

EL COMPONENTE CRISTIANO EN LAS PELÍCULAS DISNEY

Vicente Monleón Oliva



EL COMPONENTE CRISTIANO EN LAS PELÍCULAS DISNEY

THE CHRISTIAN COMPONENT IN DISNEY FILMS

Autor: Vicente Monleón Oliva

Universitat de València

vicente.monleon.94@gmail.com

Sumario: 1. Introducción. 2. Desarrollo de los contenidos. 3. Conclusiones. Notas. Referencias bibliográficas.

Citación: Monleón Oliva, Vicente. "El componente cristiano en las películas Disney". En Revista Sonda: Investigación y Docencia en las Artes y Letras, nº 11, 2022, pp. 119-139.

EL COMPONENTE CRISTIANO EN LAS PELÍCULAS DISNEY

THE CHRISTIAN COMPONENT IN DISNEY FILMS

Vicente Monleón Oliva

Universitat de València

vicente.monleon.94@gmail.com

Resumen

La cultura visual del cine de animación, especialmente Disney, genera un gran impacto en el público infantil que la consume, quien reproduce en la realidad los patrones sociales que se difunden de dicho material ficticio. Por ello, surge la necesidad de estudiar cualitativamente los discursos, mensajes y posicionamientos religiosos que adopta. Tras el análisis de una colección representativa de 60 películas se concluye con el predominio del dogma cristiano y la ocultación/infravaloración del resto de religiones. De esta manera se considera a Disney como una productora de animación que dificulta el progreso y la inclusión de la diversidad religiosa en la normatividad cristiana.

Palabras clave: cultura visual, cine de animación, Disney, religión cristiana, colectivo infantil

Abstract

The visual culture of animation cinema, especially Disney, generates a great impact on the consuming public that consumes it, that reproduces the social patterns that are spread in this fictional material. For this reason, the need arises to qualitatively study the religious discourses, messages and positions that it adopts. After the analysis of a representative set of 60 films, the predominance of Christian dogma and the concealment / undervaluation of the rest of the religions are concluded. In this way, Disney is considered as a producer of animation that hinders the progress and inclusion of religious diversity in Christian regulations.

Key words: visual culture, animation cinema, Disney, Christian religion, children

1. INTRODUCCIÓN

La presente investigación parte del concepto de cultura visual (Alonso-Sanz, 2011; Navarro, 2011). Esta se entiende como un conjunto de imágenes facilitadas de una manera fija y/o en movimiento y que proporcionan una serie de mensajes. Por un lado, atendiendo a la cotidianidad con la que dicha información es consumida de manera automática y pasiva por medio de una normalidad asimilada, autores como Ramon (2013 y 2015) la relacionan y etiquetan como un aspecto de la cultura popular, ya que tiene potencialidades para influir y reconocer el imaginario colectivo. Por otro lado, debe especificarse que esta manifestación artística acontece en el plano de la ficción (Granado, 2003; Hernández, 2010), es decir, los mensajes, discursos, enseñanzas, etc., ocurren en un entorno creado y/o recreado; no obstante, sus implicaciones trascienden a la realidad. Por tanto, ¿qué aspectos se incluyen en el concepto de cultura visual? De acuerdo con Monleón (2017) se cuenta con una gran cantidad de posibilidades: cinematografía, televisión, publicidad, cartelería, *merchandising*, etc.

Partiendo de dicho paradigma teórico se advierte una preocupación respecto al trasfondo que se encuentra en películas de gran alcance mediático – este estudio centra la atención en la cinematografía de animación –, cuyas producciones atienden a unos posicionamientos políticos e ideológicos concretos que representan a una parte de la sociedad, pero que se difunden como una verdad absoluta y como parte de la normatividad que se debe seguir. Más aun cuando dichas creaciones son consumidas mayoritariamente por el colectivo infantil desde la pasividad y recurriendo a la función de entretenimiento de los filmes (Aranguren, Arguello y Bustamante, 2004; Granado, 2003). De esta manera, un conjunto poblacional en desarrollo y formación de su identidad asimila una serie de patrones sociales presentados como normativos; no cumpliendo estos con la diversidad existente (Huerta, Alonso-Sanz y Ramon, 2019).

Se establece la influencia de la cultura visual del cine de animación en el desarrollo integral de quienes consumen dichos filmes. No obstante, en esta investigación se centra la atención en las implicaciones ideológicas de la programación animada para jóvenes. Trabajos como el de Rodríguez (2005) o el de

Mesa-Sánchez (2002) sirven como base para este planteamiento. Resulta significativa la propuesta de Figueroa y Fortunato (2009) quienes generan ejercicios didácticos sobre la controversia ciencia-religión a partir de capítulos de la serie de televisión *The Simpsons* (*Los Simpson*, Groening, 1989). Así comparte esta idea de Juan (2020) en su artículo sobre la relación entre religión, serie de animación y potencialidades para quienes componen la infancia.

Desde una edad muy temprana (quizá antes de la recomendada), los niños, adolescentes y jóvenes visualizan la serie de animación *Los Simpson*, hasta el punto de que sus capítulos son demandados por varios canales televisivos a causa de sus audiencias. Aprovechando su alto contenido religioso, en este artículo realizamos una propuesta de acercamiento a la Biblia en clase de Religión, desde los diálogos, relatos, imágenes, etc. que se muestran en sus capítulos (p. 99).

Con todo, se apuesta por una alfabetización audiovisual (Monleón, 2020a) que enseñe al alumnado a decodificar, analizar, criticar y reinventar la información percibida a través de la cultura visual.

2. DESARROLLO DE LOS CONTENIDOS

2.1. Marco teórico

El cine nos puede servir para tratar cuestiones trascendentes como el control del cuerpo por parte de las propias mujeres, o incluso la permanente violación de los derechos humanos cuando se trata de diversidad. Al hablar a nuestro alumnado de la realidad histórica del maltrato a las personas por su disidencia les informamos sobre artistas de todas las épocas que sometieron sus anhelos al rigor religioso y el machismo dominante. Conviene elaborar lecturas desprejuiciadas de las obras de grandes artistas y directores de cine, de su legado, a lo largo de la historia. (Huerta, 2019, p. 81)

Concretamente, se detiene la mirada en el cine de animación de la productora Disney. Esta compañía se define de acuerdo a Mollet (2013) como una industria puntera en el sector de occidente a lo largo del s. XX. De hecho, su ingenio le permite perdurar

en el tiempo; adaptándose a los cambios sociales que marcan el progreso, pero manteniendo su identidad ideológica, política y religiosa – esta se corresponde con los principios de la sociedad heteropatriarcal y excluyente de cualquier tipo de diversidad (Cantillo, 2011 y 2015) –. Por ello, sabe contrarrestar los efectos de otras productoras de animación occidentales y mantener su predominancia como monopolio (Monleón, 2020b). Pixar y DreamWorks no suponen una competencia real. La primera es absorbida en el año 2006 (Catmull, 2008) y la segunda termina por disolverse (Lugo-Lugo y Bloodsworth-Lugo, 2009). Del mismo modo ocurre con su opuesta en el contexto oriental, Studio Ghibli, que a pesar de poseer influencia a nivel mundial y de mostrar una visión de la realidad opuesta a Disney, no resta público a la productora occidental (Montero, 2012; López y García, 2019).

Resulta interesante para este estudio centrar la atención en el trabajo de Wasko (2020). Este se sitúa dentro de un marco más comprensivo de la literatura Disney. Se critica precisamente la manera en la que la productora se reconoce a sí misma como americana, relacionando dicho calificativo únicamente con el contexto norteamericano y postcolonialista, también la manera en la que dicha mentalidad, que encuentra sus orígenes en la Europa previa al momento histórico de la colonización de América, pretende expandirse a nivel mundial a través de los productos de animación Disney. Teniendo en cuenta el propósito de la compañía y el gran alcance que supone como medio de masas, se entiende la preocupación por analizarla y contribuir así a la alfabetización audiovisual de la sociedad desde un enfoque crítico.

La bibliografía especializada analiza cuestiones de género en películas Disney (Martín, 2007; Cantillo, 2011 y 2015; Monleón, 2020c). A partir de esta problemática se estudian otros conceptos relacionados como el amor romántico (Marín y Solís, 2017), la familia (Laderman, 2016) o incluso la estructura social de clases (Monleón, 2020d). Aunque, ¿qué cabida tiene el componente religioso?, ¿de qué manera Disney manifiesta su tendencia y/o posicionamiento dogmático? o ¿qué discurso cala en el subconsciente de quienes consumen dichos productos desde la pasividad?

El tradicional modo de entender la religión en

el sistema legal de los Estados Unidos remite a un concepto de Dios, a una idea teísta de la religión, y a una concepción institucional del culto a ese Dios, asociado con la tradición cristiana de la que civilización americana es tributaria en sus orígenes. (Palomino, 2005, p. 333)

Disney, como compañía adepta a la religión cristiana, recurre a dicho dogma para moralizar y conducir espiritualmente a la población que consume sus productos cinematográficos de animación (Bellah, 1975; Chidester, 1996; McDanell, 1996; Primiano, 1995; Laderman, 2016). “Disney sigue saqueando leyendas [...] del Antiguo Testamento” (Guitlin, 2001, p. 14). Esta productora de cine de animación se esfuerza en respaldar con sus obras una única religión cristiana para adoctrinar a la sociedad occidental (Jewett y Lawrence, 1988; Boyer, 1992; McDanell y Lang, 1988). “Esos mensajes pueden ser caracterizados como religiosos porque ellos enseñan sobre el orden, significado, transcendencia y orientación” (Laderman, 2016, p. 37). No obstante, Guitlin (2001) advierte un problema de confrontaciones ideológicas entre creencias dispares tras establecer en un producto audiovisual de gran alcance un dogma como verdad absoluta. Problemática que desencadena en conflictos de orden mayor como la guerra. Recurriendo al trabajo de Wasko (2020) nuevamente se explica la relación entre la compañía Disney y el componente cristiano que la reviste entendido como característica de la sociedad norteamericana. Este dogma se difunde por todo el continente tras la colonización del territorio. Sin embargo, una sociedad cada vez más mixta en órdenes religiosas y laicidad precisa de un enfoque más flexible desde la educación para la convivencia de sus distintas personas adeptas. Por ello, se precisa de una investigación que analice los discursos lingüísticos y visuales que son asimilados a través de los productos del imaginario Disney. Esta investigación sirve para generar una reflexión crítica hacia la cultura visual del cine de animación de esta productora occidental.

2.2. Métodos

Partiendo de este marco teórico se establece como objetivo general de la investigación conocer de qué manera Disney incluye, trata y difunde el concepto de religión en sus producciones de animación. Este se fragmenta en otros secundarios:

- Valorar en qué medida aparecen elementos de la religión normativa en occidente (cristiana) y de una pluralidad de estas.
- Aproximarse al tratamiento (positivo y/o negativo) que se efectúa con respecto a cada uno de los dogmas incluidos en los filmes.
- Estudiar desde un posicionamiento artístico-cualitativo la relación entre figuras y mensajes religiosos.

Para cumplir con dichas metas se recurre a una metodología de tipo cualitativo (Erazo-Jiménez, 2011) que de acuerdo con Martínez (2006) pretende analizar la complejidad de una realidad social como es el componente religioso en una comunidad. De hecho, se procede a una investigación que busca alcanzar unos datos descriptivos como son las palabras (Cea, 2001; Rodríguez, Gómez y Gil, 1996). Concretamente, de acuerdo con el pensamiento de Martínez (2006) se centra la atención en la extracción de información a partir del análisis y visionado de películas Disney. Asimismo, recurriendo a Ramos (2015) y/o Hernández, Fernández y Baptista (2010) se parte de una serie de preguntas de investigación, se analiza una realidad social basándose en la observación, se sigue un proceso inductivo y a partir de los hallazgos se destaca la conformación de una teoría significativa. También es necesario focalizar la atención en la Investigación Basada en Imágenes – IBI – (Alonso-Sanz, 2013; Eisner y Barone, 2006) como vertiente de la metodología cualitativa, ya que se recurre al análisis de las figuras que se presentan en largometrajes Disney para determinar los mensajes religiosos que se difunden de una manera pasiva y subconsciente a través de la estética de dicho cine de animación. Tal y como comenta Eisner (2014) “las artes nos ofrecen una especie de licencia para profundizar en la experiencia cualitativa de una manera especialmente concentrada y participar en la exploración constructiva de lo que pueda engendrar el proceso imaginativo” (p. 21).

Concretamente, se atiende a un conjunto de 60 películas de animación Disney categorizadas como clásicos por la propia compañía, ya que la mayoría de estas parten de la literatura infantil y juvenil tradicional. Este listado de filmes que se incluyen dentro de la colección se recoge en la investigación de Monleón (2020e) así como también en una web

oficial de la productora (Colecciones clásicas de Disney, 2020).

Este conjunto de 60 filmes se distribuyen temporalmente desde *Snow White and the Seven Dwarfs* (*Blancanieves y los siete enanitos*, Disney, 1937)¹ hasta *Moana* (*Vaiana*, Shurer, 2016). Además, se etiquetan como producciones clásicas ya que la mayoría de estas encuentran un origen literario. Una minoría de historias que carecen de dicho componente también es incluida en la colección. Resulta significativo este conjunto cinematográfico ya que supone una muestra amplia de recursos Disney etiquetados dentro de un grupo con características propias. También se destaca como particularidad de esta colección que todas las secuelas de las películas principales no quedan categorizadas como “clásicas” a excepción de *The Rescuers Down Under* (*Los rescatadores en Cangurolandia*, Schumacher, 1990) como segunda parte de *The Rescuers* (*Los rescatadores*, Miller y Reitherman, 1987). Todas estas, al ser un conjunto de filmes enmarcados en una colección que refleja las características Disney propias y que se extiende contextualmente a lo largo de casi un siglo de existencia, resultan significativas para el estudio del componente cristiano que presentan y las implicaciones que suponen para quienes consumen dichos productos.

De este grupo, tras un primer visionado se establece que el componente religioso se manifiesta en un total de 30 filmes. Estos son los que se toman como referencia para el análisis de la religión en el cine Disney. Para considerar un filme de esta colección como recurso que introduce el componente religioso, se atiende a la aparición en este de cualquier elemento (lingüístico o visual) que se relacione con un dogma. A continuación se comparte el listado de películas estudiadas:

Clásico 1. *Snow White and the Seven Dwarfs* (*Blancanieves y los siete enanitos*, Disney, 1937).

- Clásico 3. *Fantasia* (*Fantasia*, Disney, 1940). “Una noche en el monte pelado” y “Ave María”.
- Clásico 6. *Saludos amigos* (*Saludos amigos*, Disney, 1942). “Pedro, el avioncito” y “Aquarela do Brasil”.
- Clásico 7. *The three caballeros* (*Los tres caballeros*, Disney, 1944). “Las posadas”.

- Clásico 8. *Make Mine Music* (*Música, maestro* Disney, 1946). “Pedro y el lobo” y “El ballenato que quiso cantar ópera”.
- Clásico 10. *Melody Time* (*Tiempo de melodía*, Disney, 1948). “La leyenda de Juanito manzanas”.
- Clásico 11. *The Adventures of Ichabod and Mr. Toad* (*La leyenda de Sleepy Hollow y el señor sapo*, Disney, 1949). “El seño sapo”.
- Clásico 14. *Peter Pan* (*Peter Pan*, Disney, 1953).
- Clásico 16. *Sleeping Beauty* (*La bella durmiente*, Disney, 1959).
- Clásico 17. *One Hundred and One Dalmatians* (*101 dálmatas*, Disney, 1961).
- Clásico Honorífico. *Bedknobs and Broomsticks* (*La bruja novata*, Walsh, 1971).
- Clásico 21. *Robin Hood* (*Robin Hood*, Reitherman, 1973).
- Clásico 23. *The rescuers* (*Los rescatadores*, Miller y Reitherman, 1978).
- Clásico 31. *Aladdin* (*Aladdin*, Clements y Musker, 1992).
- Clásico 32. *The lion king* (*El rey león*, Hahn, 1991).
- Clásico 33. *Pocahontas* (*Pocahontas*, Pentecost, 1995).
- Clásico 34. *The Hunchback of Notre Dame* (*El jorobado de Notre Dame*, Hahn, 1996).
- Clásico 35. *Hercules* (*Hércules*, Clements, Dewey y Musker, 1997).
- Clásico 36. *Mulan* (*Mulan*, Coats, 1998).
- Clásico 38. *Fantasia 2000* (*Fantasia 2000*, Disney y Ernst, 2000). “Pompa y circunstancia”.
- Clásico 39. *Dinosaur* (*Dinosaurio*, Marsden, 2000).
- Clásico 41. *Atlantis: The Lost Empire* (*Atlantis: El imperio perdido*, Hahn, 2001).
- Clásico 42. *Lilo & Stitch* (*Lilo y Stitch*, Spen-

cer, 2002).

- Clásico 43. *Treasure planet* (*El planeta del tesoro*, Clements, Conli y Musker, 2002).
- Clásico 45. *Brother Bear* (*Hermano oso*, Williams, 2003).
- Clásico 48. *The Wild* (*Salvaje*, Flynn y Goldman, 2006).
- Clásico 51. *The Princess and the Frog* (*Tiana y el sapo*, del Vecho y Lasseter, 2009).
- Clásico 54. *Wreck-It Ralph* (*¡Rompe Ralph!*, Spencer, 2012).
- Clásico 55. *Frozen* (*Frozen: el reino de hielo*, del Vecho y Lasseter, 2013).
- Clásico 58. *Moana* (*Vaiana*, Shurer, 2016).

Dentro de este estudio películas como *Brave* (*Brave Indomable*, Lasseter y Sarafian, 2012) con reminiscencias druidas y celtas quedan excluidas ya que no pertenece a la colección seleccionada “Los clásicos” (Monleón, 2020e y Colecciones clásicas Disney, 2020). De hecho, no forma parte de una de las producciones de la Disney tradicional, sino de la empresa formada cuando esta absorbe a Pixar, creando Walt Disney Pictures Pixar.

Con el segundo visionado se analizan cualitativamente las diferentes tramas que incluyen el componente religioso, para manifestar el tratamiento que ofrecen hacia las diversas religiones recogidas. También los discursos dogmáticos que se transmiten y la información visual que se difiere a través de imágenes concretas. Se atiende por tanto a un procedimiento investigativo basado en la categorización de variables (Strauss y Corbin, 2002). En este caso: tipo de religión (normativa y no normativa), tratamiento religioso (positivo y negativo) y mensajes religiosos (lingüísticos y visuales).

2.3. Resultados y discusión

Películas (Largometrajes y cortometrajes)		Tipo de religión		Tratamiento religioso		Mensajes religiosos	
		Normativa	No normativa	Positivo	Negativo	Lingüísticos	Visuales
Clásico 1. <i>Bancanieves y los siete enanitos</i> (Disney, 1937)						Oraciones	Manzana
Clásico 3. <i>Fantasia</i> (Disney, 1940)	Una noche en el Monte Palado						Infierno
	Ave María						Entierro
Clásico 6. <i>Saludos amigos</i> (Disney, 1942)	Pedro, el avioncito					Rezo	
	Aquarela do Brasil						Cristo Redentor
Clásico 7. <i>Los tres caballeros</i> (Disney, 1944)	Las Posadas						Viaje en burro
Clásico 8. <i>Música, maestro</i> (Disney, 1946)	Pedro y el Lobo						Cielo
	El ballenato que quiso cantar ópera						Cielo
Clásico 10. <i>Tiempo de melodía</i> (Disney, 1948)	La leyenda de Juanito manzanas					Palabras a dios	Biblia / cielo
Clásico 11. <i>La leyenda de Sleepy Hollow y el señor sapo</i> (Disney, 1949)	El señor sapo						
Clásico 14. <i>Peter Pan</i> (Disney, 1963)						Rezo	
Clásico 16. <i>La bella durmiente</i> (Disney, 1959)						Expresiones	Cielo
Clásico 17. <i>701 dálmatas</i> (Disney, 1961)						Expresiones	Iglesia
Clásico Honorífico. <i>La bruja novata</i> (Walsh, 1971)						Expresiones / Rezo	Riquezas
Clásico 21. <i>Robin Hood</i> (Reitherman, 1973)						Expresiones / Rezo	
Clásico 23. <i>Los rescatadores</i> (Miller y Reitherman, 1978)						Expresiones	
Clásico 31. <i>Aladdin</i> (Clements y Musker, 1992)			Islam			Expresiones	Bautizo / cielo
Clásico 32. <i>El rey león</i> (Hahn, 1994)						Expresiones	
Clásico 33. <i>Pocahontas</i> (Pentecost, 1995)			Paganos/as indígenas	Normativa	Paganos/as	Expresiones	
Clásico 34. <i>El jorobado de Notre Dame</i> (Hahn, 1996)						Expresiones / rezo	Iglesia
Clásico 35. <i>Hércules</i> (Clements, Dewey y Musker, 1997)			Grecia			Expresiones	Mitología
Clásico 36. <i>Mulan</i> (Coats, 1998)			Ancestros			Expresiones	Templo
Clásico 38. <i>Fantasia 2000</i> (Disney y Ernst, 2000)	Pompa y circunstancia						Arca de Noé
Clásico 39. <i>Dinosaurio</i> (Marsden, 2000)			Ateísmo			Expresiones	
Clásico 41. <i>Atlantis: El imperio perdido</i> (Hahn, 2001)						Expresiones	Biblia / Levitán
Clásico 42. <i>Lilo y Stitch</i> (Spencer, 2002)						Rezo	
Clásico 43. <i>El planeta del tesoro</i> (Clements, Conli y Musker, 2002)						Expresiones	Iglesia
Clásico 45. <i>Hermano oso</i> (Williams, 2003)			Alaska			Expresiones	Ritual
Clásico 48. <i>Salvaje</i> (Flynn y Goldman, 2006)			Vudu			Expresiones	
Clásico 51. <i>Tiana y el sapo</i> (del Vecho y Lassetter, 2009)						Expresiones	Entierro
Clásico 54. <i>¡Rompe Ralph!</i> (Spencer, 2012)						Creo	
Clásico 55. <i>Frozen: el reino de hielo</i> (del Vecho y Lassetter, 2013)						Expresiones	
Clásico 58. <i>Valiana</i> (Shurer, 2016)			Indonesia			Expresiones	

Figura 1. Análisis del componente religioso en películas Disney. Fuente: Elaboración propia

2.4. Tipo de religión (normativa y no normativa)

En primer lugar, tal y como se recoge en la figura 1, la religión mayoritaria en la colección “Los clásicos” Disney se corresponde con el tipo normativo. Concretamente se relaciona con el cristianismo; coincidiendo así con el pensamiento de una amplia autoría (Bellah, 1975; Chidester, 1996; McDanell, 1996; Primiano, 1995; Laderman, 2016; Wasko, 2020). Esta situación permite etiquetar a Disney como productora seguidora de los principios del dogma cristiano y como defensora de dicho posicionamiento. De hecho, del conjunto de películas Disney en las que se etiqueta la religión, únicamente se presentan 8 ejemplos que sirven para potenciar la diversidad religiosa en la sociedad; valiéndose de dicha manera de las potencialidades del cine para el reconocimiento de la diferencia (Huerta, Alonso-Sanz y Ramon, 2019). El primer ejemplo de diversidad religiosa se recoge en el filme *Aladdin* (*Aladdin*, Clements y Musker, 1992) en el que la trama se contextualiza en un ambiente geográfico ficticio originado a partir de Arabia Saudí y que por tanto es seguidor de las creencias del Islam. Le sigue *Pocahontas* (*Pocahontas*, Pentecost, 1995) un largometraje en el que se narra la colonización de América desde el posicionamiento de quienes sufren la pérdida de identidad, entre otros aspectos sus credos religiosos que desde el paradigma occidental son paganos y atentan contra la integridad de su Iglesia.

De hecho, en el propio filme se dirigen a quienes habitan el territorio norteamericano como “paganos”; atendiendo al componente negativo que se le atribuye a dicho concepto por parte de la normatividad (Escribano, 1990). Le sigue el filme *Hércules* (*Hércules*, Clement, Conli y Musker, 1997) en el que se presentan creencias mitológicas y deidades propias de la cultura clásica de la Antigua Grecia. De manera similar ocurre con *Mulan* (*Mulan*, Coats, 1998), película en la que se referencian dogmas ancestrales de la China milenaria. En el largometraje *Dinosaur* (*Dinosaurio*, Marsden, 2000) ubicado cronológicamente en un contexto prehistórico se alude al ateísmo. Otros ejemplos de religiones distantes a la cristiana también se corresponden con tiempos pretéritos a su apogeo con el paso de la Edad Media. Estas materializaciones se muestran con *Brother Bear* (*Hermano oso*, Williams, 2003) en el que la fe se rige por la voluntad de quienes ejecutan el rol de chamanes/as o *Moana* (*Vaiana*, Shurer, 2016) en el que se referencia la cultura de las islas de Indonesia. También se alude al vudú africano en la película *The Wild* (*Salvaje*, Flynn y Goldman, 2006). Con todo, se destaca la ausencia de presentación de otros dogmas actuales como el budismo y/o sintoísmo propios de la cultura oriental y que encuentran una ubicación y tratamiento en todos los filmes japoneses de la compañía Studio Ghibli (Laderman, 2016; Monleón, 2020b; Montero, 2012; López y García, 2019).



Figura 2. Diversidad religiosa en la colección “Los clásicos” Disney. Fuente: En (de izquierda a derecha y de arriba a abajo) *Hércules* (*Hércules*, Clements, Conli y Musker, 1997), *Mulan* (*Mulan*, Coats, 1998), *Brother Bear* (*Hermano oso*, Williams, 2003) y *Moana* (*Vaiana*, Shurer, 2016)

2.5. Tratamiento religioso (positivo y negativo)

En segundo lugar, a pesar de que una mayoría de filmes reflejan el componente cristiano Disney (Laderman, 2016; Guitlin, 2001) y que sirven para preservar los principios de dicho dogma; esta productora presenta en los largometrajes de su colección “Los clásicos” un escaso tratamiento positivo de la diversidad religiosa. Por ello, en ejemplos fílmicos como: *Aladdin* (*Aladdin*, Clements y Musker, 1992), *Hercules* (*Hércules*, Clements, Conli y Musker, 1997), *Mulan* (*Mulan*, Coats, 1998), *Dinosaur* (*Dinosaurio*, Marsden, 2000) o *Brother Bear* (*Hermano oso*, Williams, 2003); a pesar de apostar por otras creencias, estas se respetan y se defienden. De esta manera, dichos ejemplos cinematográficos Disney se consideran significativos para el tratamiento de la diversidad religiosa en las aulas de educación de un modo similar a la propuesta compartida por de Juan (2020) sobre la enseñanza de la religión a partir de series de televisión.

Se cuenta con una minoría de productos Disney en los que se atenta contra la religión cristiana. El primero de estos es *Bedknobs and Broomsticks* (*La bruja novata*, Walsh, 1971) película en la que una hechicera acoge a un grupo de hermanos durante los bombardeos en Londres de la II Guerra Mundial. Esta señora se niega a que un párroco los visite durante su estancia. Aunque, dicha situación favorece el mensaje cristiano Disney, ya que le sirve a la productora para criticar a las brujas, es decir, a ese grupo de mujeres que destacan por romper con la norma establecida, por atreverse a cuestionar los principios de la fe y por optar por la ciencia como explicación de la propia existencia (Jiménez, 2010). Más adelante, con *Atlantis: The Lost Empire* (*Atlantis: El imperio perdido*, Hahn, 2001) se recurre a una ridiculización de la propia religión cristiana. Cuando Milo lee el diario de su abuelo indica a la tri-

pulación que dicho ser mitológico del que aparece constancia en las escrituras bíblicas debe ser falso, ya que desecha como ciertos los mensajes religiosos: “pero seguramente sea un gravado o una escultura contra supersticiosos”. No obstante, dicha situación se presenta únicamente como superficial, ya que, tras pronunciar dichas palabras el Leviatán ataca el submarino del grupo de investigación de Milo; materializando que dicho mensaje es cierto.

En contraposición, aunque también en una minoría, la crítica resulta mucho más severa con respecto a otros ejemplos religiosos no normativos. Por ejemplo, en *Pocahontas* (*Pocahontas*, Pentecots, 1995) se toleran y difunden discursos colonizadores que atentan contra el ateísmo de la tribu norteamericana: “esos sucios ateos” y/o “esos paganos insolentes”. En el filme *The Wild* (*Salvaje*, Flynn y Goldman, 2006) se facilita conocimiento sobre el vudú africano pero para rechazarlo y generar odio entre la audiencia consumidora, ya que este es el dogma que rige la existencia del bando de figuras malvadas. Así como también ocurre en *Moana* (*Vaiana*, Shurer, 2016) película en el que las deidades de la Indonesia antigua se relacionan con la maldad. El semi-dios Maui es el responsable de robar el corazón de la diosa Te Fiti, quien tras dicha situación se transforma en Teká y consume/agota la vida en Oceanía.

2.6. Mensajes religioso (lingüístico y visuales)

Es necesario comentar los mensajes religiosos que Disney transmite a través de dicha colección de clásicos. Por un lado, se atiende a los de tipo lingüístico. Por otro lado, a los etiquetados como visuales. Primero se comentan los hallazgos relacionados con la religión normativa. En esta hay una mayoría de expresiones y/o intervenciones de las figuras que contribuyen a asimilar un discurso cristiano como creencia para la humanidad. Por ejemplo, en

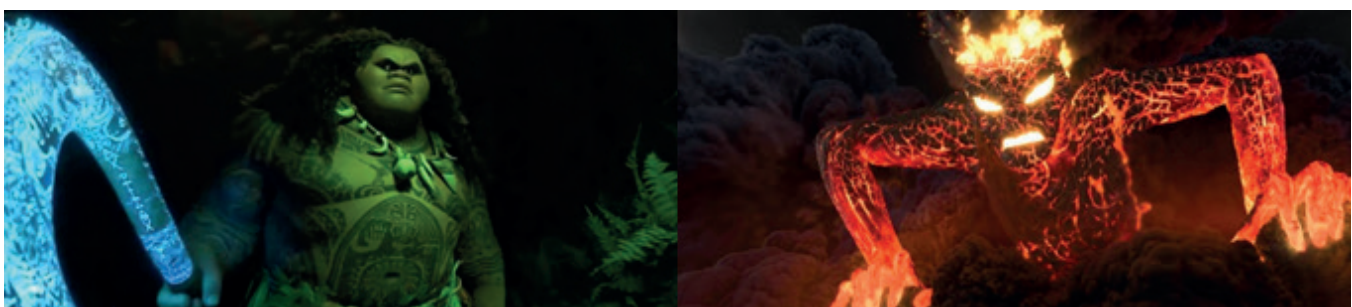


Figura 3. Divinidades no normativas y malvadas. Fuente: Moana (Vaiana, Shurer, 2016)

One Hundred and One Dalmatians (101 dálmatas, Disney, 1961) se dice: “¡Qué Dios los bendiga!” y “mujer te doy y no sirva para amarla y consolarla, protegerla y cuidarla, en la salud y en la enfermedad hasta que la muerte os separe”. En *Robin Hood* (*Robin Hood*, Rietherman, 1973): “bendita sea”. En *The Rescuers* (*Los rescatadores*, Miller y Reitherman, 1978): “¡Diablos de Satanás!”, “si unimos nuestras fuerzas y tenemos fe” y “la fe hace que los sueños se hagan realidad”. En *The lion king* (*El rey león*, Hahn, 1994): “alguien me dijo una vez que los grandes reyes del pasado están arriba observándonos” y “es como si tú hubieras resucitado”. En *Pocahontas* (*Pocahontas*, Pentecost): “Doy gracias a Dios por su rescate”. En *The Hunchback of Notre Dame* (*El jorobado de Notre Dame*, Hahn, 1996): “Me acojo a sagrado”. En *Atlantis: The Lost Empire* (*Atlantis: El imperio perdido*, Hahn, 2001): “por los clavos de Cristo” y “no hagas nada, excepto rezar”. En *Treasure planet* (*El planeta del tesoro*, Clements, Conli y Musker, 2002): “¡Vaya! Doy gracias a Dios por estos milagros”. En *The Princess and the Frog* (*Tiana y el sapo*, del Vecho y Lasseter, 2009): “Estoy sudando como un pecador en la iglesia” y “¡Santo matrimonio!”. Asimismo, en *Frozen* (*Frozen: El reino de hielo*, del Vecho y Lasseter, 2013): “pronunciamos nuestros votos matrimoniales”. Esta serie de expresiones presentadas con normalidad y de una manera normativa en dichas películas contribuye a una asimilación de la religión cristiana como verdad absoluta por parte del colectivo infantil al recibir pasivamente el filme; ya que se relaciona con el componente cotidiano que señala Acaso (2006) en su investigación.

Otro ejemplo significativo de difusión del dogma cristiano es a través de la práctica del rezo. De hecho, una gran cantidad de figuras Disney implora a un Dios cristiano que les libere de su destino. En el cortometraje “Pedro, el avioncito” de *Saludos amigos* (*Saludos amigos*, Disney, 1942) la familia de Pedrito

reza por el alma de su hijo tras pensar que este fallece en un viaje aéreo. El capitán Garfio, la tripulación de piratas y el grupo de niños/as rezan en *Peter Pan* (*Peter Pan*, Disney, 1953) por el supuesto fallecimiento de Peter Pan tras la explosión de una bomba: “así un enemigo ha pasado a una vida mejor” y “amén”. Penny en *The Rescuers* (*Los rescatadores*, Miller y Reitherman, 1978) pide ayuda a Dios para que la libere de su secuestro: “Se nos olvidaron nuestras oraciones. Diosito, bendice a Rufus a Tedy y a todos los niños del orfanato [...] y permite que alguien encuentre mi botella con el mensaje adentro porque tratar de escapar de aquí no funciona”. Esmeralda en *The Hunchback of Notre Dame* (*El jorobado de Notre Dame*, Hahn, 1996) implora a la Virgen que se reconozca y acepte la realidad de la etnia gitana; en este caso por medio de la música, recurso fílmico que potencia la asimilación de mensajes (Huerta, 1999): “¡Qué Dios ayude con su piedad a los proscritos en su soledad!”. También ocurre con Lilo en *Lilo & Stitch* (*Lilo y Stitch*, Spencer, 2002) quien tras discutir con su hermana mayor implora al cielo una compañía que la entienda: “Hola, soy yo otra vez, necesito tener un amigo, alguien que no se vaya; podrías mandarme un ángel, el ángel más bonito que tengas”. En *Snow White and the Seven Dwarfs* (*Blancanieves y los siete enanitos*, Disney, 1937) los hombres velan el cuerpo de la joven cuando la creen muerta ejemplificando el rezo cristiano, aunque este no se verbaliza.

En relación a las expresiones lingüísticas a favor del cristianismo se destaca el corto “La leyenda de Juanito manzanas” en *Melody Time* (*Tiempo de melodía*, Disney, 1948) en la que Juanito dice: “Doy gracias al señor”. También el filme *Wreck-It Ralph* (¡Rompe Ralph!, Spencer, 2012) en el que el grupo de figuras villanas que quiere cambiar de comportamiento en la escena de la terapia alude a un credo para su condición, tal y como ocurre en el cristianismo.

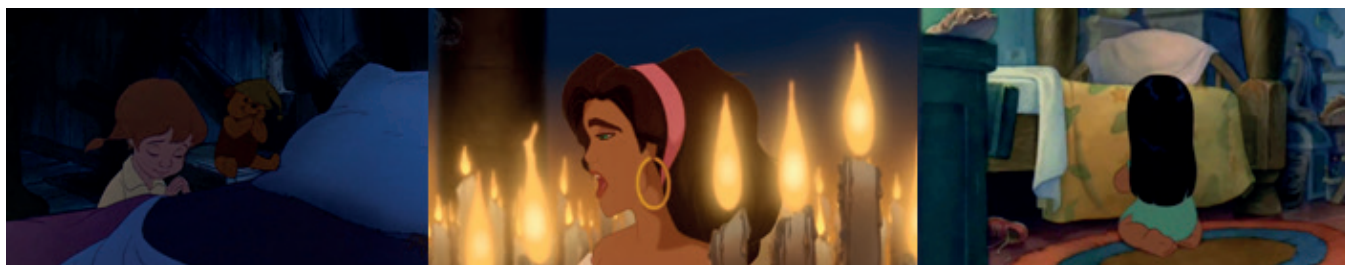


Figura 4. Rezo cristiano en Disney. Fuente: En (de izquierda a derecha) *The Rescuers* (*Los rescatadores*, Miller y Reitherman, 1978), *The Hunchback of Notre Dame* (*El jorobado de Notre Dame*, Hahn, 1996) y *Lilo & Stitch* (*Lilo y Stitch*, Spencer, 2002)

Tras comentar los ejemplos lingüísticos que apoyan esta religión se procede a compartir las expresiones que reconocen otros dogmas. Se normaliza el Islam en *Aladdin* (*Aladdin*, Clements y Musker, 1992) por medio de las siguientes intervenciones: “¡Qué Alá te proteja!”, “Alabado sea Alá” y “si allí les caes mal encomiéndate a Alá”. En *Hercules* (*Hércules*, Clements, Dewey y Musker, 1997) se potencia la creencia en las deidades mitológicas: “Durante años hemos rogado a los dioses para que nos bendigan con un hijo”. En *Mulan* (*Mulan*, Coats, 1998) hay un reconocimiento de la religión ancestral de la China milenaria: “Honorable ancestros ayudad hoy a Mulan para que impresione a la casamentera, ayudadla por favor”, “debí pedir suerte a los ancestros” y “ancestros escuchad mi súplica, cuidad de Mulan”. Con la película *Dinosaur* (*Dinosaurio*, Marsden, 2000) se defiende el ateísmo: “es tu elección, no tu destino” así como también en *Moana* (*Vaiana*, Shurer, 2016): “El océano no te ayudará, ayúdate tú misma” y “los dioses no te han convertido en Maui, has sido tú”.

Respecto a los mensajes visuales religiosos, se categoriza una mayoría como seguidores del dogma

cristiano versus una minoría que defienden otras creencias. En ambos casos, se recurre a la función simbólica de la imagen y la potencialidad de esta como parte de la cultura visual para difundir una serie de mensajes (Rueda Gascó y Alonso-Sanz, 2014; Alonso-Sanz y Huerta, 2014). De todas estas metáforas visuales únicamente 3 se corresponden con religiones diversas. En *Hercules* (*Hércules*, Clements, Conli y Mukser, 1997) se recurre a escenas en el templo de Zeus. En *Mulan* (*Mulan*, Coats, 1998) se alude visualmente a los ancestros de la familia Fa. En *Brother Bear* (*Hermano oso*, Williams, 2003) se difunden imágenes con los rituales religiosos del territorio de Alaska.

En relación a las imágenes correspondidas con el dogma cristiano, una mayoría de estas se relacionan con la idea de ascensión al mundo de los cielos. Así se aprecia cuando creen muerta a la pata Sonia y su alma emerge y asciende del cuerpo del animal en el corto “Pedro y el lobo” de *Make Mine Music* (*Música, maestro*, Disney, 1946). Situación similar ocurre con el corto “El ballenato que quiso cantar ópera” del mismo filme cuando la ballena macho es asesi-



Figura 5. Rituales religiosos diversos. Fuente: En (de izquierda a derecha y de arriba a abajo) *Hercules* (*Hércules*, Clements, Conli y Musker, 1997), *Mulan* (*Mulan*, Coats, 1998) y *Brother Bear* (*Hermano oso*, Williams, 2003)



Figura 6. Representación del cielo cristiano en Disney. Fuente: En (de izquierda a derecha) *Make Mine Music* (*Música, maestro*, Disney, 1946) y *Sleeping Beauty* (*La bella durmiente*, Disney, 1959)



Figura 7. Rituales cristianos (entierro y ascensión al cielo). Fuente: En (de izquierda a derecha) *Fantasia* (*Fantasia*, Disney, 1940), *The lion king* (*El rey león*, Hahn, 1994) y *The Princess and the Frog* (*Tiana y el sapo*, del Vecho y Lasseter, 2009)

nada por los cazadores furtivos. También con Juanito del corto “La leyenda de Juanito manzanas” en *Melody Time* (*Tiempo de melodía*, Disney, 1948). En *Sleeping Beauty* (*La bella durmiente*, Disney, 1959) cuando Aurora cae dormida tras pincharse con un huso de la rueca es depositada en la torre más alta del castillo, para aproximarla así con el reino cristiano de los cielos. También cuando al final del largometraje baila con su príncipe. Con *The lion king* (*El rey león*, Hahn, 1994) Musafa se le aparece a Simba en el cielo tras este morir.

También se atiende a la escenificación de rituales religiosos cristianos. Por un lado, el entierro presentado en el corto “Ave María” de *Fantasia* (*Fantasia*, Disney, 1940) o en *The Princess and the Frog* (*Tiana y el sapo*, del Vecho y Lasseter, 2009) cuando se procede a un funeral tras la muerte de la luciérnaga Ray. Por otro lado, el sacramento del bautismo en *The lion king* (*El rey león*, Hahn, 1994) cuando tras el nacimiento de Simba se le vierte un líquido sagrado sobre la frente.

Además, el edificio sagrado en el cristianismo, la iglesia, cobra una relevante importancia en las producciones Disney. En *One Hundred and One Dalmatians* (*101 dálmatas*, Disney, 1961) y en *Treasure*

planet (*El planeta del tesoro*, Clements, Conli y Musser, 2002) responde a la función de espacio en el que se contrae matrimonio; en el primer caso entre Roger y Anita; en el segundo entre la capitana Amelia y Doppler. En la película *The Hunchback of Notre Dame* (*El jorobado de Notre Dame*, Hahn, 1996) se recurre como escenario principal a la catedral de Nuestra Señora de París. En este espacio se procede a difundir actos religiosos como rezos, misas y toques de campanas.

También hay alusiones visuales a pasajes de la propia religión cristiana. En *Snow White and the Seven Dwarfs* (*Blancanieves y los siete enanitos*, Disney, 1937) se alude al fragmento de la manzana prohibida; siendo esta la que priva a Adán y Eva del paraíso, así como a Blancanieves de su vida. El cortometraje “Las posadas” del filme *The Three caballeros* (*Los tres caballeros*, Disney, 1944) narra el viaje de María y José desde Nazaret hasta Belén. En el corto “Pompa y circunstancia” de la película *Fantasia 2000* (*Fantasia 2000*, Disney y Ernst, 2000) se referencia la historia del arca de Noé. Así como también, en *Atlantis: The Lost Empire* (*Atlantis: El imperio perdido*, Hahn, 2001) se alude al pasaje bíblico del Leviatán como ser mitológico marino que arrasa con las embarcaciones y tripulaciones.



Figura 8. Iglesias en Disney. Fuente: En (de izquierda a derecha) *One Hundred and One Dalmatians* (101 dálmatas, Disney, 1961) y *The Hunchback of Notre Dame* (El jorobado de Notre Dame, Hahn, 1996)



Figura 9. Pasajes bíblicos en Disney. Fuente: En (de izquierda a derecha) *Snow White and the Seven Dwarfs* (Blancanieves y los siete enanitos, Disney, 1937), *Fantasia 2000* (Fantasía 2000, Disney y Ernst, 2000) y *Atlantis: The Lost Empire* (Atlantis: El imperio perdido, Hahn, 2001)

Con todo, se centra la atención en ciertos elementos iconográficos de la religión cristiana. Por ejemplo, la escultura del Cristo Redentor de Brasil en el corto “Aquarela do Brasil” de *The three caballeros* (Los tres caballeros, Disney, 1944), en el infierno cristiano del corto “Una noche en el Monte Pelado” de *Fantasia* (Fantasía, Disney, 1940), en las riquezas de la iglesia custodiadas por el fraile Tuck en *Robin Hood* (Robin Hood, Reitherman, 1973) o la Biblia que posee Juanito del corto “La leyenda de Juanito manzanas” en *Melody Time* (Tiempo de melodía, Disney, 1948).

3. CONCLUSIONES

Grosso modo, esta investigación corrobora el componente cristiano Disney en la colección “Los clásicos” a través de la que pretende adoctrinar a la audiencia consumidora de sus productos audiovisuales en el seguimiento de dicha creencia; imponiéndola como una verdad absoluta y rechazando consecuentemente la pluralidad de dogmas e incluso potenciando la negación de los mismos. De manera concreta y en relación a los objetivos específicos planteados para este estudio se recogen las siguientes conclusiones:

- Se valora que aparecen elementos alusivos y que reconocen a la religión cristiana versus una diversidad de dogmas. Por ello, se considera que esta compañía de animación sirve como recurso directo en las aulas de escuelas cristianas que pretenden adoctrinar a su alumnado con dicho dogma. No obstante, no es posible generar discursos tolerantes y respetuosos hacia la diversidad ya que esta tiende a omitirse en la colección. Únicamente se rescatan una serie de filmes que sirven para potenciar la pluralidad de religiones: *Aladdin* (Aladdin, Clements y Musker, 1992), *Pocahontas* (Pocahontas, Pentecost, 1995), *Hercules* (Hércules, Clements, Dewey y Musker, 1997), *Mulan* (Mulan, Coats, 1998), *Dinosaur* (Dinosaurio, Marsden, 2000), *Brother Bear* (Hermano oso, Williams, 2003), *The Wild* (Salvaje, Flynn y Goldman, 2006) y *Moana* (Vaiana, Shurer, 2016).

- Se genera una aproximación hacia un tratamiento positivo de la religión cristiana pero negativo con respecto a su alteridad. Por ello, se tilda de fanática a la productora, por la manera en la que defiende los principios y postulados en los que esta se basa. Este fanatismo repercu-

te negativamente en quienes consumen los filmes desde sus primeras edades, ya que asimilan audiovisualmente unos mensajes de rechazo y odio hacia la alteridad religiosa y categorizada como no normativa.

- Se ejemplifica de un modo lingüístico y visual todos los discursos y mensajes que la productora transmite respecto a la defensa del cristianismo. Estos ejemplos comunicativos son útiles para el profesorado y para quienes trabajan con el colectivo infantil, ya que les permiten un acercamiento crítico hacia las películas Disney y una gran cantidad de recursos cinematográficos a través de los que potenciar una alfabetización audiovisual crítica que sirva para potenciar la defensa y respeto de cualquier manifestación de diversidad, y para que esta sea incluida en la normatividad con normalidad.

Finalmente, se concluye indicando que el concepto de religión cristiana sobrepasa el componente contextual en las producciones Disney; así se manifiesta tras hallar que la mayoría de películas estudiadas transmiten discursos en defensa del cristianismo, mientras que atacan al resto de dogmas. Esta es una constante tanto en las primeras como en las últimas películas de este conjunto de filmes.

Con todo, esta investigación permite y genera una aproximación al imaginario Disney – partiendo del concepto de religión – con el que una gran cantidad de personas se educa y desarrolla a lo largo de un siglo de existencia; generando un discurso crítico hacia la misma y animando a consumir sus productos de una manera activa y reflexiva. Estas son las mayores potencialidades de la investigación. Como limitaciones que sirven de propuestas de futuro, cabe indicar que otras películas Disney, series de televisión de esta compañía, cortos de animación, etc., quedan fuera del análisis por no pertenecer a la colección “Los clásicos”. No obstante, se anima a seguir investigando el concepto de religión en ellos para comparar resultados entre ambas muestras.

NOTAS AL FINAL

1 Todos los títulos de películas se referencian en el cuerpo del texto en inglés, ya que este es el idioma originario con el que se producen. Inmediatamente después, entre paréntesis junto al apellido de quienes la producen y año, se incluye el título traducido al español. Asimismo, en el apartado de referencias se recurre a la versión española, debido a que este es el modelo al que se recurre para su visionado durante el análisis de datos.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Acaso, M. (2006). *Esto no son las Torres Gemelas. Cómo aprender a leer la televisión y otras imágenes*. Madrid: Los Libros de la Catarata.
- 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.
- Alonso-Sanz, A. (2013). A favor de la Investigación Plural en Educación Artística. Integrando diferentes enfoques metodológicos. *Arte, Individuo y Sociedad*, 25(1), 111-119.
- Alonso-Sanz, A. y Huerta, R. (2014). La cultura visual televisiva y las representaciones infantiles. Fomento de un estudio de caso sobre el dibujo en la escuela. *Revista SONDA Investigación y Docencia en Artes y Letras*, 3, 37-54.
- Aranguren, F., Arguello, R. y Bustamante, B. (2004). Educación y televisión: una convergencia creativa. *Comunicar*, 22, 132-136.
- Bellah, R. (1975). *The Broken Covenant: American Civil Religion in Time of Trial*. Nueva York: Seabury Press.
- Boyer, P. (1992). *When Time Shall Be No More: Prophecy Belief in Modern America*. Cambridge: Belknap Press.
- Cantillo, C. (2011). Análisis de la representación femenina en los medios. El caso de las princesas Disney. *Making of: Cuadernos de cine y educación*, 78, 51-61.
- Cantillo, C. (2015). Del cuento al cine de animación: semiología de una narrativa digital. *Revista de Comunicación de la SEECI*, 38, 133-145.
- Catmull, E. (2008). *How Pixar fosters collective creativity*. Boston: Harvard Business School Publishing.
- Cea, M. Á. (2001). *Metodología cuantitativa. Estrategias y técnicas de investigación social*. Madrid: Editorial Síntesis.
- Chidester, D. (1996). The Church of Baseball, the Fetish of Coca-Cola and the Potlatch of Rock 'n' Roll: Theoretical Models for the Study of Religion in America Popular Culture. *Journal of the American Academy of Religion*, 64(4), 743-765.
- Clements, R., Conli, R. y Musker, J. (productores) y Clements, R. y Musker, J. (directores). (2002). *El planeta del tesoro* [Cinta cinematográfica]. Estados Unidos: Walt Disney Pictures y Walt Disney Feature Animation.
- Clements, R., Dewey, A. y Musker, J. (productores) y Clements, R. y Musker, J. (directores). (1997). *Hércules* [Cinta cinematográfica]. Estados Unidos: Walt Disney Pictures y Walt Disney Feature Animation.
- Clements, R. y Musker, J. (productores) y Clements, R. y Musker, J. (directores). (1992). *Aladdin* [Cinta cinematográfica]. Estados Unidos: Walt Disney Pictures y Walt Disney Feature Animation.
- Coats, P. (productor) y Cook, B. y Bancroft, T. (directores). (1998). *Mulan* [Cinta cinematográfica]. Estados Unidos: Walt Disney Pictures y Walt Disney Feature Animation.
- Colecciones clásicas de Disney (2020). La lista oficial y completa 2020 de los 58 clásicos Disney en español. Lista completa clásicos Disney: Colecciones clásicas de Disney. Recuperado de: <https://coleccionesclassicas.com/lista-completa-clasicos-disney/>.
- De Juan, J. (2020). Los Simpson vienen a clase de Religión. "La Biblia y los Simpson". Un recurso para enseñar la biblia en el aula. *Aularia. Revista Digital de Comunicación*, 2, 99-106.
- Del Vecho, P. y Lasseter, J. (productores) y Buck, C.

- y Lee, J. (directores). (2013). *Frozen: El reino de hielo* [Cinta cinematográfica]. Estados Unidos: Walt Disney Animation Studios y Walt Disney Pictures.
- Del Vecho, P. y Lasseter, J. (productores) y Clements, R. y Musker, J. (directores). (2009). *Tiana y el sapo* [Cinta cinematográfica]. Estados Unidos: Walt Disney Pictures.
- Disney, R. E. y Ernst, D. W. (productores) y varios directores (directores). (2000). *Fantasia 2000* [Cinta cinematográfica]. Estados Unidos: Walt Disney Pictures y Walt Disney Feature Animation.
- Disney, W. (productor) y Algar, J., Armstrong, S., Beebe, F., Ferguson, N., Handley J., Hee, T., Jackson, W., Kuske, H. y Roberts, B. (directores). (1940). *Fantasia* [Cinta cinematográfica]. Estados Unidos: Walt Disney Pictures y RKO Pictures.
- Disney, W. (productor) y Algar, J., Geronimi, C. y Kinney, J. (directores). (1949). *La leyenda de Sleepy Hollow y el Señor Sapo* [Cinta cinematográfica]. Estados Unidos: Walt Disney Productions.
- Disney, W. (productor) y Clark, L., Geronimi, C., Larson, E. y Reitherman, W. (directores). (1959). *La Bella Durmiente* [Cinta cinematográfica]. Estados Unidos: Walt Disney Animation Studios.
- Disney, W. (productor) y Cormack, R., Geronimi, C., Kinney, J., Luske, H. y Meador, J. (directores). (1946). *Música, maestro* [Cinta cinematográfica]. Estados Unidos: Walt Disney.
- Disney, W. (productor) y Cottrell, W., Hand, D., Morey, L., Pearce, P. y Sharpsteen, B. (directores). (1937). *Blancanieves y los siete enanitos* [Cinta cinematográfica]. Estados Unidos: Walt Disney Pictures.
- Disney, W. (productor) y Ferguson, N. (director). (1944). *Los tres caballeros* [Cinta cinematográfica]. Estados Unidos: Walt Disney Pictures.
- Disney, W. (productor) y Ferguson, N., Jackson, W., Kinney, J., Luske, H. y Roberts, B. (directores). (1942). *Saludos amigos* [Cinta cinematográfica]. Estados Unidos: Walt Disney Pictures y RKO Pictures.
- Disney, W. (productor) y Geronimi, C., Jackson, W. y Luske, H. (directores). (1953). *Peter Pan* [Cinta cinematográfica]. Estados Unidos: Walt Disney Pictures.
- Disney, W. (productor) y Geronimi, C., Kackson, W., Kinney, J. y Luske, H. (directores). (1948). *Tiempo de melodía* [Cinta cinematográfica]. Estados Unidos: Walt Disney Productions.
- Disney, W. (productor) y Geronimi, C. y Reitherman, W. (directores). (1961). *101 dálmatas* [Cinta cinematográfica]. Estados Unidos: Walt Disney Pictures.
- Eisner, E. W. (2014). Investigar en educación artística: nuevos entornos y retos pendientes. *EARI-Educación Artística Revista de Investigación*, 5, 11-22.
- Eisner, E. W. y Barone, T. (2006). Arts-Based Educational Research. En J. L. Green, G. Camilli y P. B. Elmore (Eds.). *Hand book of complementary methods in education research* (pp. 95-109). Mahwah: AERA.
- Erazo-Jiménez, M. S. (2011). Rigor científico en las prácticas de investigación cualitativa. *Ciencia, docencia y tecnología*, 20(42), 107-142.
- Escribano, M. V. (1990). Usurpación y religión en el s. IV d. de C. Paganismo, cristianismo y legitimación política. *Antigüedad y cristianismo*, (7), 247-272.
- Flynn, B. y Goldman, C. (productores) y Williams S. (director). (2006). *Salvaje* [Cinta cinematográfica]. Estados Unidos: Walt Disney Pictures y CORE Feature Animation.

- Granado, M. (2003). Educación audiovisual en educación infantil. *Comunicar*, 20, 155-158.
- Groening, M. (1989). *Los Simpsons* [serie de televisión]. Estados Unidos: 20th Century Fox Television.
- Guitlin, T. (2001). La Tercera Utopía de Disney. *Letras Libres*, 3(28), 12-16.
- Hahn, D. (productor) y Allers, R. y Minkoff, R. (directores). (1994). *El Rey León* [Cinta cinematográfica]. Estados Unidos: Walt Disney Animation Studios y Walt Disney Pictures.
- Hahn, D. (productor) y Trousdale, G. y Wise, K. (directores). (1996). *El Jorobado de Notre Dame* [Cinta cinematográfica]. Estados Unidos: Walt Disney Pictures y Walt Disney Feature Animation.
- Hahn, D. (productor) y Trousdale, G. y Wise, K. (directores). (2001). *Atlantis: El imperio perdido* [Cinta cinematográfica]. Estados Unidos: Walt Disney Pictures.
- Hernández, F. (2010). *Educación y cultura visual*. Barcelona: Octaedro.
- Hernández, R., Fernández, C. y Baptista, P. (2010). *Metodología de la Investigación*. México: McGraw-HILL e Interamericana Editores SA de CV.
- Huerta, R. (1999). Imágenes que nos suenan. Aprender a conocer los sonidos del cine y la televisión. *Revista Eufonía*, 16, 65-72.
- Huerta, R. (2019). *Arte para primaria*. Barcelona: Editorial UOC.
- Huerta, R., Alonso-Sanz, A. y Ramon, R. (2019). *De película. Cine para educar en diversidad*. València: Tirant Humanidades.
- Jewett, T. y Lawrence, J. S. (1988). *The American Monomyth*. Lanham: University Press of America.
- Jiménez, Z. (2010). La construcción del villano como personaje cinematográfico. *FRAME*, 6, 285-311.
- Laderman, G. (2016). The Disney Way of Death. *Journal of the American Academy of Religion*, 68(1), 27-46.
- Lasseter, J. y Sarafian, K. (productores) y Andrews, M., Chapman, B. y Purcell, S. (directores). (2013). *Brave (Indomable)* [Cinta cinematográfica]. Estados Unidos: Walt Disney Pictures Pixar.
- López, Á. y García, M. (2019). *Mi vecino Miyazaki. Studio Ghibli. La animación japonesa que lo cambió todo*. Madrid: Diábolo Ediciones.
- 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.
- Marín, V. y Solís, C. (2017). Los valores transmitidos por las mujeres de las películas Disney. *Ciencias Sociales*, 23, 37-55.
- Marsden, P. (productor) y Leighton, E. y Zondag, R. (directores). (2000). *Dinosaurio* [Cinta cinematográfica]. Estados Unidos: Walt Disney Pictures.
- Martín, J. J. (2007). Modelos de familia en el cine contemporáneo. *Revista de Estudios e Investigación Teológico de Murcia O.F.M.*, 44(23), 431-433.
- Martínez, M. (2006). La investigación cualitativa (síntesis conceptual). *Revista IIPSI*, 9(1), 123-146.
- McDanell, C. (1996). *Material Christianity: Religion and Popular Culture in America*. New Haven: Yale University Press.



la investigación cualitativa. Málaga: Aljibe.

Rueda Gascó, P. y Alonso-Sanz, A. (2014). Docentes en formación y diversidad sexual. Reflexiones sobre cultura visual en series infantiles de televisión. *Cuadernos de Pedagogía*, 449, 68-70.

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 DeBlois, D. y Sanders, C. (directores). (2002). *Lilo y Stitch* [Cinta cinematográfica]. Estados Unidos: Walt Disney Pictures.

Spencer, C. (productor) y Moore, R. (director). (2012). *¡Rompe Ralph!* [Cinta cinematográfica]. Estados Unidos: Walt Disney Animation Studios.

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

Walsh, B. (productor) y Stevenson, R. (director). (1971). *La bruja novata* [Cinta cinematográfica]. Estados Unidos: The Walt Disney Company.

Wasko, J. (2020). *Understanding Disney: The manufacture of fantasy*. Reino Unido: John Wiley & Sons.

Williams, C. (productor) y Blaise, A. y Walker, R. (directores). (2003). *Hermano oso* [Cinta cinematográfica]. Estados Unidos: Disney.