). La cultura visual televisiva y las representaciones infantiles. Fotoensayos de un estudio de caso sobre el dibujo en la escuela. *Revista SONDA Investigación y Docencia en Artes y Letras*, 3, 37-54. Recuperado de: <https://tinyurl.com/yykz66cp>.
- Alonso-Sanz, A. y Orduña, S. (2013). Referentes relativos a la identidad en la Cultura Visual infantil. *Aula de Innovación Educativa*, 220, 18-24. Recuperado de: <https://tinyurl.com/y6tqvxws>.
- Amaro, F., Manzanal-Martínez, A. I. y Cuetos-Revuelta, M. J. (2015). *Didáctica de las ciencias naturales y educación ambiental en educación infantil*. La Rioja: Universidad Internacional de La Rioja.
- Aparici, R., Escaño, J. C. y García-Marín, D. (2018). *La otra educación. Pedagogías críticas para el siglo XXI*. España: Editorial UNED.
- Aranguren, F., Arguello, R y Bustamante, B. (2004). Educación y televisión: una convergencia creativa. *Comunicar*, 22, 132-136. Recuperado de: <https://tinyurl.com/y6fe4bjj>.
- Balza, I. y Garrido, F. (2016). ¿Son las mujeres más sensibles a los derechos de los animales? Sobre los vínculos entre el animalismo y el feminismo. *Isegoría*, 54, 289-305. Recuperado de: <https://tinyurl.com/y36gkm4h>.
- Cantillo, C. (2011). Análisis de la representación femenina en los medios. El caso de las princesas *Disney. Making of: Cuadernos de cine y educación*, 78, 51-61. Recuperado de: <https://tinyurl.com/yyc8w4zd>.
- _____ (2015). Del cuento al cine de animación: semiología de una narrativa digital. *Revista de Comunicación de la SEECI*, 38, 133-145. Recuperado de: <https://tinyurl.com/y3g35f2c>.
- Catmull, E. (2008a). *How Pixar fosters collective creativity*. Boston: Harvard Business School Publishing.
- _____ (2008b). Cultivar la creatividad colectiva: el sello de Pixar. *Harvard Business Review*, 86(9), 74-85. Recuperado de: <https://tinyurl.com/y2fb2vl6>.
- Cobos, T. L. (2001). *La animación japonesa en el contexto occidental*. México: Universidad Autónoma de Nuevo León.
- Colecciones clásicas Disney (2020). La lista oficial y completa 2020 de los 58 clásicos Disney (en español): Colecciones clásicas Disney. Recuperado de: <https://tinyurl.com/xyzsgd85>.
- Drausin, B. (2020). *Environmental emergency in Disney characters*. Recuperado de: <https://tinyurl.com/y2z7k3oe>.
- Digard, J. P. (2017). El giro oscurantista en antropología. De la zoomanía al animalismo occidentales. *Ciencias Sociales y Educación*, 6(11), 251-273. Recuperado de: <https://tinyurl.com/yyp88adn>.
- Escaño, C. (2010). Hacia una educación artística 4.0. *Arte, Individuo y Sociedad*, 22(1), 135-144. Recuperado de: <https://tinyurl.com/y24zw92l>.
- Ferrer, A. (2000). Navidad: la gloria del capitalismo y la gloria de Dios. *Claves de razón práctica*, 108, 67-71. Recuperado de: <https://tinyurl.com/y2nv833z>.
- Fleta, J. (2017). Autolesiones en la adolescencia: una conducta emergente. *Boletín de la sociedad de pediatría de Aragón, La Rioja y Soria*, 47(2), 37-45. Recuperado de: <https://tinyurl.com/yyn9na6g>.
- Freire, P. (1968). *Pedagogía del oprimido*. Madrid: Siglo XXI.
- Garaigordobil, M. y Berruero, L. (2007). Autoconcepto en niños y niñas de 5 años: Relaciones con inteligencia, madurez neuropsicológica, creatividad, altruismo y empatía. *Infancia y aprendizaje*, 30(4), 551-564. Recuperado de: <https://tinyurl.com/yxd3d33l>.
- Gardner, H. (2000). La educación de la mente y el conocimiento de las disciplinas: Lo que todo estudiante debería aprender. Barcelona: Paidós.
- Gitlin, T. (2001). La tersa utopía de Disney. *Letras libres*, 3(28), 12-16. Recuperado de: <https://tinyurl.com/yy96kjfz>.
- Granado, M. (2003). Educación audiovisual en educación infantil. *Comunicar*, 20, 155-158.
- Guibourg, R. A. (2007). Moral, antropocentrismo y etnocentrismo. En N. Zavadijker (Ed.), *La ética en la encrucijada* (pp. 31-46). Buenos Aires: Prometeo Libros.
- Guichot-Reina, V. y Bono-Barbero, C. (2001). De Blancanieves (1937) a Mulán (1998): análisis de valores, normas y roles sociales transmitidos a través del cine de Walt Disney. *La educación de la mujer: nuevas perspectivas* (pp. 45-52). Sevilla: Universidad de Sevilla: Fundación El Monte.

- Hoax, S. (2020). *Furry Tale gone bad*. Recuperado de: <https://tinyurl.com/yxlg5pz3>.
- Huerta, R. y Alondo-Sanz, A. (2017). *Nous entorns d'aprenentatge per a les arts i la cultura*. València: Tirant Humanidades.
- Huerta, R., Alonso-Sanz, A. y Ramon, R. (2019). *De película. Cine para educar en diversidad*. Valencia: Tirant Humanidades.
- Ivanovic, M. (2011). Un decálogo animalista. *Revista de Bioética y derecho*, 22, 56-66. Recuperado de: <https://tinyurl.com/y2doqqch>.
- Jiménez, Z. (2010). La construcción del villano como personaje cinematográfico. *FRAME*, 6, 285-311. Recuperado de: <https://tinyurl.com/y5lsq4em>.
- King, M. J. (2010). The Audience in the Wilderness: The Disney Nature Films. *Journal of Popular Film and Television*, 24, 60-68. Recuperado de: <https://tinyurl.com/y5bc69jq>.
- Lugo-Lugo, C. R. y Bloodsworth-Lugo, M. K. (2009). "Look Out New World, Here We Come?" Race, Racialization, and Sexuality in Four Children's Animated Films by Disney, Pixar, and DreamWorks. *Cultural Studies-Critical Methodologies*, 9(2), 166-178. Recuperado de: <https://tinyurl.com/yy74wf5o>.
- Marín, J. (2002). Globalización, educación y diversidad cultural. *Perspectiva*, 20(2), 377-403. Recuperado de: <https://tinyurl.com/y35opy4q>.
- Marín-Díaz, V. y Sánchez-Cuenca, C. (2015). Formación en valores y cuentos tradicionales en la etapa de educación infantil. *Revista Latinoamericana de Ciencias Sociales, Niñez y Juventud*, 13(2), 1093-1106. Recuperado de: <https://tinyurl.com/yyekm5k6>.
- Martínez-Salanova, E. (2010). Los sistemas educativos en la memoria heterodoxa del cine europeo. *Comunicar*, 18(35), 53-60. Recuperado de: <https://tinyurl.com/y3b5cxru>.
- 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. Recuperado de: <https://tinyurl.com/yxdqradv>.
- Monleón, V. (2018). "El malo de la película". Estudio de las principales figuras malvadas en la colección cinematográfica clásicos Disney (1937-2016). *EARI*, 9, 131-148. Recuperado de: <https://tinyurl.com/yxp5nsdq>.
- _____ (2020a). ¿Y la pedagogía Disney? Trabajando hacia una educación audiovisual de calidad. *Artyhum, Monográfico 1: Humanidades Digitales y Pedagogías Culturales*, 135-155. Recuperado de: <https://tinyurl.com/yxp5nsdq>.
- _____ (2020b). Revisión crítica del currículo de Educación Infantil de la Comunitat Valenciana. El tratamiento de la cultura visual Disney en relación a la legislación educativa vigente. *Revista Educativa Hekademos*, 28, 68-75. Recuperado de: <https://tinyurl.com/yyhjilhq>.
- _____ (2020c). "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. *Artseduca*, 26, 46-59. <https://tinyurl.com/yyu7uop3>.
- _____ (2020d). El mantenimiento de una estructura social de clases a través de los largometrajes de la colección "Los clásicos" Disney (1937-2016). *Communiars*, 3, 76-94. Recuperado de: <https://tinyurl.com/yyypuhgu>.
- _____ (2020). *El malo de la película. Estudio de la maldad en la colección cinematográfica clásicos Disney desde una pedagogía crítica* [Tesis Doctoral]. València: Universitat de València.
- Moreno, A. (2018). Las minorías taurinas frente al discurso animalista. Una aproximación desde los derechos humanos. *Universitas Estudiantes*, 18, 37-48. Recuperado de: <https://tinyurl.com/yyaljgmv>.
- Pellón, R. (2013). Watson, Skinner y Algunas Disputas dentro del Conductismo. *Revista colombiana de psicología*, 22(2), 389-399.
- Pereira, C. (2005). *Los valores del cine de animación. Propuestas pedagógicas para padres y educadores*. Barcelona: PPU.
- Reguillo, R. (2005). *Nosotros y los miedos a la construcción política y cultural de los sentimientos*. Argentina: FLACSO.
- Ubreda, Á. (2008). La imagen: una oportunidad diaria para aprender. *Comunicar*, 31(16), 555-561. Recuperado de: <https://tinyurl.com/y6kxtyr5>.
- Waller, A. (2010). Bambi and the Hunting Ethos. *Journal of Popular Film and Television*, 24, 53-59. Recuperado de: <https://tinyurl.com/y2xxx3c7>.

Referencias fílmicas

- Ashman, H. y Musker, J. (productores) y Clements, R. y Musker, J. (directores). (1989). *La sirenita* [Cinta cinematográfica]. Estados Unidos: Walt Disney Pictures.
- Clements, R., Dewey, A. y Musker, J. (productores) y Clements, R. y Musker, J. (directores). (1997). *Hércules* [Cinta

- cinematográfica]. Estados Unidos: Walt Disney Pictures y Walt Disney Feature Animation.
- Clements, R. y Musker, J. (productores) y Clements, R. y Musker, J. (directores). (1992). *Aladdin* [Cinta cinematográfica]. Estados Unidos: Walt Disney Pictures y Walt Disney Feature Animation.
- Del Vecho, P. y Lasseter, J. (productores) y Buck, C. y Lee, J. (directores). (2013). *Frozen: El reino de hielo* [Cinta cinematográfica]. Estados Unidos: Walt Disney Animation Studios y Walt Disney Pictures.
- Dewey, A. (productor) y Finn, W. y Standford, J. (directores). (2004). *Zafarrancho en el rancho* [Cinta cinematográfica]. Estados Unidos: Walt Disney Productions.
- Disney, R. E. y Ernst, D. W. (productores) y Algar, J., Brizzi, G., Brizzi, P., Butoy, H., Glebas, F., Goldberg, E., Hahn, D. y Hunt, P. (directores). (2000). *Fantasia 2000* [Cintacinetográfica]. Estados Unidos: Walt Disney Pictures y Walt Disney Feature Animation.
- Disney, W. (productor) y Algar, J., Armstrong, S., Hand, D., Heid, H., Roberts, B., Sitterfield, P. y Wright, N. (directores). (1942a). *Bambi* [Cinta cinematográfica]. Estados Unidos: Walt Disney Productions.
- Disney, W. (productor) y Clark, L., Geronimi, C., Larson, E. y Reitherman, W. (directores). (1959). *La bella durmiente* [Cinta cinematográfica]. Estados Unidos: Walt Disney Animation Studios.
- Disney, W. (productor) y Cormack, R., Geronimi, C., Kinney, J., Luske, H. y Meador, J. (directores). (1946). *Música, maestro* [Cinta cinematográfica]. Estados Unidos: Walt Disney.
- Disney, W. (productor) y Ferguson, N. (director). (1944). *Los tres caballeros* [Cinta cinematográfica]. Estados Unidos: Walt Disney Pictures.
- Disney, W. (productor) y Ferguson, N., Jackson, W., Kinney, J., Luske, H. y Roberts, B. (directores). (1942b). *Saludos amigos* [Cinta cinematográfica]. Estados Unidos: Walt Disney Pictures y RKO Pictures.
- Disney, W. (productor) y Geronimi, C., Jackson, W. y Luske, H. (directores). (1955). *La dama y el vagabundo* [Cinta cinematográfica]. Estados Unidos: Walt Disney Pictures.
- Disney, W. (productor) y Geronimi, C. y Reitherman, W. (directores). (1961). *101 dálmatas* [Cinta cinematográfica]. Estados Unidos: Walt Disney Pictures.
- Disney, W. (productor) y Kinney, J., Luske, H., Morgan, W. y Roberts, B. (directores). (1947). *Las aventuras de Bongo, Mickey y las judías mágicas* [Cinta cinematográfica]. Estados Unidos: Walt Disney Productions.
- Disney, W. (productor) y Reitherman, W. (director). (1967). *El libro de la selva* [Cinta cinematográfica]. Estados Unidos: Walt Disney Productions.
- Disney, W. (productor) y Reitherman, W. (director). (1977). *Lo mejor de Winnie the Pooh* [Cinta cinematográfica]. Estados Unidos: Walt Disney Pictures.
- Disney, W. (productor) y Sharpsteen, B. (director). (1941). *Dumbo* [Cinta cinematográfica]. Estados Unidos: Walt Disney Productions.
- Disney, W. y Walsh, B. (productores) y Stevenson, R. (director). (1964). *Mary Poppins* [Cinta cinematográfica]. Estados Unidos: Walt Disney Productions.
- Flynn, B. y Goldman, C. (productores) y Williams S. (director). (2006). *Salvaje* [Cinta cinematográfica]. Estados Unidos: Walt Disney Pictures y CORE Feature Animation.
- Gavin, K. (productor) y Scribner, G. (director). (1988). *Oliver y su pandilla* [Cinta cinematográfica]. Canadá: Walt Disney Pictures.
- Hahn, D. (productor) y Allers, R. y Minkoff, R. (directores). (1994). *El rey león* [Cinta cinematográfica]. Estados Unidos: Walt Disney Animation Studios y Walt Disney Pictures.
- Hibler, W. y Reitherman, W. (productores) y Reitherman, W. (director). (1970). *Los Aristogatos* [Cinta cinematográfica]. Estados Unidos: Walt Disney Pictures.
- Miller, R. W., Reitherman, W. y Stevens, A. (productores) y Berman, T. y Rich, R. (directores). (1981). *Tod y Toby* [Cinta cinematográfica]. Estados Unidos: The Walt Disney Company y Walt Disney Animation Studios.
- Schumacher, T. (productor) y Butoy, H. y Gabriel, M. (directores). (1990). *Los rescatadores en Cangurolandia* [Cinta cinematográfica]. Estados Unidos: Walt Disney Pictures.
- Shurer, O. (productor) y Clements, R. y Musker, J. (productor). (2016). *Vaiana* [Cinta cinematográfica]. Estados Unidos: Walt Disney Pictures y Walt Disney Animation Studios.
- Spencer, C. (productor) y de Blois, D. y Sanders, C. (directores). (2002). *Lilo y Stitch* [Cinta cinematográfica]. Estados Unidos: Walt Disney Pictures.
- Williams, C. (productor) y Blaise, A. y Walker, R. (directores). (2003). *Hermano oso* [Cinta cinematográfica]. Estados Unidos: Disney.