

# VILLANOS

# AL DESCUBIERTO



Ariadna Anguita Julià

Escola Meritxell

# ÍNDICE

---

## Parte teórica

### Introducción

Motivos de la elección del tema.....	2	-
Objetivos.....	2/3	-
Elección del título e Hipótesis del trabajo.....	3	-

### 1. Metodología e incidencias

1.1 Encuesta.....	4	-
1.2 Guion.....	4/5	-
1.3 La elección de los títulos.....	5	-
1.4 Visita a la Exposición de Pixar.....	6	-
1.5 Texto de la creación de un villano.....	6	-
1.6 Dibujos.....	6	-

### 2. Walt Disney Pictures y Pixar Animation Studios

2.1.1 Los inicios de Walt Disney Pictures.....	7/8	-
2.1.2 La muerte de los fundadores de Walt Disney.....	8	-
2.2 El origen de Pixar Animation Studios y su despegue.....	8/9/10	-
2.3 La consolidación de Pixar y el nacimiento de una nueva era.....	10	-

### 3. El Villano

3.1 ¿Qué es un villano? .....	11	-
3.1.1 “Hacen cosas malas”.....	12	-
3.1.2 ¿Intencionalidad de hacer daño? .....	13	-
3.1.3 “Se oponen al protagonista”.....	14	-
3.2 El concepto de maldad.....	14/15/16	-
3.3 Conclusión” .....	16	-

## Parte Práctica

### 4. Los villanos de Disney y Pixar

Hades.....	17	-
Reina Grimhilde y Capitán Gafio.....	18	-
Profesor Ratigan y Úrsula.....	19	-
Madre Gothel y Hans.....	20	-
Cruella de Vil y Maléfica.....	21	-

Gastón y Jafar.....	- 22 -
Clayton y Lady Tremaine.....	- 23 -
Frollo y Scar.....	- 24 -
Emperador Zurg y Randall.....	- 25 -
Hopper y Chef Skinner.....	- 26 -
Síndrome y AUTO.....	-27-
Charles Muntz y Lotso.....	- 28/29 -
<b>5. Comparación de los villanos</b>	
5.1 Personajes femeninos	
5.1.1 Personalidad.....	- 30 -
5.1.2 Aspecto.....	-30/31-
5.1.3 Objetivo.....	- 33/34-
5.1.4 Medios utilizados.....	-34/36/37-
5.1.5 Final.....	-37/38-
5.1.6 Observaciones.....	-38/39-
5.2 Personajes masculinos	
5.2.1 Personalidad.....	-40-
5.2.2 Aspecto.....	-41/42/43-
5.2.3 Objetivo.....	-43 -
5.2.4 Medios utilizados.....	- 44/45-
5.2.5 Final.....	- 45/46/47 -
<b>6. Comparación dibujos de los villanos</b>	
6.1 Aspecto.....	- 48/49/50 -
6.2 Final.....	- 50 -
<b>7. Conclusiones</b>	
7.1.....	- 51/52/53 -
7.2.....	- 53 -
7.3.....	- 53 -
<b>8. Webgrafía y Bibliografía.....</b>	<b>-54/55-</b>
<b>9. Glosario.....</b>	<b>-56/57 -</b>
<b>10. Anexos</b>	
Anexo A1.....	- 58/61 -
Anexo A2.....	-62/66 -
Anexo A3	(pendrive)

## ∞ INTRODUCCIÓN ∞

### MOTIVOS DE LA ELECCIÓN DEL TEMA

Decidí hacer este trabajo porque desde pequeña he sido una fan de las series y películas de animación. En mi memoria queda grabado el recuerdo de la enorme estantería del salón llena de VHS y los primeros DVD de los clásicos de Walt Disney y de cómo los primeros largometrajes de Pixar se hacían un hueco.

También porque he vivido momentos inolvidables con cada una de sus historias: he reído, he llorado, me he llevado un cojín a la cara en más de una ocasión...Y aún sigo pegando saltos de emoción delante del televisor a mis 17 años.

¿Pero por qué los villanos?

Pues la razón principal por la que los elegí fue porque me atraen más los personajes oscuros que el resto. Suelo recordar una película más por su villano (o villanos) que por su/s protagonista/s.

### OBJETIVOS

Cuando escogí el tema del trabajo me propuse hacerlo lo más entretenido posible, ya que no quería agobiarme en exceso ni aburrirme mucho mientras lo hiciera.

Sabía que si alguna de esas dos cosas -o ambas- me sucedían, la ilusión inicial mermaría y terminaría escribiendo forzada y a desgana.

Amo la escritura, por lo que llegar a este extremo no me parecía la manera adecuada para plantearme ningún proyecto.

Me propuse este trabajo como una forma de saciar mi enorme curiosidad sobre el mundo de los dibujos animados, pues considero que estos son una parte muy importante de mi infancia y también parte de mi

adolescencia. Pienso que aunque pase el tiempo, mi pasión por estos filmes jamás desaparecerá.

También me lo planteé como un reto personal: ¿podré encontrar algo que me sorprenda, algo inesperado en que no me he detenido a pensar o tan siquiera me he fijado?

¿Seré capaz de indagar en las tramas de las historias de los grandes del cine de animación?

## **ELECCIÓN DEL TÍTULO**

Antes de escoger definitivamente el título de este trabajo quería que fuera sencillo, corto y directo; que diera una idea de lo que se trataría a lo largo de las páginas.

## **HIPÓTESIS DEL TRABAJO**

Cuando elegí el trabajo me pregunté si era percepción mía o realmente podía ser que los villanos de Disney y Pixar tengan todos algo en común. A causa de ello, decidí que mis hipótesis de este trabajo serían:

- Los villanos de Disney y Pixar siguen un patrón.
- Este patrón consiste en que presentan características muy semejantes entre ellos: en su personalidad; su objetivo y métodos que utilizan para lograrlo; su aspecto físico, etc.

## **1. METODOLOGÍA DEL TRABAJO E INCIDENCIAS**

En un principio, para realizar este trabajo me propuse utilizar diversas herramientas que me permitieran desarrollarlo al máximo, lo que para mí sería trabajar en un ámbito teórico y, a su vez, en la práctica.

Con esa idea fija, decidí emprender mi viaje por el mundo de los dibujos animados de Disney y Pixar.

### **1.1 Encuesta** (110 encuestados) (Anexo A1)

Al inicio del trabajo, tuve algunas dudas acerca de cómo iba a plantearlo. ¿Qué era importante tener presente y qué no lo era tanto? Dándole vueltas y más vueltas al asunto, al final, me propuse elaborar una encuesta.

Su finalidad era para facilitar el hacerme a la idea del conocimiento general acerca de Disney y Pixar: sus películas, sus personajes -héroes o villanos-; así como para poder desarrollar una parte teórica basada en la concepción del villano y la maldad. También me sirvió para observar en qué características se presta más atención, y así poder empezar a trabajar a los villanos.

En esta parte no me encontré con muchas dificultades más allá de una confusión bastante numerosa en la pregunta 5. Ésta consistía en escoger una casilla de cada una de las tres filas -numeradas del 1 al 3- y marcarla con una X. No obstante, el error más frecuente ha sido marcar dos casillas de la misma fila.

### **1.2 Guion**<sup>1</sup> (anexo A2)

Tenía muy claro desde el inicio que comparar a los personajes no sería tarea fácil, así que creé un guion estructurado para ayudarme (que también figura como anexo).

---

<sup>1</sup> Guion o guión ambas opciones aceptadas

El guion se dividió en seis partes: personalidad, apariencia, colores, objetivo, métodos y su final.

Uno de los mayores problemas de este trabajo se me planteó aquí. Para realizar la sección de la personalidad quise entrevistarme con un psicólogo para que me introdujera en este mundo, para mí desconocido. Esto significó darme cuenta de que mi percepción de un personaje podía ser -y seguramente sería- diferente a la de otras personas. Esto es debido a que cada individuo vive sus propias experiencias y se forma sus ideas; por lo tanto, esto podía terminar siendo un trabajo plenamente subjetivo.

Una manera de solventarlo sería pasar el guión a otra gente, no obstante, eso requeriría haber visto las filmaciones de Disney y Pixar recientemente; las dificultades y el tiempo que esto requería, me hicieron imposible escoger este camino.

Entonces decidí que sólo llenaría la sección de la personalidad si el personaje en cuestión hacía o intentaba una acción cualificada como tal en términos psicológicos (una de las razones por las que al final hay un glosario).

### **1.3 La elección de los títulos** (23 películas)

Los problemas para escoger las películas de Pixar fueron relativamente pocos comparados a la extensión total de los filmes de la compañía Disney; con los que tuve que realizar más de tres trías eliminatorias, y al final me centré en analizar sólo los protagonizados por dibujos animados.

No hay ningún título trabajado que no hubiera visto jamás, básicamente por la enorme y larga lista de películas que he disfrutado con mi familia, pero sí los hay que podría hacer una década que no veía.

#### **1.4 Visita a la Exposición de los 25 años de Pixar**

Nada más empezar el trabajo, fui a la exposición de los 25 años de Pixar en el CosmoCaixa de Barcelona, y esperaba encontrar material con el que poder trabajar. La experiencia fue increíblemente inolvidable pero, más allá de las conferencias que se daban, la exposición en sí no me proporcionó demasiado con qué ponerme manos a la obra, tan sólo un maravilloso recorrido por las obras del estudio y, a su vez, por mi infancia.

#### **1.5 Texto para la creación de un villano de una película infantil** (Anexo A3)

Aunque en un principio tuve mis dudas, al final me lancé directa a realizar este proyecto.

Lo cierto es que lo que más me echaba hacia atrás era que no me considero hábil para dibujar, es decir, que mi capacidad es bastante limitada, por lo que no me atraía mucho la idea.

Entonces, a base de insistir, me sugirieron sólo escribir el trasfondo del personaje y dejar que otros lo dibujaran y colorearan por mí. Poco después añadí el hecho de que se inventaran el desenlace de la historia. De esta manera podría compararlos no sólo en aspecto físico, también por su final.

#### **1.6 Dibujos** (Anexo 4)

El mayor problema que esta parte me ha ocasionado ha sido que he tenido la impresión de que algunos sujetos ni se habían tomado la molestia de leerse la historia, por lo que no sabía si tenerles en cuenta su dibujo o no.

Otra gran dificultad ha sido el número de dibujos, ya que en un primer momento pensé en una cifra inferior a los diez ejemplares y han terminado siendo 58. Lo cierto es que me he visto algo desbordada por la cantidad de ejemplares para comparar.

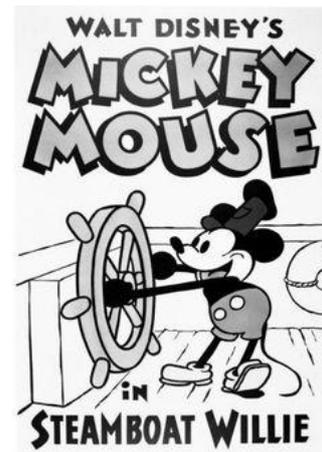
## 2. WALT DISNEY PICTURES Y PIXAR ANIMATION STUDIOS

### 2. 1. 1 Los inicios de Walt Disney Pictures

En el año 1923, después de que su empresa Laugh-O-Gram Films se declarara en bancarota y recibiera una oferta de *M. J. Winkler Pictures* para producir *Alice Comedies*, Walt Disney viajó a Los Angeles y, junto a su hermano Roy, fundó *The Disney Brothes Studio*. Tres años después, el nombre de la compañía cambió a *Walt Disney Studio*.

Tras *Alice Comedies*, Disney -junto a Ub Iwerks- creó su primer personaje de dibujos animados, *Oswald the Lucky Rabbit*, cuya serie *Trolley Troubles* fue distribuida por *Universal Pictures*. Sin embargo, después de que Disney estrenara el 26º corto de Oswald, perdió los derechos sobre el mismo.

Ya en 1928, Disney creó un personaje con apariencia de ratón llamado Mortimer Mouse, aunque un tiempo después su nombre cambió a Mickey Mouse. La primera película con sonido de Disney, *Steamboat Willie*, fue protagonizada por dicho ratón. Durante los años siguientes, se fueron produciendo más episodios de Mickey Mouse con otros personajes, entre ellos, Minnie Mouse.



No fue hasta 1932 que los hermanos firmaron un contrato con *Technicolor*® para producir dibujos animados en color. El primero en realizarse fue *Flowers and Trees*, que obtuvo un *Premio de la Academia*<sup>2</sup>. En 1935, Disney realizó el primer episodio de Mickey en color. Dos años después, estrenó *Blancanieves y los siete enanitos*. A finales de 1940, *Fantasia* hizo su aparición en pantalla.

Cuando Estados Unidos entró en la Segunda Guerra Mundial, la compañía del ratón tuvo que realizar propaganda para el gobierno; incluso el Pato Donald apareció en los cortos publicitarios.

---

<sup>2</sup> Más conocido como Oscar, premio considerado el máximo honor en el cine

Terminada ya la guerra, Disney realizó *La Cenicienta*, *Alicia en el País de las Maravillas* y *Peter Pan* entre otras películas *life-action*<sup>3</sup>. Finalizado el contrato con la distribuidora, tuvo lugar el nacimiento de *Buena Vista Distribution*, aún encargada de la distribución de los productos Disney a día de hoy.

### 2. 1. 2 La muerte de los fundadores de Walt Disney

Casi entrados los 60s, Disney produjo un gran número de películas animadas, entre ellas, *La Dama y el Vagabundo*, *La Bella Durmiente* y *101 Dálmatas*. Pero la película que obtuvo mayor éxito fue la adaptación musical de *Mary Poppins*, que ganó 5 Premios de la Academia.



En Diciembre de 1966, Walt Disney murió y su hermano Roy le sustituyó en el cargo como presidente de la compañía. Durante ese período, se realizó *El Libro de la Selva* y *Los Aristogatos*, entre otras producciones. En 1971, Roy Disney falleció.

### 2. 2 El origen de Pixar Animation Studios y su despegue

En el año 1979, tras el éxito de *Star Wars*, el director y productor, George Lucas, creó una división informática dentro de su empresa, *Lucasfilm*, para que ésta desarrollara un sistema digital de vídeo, audio y un sistema de impresión y escáner láser para mejorar las tecnologías de composición óptica disponibles en esa época. Este proyecto surgió del temor de Lucas de que estas tecnologías cada vez se harían más incompatibles con la visión que tenía para el resto de la saga galáctica. Así que Lucas contrató a Ed Catmull con la intención de llevar a cabo su innovador proyecto.

Sin embargo, lo que Catmull y su equipo ambicionaban no era exactamente la finalidad por la que la División Informática fue creada -resolver retos técnicos y crear herramientas-; si no que ellos creían aspirar a algo más, a hacer películas de animación completamente por ordenador. Los éxitos de la División, la unión

---

<sup>3</sup> Protagonizado por actores de carne y hueso, no dibujos animados

de John Lasseter al grupo, en 1983, su ascendente reputación y los recientes traslados de proyectos propios a otras divisiones, hicieron que el equipo decidiera buscar inversores para poder separarse de *Lucasfilm* y formar una nueva compañía, Pixar. Por su parte, George Lucas les facilitó la separación, pero, en ese momento, el proyecto no era lo suficientemente viable.

Pese a ello, en 1986, Steve Jobs compró Pixar a Lucas por cerca de cinco millones de dólares e invirtió en ella otros cinco. Ese mismo año, se realiza el cortometraje *Luxo Jr.*, la primera película de animación tridimensional hecha por ordenador.



Uno de los primeros productos que elaboró la compañía fue el *RenderMan*<sup>4</sup>, el cual sería su futura fuente de ingresos. Disney fue la segunda, ya que Pixar se unió a su equipo técnico para desarrollar un sistema de *software*, llamado CAPS, con el que agilizarían la animación y las posibilidades de sus efectos especiales. Un ejemplo es la escena del baile en la película *La bella y la bestia*.

A principios de los noventa, Disney y Pixar firmaron un acuerdo para hacer tres películas. El contrato establecía que Pixar se encargaría de la producción de las películas y que Disney los financiaría y distribuiría. Sin embargo, Disney se quedaba con los derechos de los largometrajes y el *merchandise*, lo que le permitía decidir hacer secuelas, *remakes*, *spin-off*...

Pixar triunfó con el estreno de *Toy Story* (John Lasseter, 1995), la primera película animada íntegramente por ordenador, pero las cuentas de Pixar eran alarmantes, ya que el acuerdo con Disney les daba un importe muy menor de la recaudación, insuficiente para hacer frente a los costos de la producción.

---

<sup>4</sup> Pixar's RenderMan® Software i API (Interfaz de Programación de Aplicaciones) desarrollado por Pixar

Por ello, Steve Jobs decidió vender parte de las acciones que poseía de Pixar y consiguió recaudar 132 millones de dólares en tan sólo una semana.

El ejecutivo de Pixar trató de renegociar el acuerdo con Disney, pero su máxima autoridad se negó rotundamente. Ahora bien, dos años después, Disney y Pixar alcanzaron un nuevo acuerdo para repartirse equitativamente los beneficios -a partes iguales-. Asimismo, el número de largometrajes acordados inicialmente se amplió a de tres a cinco.

### **2. 3 La consolidación de Pixar y el nacimiento de una nueva era**

Tras *Bichos* (1998), *Toy Story 2* (1999), *Monstruos S. A.* (2001) y *Buscando a Nemo* (2003) Pixar decidió empezar una nueva etapa con el deseo de renovarse, lo que significó la búsqueda y superación de nuevos retos. Algo que puede observarse en *Los Increíbles*, su producción más larga y complicada hasta el momento, ya que todos sus personajes eran humanos y tenían que reproducir elementos como el fuego, el movimiento del pelo en el agua, explosiones, etc.

*Cars* era la última película que contemplaba el acuerdo con Disney y las conversaciones acerca de un nuevo contrato entre ambas empresas no fructificaban. Como consecuencia, en 2007, Pixar produjo como compañía independiente el film *Ratatouille*. Sin embargo, tras la renovación de máximo ejecutivo de Disney, se retomaron las negociaciones. El resultado conseguido fue la compra de Pixar por parte de Disney por unos 7.400 millones de dólares.

El lanzamiento de *Ratatouille* coincidió con el inicio de la nueva era de Pixar formando parte de Disney. A esta película le han seguido: *Wall-e* (2008); *Up* (2009); *Toy Story 3* (2010); *Cars 2* (2011); *Brave* (2012); *Monstruos University* (2013), y la reciente *Inside Out* (2015) entre otras.

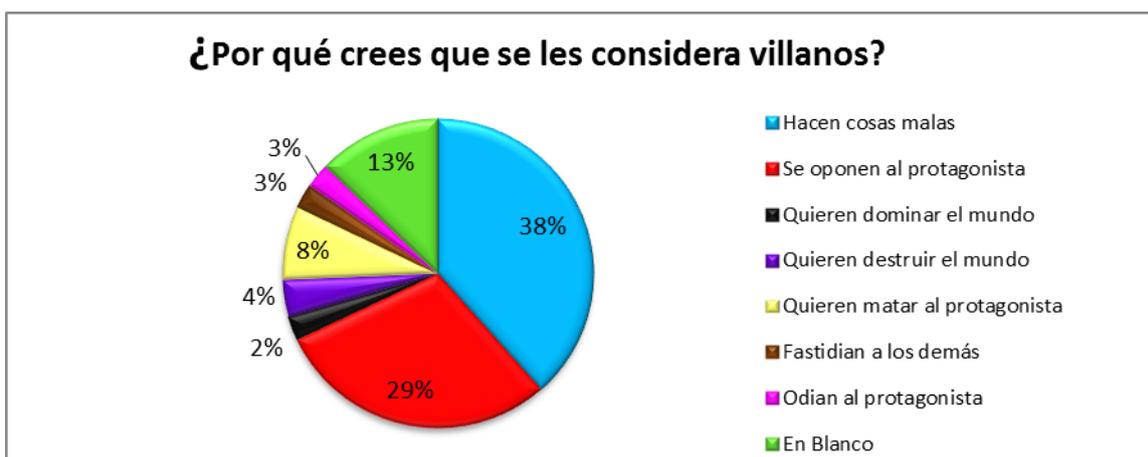


### 3. EL VILLANO

En la mayoría de las narraciones literarias, así como en las cinematográficas, podemos encontrar un personaje -o grupo de personajes- que interviene en la historia al que denominamos villano. Pero, ¿qué nos lleva a identificarlo como tal?

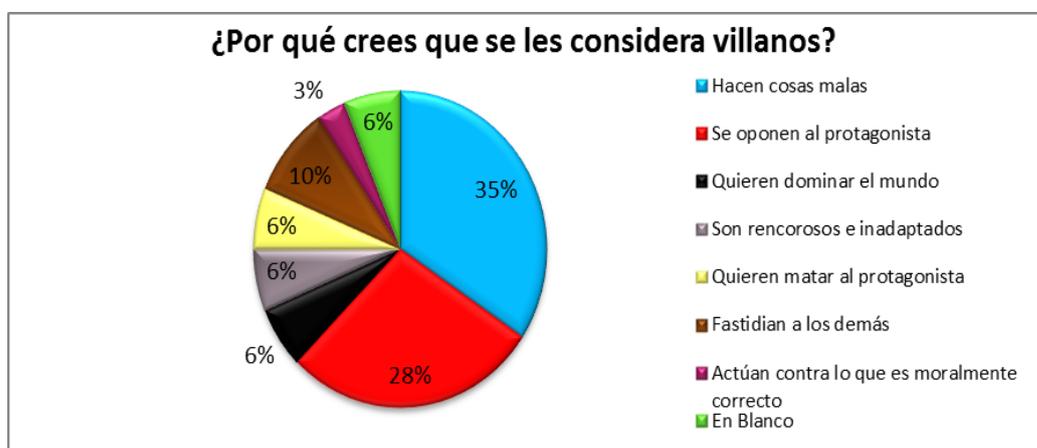
#### 3.1 ¿Qué es un villano?

Antiguamente, esta palabra denominaba inicialmente a los habitantes de las villas, poblaciones alejadas de los núcleos urbanos. Éstos eran considerados personas incultas, desagradables y, en general, incivilizadas -capaces de cometer actos viles, amorales o perversos<sup>5</sup>-. Sin embargo, ¿actualmente



seguimos atribuyéndoles esa connotación negativa?

*Individuos encuestados de 7 a 14 años (arriba), de entre 15 y 17 años (abajo)*



<sup>5</sup> Que actúa con crueldad por placer

Como puede observarse, las respuestas con mayor porcentaje obtenido son “hacen cosas malas” y “se oponen al protagonista”. Ambos hacen referencia a acciones reprochables que realizan los personajes a lo largo de la historia. El resto de ellas, en su mayoría, también describen una acción. Por lo tanto, extraigo -de los resultados- que un villano lo es, mayoritariamente, por sus actos.

Entonces, ¿el hecho de realizar malas acciones te convierte en el malo?

### 3.1.1 “Hacen cosas malas”

¿Realmente son villanos todos los que hacen cosas malas?

Desde mi punto de vista no es así.

La joven Mulán -personaje principal de la película homónima-, se escapa de casa, deshonorando a su familia, y se une al ejército fingiendo ser un hombre, siendo esta última decisión un incumplimiento de la ley china, castigada con la pena capital.

Woody, el vaquero de juguete de *Toy Story*, en su primera entrega, intenta deshacerse de Buzz Lightyear en varias ocasiones y miente a los demás juguetes tras lograrlo una vez.

Elsa, la reina del hielo de *Frozen*, congela a su hermana viva y causa una ola de frío devastadora que casi sume al reino en un invierno eterno.



Bob Parr, también conocido como “Mr Increíble”, engaña a toda su familia durante meses y miente a su esposa, la cual acaba creyendo que su marido le es infiel con otra mujer.

Flynn, el joven ladrón de la película *Enredados*, traiciona a sus dos cómplices después de haber realizado un robo con éxito, llevándose consigo el valioso botín.

Pero aun haber cometido tales acciones, los cinco no son considerados los villanos de sus respectivas películas.

### 3.1.2 ¿Intencionalidad de hacer daño?

Tanto el “hacer cosas malas” como “oponerse al protagonista” -los resultados con mayor porcentaje- son, de hecho, dos conceptos muy generales, dado que el primero puede ser uno muy complicado de definir ya que por sí mismo no muestra si se han cometido actos nocivos intencionadamente o han sido accidentales. Con el segundo, no obstante, podemos entender que hay voluntad de contrariar al protagonista, obstaculizarlo o molestarle en cualquier momento.

Asimismo, la mayoría de las otras respuestas también indican acciones con un expreso deseo o voluntad de llevarse a cabo y que, de algún modo, perjudican a alguien. Dicho esto, ¿es el villano aquel malvado que intencionadamente decide causar daño?

Para contestar la pregunta tomaré como ejemplo los personajes y las situaciones que antes he mencionado.

Con Mulán y Woody, la intencionalidad es clara en ambos casos, sin embargo, ella rompe la ley para salvarle la vida a su padre, el único hombre de la casa, mientras que Woody lo hace por motivos puramente egoístas, al aterrarle la idea de que Andy le abandone para jugar con Buzz.

En el caso de Elsa, al principio, ésta actúa presa del pánico y la desesperación, lo que le dificulta poder controlar sus poderes y causa que se le descontrolen de vez en cuando.

Después de ser despedido, Bob decide no decir la verdad para no preocupar excesivamente a su familia, además de querer recuperar la autoestima que había perdido.

Flynn Rider abandona a sus cómplices cuando ve la oportunidad de hacerse con el botín y no tener que compartirlo.

Tanto Woody como Flynn sabían que con sus acciones perjudicaban a alguien. Y ninguno de ambos es el villano en su película. Por lo tanto, cometer malas acciones no convierte a un personaje en el malo de la historia siempre.

### **3.1.3 “Se oponen al protagonista”**

Así pues, si con actuar de forma dudosa no implica necesariamente ser un villano, debe haber otros factores que den a entender que les corresponde ese papel.

Cuando alguien se opone a otra persona significa que está obstaculizando a esta última, llevándole la contraria, impidiéndole avanzar o incluso intentando matarlo, apenas dejándole margen para poder actuar. De hecho, los personajes que representan a la oposición a la que se enfrentan los protagonistas reciben el nombre de antagonistas.

Pero pese a que la figura del antagonista suele relacionarse con la maldad, esto depende del punto de vista que nos sean relatados los sucesos en la historia, puesto que el personaje principal de una obra no tiene que ser necesariamente el héroe de la misma; en otras palabras, dado que son figuras contrarias entre sí, podemos encontrar historias narradas desde la visión del malo cuyo antagonista es el héroe.

### **3.2 El concepto de maldad**

En la ficción y en contextos religiosos, la humanidad ha asociado el concepto de maldad a poderes sobrenaturales y a criaturas cuya naturaleza no tiene una explicación científica -tales como los hombres lobo, las brujas, los vampiros, las sirenas, etc-. Seres mágicos considerados diabólicos, relacionados comúnmente con la figura del mal, Satanás, Lucifer, etc.

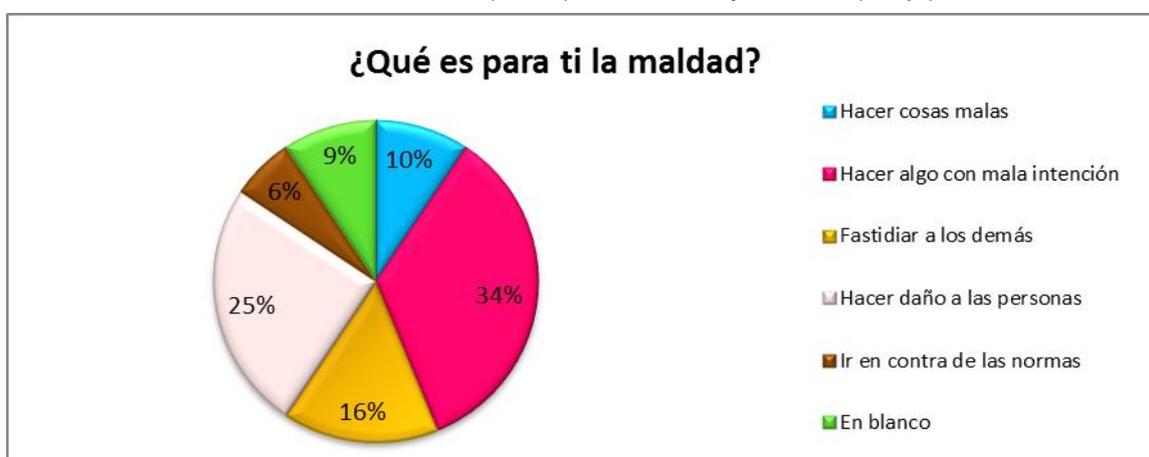
Como detalle que debe apreciarse, estas criaturas están ligadas a episodios nocturnos o a situaciones de difícil visibilidad donde se producen sucesos muy desagradables. Las sirenas, por ejemplo, criaturas mitológicas que atraían a los marineros con su belleza y su melosa voz para después ahogarles.

De hecho, el filósofo Philip Cole defiende que este término se utiliza cuando carecemos de una completa explicación de una determinada acción, es decir, por ejemplo, cuando no se nos proporcionan más que una sola versión de lo ocurrido, pudiendo omitir parcialmente o en su totalidad los motivos o las causas que han llevado a alguien a actuar.

Pero, generalmente, ¿a qué nos referimos cuando hablamos de maldad?



Individuos encuestados de 7 a 14 años (arriba), de entre 15 y 17 años (abajo)



Los resultados obtenidos muestran que, mayoritariamente, llamamos maldad a las acciones -o modos de comportamiento- que afectan negativamente a las personas de nuestro alrededor, pudiendo causarles desgracias. Sin embargo, la que ha sido más utilizada es la que indica no sólo intención de hacerse, si no de cometerse con la finalidad de dañar o molestar.

Hillel Steiner<sup>6</sup> cree que la maldad consiste en que la persona experimente placer mientras causa daño. Pero, ¿y si detrás de una mala acción hay otro objetivo? ¿Y si lo que uno busca no es hacer daño por diversión, si no por meros intereses económicos? ¿Acaso beneficiarse con las desgracias de los demás no es algo malo?

<sup>6</sup> Filósofo-político canadiense y Emérito Profesor de Filosofía Política de la Universidad de Manchester

Actuar de forma egoísta, sea por placer o motivos económicos, entre otros, pueden considerarse maneras de actuar poco éticas<sup>7</sup> ya que priorizan un enriquecimiento o beneficio privado sin atender a los posibles efectos negativos que éstas pueden ocasionar.

Para Hannah Arendt, no obstante, la indiferencia también podría ser una forma de manifestarse la maldad, ya que permitiría que un acto reprochable e inhumano tuviera lugar sin atender a razones humanitarias o intentar detenerlas.

### **3.3 Conclusión**

De todo lo dicho anteriormente, concluyo que la maldad es la inclinación de hacer, permitir o intentar cualquier acto que provoque daño, dificultades - molestias- o desgracia a las personas. Es decir, la carencia total de bondad.

También concluyo que consideramos al villano el personaje que actúa con maldad en una historia; pero que esta característica no es una exclusividad, ya que incluso otros personajes no considerados como los malos de la película pueden cometer actos así.

---

<sup>7</sup> Comportamiento ético: actitud en la que prevalece el bien común por encima de los intereses individuales.

#### 4. LOS VILLANOS DE DISNEY Y PIXAR

Esta parte del trabajo consiste en la presentación de los personajes que más tarde serán comparados.

Está estructurada de la manera siguiente: en los primeros 15 personajes son los villanos de Disney y los demás pertenecen a Pixar. No siguen un orden cronológico y están colocados de la manera más estética que me ha sido posible para facilitar su lectura.

##### **Hades** *☞ El Dios Cínico ☞*

Hades utiliza su labia para manipular, con promesas falsas o con letra pequeña, a los mortales que acuden a él. Envidia la posición de su hermano Zeus en el Olimpo, así que trama ocupar su lugar y eliminar a todo aquél que pueda fastidiarlo. Cuando su sobrino Hércules nace, envía a dos de sus subordinados para matarlo, pero estos le engañan por miedo y sólo consiguen volverlo mortal. Tras varios intentos de asesinato fallidos, Hades usa el amor que siente Hércules



hacia Meg, una de sus víctimas mortales, para quitarle sus poderes y así poder enviar a los Titanes para acabar con Zeus y los demás Dioses del Olimpo. No obstante, Hades rompe su promesa cuando Meg es herida de muerte, lo que permite a Hércules salvar a su padre. Al final, Hércules viaja al inframundo para salvar a Meg y envía a Hades al río de las almas.

**Rasgos característicos:** impulsivo, creativo, extrovertido y falso

### **REINA GRIMHILDE** *☞ La Bruja Vanidosa ☞*

Madrastra de Blancanieves cuya obsesión por ser la más bella la lleva a ordenar la muerte de su joven hijastra y a entregarle su corazón en una caja a uno de sus sirvientes. Pero, tras descubrir su traición, la Reina recurre a las pociones mágicas. Su deseo de venganza la hace renunciar a su belleza para engañar a Blancanieves y así logra que muerda la manzana envenenada. A su vez, anhela que los enanitos, creyéndola muerta, la entierren viva. No obstante, tras envenenarla, un relámpago la hace caer por un precipicio.



**Rasgos característicos:** orgullosa, inflexible, creativa y manipuladora

### **CAPITÁN GARFIO** *☞ El Pirata Traumatizado ☞*

Después de que Peter Pan le cortara su mano izquierda y se la arrojara a un cocodrilo, al Capitán le siguió desgracia tras desgracia: centrado en vengarse de Pan, dejó de abordar navíos y, como consecuencia, parte de su tripulación se amotinó; además el reptil empezó a acecharlo día y noche. Y aunque se enfrenta cara a cara en un duelo con Pan, él mismo se ve indefenso contra el animal. Tras casi conseguir su ansiada venganza sobre Peter y los Niños Perdidos, se ve obligado a abandonar su barco y huir hacia el horizonte con el cocodrilo hambriento detrás.



**Rasgos característicos:** reflexivo, manipulador, amargado y creativo

### **PROFESOR RATIGAN** ❧ *La Rata Ambiciosa* ❧

Una mente retorcida que anhela convertirse en el rey de Inglaterra e imponer sus propias leyes a toda costa. Aunque se muestra orgulloso de sí mismo, mata a uno de sus subordinados por recordarle su condición de rata. Mantiene una relación de dependencia mutua con su archienemigo Basil -ambos centrados



en vencer al otro-. Furioso tras fracasar y verse superado por su rival, acepta su naturaleza de rata y trata de acabar con él una vez por todas. Desafortunadamente, muere al caer de las agujas del Big Ben.

**Rasgos característicos:** manipulador, intimidante, amargado y creativo

### **ÚRSULA** ❧ *La Bruja Usurpadora* ❧

Conocida como la Bruja del Mar, Úrsula impone condiciones excesivas a los desesperados que acuden a ella para hacer realidad sus sueños. Cuando Ariel está cerca de conseguir el beso de amor verdadero que la vuelva humana para siempre, Úrsula



decide entrometerse para evitarlo. Logra que Ariel no pueda cumplir con las exigencias del contrato y que el Rey Tritón, desesperado por salvarla, ocupe su lugar. Así se hace con el Tridente y el poder de controlar los mares. Pero al final es atravesada por un navío timoneado por el príncipe Eric.

**Rasgos característicos:** creativa, manipuladora, reflexiva y ambiciosa

### **Madre Gothel** ❧ *La Anciana Interesada* ❧

Mujer que encuentra la flor de la eterna juventud y pretende ocultarla para siempre. Pese a ello, sus poderes milagrosos terminan floreciendo en los cabellos de Rapunzel. A la cual rapta y encierra en una torre en lo más recóndito del bosque. Para retenerla allí, le miente sobre las intenciones de las personas del exterior -que resultan ser las suyas propias: beneficiarse en exclusiva de su poder-. Cuando ella la desobedece y se niega a



dar marcha atrás, la engaña y envía a Flynn a la horca. Encadena y amordaza a Rapunzel cuando descubre sus intenciones y apuñala a traición a Flynn cuando éste logra escapar y subir a la torre. Aun así, el joven ladrón consigue cortar la melena a Rapunzel, destruyendo la magia que la mantiene con vida.

**Rasgos característicos:** falsa, pragmática, solitaria y egoísta

### **HANS** ❧ *El Príncipe Rompecorazones* ❧

Decimotercer príncipe de las Islas del Sur, ninguneado por sus hermanos y tratado como invisible por tres de ellos. Nada más llegar a Arendell consigue cautivar a la princesa Anna y le propone matrimonio, petición que ella acepta encantada. Favorecido por las circunstancias, termina haciéndose querido por nobles y plebeyos. Tras descubrir que no necesita a su prometida con vida para hacerse con el reino, la abandona cuando ésta recurre a él y cree dejarla congelarse hasta morir. Pero cuando intenta matar a Elsa, Anna se interpone en la trayectoria de su espada e impide que logre alcanzarla. Al final, Anna le da un puñetazo y termina de regreso a sus islas natales con un cubo en la cabeza.



**Rasgos característicos:** ambicioso, egoísta, falso y manipulador

## **CRUELLA DE VIL** ❧ *La Loca Amante de las Pieles* ❧

Cruella está decidida a hacerse con una colección de abrigos de piel de dálmata hasta el punto en que después de que rehusaran vendérselos, envía a dos delincuentes -Gaspar y Horacio- para secuestrar a los cachorros y encerrarlos en su palacio junto a los otros dálmatas que ha comprado. Cuando la policía empieza a sospechar de ella se impacienta y les manda matarlos y despellejarlos. No obstante, los cachorros inician una odisea para regresar a Londres y ella los persigue por la carretera cometiendo temeridades al volante hasta que Horacio y Gaspar la embisten.



**Rasgos característicos:** intimidante, pragmática, impulsiva y orgullosa

## **MALÉFICA** ❧ *La Bruja Orgullosa* ❧

Llamada la Emperatriz del Mal por las hadas, Maléfica decide vengarse por no haber sido invitada a una fiesta en honor a la princesa Aurora -una celebración a la que habían asistido nobles y plebeyos-. Maldice a la pequeña con pincharse con la aguja de una rueda al cumplir los dieciséis y morir. Dieciséis años después, Maléfica consigue dar con el paradero de Aurora e hipnotizarla con sus poderes. Tras cumplirse la maldición, secuestra al príncipe Felipe -el único capaz de despertarla del profundo sueño-, y lo encierra en las mazmorras de su castillo. Entre carcajadas afirma que lo dejará marchar décadas después. No obstante, el príncipe escapa y se enfrenta a ella, atravesándola con una espada.



**Rasgos característicos:** reflexiva, solitaria, creativa e intimidante

**Gastón** *☞ El Cazador Superficial ☞*

No conforme con ser la envidia del pueblo, desea casarse con Bella, la muchacha más hermosa. No obstante, su carácter egocéntrico y basto propician que ésta le de calabazas. Airado por la humillación, planea forzarla a aceptar el matrimonio. Para ello, recurre al soborno para encerrar al padre de la joven en un psiquiátrico. Sin embargo, cuando Bella demuestra la existencia de la Bestia, salvando a su padre, Gasón descubre que está enamorada de esa Bestia y parte hacia el castillo del príncipe maldito para matarlo. Cuando Bestia y cazador pelean, Gastón lo apuñala a traición. Pese a ello, termina cayendo del tejado del castillo al vacío.



**Rasgos característicos:** fanfarrón, ambicioso, cobarde e inflexible

**Jafar** *☞ El Consejero Codicioso ☞*

Jafar anhela conseguir la lámpara del genio que le conceda su deseo de hacerse con el poder del Sultán. Engaña a Aladdín para que arriesgue su vida para obtenerla, pero el simio del joven ladrón se la arrebatata. Utiliza su posición cercana al Sultán para manipularlo y luego hipnotizarlo con el objetivo de casarse con su hija Jasmine para después matarlos a ambos. Jafar logra hacerse con el Genio de la lámpara, pero Aladdín se aprovecha de su debilidad -sus ansias de convertirse en el más poderoso- y lo engaña para que éste desee ser un genio y quede atrapado en el interior de una lámpara mágica.



**Rasgos característicos:** falso, amargado, creativo y ambicioso.

**Clayton** 🌀 *El Cazador Avaricioso* 🌀

En un principio, Clayton debe guiar a Jane y a su padre por la selva, no obstante, sus intenciones no son las de admirar a los gorilas, sino que codicia el dinero que puede obtener al venderlos. Conociendo los sentimientos de Tarzán hacia Jane, Clayton le persuade para que les lleve hasta los gorilas. Cuando Tarzán, Jane y su padre embarcan, son encerrados para que sus secuaces puedan cazar y enjaular a los gorilas. Clayton intenta matar a



Kerchak como venganza por haberlo atacado anteriormente. Aunque al final logra alcanzar mortalmente a Kerchak, Tarzán y él se enfrentan. Clayton queda enganchado a unas lianas y, al cortarlas imprudentemente, termina ahorcándose.

**Rasgos característicos:** pragmático, codicioso, impulsivo y egoísta.

**Lady Tremaine** 🌀 *La Viuda Perversa* 🌀

Tras morir el padre de Cenicienta, Lady Tremaine, celosa de las virtudes de su hijastra, la obligó a convertirse en la sirvienta en su propia casa. Pero no sólo a su servicio, sino también al de sus consentidas hijas a las que trata siempre de favorecer. Cuando las muchachas son invitadas a palacio, procura mantenerla demasiado ocupada para que no pueda asistir y permite que sus hijas le



destrocen el vestido a Cenicienta. Después del baile, la encierra en su habitación para que no pueda probarse el zapato de cristal y provoca que éste se rompa. Pero todo ello es en vano porque Cenicienta tenía el otro zapato.

**Rasgos característicos:** reflexiva, inestable, inflexible y falsa

**Frollo** *☞ El Juez Hipócrita ☞*

Un hombre incapaz de mostrar compasión alguna, que encarcela a todo aquél que le lleve la contraria, y persigue e incluso mata a los gitanos -a quienes considera chusma- o a quien él cree sospechoso de estar ayudándolos. Su deseo por la joven gitana Esmeralda alcanza la lujuria, ya que si lo rechaza, ella morirá en la hoguera. Para dar con ella, Frollo prende fuego a París y se enfrenta a la Iglesia al entrar sin permiso en la Catedral. Muere al caer de una de las gárgolas de Notre Dame hacia el fuego.



**Rasgos característicos:** inflexible, intimidante, solitario y amargado

**Scar** *☞ El Hermano Vengativo ☞*

Hermano de Mufasa, el Rey León, que conspira para conseguir su posición y dictaminar sus propias leyes. Para lograr su objetivo también planea asesinar al heredero del trono, su sobrino Simba. Comete fratricidio y manipula a Simba para que huya, haciéndole creer que todo ha sido culpa suya. Con Simba desterrado, Scar se convierte en rey y permite la entrada de las hienas, trayendo la desgracia al reino. Simba regresa para reclamar su legítimo lugar y Scar se ve superado por su fuerza física. Aún atacarle a traición, Simba lo derrota y le pide clemencia aludiendo que todo lo sucedido era culpa de las hienas. Al final, Scar muere atacado por las hienas a las que acababa de traicionar.

**Rasgos característicos:** manipulador, reflexivo, falso y solitario



### **Emperador Zurg** *☞ El Malévolo Emperador☞*

Anteriormente derrotado por Buzz Lightyear, Zurg planea hacerse con la “Unimente” y usar su poder para controlar la mente del Mando Estelar y así conquistar la galaxia de una vez por todas sin que nadie pueda impedirlo. Zurg admite, creyendo que ha conseguido matar a Buzz, que actúa por diversión y piensa que, con la muerte del guardián, ya no será tan emocionante. No obstante, Buzz sobrevive y junto a sus nuevos compañeros logra destruir los planes de Zurg. Éste se ve obligado a huir en una nave con sus secuaces a punto de colisionar con un asteroide.



**Rasgos característicos:** extrovertido, creativo, ambicioso e intimidante

### **Randall** *☞ La Lagartija Tramposa ☞*

Asustador profesional de Monstruos, S.A. con el don de la invisibilidad. En un principio, Randall quiere superar a Sullivan y batir el récord de puntos de la empresa, y para eso decide hacer trampas. Sin embargo, Mike y Sullivan descubren que Randall trama algo más: el extractor de gritos. Con esta máquina pretende obtener más energía de los gritos de los niños, aunque signifique tener que secuestrarlos. Tras haber desterrado a Mike y Sullivan con ayuda de su jefe - que le considera inferior a Sullivan-, Randall planea utilizar el extractor de gritos con Boo y luego matarla. Pero ambos protagonistas logran regresar a tiempo y salvar a Boo, engañándole para que atravesara una puerta y quedara atrapado.



**Rasgos característicos:** impulsivo, egoísta, amargado y creativo

### Hopper 🌀 *El Saltamontes Extorsionador* 🌀

El líder de los saltamontes que obliga a las hormigas a entregarle parte de la recolecta de comida. Sabe que las hormigas los superan en número por lo que pretende matar a su reina para dejar claro que él es quién manda y evitar cualquier rebelión. Pero también está decidido



a eliminar a todo aquél que le lleve la contraria -incluso entre los suyos-. Tras un intento fallido de asustar a los saltamones para que huyan, la hormiga Flick lo atrae hacia el nido de su enemigo natural, un pájaro. El ave lo atrapa y se lo da como comida a sus crías.

**Rasgos característicos:** intimidante, solitario, orgulloso y pragmático

### Chef Skinner 🌀 *El Cocinero Paranoico* 🌀

Después de la muerte de Gusteau, Skinner hereda la propiedad del restaurante y el negocio de la venta de comida rápida congelada que éste tenía. Por ello se niega a aceptar que el recién llegado Lingüini sea el hijo de Gusteau, es decir, su legítimo heredero. Por miedo a perder los beneficios de su actual posición, se obsesiona en ocultarlo. Entretanto, sospecha de la colaboración entre Lingüini y la rata cocinera Rémy. Una vez es desvelada la verdad de la herencia, Skinner es despedido. Pero aprovecha una pelea entre los dos protagonistas para secuestrar a Rémy y encerrarlo en una jaula para beneficiarse de su don para cocinar. Aunque, al final, la numerosa familia de la rata lo amordaza y encierra en el frigorífico del restaurante.



**Rasgos característicos:** impulsivo, falso, pragmático y egoísta

### Síndrome 🌀 *El Admirador Rencoroso* 🌀

Despreciado por su ídolo *Mr Increíble*, trama el asesinato de antiguos superhéroes para crear un gigantesco robot autodidacta al que sólo él pueda controlar. Intenta utilizarlo para provocar el caos y surgir como un nuevo súper sin súper poderes. Pero su propia creación lo supera y lo deja inconsciente. *Mr Increíble* y su familia se interponen y consiguen destruir al robot. Furioso tras haber fracasado, decide secuestrar al bebé de los Increíbles y convertirlo en su aprendiz. Sin embargo, el pequeño y él forcejean y el bebé cae a los brazos de su madre. Su capa termina enganchándose en el rotor de su avioneta y explota.



**Rasgos característicos:** ambicioso, creativo, reflexivo y egoísta

### AUTO 🌀 *La Máquina* 🌀

AUTO es el piloto automático de la nave Axiom, una máquina creada para obedecer y ejecutar órdenes. Pero, con el tiempo, la humanidad ha ido delegando en él cada vez más poder. Así es como AUTO ha conseguido tomar el control del Axiom y, en consecuencia, con el destino de la humanidad. AUTO intenta deshacerse de la planta para evitar que la nave vuelva a la Tierra, ya que recibió la orden de no regresar 700 años atrás. Pero Wall-e y EVA lo descubren a tiempo y logran recuperarla. Entonces el piloto automático decide eliminar a los robots rebeldes junto con la planta y encerrar al Capitán de la nave para que no se entrometa. Sin embargo, el Capitán forcejea con él y logra desconectarlo.



### **Charles Muntz** *☞ El Aventurero Extraviado ☞*

Célebre explorador que fue acusado de ser un farsante y que, para recuperar su honor y reputación, viajó a Suramérica decidido a capturar con vida a un extraño espécimen de ave. Pero éste se le escabulle siempre. Por otro lado, el aventurero ha asesinado a todo aquél que pasaba por allí por entrometerse en su camino, así lo intenta con el señor Fredricksen y Russell, enviando a su jauría de perros. Aunque consigue atrapar a Kevin, el extraño pájaro, y encerrarlo en su zepelín, el abuelo y Russell lo libera. Los persigue por el zepelín hasta



la casa del señor Fredricksen -que vuela gracias a los globos- y, al intentar saltar por la ventana, su pie queda enganchado a un par de globos insuficientes para aguantar su peso y a causa de eso cae desde gran altura.

**Rasgos característicos:** solitario, amargado, creativo e inflexible

### **Lotso** *☞ El Oso Maligno☞*

El juguete favorito que fue olvidado y después sustituido por otro idéntico a él. Lotso, por miedo a quedarse solo, obligó a sus compañeros a seguirle y, con un ejército de juguetes abandonados, estableció su régimen de terror en la guardería *Sunny Side*. Bajo la apariencia de osito suave, blandito y con olor a fresas, Lotso esconde sus perversas intenciones.



Utiliza su engañosa apariencia para manipular a los juguetes nuevos y no duda en tratar de deshacerse de todos los que se oponen a él. Resetea a Buzz para que éste trate a sus amigos como prisioneros. Woody desafía a Lotso y cuando casi escapan de Sunny Side, Lotso termina llevándoles al vertedero. Woody y

Buzz le salvan de terminar trinchado, pero él los traiciona y les deja caer a la incineradora. Al salir del vertedero, un basurero lo encuentra y lo engancha en la rejilla de su camión.

**Rasgos característicos:** manipulador, reflexivo, amargado y solitario

## 5. COMPARACIÓN VILLANOS DE DISNEY Y PIXAR

Esta parte del trabajo está estructurada en dos bloques: en el primero se encuentra la comparación entre los villanos de género femenino; y en el segundo, la de los personajes masculinos. Cada bloque está dividido en siete puntos, los seis primeros son los apartados de la guía (anexo A2) y el restante, algunas observaciones ajenas a la guía.

### 5.1 Personajes femeninos

Antes de empezar, creo que es mejor mencionar que los personajes a continuación son todos de la compañía del ratón. En otras palabras, esta parte se centrará en seis de las villanas de Disney.

#### 5.1.1 Personalidad

Walt Disney nos presenta unas mujeres de carácter ambicioso y egocéntrico que pretenden conseguir su objetivo caiga quien caiga. Más que ignorancia o indiferencia ante las repercusiones de sus acciones, son plenamente conscientes de ellas y hasta llegan a regocijarse del daño que han causado. Aunque no todas ellas exteriorizan sus pensamientos con la misma facilidad.

Son personajes reflexivos que además de pensar antes de actuar, suelen hacerlo de forma calmada, con la cabeza fría y los nervios de acero. No obstante, no todas ellas son así, Cruella tiende a actuar más impulsivamente que el resto.

Otra característica de estas mujeres sería que son propensas a sufrir ataques de furia (montar en cólera) cuando sucede algún imprevisto:

Maléfica empieza a lanzarle conjuros al príncipe Felipe tras descubrir que su plan para encerrarlo en las mazmorras ha fracasado. Al comprobar que ninguno es capaz de detenerlo, se transforma en dragón -abandona la seguridad de su castillo- y llega hasta él para matarlo.

Cuando Roger rehúsa con contundencia el cheque de dinero por los cachorros de dálmata, Cruella se siente ofendida y empieza a despotricar hacia la joven pareja y termina amenazándoles. También muestra su furia cuando Gaspar y

Horacio le comentan que han perdido a los cachorros. Su inestabilidad psíquica se muestra mientras persigue temerariamente a los cachorros con su vehículo.

Úrsula sufre uno de estos ataques cuando es incapaz de matar a Ariel y al príncipe aún tras hacerse con el tridente de Tritón.

Pero, contrariamente a ellas, aún verse afectada por un repentino cambio de planes, Gothel no se muestra tan alterada. Cuando Rapunzel se niega a acompañarla devuelta a la torre, Gothel deja de insistir y le da un consejo. Poco después, cuando Rapunzel la enfrenta al descubrir la verdad, Gothel se muestra calmada y segura de sí misma.

### 5.1.2 Aspecto

- **Altura y constitución:** todos los personajes femeninos aquí trabajados tienen una altura superior a la talla media. Y la mayoría de ellos son de constitución delgada.



Sin embargo, Úrsula es la única villana que presenta diferentes rasgos de constitución, sin mencionar sus tentáculos.

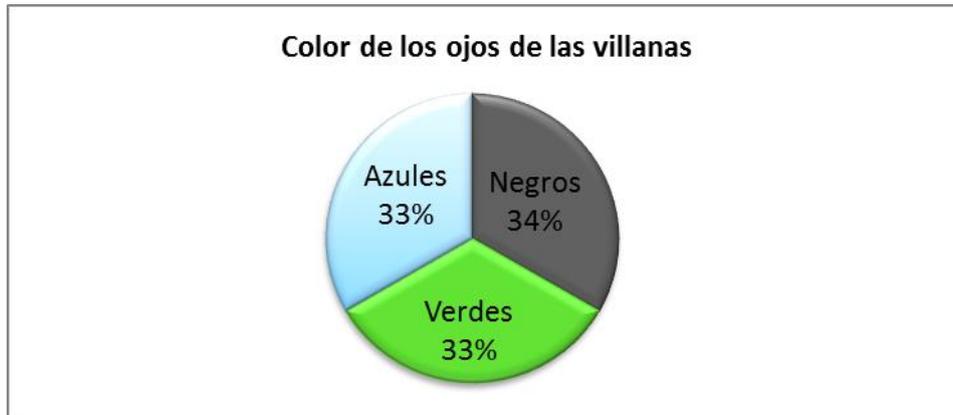


- **Fisionomía:** todas ellas presentan una o ambas características en referencia a su fisionomía: cara alargada y/o angulosa.

Es más, todas ellas llevan los párpados y labios pintados.



Con respecto al color de sus ojos, el resultado de la comparación entre los seis personajes ha sido el siguiente:



- **Color del Cabello:** tres tonalidades se repiten como color del pelo de las villanas de Disney:



Negro

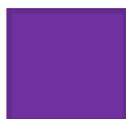


Gris Oscuro

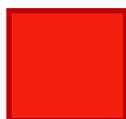


Blanco

- **Los colores de su ropa:** el vestuario de las villanas de Disney tiene algunos colores en común:



Púrpura/Morado



Rojo



Negro

### 5.1.3 Objetivo

Las villanas de Disney no comparten los mismos objetivos, aunque sus motivaciones son puramente egoístas, ya que su máxima preocupación es conseguir aquello que sólo las beneficia a ellas y a nadie más.

Más aún, hay dos elementos que se pueden encontrar en algunas de las tramas de las películas: los celos y la venganza.

- **Celos (rencor):**

La Reina Grimhilde está celosa de Blancanieves, sobre todo de su belleza y su bondad.

Las hijas de Lady Tremaine tienen envidia, entre otras cosas, de la belleza de su hermanastra Cenicienta.

- **Venganza:**

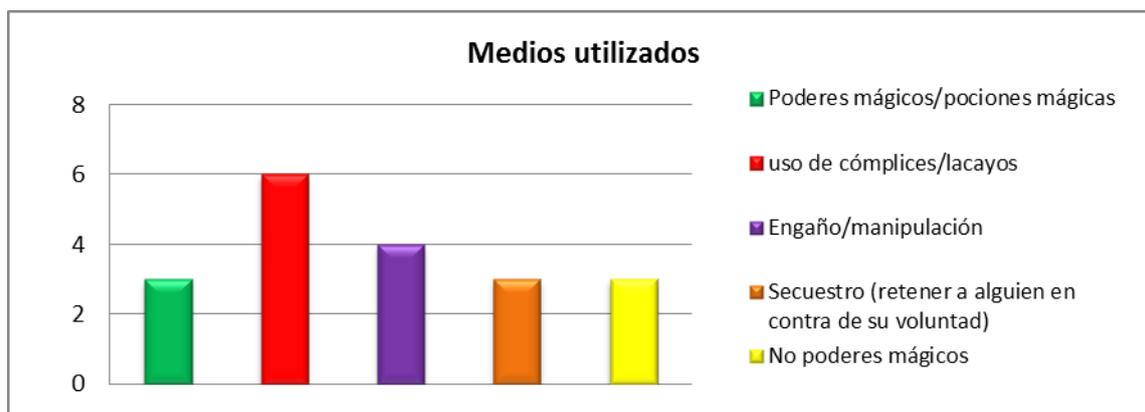
Maléfica no es invitada a una celebración y decide vengarse de todos los que sí asistieron maldiciendo a la joven princesa.

Más allá de querer un abrigo de pieles, Cruella busca vengarse de Roger y Anita por rechazar su oferta, hecho que la irrita mucho.

El objetivo principal de Úrsula es hacer que Tritón, el padre de Ariel, se retuerza de dolor, aseverando que busca vengarse de él por asuntos del pasado.

Gothel intenta deshacerse de Flynn ya que éste ha ayudado a Rapunzel a salir al mundo exterior y, en consiguiente, la vida de Rapunzel y la suya.

#### 5.1.4 Medios utilizados



- Del gráfico puede observarse que la mitad de ellas ha usado elementos mágicos -poderes o pociones- para llevar a cabo su plan, mientras que la otra mitad no los ha utilizado para hacerlo.

- También que cinco de ellas ha empleado el engaño o la manipulación en algún momento de la historia:

Úrsula usa la frustración de Ariel con su padre -por negarle la posibilidad de emerger en la superficie- para así manipularla y hacer que firme un contrato con ella que sabe que no va a poder cumplir.

Gothel miente a Rapunzel sobre el mundo exterior y las personas que habitan en él para destruir sus esperanzas de descubrir mundo.

Lady Tremaine le da falsas esperanzas a Cenicienta, le promete que podrá ir al baile real si acaba todas las tareas de la casa, pero de ninguna manera va a permitirselo.

Cruella dice no saber nada sobre los cachorros desaparecidos cuando Anita la llama y pregunta por ellos.

Grimhilde engaña a Blancanieves para que ésta muerda la manzana envenenada.

- Algo destacable es que todas ellas recurren, tarde o temprano, a personajes secundarios que están a su disposición y son enviados para realizar diferentes tareas:

Úrsula tiene dos anguilas eléctricas a las que envía para encontrar a Ariel y convencerla para que les siga hasta su guarida.



Lady Tremaine utiliza a sus hijas, Anastasia y Drizella, para romperle el vestido a Cenicienta y evitar que pueda ir al baile real.

Cruella envía a Gaspar y a Horacio a secuestrar a los cachorros dálmatas y les ordena matarlos.



Maléfica usa a sus sirvientes, pequeños monstruos de color verde, para buscar a Aurora y secuestrar al príncipe Felipe. Aparte de esto, Maléfica tiene un cuervo como mascota.

Grimhilde manda a uno de sus sirvientes, Humbert el Cazador, para matar a Blancanieves, aunque éste al final no lo hace. Al igual que Maléfica, disfruta de la compañía de un cuervo.



Gothel convence a los dos hermanos que Flynn había traicionado para recuperar a Rapunzel.



- En el transcurso de la historia ha habido tres villanas que han detenido en contra de su voluntad a alguno de los protagonistas de la misma: Cruella a los dálmatas en el Palacio de De Vil; Maléfica al príncipe Felipe en su castillo de la Montaña Prohibida. Y Gothel a Rapunzel en la torre escondida en lo más remoto del bosque.
- Otra similitud a destacar sería que también tres de ellas han recorrido a una transformación a lo largo de la historia:

Grimhilde se convierte en vieja para engañar más fácilmente a Blancanieves.

Úrsula se transforma en una humana llamada Vanessa.

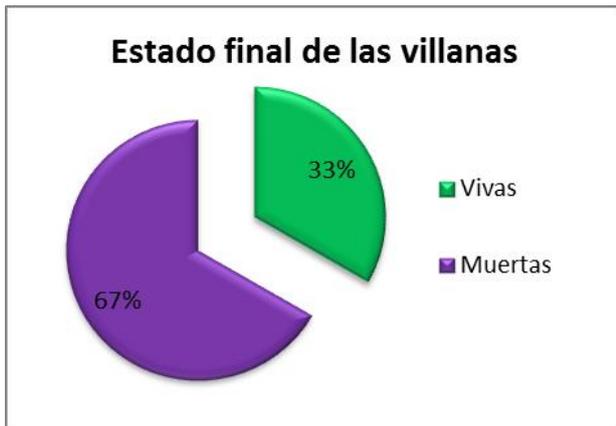
Maéfica acaba convertida en un dragón en su enfrentamiento con el príncipe Felipe.

### 5.1.5 Final

Algo en común entre todas las villanas de Disney es que al final del largometraje ninguna de ellas se ha salido con la suya, aunque esto no significa que ninguna de ellas haya logrado cumplir su objetivo, al menos, por un tiempo:

En la Bella Durmiente, Maléfica consigue que Aurora caiga en un sueño eterno. Exactamente lo mismo que consigue Grimhilde en Blancanieves y los Siete Enanitos cuando su hijastra muerde la manzana envenenada. Un dato a añadir sería que, en ambas filmaciones, los personajes que destruyen los efectos mágicos sobre las princesas son jóvenes príncipes enamorados.

Más allá de ser derrotadas, ¿terminan vivas o muertas al final de la historia?



<b>Nombre</b>	<b>Estado final</b>
Reina Grimhilde	Muerta
Lady Tremaine	Viva
Cruella de Vil	Viva
Maléfica	Muerta
Úrsula	Muerta
Madre Gothel	Muerta

Después de observar el gráfico, la respuesta a esta pregunta sería que, mayoritariamente, acaban muriendo al final de la filmación.

¿Y por qué razón terminan muriendo?

<b>Nombre</b>	<b>Causa de la muerte</b>
Maléfica	Muerte directa por la mano del héroe
Reina Grimhilde	Circunstancias externas
Úrsula	Muerte directa por la mano del héroe
Madre Gothel	Muerte directa por la mano del héroe

### 5.1.6 Observaciones

- Una de las características que me llaman más la atención de las villanas de este trabajo es que todas ellas se desenvuelven en una posición de poder en su día a día:

Lady Tremaine forma parte de la alta sociedad de la época en que transcurre la trama y ejerce su papel de madrastra, por lo que ocupa una posición de autoridad sobre Cenicienta. Grimhilde es Reina y también madrastra de Blancanieves. Gothel ocupa de la misma forma el papel de madrastra en Enredados.

Maléfica es mejor conocida como la Emperatriz del Mal, pero, sin ir más lejos, posee un castillo, lo que, a mi parecer, significa que pertenece a la nobleza. De

igual modo ocurre con Cruella, que se presenta como un personaje acostumbrado a los lujos -abrigos de pieles, coches lujosos, etc- y que tiene un palacio.

Úrsula no posee ningún título nobiliario, no obstante, es reconocida por muchos como la Bruja del Mar, lo que le otorga cierto prestigio.

- En todas las historias, cada villana tiene su propia “guarida del mal”, propiedad que se encuentra en lugares remotos, si no lejanos, y de aspecto tétrico.

Cruella posee un palacio, el Palacio de De Vil. Maléfica un castillo en la Montaña Prohibida. Úrsula tiene una cueva en las profundidades del océano. La Reina Grimhilde tiene su castillo, y Gothel la torre escondida en el bosque.

Lady Tremaine podría ser la excepción de todas ellas, sin embargo, en la casa señorial donde reside, su habitación siempre se encuentra a oscuras.

- Tras visualizar varias películas, pude ver que en algunas de ellas aparece, en mayor o menor medida, el Diablo.

En la película de Cenicienta, el gato de ojos verdes de Lady Tremaine se llama Lucifer<sup>8</sup>.

Cuando Úrsula está preparando el conjuro para concederle el deseo a Ariel, alude el nombre de Lucifer.

Los cuernos de Maléfica pueden representar los cuernos característicos del Diablo y los demonios.

Para finalizar, Cruella es llamada *La Mujer Demonio* por Roger, además, su apellido es “de Vil”, que sin respetar la pausa sería pronunciado como la palabra inglesa para Diablo, *Devil*.

---

<sup>8</sup> Uno de los múltiples nombres que hacen referencia al Diablo

## 5.2 Personajes masculinos

De los 17 personajes a continuación, nueve fueron creados por Disney y los ocho restantes por Pixar. En esta parte, a diferencia de la anterior, no hay apartado de observaciones.

### 5.2.1 Personalidad

Disney y Pixar nos presentan unos villanos de carácter ambicioso, orgulloso y egoísta que quieren conseguir su objetivo pese a quien le pese. Incluso si su meta significa infligir daño a alguien.

La mayoría de ellos son personajes reflexivos, es decir, que suelen pensar antes de actuar y lo hacen por algún motivo en concreto. Pero no todos tienen este rasgo de personalidad: Gastón, por ejemplo, es un personaje impulsivo pero en determinados momentos puede mostrar un poco de reflexión interior: cuando piensa en cómo podría hacer que Bella aceptara su propuesta de matrimonio. Otro ejemplo sería Hades, un Dios que se altera fácilmente y tiende a mostrar abiertamente sus emociones.

Pero algunos tienen la tendencia de sufrir ataques de ira, por ejemplo, cuando Ratigan se enfurece al oír a uno de sus subordinados llamarlo rata y pierde la compostura cuando Basil insiste en llamarlo rata de alcantarilla.

Clayton se desesperaba cada vez que Tarzán ignoraba sus preguntas sobre el nido de los gorilas.

Contrariamente a este hecho, algunos se mantienen con la cabeza bien fría a lo largo de la historia: Hans no estalla de furia en ningún momento; tampoco le ocurre esto a Lotso y a Scar.

Sin embargo, una característica muy común en la mayoría de los villanos sería su capacidad para mentir, son unos falsos. Actúan de una manera determinada según les conviene y tratan de manipular a los de su alrededor para hacer pasar la suya.

### 5.2.2 Aspecto

- **Altura y constitución:** la mayoría de los villanos tienen una altura superior a la del resto de personajes de sus respectivas películas y son de constitución delgada.



Aunque hay varias excepciones:

El chef Skinner es un personaje bajo. Lotso es un peluche por lo que está algo relleno.

Clayton, Gastón y Ratigan son altos y de constitución musculosa.

Scar es un león de constitución delicada y más bajo que Mufasa y Simba.

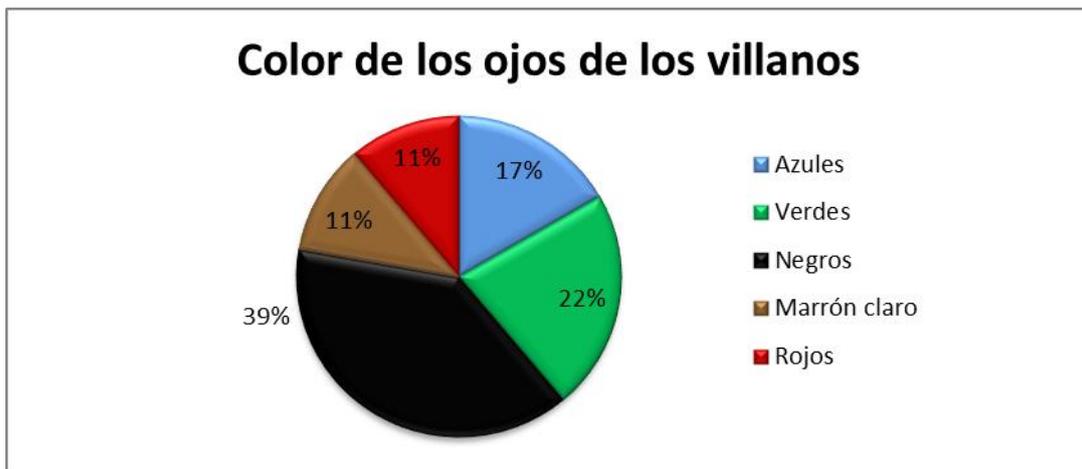
Síndrome tiene una constitución más rellena que la mayoría.



- **Fisionomía:** todos los villanos, a excepción de tres de ellos, tienen la cara alargada y/o angulosa.

Los que no cumplirían con esto serían Lotso, Randall y AUTO, los tres personajes de Pixar.

¿Y de qué color tienen los ojos?



- Color del cabello: puesto que algunos de los personajes carecen de pelo en la cabeza, o al menos, no se nos lo enseña, también se ha tenido en cuenta el color del bigote o de la barba.



El color más frecuente es el negro.

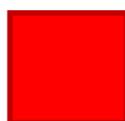
Dos de ellos son pelirrojos (Síndrome y Hans); Hades lo tiene azul; Muntz tiene el pelo blanco y Lotso lo tiene de color rosa.

AUTO, Randall y Hopper no tienen cabello.

- Los colores de su ropa: el vestuario de los villanos de Disney y Pixar tiene mayoritariamente los siguientes colores en común:



Negro



Rojo



Blanco

En algunos se pueden encontrar elementos amarillos/dorados, púrpuras o marrones oscuros.

Algunos personajes no usan ropa: AUTO por ser una máquina, Randall tiene escamas violetas, Hopper es un saltamontes marrón claro y Lotso un oso de peluche rosa oscuro.

### 5.2.3 Objetivo

La gran mayoría de los villanos desea obtener poder: convertirse en la máxima autoridad de un reino, país, etc. Pero ese poder en algunos casos es económico, como el de Skinner y Clayton. En otros es simple reconocimiento o fama, como el de Randall y Síndrome.

Por el contrario, Frollo ya es una de las máximas autoridades de la película.

En algunas de las filmaciones hay un elemento que se repite: el rencor.

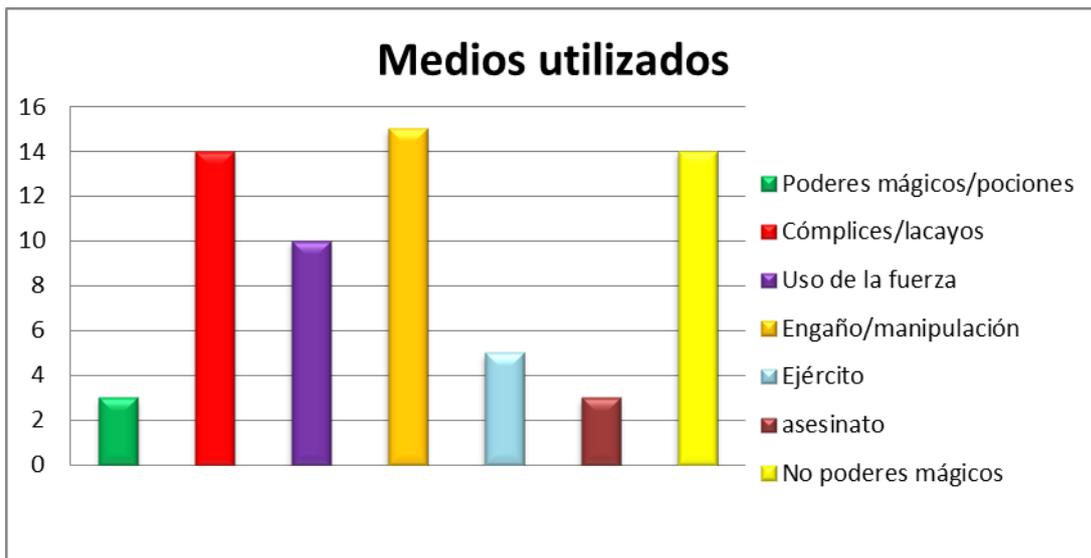
Hans pretende convertirse en el rey de algún reino debido a que sus hermanos mayores se mofaban de él.

Gastón es incapaz de entender ni de aceptar que Bella se haya enamorado de la Bestia y lo haya rechazado. Por eso decide forzarla e intenta matar a la Bestia.

Zurg reconoce que, además de querer dominar la galaxia, hace el mal por mera diversión.

Síndrome pretende vengarse de *Mr Increíble* por haberlo infravalorado de pequeño cuando era su fan.

## 5.2.4 Medios Utilizados



- Del gráfico puede observarse que la mayoría de los villanos no ha usado poderes mágicos, tan sólo tres de ellos lo han hecho.
- También que casi todos ellos han utilizado el engaño han intentado manipular a alguien durante el transcurso de la historia:

Jafar intentó engañar a Aladdín para que éste le consiguiera la Lámpara del Genio, ya que no quería arriesgarse a perder la vida.

Garfio manipuló a Campanilla -debido a sus celos hacia Wendy- para que le digiera donde se encontraba el escondite de Peter y los Niños Perdidos.

Skinner trata de esconder a toda costa que Lingüini es el hijo de Gusteau.

Zurg engaña a Buzz y le hace creer que su antiguo compañero está muerto, cuando en realidad trabaja para él.

Síndrome ofrece a los superhéroes la oportunidad de volver a usar sus poderes, siendo ésta una farsa para mejorar su robot.

- Algo también muy común es que los villanos recurren a personajes secundarios para que les asistan o hagan el trabajo por ellos. Algunos ejemplos de ello:

Garfio tiene a Smith y una tripulación de piratas.

Ratigan a Flidget -el murciélago pata de palo- y a sus seguidores.

Sin embargo, cinco de ellos tienen a su disposición un gran número de cómplices:

Charles Muntz tiene una jauría de perros que hablan y la utiliza para rastrear al ave rara.

Síndrome tiene lo que parece un ejército de seguidores, al igual que Zurg y Lotso. Y Hopper dispone de toda la colonia de saltamontes.

Aunque Frollo dispone de un ejército profesional, no considero que éste esté formado por adeptos a él.

- Al menos tres de ellos han asesinado a alguien para alcanzar su objetivo:

Síndrome crea una maquina *mata-súpers* que ha asesinado a un número escandaloso de superhéroes.

Charles Muntz ha asesinado a todo aquél que se encontraba por casualidad al creer que estaban ayudando al pájaro a esconderse.

Frollo ya al inicio de la película mata a la madre de Quasimodo y trata de deshacerse de él, pero además, pretende quemar a familias enteras bajo sospecha de estar ocultando a gitanos.

### 5.2.5 Final

Algo común entre todos los villanos tanto de Disney como de Pixar es que ninguno de los villanos se ha salido con la suya. Aunque algunos han estado muy cerca de conseguirlo:

Hans se queda muy cerca de matar a Elsa y de que Anna se congele viva.

Si Meg no hubiera resultado herida mortalmente, Hércules no hubiera podido enfrentarse a Hades ni a los Titanes.

Pero más allá de haber sido derrotados, ¿acaban vivos o muertos al final de la historia?



<b>Nombre</b>	<b>Estado final</b>
Garfio	Vivo
Ratigan	Muerto
Hans	Vivo
Jafar	Vivo
Gastón	Muerto
Clayton	Muerto
Hades	Vivo
Frollo	Muerto
Scar	Muerto
Zurg	Vivo
Randall	Vivo
Hopper	Muerto
Skinner	Vivo
Síndrome	Muerto
AUTO	Desactivado
Charles Muntz	Muerto
Lotso	Vivo

<b>Nombre</b>	<b>Causa de la muerte</b>
Ratigan	Circunstancias externas
Gastón	Muerte por sus propias acciones
Clayton	Muerte por sus propias acciones
Frollo	Circunstancias externas
Scar	Muerte por sus propias acciones
Hopper	Muerte por sus propias acciones
Síndrome	Circunstancias externas
AUTO	Desactivado por el Capitán
Charles Muntz	Circunstancias externas

Como muestra el diagrama de sectores, no hay una mayoría de malvados que terminen de una manera determinada, sino que casi tienen el mismo porcentaje los que viven como los que mueren.

Pero algo destacable es la causa de la muerte de los villanos: sólo uno de ellos “muere” a manos de uno de los protagonistas, AUTO. El resto o mueren debido a un acto que ellos mismos han provocado o son víctimas de circunstancias externas.

Para mostrar algunos ejemplos:

De circunstancias externas: Frollo queda colgando de una gárgola cuando se enfrentaba con Quasimodo, cuando intenta alcanzar otra gárgola, pero ésta escupe fuego, Frollo se suelta y cae al vacío.

Ratigan no se da cuenta de la hora que es ni de la posición de las agujas del Big Ben. Se hace en punto y la aguja más larga se pone completamente vertical, lo que le desequilibra y arroja hacia abajo.

De muertes provocadas por las propias acciones de los villanos:

Scar es asesinado por las hienas después de ser derrotado por Simba, la razón por la que esto ocurre es porque Scar las traiciona y culpa de lo sucedido: de la muerte de Mufasa, del intento de asesinato de Simba y las múltiples desgracias que han acontecido al reino desde que él se ha hecho con el poder.

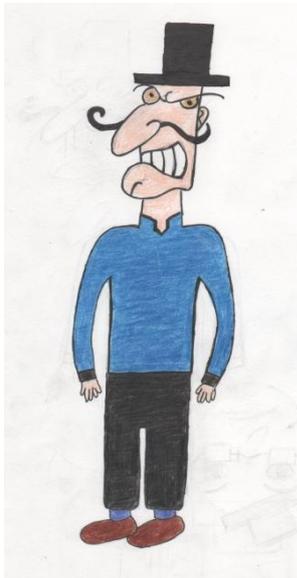
Hopper infravalora la inteligencia del protagonista, Flick, y lo persigue para matarlo, no obstante, Flick lo conduce al nido de un pájaro. Al final el pájaro atrapa a Hopper y se lo da como comida a sus crías.

## 6. COMPARACIÓN DE LOS DIBUJOS DE UN VILLANO

Esta comparación solo se centrará en mencionar las semejanzas en el aspecto de los dibujos y el final que le han dado a la historia propuesta<sup>9</sup>.

### 6.1 Aspecto

- La mayoría de los dibujos son de un personaje humano y predomina la delgadez, aunque también están los que son algo musculosos. Pero la mayoría de ellos presenta una cara alargada y/o angulosa. Además, todos los personajes con forma humana, a excepción de dos, tienen la piel clara.



- Los colores utilizados con más frecuencia han sido:



Azul



Negro



Púrpura/morado



Rojo

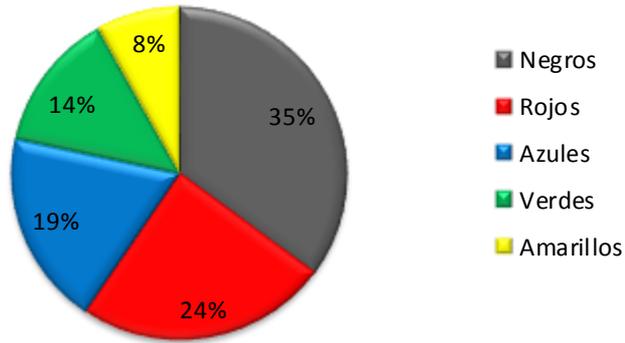


Marrón

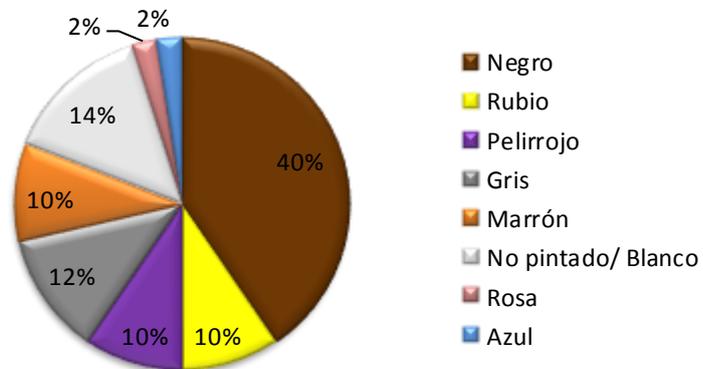
<sup>9</sup> Anexo A3, Creación de personaje de una película infantil



## El color de los ojos de los dibujos



## Color del cabello



- En lo que concierne al final elegido para la historia:



## **7. CONCLUSIONES**

Llegados a la parte final de este trabajo, mi intención es mostrar las ideas principales que he ido extrayendo a lo largo de casi un año de proyecto, asimismo, hablar de los resultados a los que llego; los aspectos que me hubieran gustado tratar, así como las anécdotas que me llevo de recuerdo para el resto de mi vida.

### **7.1 ¿Errores en las hipótesis?**

En un primer momento quise averiguar más sobre la figura del villano y la maldad. Aunque la verdad era que mi intención no era la de profundizar mucho en el tema, tan sólo me lo había planteado como una introducción al mundo de los villanos de dibujos animados. Tras realizar una encuesta y cuestionarme los resultados, llegué a pensar que sería incapaz de definir al villano, ya que me allí donde miraba me encontraba una contradicción tras otra.

De hecho, la primera conclusión que saqué fue que generalmente se piensa que el villano es aquel personaje que actúa con maldad, pero que esto no era del todo cierto ya que algunos héroes y princesas también cometían maldades.

Decidí que terminaría la definición de villano después de realizar las comparaciones entre ellos -ya que buscaba similitudes entre ellos, éstas me llevarían hasta al final-.

Mi primera hipótesis: los villanos de Disney y Pixar siguen un patrón.

Estaba convencida de que mi primera hipótesis era correcta y creí que lo justificaría la comparación entre los personajes.

Ahora bien, cuando intentaba demostrar la segunda hipótesis, me di cuenta de que quizá me estaba equivocando.

Si bien es cierto que he detectado muchas similitudes en todos ellos, también me he encontrado con lo contrario, dos ejemplos que me tumbaban la primera y segunda hipótesis al ser completamente distintos al resto: Úrsula y AUTO.

El piloto automático me dio muchos problemas tanto al intentar presentarlo como compararlo con los demás.

No todos siguen un patrón, ya había dado con dos excepciones nada más empezar.

Pero esto no me desanimó en absoluto, de hecho, al principio me había marcado como objetivo sorprenderme, tanto en positivo como en negativo. En mi opinión había sido un poco temprano para encontrarme en esta situación, pero seguí adelante. Pero pensé que quizá eran sólo dos casos aislados y partí de allí.

Tras realizar las comparaciones entre los villanos y las villanas pude ver que sí compartían similitudes, si bien no en todo, había varios elementos que compartía la mayoría de ellos.

La primera conclusión a la que he llegado es que los villanos actúan con maldad para beneficiarse a sí mismos y no se arrepienten de nada de lo que hacen.

La segunda es que tanto personajes femeninos como masculinos son ambiciosos, egoístas y orgullosos. Muchos usan el engaño o la manipulación para conseguir sus objetivos, usan la fuerza si les es necesario y recurren a segundos para que les hagan parte del trabajo.

Lo cierto es que esto último fue lo que más me sorprendió, pues pensaba que tenían cómplices, pero no esperaba que fueran tantos quienes los tuvieran.

También he podido observar que el color más frecuente en los personajes considerados villanos es el negro, tanto como color de ojos, cabello o vestuario.

Así pues, concluyo que los villanos de Disney y Pixar siguen un patrón, debido a sus similitudes, pero que eso no impide que haya excepciones, como en el caso de Úrsula o AUTO, que rompan algunas de las similitudes más comunes entre ellos.

## **7.2 Aspectos no tratados**

Quizá me hubiera gustado tratar el tema de la función del villano en la trama de las películas, ya que es también un aspecto de los villanos que me intriga. Esta vez, pero, no ha sido posible ya que al final me decidí por el dibujo del villano y aparté esta opción.

## **7.3 Objetivos cumplidos**

Por una parte sí y por otra no. Durante el transcurso de este año que ha durado el trabajo, en ningún momento me he aburrido, pero sí es cierto que me he visto forzada a escribir. La razón de por qué ha sucedido ha sido debido a que pasaba la idea de mi cabeza al papel, escribía los borradores, pero cuando debía ponerme a escribir al ordenador, desgraciadamente no podía dedicarle mucho tiempo, ya que me suelo marear delante del ordenador y siempre trato de estar el menos tiempo posible seguido.

También es verdad que pienso que aspiraba a más cuando terminé la comparación de los personajes masculinos. Curiosamente, la parte con la que más me he divertido ha sido la comparación de las villanas. Supongo que el hecho de ser pocas en comparación con los personajes masculinos ha sido la causa por la que pude dar más rienda suelta a mi imaginación, investigar y escribir más.

Aun así, ha sido un trabajo emocionante y con el que he podido recordar mis tiempos cuando estaba pegada al televisor y aquellos momentos en que cantaba las canciones de las historias sin dejar de saltar.

## **8. WEBGRAFÍA Y BIBLIOGRAFÍA**

### **La Maldad**

[http://cultura.elpais.com/cultura/2014/07/20/actualidad/1405870776\\_245916.html](http://cultura.elpais.com/cultura/2014/07/20/actualidad/1405870776_245916.html)

<http://apuntesdefilosofa.blogspot.com.es/2007/03/la-maldad-humana-y-su-origen.html>

<http://plato.stanford.edu/entries/concept-evil/>

<http://docu-maldad.blogspot.com.es/2011/05/prueba.html>

<http://lema.rae.es/drae/?val=maldad>

<http://www.laverdadcatolica.org/F36.htm>

<http://buscon.rae.es/drae/srv/search?id=CduJb0U4jDXX2S3zPXd7>

<http://lema.rae.es/drae/srv/search?id=KtEkJuG6uDXX2YK6UNyh>

<https://es.wikipedia.org/wiki/Mal>

<http://blogsdelagente.com/narrativacorta/2010/01/03/malo-malvado-malevolo-maligno-maldito/comment-page-1/>

<http://www.proverbia.net/citastema.asp?tematica=213>

### **El villano**

<http://www.sensacine.com/peliculas/album/album-18526933/14>

<http://definicion.de/villano/>

<http://es.thefreedictionary.com/villano>

<https://es.wikipedia.org/wiki/Villano>

[https://es.wikipedia.org/wiki/Antagonista\\_\(narratolog%C3%ADa\)](https://es.wikipedia.org/wiki/Antagonista_(narratolog%C3%ADa))

<http://www.eumed.net/libros-gratis/2008c/425/Metodos%20para%20Medir%20la%20Personalidad.htm>

<http://author-quest.blogspot.com.es/2012/10/analyzing-disney-villains-madame-medusa.html>

Imagen de la portada

<http://comicsalliance.com/best-disney-villain-fan-art/>

Imagen criaturas maldad

<http://www.necesitounarma.com/wp-content/uploads/2009/09/hombres-lobo.jpeg>

### **Fotos personajes**

<http://mormonsud.org/files/2015/01/anna-congelada.jpg>

<https://dettoldisney.files.wordpress.com/2013/05/sorry-my-hands-are-full-flynn-rider-21064240-1876-1080.jpg>

[http://img1.wikia.nocookie.net/\\_\\_cb20150313105453/disney/es/images/c/ca/Mal%C3%A9ficaKH.png](http://img1.wikia.nocookie.net/__cb20150313105453/disney/es/images/c/ca/Mal%C3%A9ficaKH.png)

<https://thewaltdisneycompany.com/about-disney/disney-history/2000-01-01--@?page=1>

<http://www.mynewanimatedlife.com/2014/04/saving-mr-banks-mary-poppins-in-blu-ray.html>

<http://pixartimes.com/2014/12/18/pixars-luxo-jr-to-be-preserved-as-a-national-treasure/>

<http://www.fool.com/investing/general/2014/11/29/can-you-guess-the-most-profitable-disney-pixar-mov.aspx>

[http://es.disney.wikia.com/wiki/Disney\\_Wiki](http://es.disney.wikia.com/wiki/Disney_Wiki)

### **BIBLIOGRAFÍA**

Ana María Pèrez-Guerrero, "PIXAR Las claves del éxito", Ediciones Encuentro, S.A.

## 9. GLOSARIO

**Actitud** (psicosocial): la predisposición permanente de un individuo a reaccionar en un determinado sentido sea cual sea la situación.

**Amargado:** sujeto con un elevado nivel de frustración.

**Ambicioso:** persona que desea intensamente conseguir poder, fama, etc.

**Carácter:** la marca personal de un ser, su signo distintivo, lo que permite definir su manera de sentir o reaccionar.

**Celos:** sentimiento de envidia que provoca el deseo de tener o disfrutar de algo que tienen los demás.

**Cínico:** que hace alarde de no creer en la rectitud ni en la sinceridad.

**Codicioso:** que tiene un deseo excesivo de riquezas o u otras cosas. Sinónimo de **avaricioso**.

**Cólera:** ira, enojo muy violento.

**Creativo:** persona con gran capacidad de creación, que tiene mucha inventiva y usa sus ideas para conseguir lo que se propone.

**Deseo:** aspiración hacia algo que nos falta y que podemos anhelar. También se define como insatisfacción.

**Egocentrismo:** disposición de espíritu de un individuo centrado en sí mismo e incapaz de ponerse en lugar de los otros.

**Egoísta:** sujeto que tiene un exceso de atención atribuida al yo, al amor a sí mismo.

**Extravertido/Extrovertido:** individuo que comunica fácilmente sus sentimientos

**Frustración** (psicoanálisis): término que designa la privación, sentida como injusta, de satisfacciones materiales o psíquicas.

Puede desencadenar la agresividad del sujeto. Ésta puede manifestarse en forma de cólera, de gritos, de gestos violentos, etc.

La interiorización de la agresividad lleva a la represión que disimula el conflicto sin resolverlo. El obstáculo frustrante constituye una pérdida de fuerzas para el individuo,

**Impulsivo:** persona que procede de modo irreflexivo y sin cautela.

**Indiferencia:** pérdida de afectividad que se traduce en desinterés, insensibilidad o apatía.

**Inestable** (psicológico): individuo cuya personalidad está caracterizada por una insuficiencia del control de la motricidad, atención y emociones.

**Inflexible:** que no se deja ablandar, duro de carácter.

**Intimidante** (carácter): que pretende causar o infundir miedo a los demás

Intolerante: que no respeta las opiniones, actitudes, etc., ajenas que son distintas a las propias.

**Introvertido:** sujeto con tendencia a la reflexión interior y a la abstracción del mundo exterior.

**Pragmático:** práctico, persona que no ingenia grandes maquinaciones para conseguir un objetivo.

**Rencoroso:** sujeto que tiene y/o muestra un sentimiento de hostilidad o resentimiento.

**Venganza:** daño o agravio infligido a alguien en respuesta o satisfacción a otro recibido de él.

## A1. ENCUESTA

(Las preguntas que contengan el símbolo  deberán marcarse con una X)

EDAD:     Entre 7 y 14 años     Entre 15 y 17 años     Mayor de 18 años

GÉNERO:                     Hombre             Mujer

1-¿Cuáles de las siguientes películas NO pertenecen a Disney?

- Descubriendo a los Robinsons     Big Hero 6             Coraline  
 El Origen de los Guardianes     Fantasía 2000         Anastasia  
 Cómo Entrenar a tu Dragón     Bambi                     Frankenweenie

2-¿Qué películas piensas que han sido producidas por Pixar?

- Brave             Toy Story     Cars             La Sirenita         Up  
 Enredados     Coraline     Mulan         Los Increíbles     Frozen  
 Tiana y el Sapo  Ratatouille     Shrek         Ice Age             Balto

3- Escribe el NOMBRE del villano(s) de las siguientes películas: (en caso de no acordarse del nombre propio del personaje, se pueden emplear nombres identificativos. Ejemplo: Lady Tremaine-La madrastra de la Cenicienta)

El Rey León:.....    La Sirenita:.....

Aladdín:.....    El Libro de la Selva:.....

101 Dálmatas:.....    La Bella y la Bestia:.....

Peter Pan:.....    Monstruos SA:.....

Blancanieves y los 7 enanitos:.....

Tarzán:..... Lilo i Stitch:.....

4- Escribe el NOMBRE de los siguientes personajes:



.....



.....



.....



.....



.....



.....



.....



.....



.....



.....



.....



.....



.....



.....



.....



.....



.....



.....

5- *¿Cuáles son los atributos que más te gustan de un villano?*

*(marcar UNA casilla por fila)*

1-  Su Ingenio/Creatividad

(sus planes son muy originales)

Su Pragmatismo

(no realiza planes estrambóticos)

2-  La Intimidación

(capacidad de generar terror)

La Manipulación

(capacidad de engañar)

3-  Sus toques de humor

(cinismo cómico, etc)

Su seriedad

(carencia de humor)

Otro:.....

6-¿Qué color/es relacionarías con un villano? (2 como máximo)

-  Negro        Verde        Azul
-  Morado        Rojo        Blanco

7- ¿Por qué crees que se les considera villanos?

.....

.....

8-¿Qué es para ti la maldad? ¿Y la bondad?

.....

.....

9-¿De las películas Disney o las de Pixar, cuál es tu villano favorito? ¿Y héroe?

.....

¿Qué rasgos destacarías de ambos?

.....

.....

## A2. FICHA TÉCNICA

NOMBRE/ALIAS:

GÉNERO:  Masculino  Femenino  No se sabe

PELÍCULA:

ESTUDIO DE ANIMACIÓN:  Disney  Pixar

### 1. PERSONALIDAD

- |                                      |  |                                      |                                      |
|--------------------------------------|--|--------------------------------------|--------------------------------------|
| <input type="checkbox"/> Introverso  | <input type="checkbox"/> Extroverso    | <input type="checkbox"/> Creativo    | <input type="checkbox"/> Pragmático  |
| <input type="checkbox"/> Reflexivo   | <input type="checkbox"/> Impulsivo     | <input type="checkbox"/> Humilde     | <input type="checkbox"/> Orgullosa   |
| <input type="checkbox"/> Sociable    | <input type="checkbox"/> Solitario     | <input type="checkbox"/> Amargado    | <input type="checkbox"/> Alegre      |
| <input type="checkbox"/> Cobarde     | <input type="checkbox"/> Valiente      | <input type="checkbox"/> Falso       | <input type="checkbox"/> Honesto     |
| <input type="checkbox"/> Estable     | <input type="checkbox"/> Inestable     | <input type="checkbox"/> Flexible    | <input type="checkbox"/> Inflexible  |
| <input type="checkbox"/> Ambicioso   | <input type="checkbox"/> Conformista   | <input type="checkbox"/> Egoísta     | <input type="checkbox"/> Indiferente |
| <input type="checkbox"/> Dependiente | <input type="checkbox"/> Independiente | <input type="checkbox"/> Manipulador | <input type="checkbox"/> Intimidante |

### 2. ASPECTO

ALTURA:  Alto  Talla Media  Bajo

CONSTITUCIÓN:  Delgado  Equilibrado  Musculoso  Sobrepeso

CABELLO:  Largo  Corto  Calvo

COLOR CABELLO:  Claro  Oscuro  Ambos

(Color/es:.....)

APARIENCIA:  Atractivo  Poco agraciado  Ni uno ni lo otro

PIEL:  Clara  Oscura

Observaciones:.....  
.....

**FISIONOMIA:**

FORMA DE LA CARA:  Alargada  Redonda

Otra:.....

OJOS:  Claros  Oscuros  Ambos

(Color/es:.....)

Observaciones:.....  
.....

**COLOR:**

VESTIMENTA:.....  
.....  
.....

ENTORNO:.....  
.....  
.....

### 3. OBJETIVO/S

- |   |   |
|---|---|
| <input type="checkbox"/> Dominar el mundo                                   | <input type="checkbox"/> Conseguir algo que antes se poseía |
| <input type="checkbox"/> Venganza   | <input type="checkbox"/> Obtener algo material que se ansía |
| <input type="checkbox"/> Ser la máxima autoridad<br>(en un reino, país....) | <input type="checkbox"/> Por diversión                      |
| <input type="checkbox"/> Otro:.....   |   |

### 4. MEDIO/S UTILIZADOS

- |   |  |
|---|--|
| <input type="checkbox"/> Poderes sobrenaturales / magia | <input type="checkbox"/> Engaño / manipulación |
| <input type="checkbox"/> Uso de cómplices/lacayos       | <input type="checkbox"/> Uso de un ejército    |
| <input type="checkbox"/> Uso de la fuerza               |  |
| <input type="checkbox"/> Otro:.....                     |  |

### 5. ¿OBJETIVO LOGRADO?

- |  |                                       |
|--|---------------------------------------|
| <input type="checkbox"/> Sí (Victoria) | <input type="checkbox"/> NO (Derrota) |
|--|---------------------------------------|

#### **EN CASO DE DERROTA:**

- Se logró el objetivo pero fue desbaratado más tarde*
- No, no se logró pero estuvo cerca*
- No, ni de lejos*

**6. ¿CÚAL ES SU FINAL?**

CON VIDA

MUERTE

**EN CASO DE SEGUIR VIVOS:**

*Sufren una humillación tras ser derrotados*

*Obtienen el perdón tras arrepentirse de sus actos*

*Huyen*

*Otro:.....*

**EN CASO DE MORIR:**

*Muerte directa por la mano del héroe/s*

*Suicidio*

*Asesinado/s por sus cómplices*

*Muerte por sus propias acciones*

*Circunstancias externas:.....*

Observaciones:.....  
.....  
.....