

Figuras Malvadas en Pixar

Artículo de reflexión

Recibido: 25 de diciembre de 2024

Aceptado: 25 de febrero de 2025

Vicente Monleón

Universitat de València, València, España

vicente.monleon.94@gmail.com

ORCID: <https://orcid.org/0000-0001-8357-1316>

Cómo citar este artículo: Monleón, V. (2025). Figuras Malvadas en Pixar. *Estudios Artísticos: revista de investigación creadora*, 11(19), pp.103-118.
DOI: <https://doi.org/10.14483/25009311.23616>



<https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/deed.es>

Resumen

El cine de animación como apéndice de la cultura visual se convierte en uno de los espacios online a través de los que quienes pertenecen a la infancia se educan y/o maleducan de manera inconsciente tras consumir sus productos de manera pasiva. De los ejemplos occidentales se selecciona como muestra de estudio las primeras 7 películas de la productora Pixar y sus correspondientes 8 figuras malvadas principales para analizar con una metodología mixta los mensajes que se difunden sobre la estética y la ética del concepto de mal. Asimismo, los resultados se discuten recurriendo también a una secuenciación de imágenes a modo de ensayo visual compuesto por series fotográficas. Con todo, se destaca un componente maniqueo en la construcción de la maldad en las figuras Pixar.

Palabras clave

Educación híbrida; cultura visual; Pixar; figuras malvadas

Evil Figures in Pixar

Abstract

Animation cinema, as an appendix of visual culture, becomes one of the online spaces through which children are unconsciously educated and/or mis-educated by passively consuming its products. From Western examples, the first seven films of Pixar and their corresponding eight main evil figures are selected as a study sample to analyze, using a mixed methodology, the messages disseminated about the aesthetics and ethics of the concept of evil. Additionally, the results are discussed using a sequence of images as a visual essay composed of photographic series. Overall, a Manichean component in the construction of evil in Pixar figures is highlighted.

Keywords

Hybrid education; visual culture; Pixar; evil figures

Les figures maléfiques chez Pixar

Résumé

Le cinéma d'animation, en tant qu'appendice de la culture visuelle, devient l'un des espaces en ligne à travers lesquels les enfants s'éduquent et/ou se déséduquent de manière inconsciente en consommant ses produits de manière passive. Parmi les exemples occidentaux, les sept premiers films du studio Pixar et leurs huit figures maléfiques principales sont sélectionnés comme objets d'étude pour analyser, à l'aide d'une méthodologie mixte, les messages diffusés sur l'esthétique et l'éthique du concept de mal. Les résultats sont également discutés en recourant à une séquence d'images sous forme d'essai visuel composé de séries photographiques. En somme, un composant manichéen est mis en évidence dans la construction de la méchanceté des figures de Pixar.

Mots clés

Éducation hybride ; culture visuelle ; Pixar ; person-nages maléfiques

Evil Figures na Pixar

Resumo

O cinema de animação como apêndice da cultura visual torna-se um dos espaços online através dos quais aqueles que pertencem à infância são

educados e/ou deseducados inconscientemente após consumirem seus produtos passivamente. A partir dos exemplos ocidentais, os primeiros 7 filmes da produtora Pixar e suas correspondentes 8 principais figuras malignas são selecionados como amostra de estudo para analisar com uma metodologia mista as mensagens que são difundidas sobre a estética e a ética do conceito de mal. Da mesma forma, os resultados são discutidos recorrendo também ao sequenciamento de imagens como um ensaio visual composto por séries fotográficas. Em suma, um componente maniqueísta se destaca na construção do mal nas figuras da Pixar.

Palavras-chave

Educação híbrida; cultura visual; Pixar; Figuras do mal

Jiru ruraikuna pangapi katichiska

Maillallachiska

Kaipi kawachinaku imasam churrankuna tukuikuna kawangapa chasa pudinkuna allilla iachaikunga u chasallata jirukunata iachaikunga chi nispa, churranaku mailla mailla, kaipi churanaku kanchis ruraikuna apachinakuskata chasallata pusag jiru ruraikunata chasa kai iskai ruraikunapi, pudinchi kawanga maikan ka allí iuaiwa ruras i sug, sug iuiakunawa apachimukaska, sugpi kawachiku sumaglla ruraska i sugpi imasa jirukunata katinaku pangapi kilkaspawachinaku kaikunata allillachu, kidaska kai jiru u suma pangapi ruraskata.

Rimangapa ministidukuna

lachachii iachaikuii; kawachispa tukuikunata; rurai-kuna apachii; jiru ruraikuna

Introducción

El concepto de educación cambia de posicionamiento con respecto a la actualización de los contextos sociales en los que acontece. De hecho, de entenderse como un proceso desarrollado en un aula física ubicada en una escuela por acción de una persona docente que es concebida como la facilitadora de conocimiento; pasa a entenderse en sus múltiples facetas de acuerdo con la renovación pedagógica (Pericacho, 2016; Monleón, 2018a).

Esta serie de cambios conlleva a estudiar el término de “nuevos entornos de aprendizaje” (Huerta y Alonso-Sanz, 2017), siendo en el área de Educación Artística desde donde se potencian y defienden una mayoría como los relacionados con la educación en museos (Huerta, 2009; de la Calle, 2011), la formación a través de internet y recursos multimedia (Mascarell-Palau, 2019; Monleón, 2020a) e incluso las posibilidades de la cultura visual (Ramon, 2019; Alonso-Sanz, 2011) como entorno a través del que la población recibe una información que asimila como veraz. De hecho, se plantean conceptos como el de educación híbrida (Rosales-García, Gómez-López, Durán-Rodríguez, Salinas-Fregoso y Saldaña-Cedillo, 2008), ya que las personas no solo se educan a partir de aquello que se les trata de enseñar en las escuelas de manera presencial, sino a partir de todas las situaciones con carga pedagógica en las que se introducen en la cotidianidad de sus vidas.

De este conjunto se centra la atención en el concepto de cultura visual (Hernández, 2005) como contenido necesario en la educación híbrida y en los nuevos modelos de enseñanza-aprendizaje; como un recurso de la hibridación educativa. La cultura visual se entiende como un conjunto de imágenes fijas y/o en movimiento que transmiten una información creada y/o recreada en un espacio ficticio y, cuyos mensajes son interpretados como verdades absolutas y tomados como referencia en la realidad de las personas (Delgado, 2003). De igual manera, uno de los condicionantes definitorios de esta es la necesidad indispensable de acontecer en la cotidianidad de las personas que la consumen (Alonso-Sanz, 2014). De entre la gran cantidad de imágenes con las que se cuenta

– vallas publicitarias, series televisivas, revistas, ilustraciones de libros, entre otras cosas – se toma como referencia para esta investigación el cine de animación. Este, mayoritariamente, es consumido por una audiencia infantil, compuesta por quienes todavía se encuentran en proceso de desarrollo (Delgado, 2003). Además, sus mensajes e ideas tienden a consumirse de manera pasiva (Delgado, 2003; Monleón, 2018a).

Cine de animación Pixar versus Disney

Tanto Disney como Pixar son dos productoras cinematográficas de dibujos animados de gran importancia para el bagaje cultural de quienes pertenecen a la infancia. “La última década ha sido testigo de una proliferación de exitosas películas animadas, la mayoría de las cuales han sido realizadas por Disney, Disney y Pixar, y DreamWorks” (Lugo-Lugo y Bloodsworth-Lugo, 2009, p. 166)¹. De hecho, ambas son consideradas potencias americanas para la transmisión de valores sobre quienes consumen estos productos; mayoritariamente sobre la sociedad occidental. Surge la empresa cinematográfica Disney en el s. XX y no es hasta finales de este cuando Pixar se establece como productora, presentando una competencia notable para la primera. “Pixar es una comunidad en el verdadero sentido de la palabra. Creemos que las relaciones duraderas importan, y compartimos algunas creencias básicas: El talento es raro.” (Catmull, 2008a, p. 1)².

No obstante, Pixar difiere en los mensajes transmitidos ya que están actualizados y relacionados con la sociedad actual. “Como nosotros en Pixar intentamos responder, también buscamos crear escenas aún más maravillosas, y los personajes más fluidos” (Porter y Susman, 2000, p. 25)³. En esta se lucha por

1 The last decade or so has witnessed a proliferation of successful animated films, the majority of which have been made by Disney, Disney and Pixar, and DreamWorks.

2 “Pixar is a community in the true sense of the word. We think that lasting relationships matter, and we share some basic beliefs: Talent is rare” (Catmull, 2008, p. 1).

3 “As we at Pixar tried to answer, we also sought to create scenes even more complex, images more wondrous, and

la igualdad de oportunidad entre clases y sexos, también por la preservación de los derechos de la humanidad. A pesar de hallar un número reducido de producciones filmicas en comparación con Disney, resulta interesante comentar que estas representan una gran innovación respecto a la tradición Disney (Mínguez, 2012; Gillam y Wooden, 2008). Son películas que abordan otras temáticas, con novedosos personajes y tramas distintas a las clásicas.

Precisamente fue ese el gran mérito de estas nuevas películas: llenar la última sesión o lo que es lo mismo, atraer al público adulto. Con Pixar y Dreamworks la animación deja de ser una cosa de niños, el interés del público crece, y ese público cada vez es más amplio. A la vista estaba que los largometrajes de animación volían a ser negocio. (Martínez, 2009, p. 492)

Los cambios más significativos entre Disney y Pixar son el formato digital y la renovación estética de esta segunda productora (Mínguez, 2010). Se aprecia un nuevo trato en las figuras. En este conjunto de dibujos animados aparecen ya representadas las diversidades funcionales; por ejemplo con los juguetes carentes de extremidades y mutilados en *Toy Story* (Arnold, Catmull, Guggenheim y Jobs, 1994).

Aunque en las películas de Pixar se presenta también un machismo aparente (Mínguez, 2012) que perpetúa los roles de género arraigados en la sociedad occidental, sus historias no se centran en el amor romántico entre un hombre y una mujer de raza blanca pertenecientes a la clase social alta y que siguen un canon estilístico con base al mundo europeo y norteamericano. También continúan los estereotipos sexistas. Por ejemplo, en *Cars* (Anderson, 2006), cuando los coches ganan las carreras aparecen rodeados de autos con apariencia femenina galardonándolos y bañándolos con *champagne*; en *Toy Story* (Arnold, Catmull, Guggenheim y Jobs, 1994) se ridiculiza a los juguetes varones cuando una niña los viste con ropas femeninas y desarrolla con ellos el juego de tomar el té; también en *Los Increíbles* (Lucho y Walker, 2004) *Elasticgirl* es dominada por su marido Mr. Increíble quedando relegada al ámbito del hogar. Pixar disfruta de libertad a lo largo de 11 años para crear, recrear y difundir el modo en el que dicha

producto concibe la realidad. No obstante, la amenaza que supone para la tradicional Disney en el territorio occidental conlleva a que esta sea absorbida y unificada en una nueva firma: Disney-Pixar. La productora Disney absorbe Pixar por dos razones, para aliarse con una gran potencia mediática del cine de animación y para eliminar su competencia. Esta fusión se produce en el año 2006 (Catmull, 2008b). Por otro lado, continúa con su americanización y perpetuación de los valores arraigados en el mundo occidental:

De esta manera, el niño es neo colonizado, privado de reflexionar, pensar y sentir, fomentando su pereza mental, superficial y mecánica. Simultáneamente es estimulado a la búsqueda de lo fácil, de la comodidad, de la reducción del esfuerzo y de la evitación del compromiso con la propia subjetividad, dificultando su capacidad de simbolización y coartando un desarrollo psicosocial creativo, productivo y humanitario que le estimule a la solidaridad, al amor a la vida y a sus semejantes de forma incondicional. (Asebey, 2011, p. 250)

No hay posibilidad de tildar como positiva dicha situación (Montero y Pérez-Guerrero, 2015) ya que con esta fusión se unifica nuevamente el tipo de producto cultural que se facilita desde y para la sociedad occidental, es decir, un conjunto de largometrajes de animación encaminados hacia la unificación de la población y que contribuyen a la perduración de la intolerancia.

Con todo, surgen una serie de cuestiones a partir de dicho marco teórico: ¿qué mensajes transmiten las figuras malvadas de los filmes de animación Pixar que el colectivo infantil tiende a consumir mayoritariamente de manera pasiva?, ¿qué estereotipos estéticos y éticos se transmiten a partir de dichos/as personajes de dibujos animados?, y/o, ¿qué importancia tiene el cine de animación en tiempos de hibridación educativa?

Objetivos

El objetivo principal de esta investigación consiste en analizar los mensajes que se transmiten a través de las películas Pixar originales sobre el concepto de maldad. Para poder llegar a cumplir con el objetivo principal es necesario desglosarlo en objetivos secundarios:

characters more fluid" (Porter y Susman, 2000, p. 25).

- Estudiar de un modo mixto las características físicas y/o relacionadas con la estética de la figura malvada en las películas de Pixar.
- Investigar cuantitativa y cualitativamente la tendencia y/o construcción psicológica de dichos/as personajes.
- Secuenciar escenas Pixar en las que se difunda el concepto de maldad a través de figuras de animación de una manera visual.
- Conocer y visibilizar las ideas relacionadas con el término “maldad” en la productora Pixar que se difunden a través de su cultura audiovisual y, mayoritariamente de manera pasiva, en tiempos en los que se apuesta por la hibridación educativa.

Metodología

Esta investigación, de corte e implicación educativa, parte de un posicionamiento socio-crítico (Díaz y Pinto, 2017; Ramos, 2015); ya que pretende ahondar en una realidad cultural y manifestar las repercusiones que generan unos mensajes e ideas incluidos en filmes de animación Pixar en la población que los consume generalmente de manera pasiva y como una vía de escape de la realidad que se atraviesa. La visibilidad y difusión de dichos hallazgos queda justificada educativamente para promover un correcto desarrollo integral de quienes componen la infancia. “[...] también podemos afirmar que el paradigma socio-crítico, y bajo el prisma del cambio y de decisiones es quizá el que mayor potencial está demostrando en los procesos de innovación e investigación en educación.” (Sánchez, 2013, p. 100).

Concretamente, se atiende a una metodología mixta (Kathryn, 2009; Mertens, 2007) entendida como aquella que combina elementos tanto de la cualitativa (Shaw, 2003; Martínez, 2006) como de la cuantitativa (Ramos, 2015; Carbajosa, 2011) para obtener unos resultados óptimos y exponer de una manera más significativa el paradigma social al que se atiende. De manera cualitativa se estudian las figuras malvadas del imaginario Pixar partiendo así de una Investigación Basada en Imágenes o IBI (Alonso-Sanz, 2013; Eisner, 2014). De forma cuantitativa se plantea una exposición de resultados de

manera numérica y cuantificable para conocer cuáles son las frecuencias con las que cada una de las categorías y subcategorías de análisis se presentan. La muestra de esta investigación se componen de las primeras 7 películas originarias de la productora Pixar y que le pertenecen previamente a la unificación con la compañía Disney en el año 2006 (Catmull, 2008b; Medina, 2018). Específicamente se recurre a las figuras malvadas principales – entendida como aquellas con una identidad más definida que ataca directamente y/o dificulta el proceso e historia de vida del grupo protagonista – de cada uno de estos filmes. En la tabla 1 se recoge dicha información de una manera más visual.

Por tanto, las variables de estudio son los rasgos estéticos y éticos de las figuras malvadas en las películas de Pixar tradicionales. Igualmente, en cada variable se atiende a una serie de categorías y sub-categorías. Por un lado, estéticamente: rasgos faciales (ceño fruncido, nariz puntiaguda y mandíbula prominente), color (rojo, azul, verde, morado, marrón, negro y gris), condición (persona, animal y ser ficticio) y metamorfosis (sí y no). Por otro lado, éticamente: causas de la maldad (defonante y naturaleza patológica), cambio de rol (sí, no y dualidad) y desenlace (muerte espeluznante, apoderamiento del miedo, final irrelevante y final positivo). Este método basado en la categorización (Pla, 1999; Strauss y Corbin, 2002) se relaciona con el aspecto cualitativo de dicha investigación. Todas estas se toman de estudios previos centradas en el análisis de figuras malvadas en Disney (Monleón, 2018b; Monleón, 2020b). Seguidamente, los hallazgos se presentan de una manera cuantitativa con recursos como las gráficas de barras (Conde, 1990). La discusión de los resultados se acompaña de secuencias de imágenes de los filmes que complementan el discurso verbal y que sirven para generar una reflexión crítica tal y como defienden los ensayos visuales (Ramon, 2017; Alonso-Sanz y Ramon, 2020; Marquina-Vega, Núñez-Murillo y Hernani-Valderrama, 2018).

Película

Figura malvada principal

Toy Story (Arnold y Guggenheim, 1995)



4

Bichos: Una aventura en miniatura (Anderson y Reher, 1998)



5

Toy Story 2 (Jackson y Plotkin, 1999)



6



7

Monstruos SA (Anderson, 2001)



8

4 Pixar (1995). Sid [Figura]. En *Toy Story* (Arnold y Guggenheim, 1995).

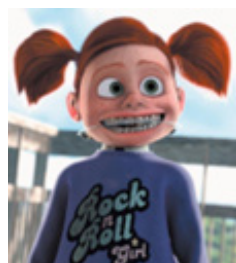
5 Pixar (1998). Hopper [Figura]. En *Bichos: Una aventura en miniatura* (Anderson y Reher, 1998).

6 Pixar (1999). Al McWhiggin [Figura]. En *Toy Story 2* (Jackson y Plotkin, 1999).

7 Pixar (1999). El capataz [Figura]. En *Toy Story 2* (Jackson y Plotkin, 1999).

8 Pixar (2001). Randall [Figura]. En *Monstruos SA* (Anderson, 2001).

Buscando a Nemo (Walters, 2003)



9

Los increíbles (Walker, 2004)



10

Cars (Anderson, 2006)



11

Resultados

Discusión

Se atiende a la discusión de resultados relacionados con la estética de las figuras malvadas en películas Pixar. De esta manera, se manifiestan los mensajes sesgados, transmitidos e interiorizados por quienes consumen dichos filmes.

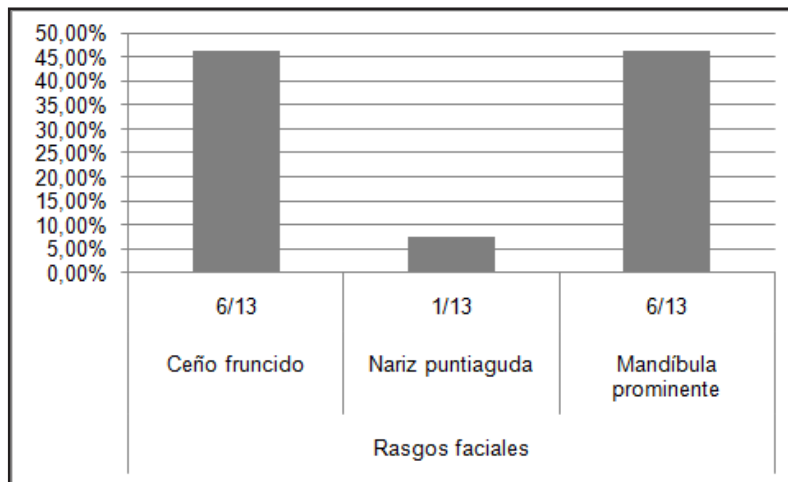
Por un lado, respecto a los rasgos faciales, al igual que ocurre en la investigación de Monleón (2018b y 2020b) sobre villanos/as en Disney, quienes pertenecen a la productora Pixar, presentan en gran medida un ceño fruncido. De esta manera, se relacionan las emociones del enfado e ira con la maldad (Jiménez, 2010; García-Renata, 2012); maniqueando dichas situaciones y convirtiendo un

estado anímico en perverso. También destaca que en la misma medida de repetición (6/13) se presente la mandíbula prominente. Así se materializa a través de un recurso visual la inteligencia de quienes engendran el mal (Monleón, 2020a). De hecho, villanos como Síndrome de *Los Increíbles* (Walker, 2004) trazan un plan para reconvertir al bando del mal y arremeter en contra de Mr. Increíble como venganza por los rechazos ocasionado hacia su persona durante la infancia. También se advierte

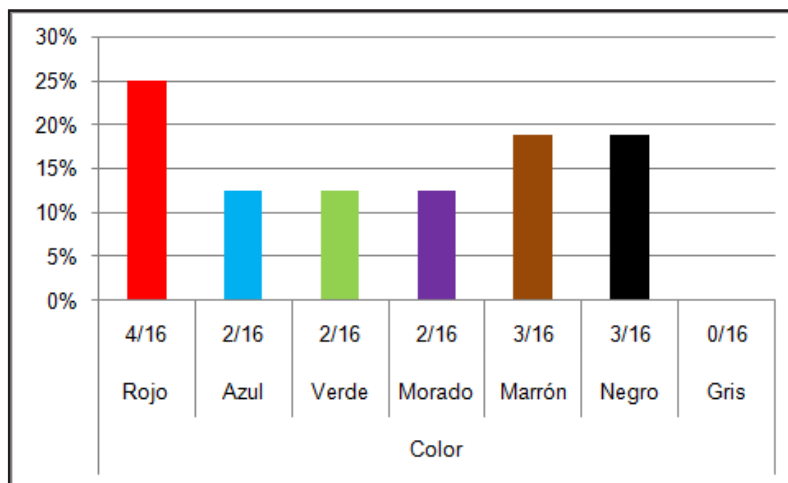
9 Pixar (2003). *Darla* [Figura]. En *Buscando a Nemo* (Walters, 2003).

10 Pixar (2004). *Síndrome* [Figura]. En *Los increíbles* (Walker, 2004).

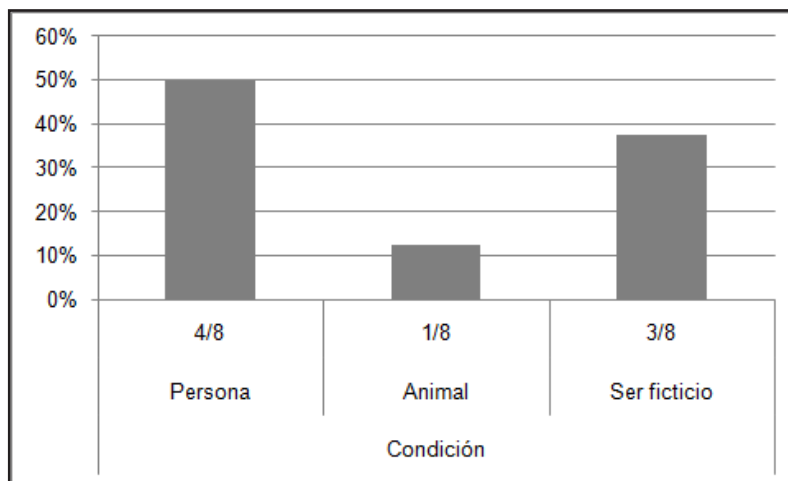
11 Pixar (2006). *Chick Hicks* [Figura]. En *Cars* (Anderson, 2006).



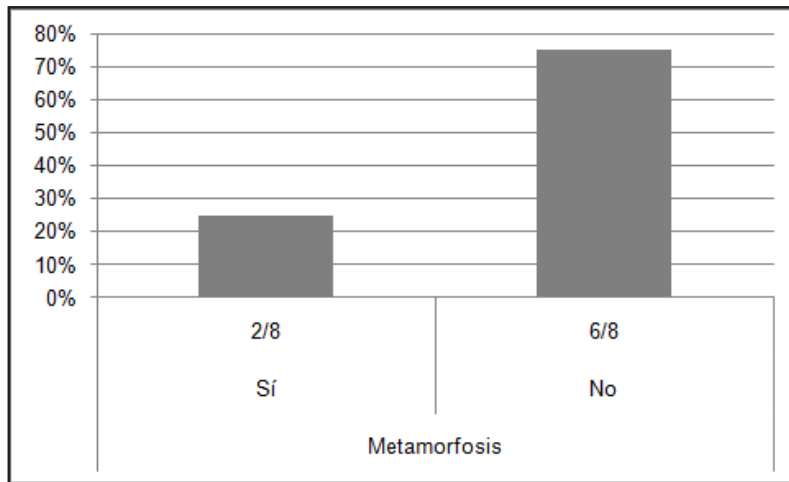
Gráfica 1. Rasgos faciales de las figuras malvadas en películas Pixar [Figura]. Vicente Monleón (2021).



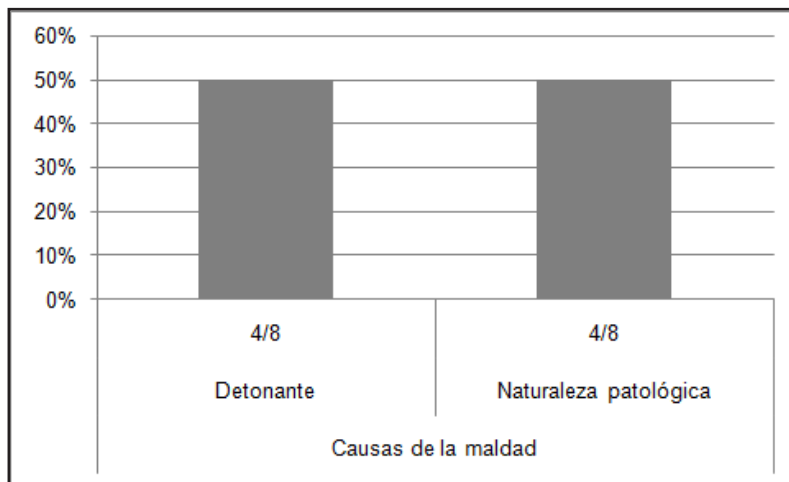
Gráfica 2. Color de las figuras malvadas en películas Pixar [Figura]. Vicente Monleón (2021).



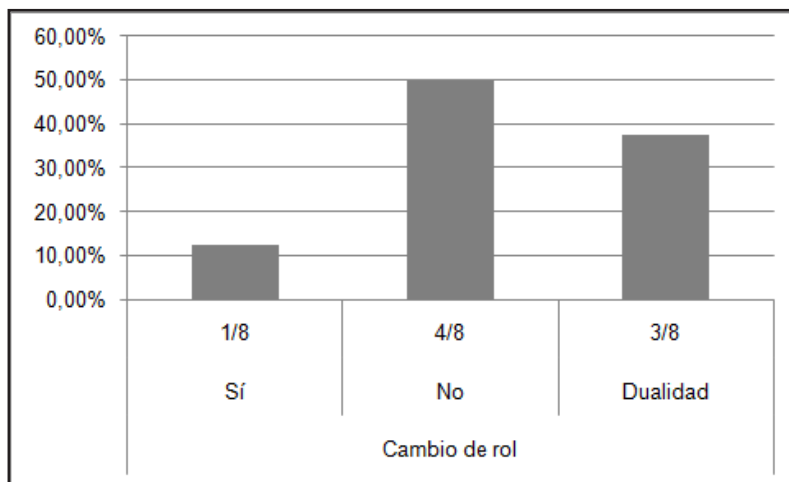
Gráfica 3. Condición de las figuras malvadas en películas Pixar [Figura]. Vicente Monleón (2021).



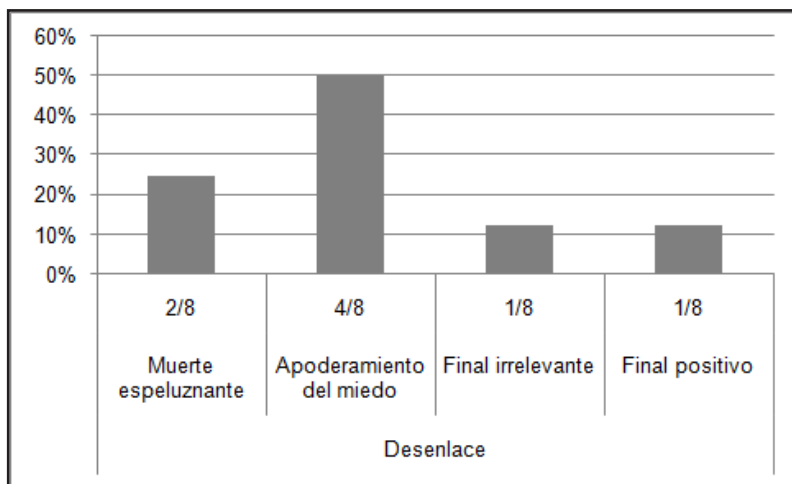
Gráfica 4. Metamorfosis de las figuras malvadas en películas Pixar [Figura]. Vicente Monleón (2021).



Gráfica 5. Causas de la maldad de las figuras malvadas en películas Pixar [Figura]. Vicente Monleón (2021).



Gráfica 6. Cambio de rol de las figuras malvadas en películas Pixar [Figura]. Vicente Monleón (2021).



Gráfica 7. Desenlace de las figuras malvadas en películas Pixar [Figura]. Vicente Monleón (2021).



Imagen 1. Pixar (1999, 2003 y 2004). (De izquierda a derecha) El capataz, MacWhigg, Darla y Síndrome [Serie fotográfica]. En Toy Story 2 (Jackson y Plotkin, 1999), Toy Story 2 (Jackson y Plotkin, 1999), Buscando a Nemo (Walters, 2003) y Los Increíbles (Walker, 2004).

con el capataz de *Toy Story 2* (Jackson y Plotkin, 1999) quien es capaz de engañar a Woody haciéndole creer que su dueño no le quiere para que acceda a viajar con el resto de muñecos al museo de los juguetes. “El villano como rol cinematográfico (y por extensión ficcional) parte de una concepción maniquea: en la historia hay buenos y malos; y ambos bandos con claramente identificables [...] desde el punto de vista físico” (Jiménez, 2010, p. 293).

Por otro lado, con respecto a la categoría del color, se aprecia un distanciamiento respecto a los posicionamientos más tradicionales y normativos de su teoría psicológica (Heller, 2004); ya que el

negro no es el más predominante en estas figuras (3/16) sino el rojo (4/6). De esta manera, Pixar – a diferencia de Disney (Monleón, 2018b y 2020b) – no centra la atención en la relación normativa entre maldad y oscuridad, sino que atiende al binomio entre lo malvado y lo sanguinario. El color rojo contiene dichas connotaciones debido a que se relaciona con la tonalidad de la sangre y la direccionalidad presentada con las heridas, las batallas, etc. (Hurley, 2005; del Arco, 2007). En este análisis, 2/16 figuras utilizan dicho color en su vestimenta, las 2/16 restantes en su color de pelo que por tradición durante muchos años se relaciona con la maldad, la perversión, la brujería, etc. (Heller, 2004).

Asimismo, la condición mayoritaria (4/8) de dichas figuras malvadas es la de persona. De esta manera, coincidiendo con los estudios de Monleón (2018b y 2020b) se transmite un mensaje a la audiencia para condenar a la humanidad como causante de los grandes males; poniendo en alerta a quienes consumen los filmes con respecto a la propia sociedad en la que se incluyen y con la que conviven. Ejemplos de dicha relación entre mal y humanidad se encuentran con Sid de *Toy Story* (Arnold y Guggenheim, 1995) – un niño que arremete en contra de sus propios juguetes y de los de su hermana pequeña; apostando este por la destrucción de los mismos – McWhigging de *Toy Story 2* (Jackson y Plotkin, 1999) – un hombre que roba a Woody para su colección privada sin atender al daño que le ocasiona a un niño tras perder su juguete favorito – o también Síndrome de *Los Increíbles* (Walker, 2004). Aunque, el caso más significativo se advierte con Darla de *Buscando a Nemo* (Walters, 2003), ya que a través de dicha niña se materializa un discurso que sentencia a la humanidad y que la culpabiliza por adueñarse del medio ambiente y del reino animal (Waller, 2010). “Vayamos al cine a disfrutar de la película y si queremos un recuerdo, hay que comprar un póster, sticker o muñeco de peluche [...], pero no un pez. Ellos sufren mientras otros ganan. No seamos el villano de la película” (Abirached, 2016, p. 4).

Para cerrar la variable de la estética malvada en Pixar se atiende a la categoría de la metamorfosis. En este caso, una minoría de figuras villanas (2/18)



Imagen 2. Pixar (2003), J.M. Martínez (2008), Bob Renzas (s.f.) y Becky Elrod (s.f.). (De izquierda a derecha y de arriba a abajo) Darla tocando la pecera, Darla con Nemo en una bolsa, Animación Darla en la pecera, Animación Darla en el océano y pin de Darla [Serie fotográfica]. En *Buscando a Nemo* (Walters, 2003), *Buscando a Nemo* (Walters, 2003), Martínez (2008), Renzas (s.f.) y Elrod (s.f.).

es capaz de cambiar de apariencia a lo largo de los filmes. Se cuenta con Randall de *Monstruos SA* (Anderson, 2001) cuyo cambio de apariencia queda justificado por su condición de ser ficticio – monstruo basado en la biología del camaleón –. También con Síndrome de *Los Increíbles* (Walker, 2004), un niño común que debido a los rechazos sufridos durante su infancia es capaz de conseguir poderes para atentar en contra de la familia Increíble, convirtiéndose así de persona a súper-villano. En este caso, los cambios de apariencia rompen con las justificaciones más tradicionales



Imagen 3. Pixar (2001). Randall cambiando de apariencia y adaptándose al espacio para espiar a sus enemigos [Figura]. En *Monstruos SA* (Anderson, 2001).

advertidas en investigación sobre películas clásicas Disney (Monleón, 2018b y 2020b).

Por otro lado, se discuten los resultados relacionados con el componente ético de las figuras malvadas en Pixar. “En cuanto a su personalidad, el villano debe ser mezquino, despiadado, vengador, egoísta, envidioso..., debe reunir las características esenciales del concepto de mal. El villano se siente bien haciendo el mal, por esa razón es un villano” (Sánchez, 2013, p. 332).

Atendiendo a las causas de la maldad en las figuras malvadas de Pixar analizadas, se advierte que 4/8 presentan una naturaleza patológica, es decir, tienen una condición de villanos/as que difícilmente tiene posibilidad de ser modificada, ya que constituye su esencia (Jiménez, 2010; Espinar, 2007). La parte restante (4/8) son seres con maldad que presentan una justificación hacia sus comportamientos, es decir, se alude a una causa real en sus comportamientos (Espinar, 2007). Por ejemplo, el capataz de *Toy Story 2* (Jackson y Plotkin, 1999) arrastra traumas psicológicos debido a la carencia de afectividad hacia su figura, ninguna figura menor lo compra de la juguetería donde se encuentra; de hecho, todavía conserva el embalaje original.

En relación con esta categoría se encuentra una justificación a que la mitad de las figuras malvadas analizadas (4/8) no sea capaz de cambiar de rol y reconvertirse al bando de la bondad (Huneus e Isella, 1996). No les es posible cambiar su comportamiento cuando este, en esencia y partiendo de una naturaleza patológica, es perverso. Únicamente la figura de Sid en *Toy Story* (Arnold

y Guggenheim, 1995) se convierte en un niño respetuoso con los juguetes y con su propia hermana cuando descubre la vida que estos tienen. También destacan otras figuras con un componente dual (Muñoz y di Biase, 2012); siendo estas un total de 3/8.

Finalmente, en contraposición a estudios desarrollados con la productora Disney como muestra (Monleón, 2018b y 2020b) en Pixar el desenlace más común (4/8) para las figuras malvadas es el apoderamiento de su propio miedo (Monleón, 2020b). De esta manera, se humanizan dichas animaciones y se genera un discurso más cercano con quienes consumen dichos productos. Sid de *Toy Story* (Arnold y Guggenheim, 1995) es amenazado por los propios juguetes que él mismo mutila; Mcwhiggins de *Toy Story 2* (Jackson y Plotkin, 1999) siente un gran temor de perder la oportunidad de exponer toda su colección de muñecos en el museo de los juguetes; Randall de *Monstruos SA* (Anderson, 2001) se introduce en la realidad de la infancia y pasa a ser atemorizado por los/as propios/as niños/as a quien este asusta anteriormente; Chick Hicks de *Cars* (Anderson, 2006) es abuchea-do a pesar de ganar la competición de la copa Pistón por no ayudar a Rayo McQueen a remolcar a Rey tras que éste sufra un accidente y quede reducido a chatarra.

Con todo, a pesar de presentarse en una cuantía menor (2/8) se destacan los desenlaces de Hopper en *Bichos: Una aventura en miniatura* (Anderson y Reher, 1998) quien es devorado por un pájaro y de Síndrome en *Los Increíbles* (Walker, 2004) cuya capa se engancha con un Jet y fallece debido al

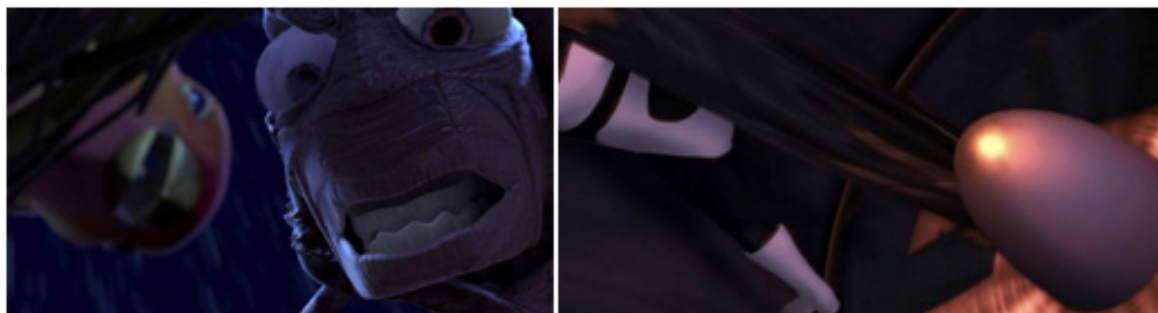


Imagen 4. Pixar (1998 y 2004). Muertes espeluznantes en Pixar [Serie fotográfica]. En (de izquierda a derecha) *Bichos: Una aventura en miniatura* (Anderson y Reher, 1998) y *Los Increíbles* (Walker, 2004).

corte de las espas; ambos experimentan muertes espeluznantes (Ramadán, 2015). “Otra de las características comunes de los malos y de las malas es que acaban muy mal” (Obiols, 2010, p. 90).

Conclusiones

Tras un análisis crítico y reflexivo de las figuras malvadas principales de los primeros 7 largometrajes de la productora Pixar se establecen las siguientes conclusiones respecto a sus componentes estéticos y éticos; y en relación con los mensajes que difunden entre quienes consumen dichos filmes pasivamente, sobre todo en un contexto de hibridación educativa.

- Por un lado, en relación con la estética, se con-
fiere un patrón maniqueo en la construcción de las
figuras que engendran el mal en las películas de
animación Pixar. Así, se recurre a unas característi-
cas arquetípicas como el ceño fruncido y la tona-
lidad rojiza. No obstante, con un posicionamiento
de corte educativo se destaca la condición de
personas que tienen la mayoría de dichas figuras,
ya que con dicha situación se potencia un discurso
moralizador respecto a la relación entre maldad y
la propia humanidad como ejecutora de la misma.
- Por otro lado, la ética de dichas figuras perver-
sas, aunque todavía se centra en una construcción
muy estática de quienes son villanos/as, se presen-
ta un tanto más diferenciada con respecto a la pro-
ductora Disney y con un carácter más humanizado.
Por ello, parte de la muestra analizada presenta una
explicación y/o justificación a sus actuaciones así
como apoderamiento del miedo como desenlace
para las mismas. De esta manera, las potencialida-
des educativas del cine como nuevo entorno infor-
mal de aprendizaje se potencian.

Con todo, como conclusión final a todo el pro-
ceso de investigación se materializa y especifica
la necesidad de ampliar la exploración y estudiar
en profundidad otras figuras de la productora; así
como también a quienes son personajes de otras
industrias del cine de animación con un gran im-
pacto social, ya que influyen en el desarrollo de
quienes cursan educación infantil y se educan
consumiendo dichos productos audiovisuales. Esta
situación y defensa de la alfabetización audiovisual

de calidad se potencia mucho más al acontecer
los nuevos entornos de aprendizaje mucho más
híbridos.

Referencias

- Abirached, M. T. (2016). *Los verdaderos villanos de la película*. México: Universidad Iberoamericana Puebla.
- Alonso-Sanz, A. (2011). Propuesta a estudiantes de Magisterio. Estrategias de diseño de entornos colaborativos desde la Cultura Visual infantil. *Arte, Individuo y Sociedad*, 23(2), 121-134. DOI: https://doi.org/10.5209/rev_ARIS.2011.v23.n2.36259.
- Alonso-Sanz, A. (2013). A favor de la Investigación Plural en Educación Artística. Integrando diferen-
tes enfoques metodológicos. *Arte, Individuo y Sociedad*, 25(1), 111-119. DOI: «<https://shre.ink/eawu>»
- Alonso-Sanz, A. (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, 37-53.
- Alonso-Sanz, A. y Ramon, R. (2020). Cuerpos diver-
sos, Tetras Diversas. Acción artística para sensibilizar
en igualdad de género y diversidad sexual a través
de la cerámica. *Revista Apotheke*, 6(3), 144-153.
DOI: <https://doi.org/10.5965/24471267632020144>.
- Asebey, A. M. d. R. (2011). Disney en la aculturación
de la niñez latinoamericana. *Revista de Psicología
Trujillo*, 13(2), 241-251.
- Carbajosa, D. (2011). Debate desde para-
digmas en la evaluación educativa. *Perfiles
Educativos*, 132(33), 183-191. DOI: 10.22201/
iissue.24486167e.2011.132.24903.
- Catmull, E. (2008a). *How Pixar fosters collective creativity*. Boston: Harvard Business School Publishing.
- Catmull, E. (2008b). Cultivar la creatividad colecti-
va: el sello de Pixar. *Harvard Business Review*, 86(9),
74-85.

- Conde, F. (1990). Un ensayo de articulación de las perspectivas cuantitativa y cualitativa en la investigación social. *Reis*, 51(90), 91-117.
- De la Calle, R. (Ed.). (2011). *La mirada inquieta: educación artística y museos*. València: Universitat de València.
- Del Arco, I. (2007). Simbolismo y funcionalidad arquitectónica en dos mitos: Blancanieves y Walt Disney. *Culturas Populares. Revista Electrónica*, 5, 1-19.
- Delgado, P. (2003). Repensar la edu-comunicación desde la globalización: alternativas educativas. *Comunicar*, 21, 90-94.
- Díaz, C. y Pinto, M. L. (2017). Vulnerabilidad educativa: Un estudio desde el paradigma sociocrítico. *Praxis educativa*, 21(1), 46-54. DOI: «<https://shre.ink/eawT>»
- Eisner, E. W. (2014). Investigar en educación artística: nuevos entornos y retos pendientes. *EARL Educación Artística Revista de Investigación*, 5, 11-22. DOI: <http://dx.doi.org/10.7203/eari.5.4139>.
- Espinar, E. (2007). Estereotipos de género en los contenidos audiovisuales infantiles. *Comunicar*, 15(29), 129-134. DOI: «<https://shre.ink/eaw1>»
- García-Retana, J. Á. (2012). La educación emocional, su importancia en el proceso de aprendizaje. *Educación*, 36(1), 1-24.
- Gillam, K. y Wooden, S. R. (2008). Post-princess models of gender: The new man in Disney/Pixar. *Journal of popular film and television*, 36(1), 2-8. DOI: <https://doi.org/10.3200/JPFT.36.1.2-8>.
- Heller, E. (2004). *Psicología del color: cómo actúan los colores sobre los sentimientos y la razón*. Barcelona: Editorial Gustavo Gili.
- Hernández, F. (2005). ¿De qué hablamos cuando hablamos de cultura visual? *Educação & Realidades*, 30(2), 9-34.
- Huerta, R. (2009). Maestras y museos. Matrimonio de conveniencia. *Revista Educación y Pedagogía*, 55, 89-103.
- Huerta, R. y Alonso-Sanz, A. (2017). *Nous entorns d'aprenentatge per a les arts i la cultura*. València: Tirant Humanidades.
- Huneus, C., e Isella, S. (2000). Los orígenes psicológicos de la maldad grupal en las FF. AA. y el orden: necesidad de una continua revisión. *Rev. psiquiatr. saludment*, 17(4), 191-199.
- Hurley, D. L. (2005). Seeing White: Children of color and the Disney fairy tale princess. *The Journal of Negro Education*, 74(3), 221-232.
- Jiménez, Z. (2010). La construcción del villano como personaje cinematográfico. *FRAME*, 6, 285-311.
- Kathryn, P. (2009). Diseño de metodologías mixtas. Una revisión de las estrategias para combinar metodologías cuantitativas y cualitativas. Renglones. *Revista arbitrada en ciencias sociales y humanidades*, 60, 37-42.
- 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. DOI: 10.1177/1532708608325937.
- Marquina-Vega, O., Núñez-Murillo, G. y Hernani-Valderrama, V. (2018). El ensayo visual: repensando las comunicaciones desde la hibridez. *Correspondencias & Análisis*, 8, 165-194. DOI «<https://shre.ink/eaOj>»
- Martínez, M. (2006). La investigación cualitativa (síntesis conceptual). *Revista IIPSI*, 9(1), 123-146.
- Martínez, M. L. (2009). La animación española de largometraje: pasado, presente y perspectivas de una paradoja. *Revista Latina de Comunicación Social*, 12(64), 491-507.
- Mascarell-Palau, D. (2019). Implementación y uso de las TIC. Dispositivos móviles en educación en Artes. Un estado de la cuestión. *Revista de*

Comunicación de la SEECI, 50, 73-86. DOI: <https://doi.org/10.15198/seeci.2019.50.73-86>.

Medina, C. (2018). Pixar ¿Qué hay detrás de la imagen? *Revista Virtu@lmente*, 6(2), 123-143. DOI: «<https://shre.ink/eaOq>»

Mertens, D. (2007). Transformative Paradigm Mixed Methods and Social Justice. *Journal of Mixed Methods Research*, 1(3), 212-252. DOI: «<https://shre.ink/eaOg>»

Mínguez, R. (2010). La escuela hoy en la encrucijada. Desde otra educación desde la ética de E. Lévinas. *Teoría de la Educación. Revista Interuniversitaria*, 22(2), 43-61. DOI: «<https://shre.ink/eaOl>»

Mínguez, X. (2012). Cómo las superheroínas se convirtieron en amas de casa: Pixar y "Los Increíbles". *Tejuelo*, 13, 88-101.

Monleón, V. (2018a). "El mano no gana". Experiencia educativa sobre villanos y villanas de la cultura visual infantil. *Matéria Prima*, 6(3), 18-26.

Monleón, V. (2018b). "El malo de la película". Estudio de las principales figuras malvadas en la colección cinematográfica clásicos Disney (1937-2016). *EARI Educación Artística Revista de Investigación*, 9, 131-148. DOI: <http://dx.doi.org/10.7203/eari.9.12212>.

Monleón, V. (2020a). ¿Y la pedagogía Disney? Trabajando hacia una educación audiovisual de calidad. *Artyhum, Monográfico 1: Humanidades Digitales y Pedagogías Culturales*, 135-155.

Monleón, V. (2020b). Patrones malvados en Disney. Una reflexión crítica sobre las figuras malvadas de la colección "Los clásicos" (1937-2016) desde un componente estético. *EARI Educación Artística Revista de Investigación*, 11, 151-167. DOI: «<https://shre.ink/eaOU>»

Monleón, V. (2021). Educación en tiempos de COVID-19. Reflexión educativa desde las aulas de Educación Infantil hasta los talleres con personas adultas. *Aularia. El país de las aulas*, 10(1), 71-74.

Montero, L. y Pérez-Guerrero, A. M. (2015). Sincronías y Sinergias animadas: La visión de la industria de la animación de Pixar y Ghibli. *Con A de animación*, 5, 26-37.

Muñoz, A. y di Biase, E. T. (2012). *Barrie, Hook, and Peter Pan: Studies in Contemporary Myth*. Cambridge: Cambridge Scholars Publishing.

Obiols, N. (2010). La ilustración del malvado y la malvada en los cuentos infantiles. En R. González, M. A. Moleón y C. González (Eds.). *I Congreso Internacional. Arte, Ilustración y Cultura Visual en Educación Infantil y Primaria: construcción de identidades* (pp. 89-96). Granada: Octaedro y Universidad de Granada.

Perichacho, J. (2016). *Actualidad de la renovación pedagógica*. Madrid: Editorial Popular.

Pla, M. (1999). El rigor en la investigación cualitativa. *Atención Primaria*, 24(5), 295-300.

Porter, T. y Susman, G. (2000). On site: Creating life like characters in pixar movies. *Communications of the ACM*, 43(1), p. 25.

Ramadan, N. (2015). Aging With Disney and the Gendering of Evil. *Journal of Literature and Art Studies*, 5(2), 114-127. DOI: 10.17265/2159-5836/2015.02.004.

Ramon, R. (2017). Ensayo Visual: Superación de límites, cooperación y sentidos en las prácticas de educación artística. *Revista GEARTE*, 4(3), 525-534.

Ramon, R. (2019). La fotografía como forma de conocimiento pedagógico, frente a los otros y el mundo. *Invisibilidades. Revista ibero-americana de pesquisa em educação, cultura e artes*, 11, 20-27. DOI: 10.24981.16470508.11.4.

Ramos, C. A. (2015). Los paradigmas de la investigación científica. *Av. Psicol.*, 23(1), 9-17. DOI: <https://doi.org/10.33539/avpsicol.2015.v23n1.167>.

Rosales-Gracia, S., Gómez-López, V. M., Durán-Rodríguez, S., Salinas-Fregoso, M., & Saldaña-Cedillo, S. (2008). Modalidad híbrida y presencial: Comparación de dos modalidades educativas. *Revista de la educación superior*, 37(148), 23-29.

Sánchez, M. (2013). La expresión de miedos sociales a través del villano en el cine postclásico: Un análisis del texto narrativo. *Revista Aequitas*, 3, 329-343.

Shaw, I. (2003). *Introducción a los métodos cualitativos*. Barcelona: Paidós.

Strauss, A. L., y Corbin, J. (2002). *Bases de la investigación cualitativa: técnicas y procedimientos para desarrollar la teoría fundamentada*. Medellín: Universidad de Antioquia.

Waller, A. (2010). Bambi and the Hunting Ethos. *Journal of Popular Film and Television*, 24, 53-59.
DOI: «<https://shre.ink/eaJt>»

Referencias Filmográficas

Anderson, D. K. (productor) y Lasseter, J. (director). (2006). *Cars* [Cinta cinematográfica]. Estados Unidos: Walt Disney Pictures y Pixar Animation Studios.

Anderson, D. K. y Reher, K. (productores) y Lasseter, J. y Stanton, A. (directores). (1998). *Bichos: Una aventura en miniatura* [Cinta cinematográfica]. Estados Unidos: Walt Disney Pictures y Pixar Animation Studios.

Anderson, D. K., Lasseter, J. y Stanton, A. (productores) y Docter, P., Silverman, D. y Unkrich, L. (directores). (2001). *Monstruos SA* [Cinta cinematográfica]. Estados Unidos: Walt Disney Pictures y Pixar Animation Studios.

Arnold, B., Catmull, E., Guggenheim, R. y Jobs, S. (productores) y Lasseter, J. (director). (1995). *Toy Story* [Cinta cinematográfica]. Estados Unidos: Pixar Animation Studios y Walt Disney Pictures.

Jackson, K. R. y Plotkin, H. (productores) y Lasseter, J. (director). (1999). *Toy Story 2* [Cinta

cinematográfica]. Estados Unidos: Walt Disney Pictures y Pixar Animation Studios.

Lasseter, J. (productor) y Brad, B. (director). (2004). *Los increíbles* [Cinta cinematográfica]. Estados Unidos: Walt Disney Pictures y Pixar Animation Studios.

Lasseter, J. y Walters, G. (productores) y Stanton, A. y Unkrich, L. (directores). (2003). *Buscando a Nemo* [Cinta cinematográfica]. Estados Unidos: Walt Disney Pictures y Pixar Animation Studios.