

El mito de la caída de Lucifer y su representación en los villanos de las películas animadas de Walt Disney

THE MYTH OF LUCIFER'S FALL AND ITS REPRESENTATION IN THE VILLAINS OF WALT DISNEY'S ANIMATED FILMS


Zennia Berenice Ruiz-Rodríguez*
José de Jesús Flores-Figueroa*

Resumen: Se analiza a los antagonistas de la industria de Walt Disney Animation Studios mediante una visión hermenéutica sobre el mito de la caída de Lucifer. Se retoma cómo dicha figura es representada en los personajes de las animaciones desde su diseño y narrativa. Por ello, se estudia el mito desde sus orígenes, además de indagar en el recorrido histórico de la compañía de animación para comprender los cambios realizados en los personajes según su contexto. Una vez revisados los temas se presenta una propuesta de análisis dividida en siete etapas, donde Lucifer: 1) existe primero como figura de autoridad, 2) aparece un detonante, 3) se da una transmutación (física o espiritual), 4) llega la caída social, 5) le sigue la caída física, 6) es condenado al exilio y 7) muere. Tal modelo se aplica a los proyectos fílmicos de 1937 a 2016. Los resultados señalan las singularidades en el desarrollo de los personajes animados y su relación mimética con Lucifer, así como su caída final.

Palabras clave: antagonista; narrativa; mito de Lucifer; películas animadas; Walt Disney Company

Abstract: This article search to analyze the antagonists in the productions of Walt Disney Animation Studios through a hermeneutic view relative to the myth Lucifer´s fall. In that way, this character is used as a model for designing image and narrative of the antagonists in the films of Walt Disney. The myth of Lucifer was studied from several versions and origins. In addition, the history of the company was reviewed for understanding the changes of the characters according to their context and function. After reviewing the topics, it was made a proposal for analyzing the antagonists in Disney productions divided in seven stages: 1) first there is a figure authority, 2) after a trigger appears, 3) it begins a transmutation (physical or psychological), 4) the social fall arrives, 5) then the physical fall comes 6) the antagonist is convicted to exile 7) the antagonist dies. These stages were used to review the Walt Disney´s films between 1937 and 20016. The results show the development of the animated characters and their mimetic relationship with Lucifer and his final fall.

Keywords: antagonist; narrative; myth of Lucifer; animated films; Walt Disney Company

* Universidad Autónoma de Ciudad Juárez, México
Correo-e: jose.flores@uacj.mx
 <https://orcid.org/0001-0000-5946-6266>
Recibido: 22 de enero de 2024
Aprobado: 31 de agosto de 2024



INTRODUCCIÓN

Desde la aparición del concepto de religión y el nacimiento de las Iglesias, sus líderes, mediante sus respectivas lógicas, procuran reproducir ideales morales o dogmáticos que corresponden a los entornos sociales, culturales e históricos de la comunidad que abraza esas creencias. La transmisión de tal retórica se da por narrativas, lo que facilita la comunicación de ideas abstractas para que los integrantes de la congregación tengan respuestas concretas a preguntas planteadas por la humanidad desde que tiene uso de razón o, en su caso, refuercen sus ideas heredadas o adquiridas.

Por otro lado, con el desarrollo de los adelantos tecnológicos, la narrativa empezó a usar estas herramientas como caja de resonancia para hacer llegar sus relatos a una mayor cantidad de personas. No obstante, sus temáticas no han cambiado, pero sí la manera en que se cuentan. De esta forma, los proyectos narrativos contemporáneos, en sinergia con la tecnología, el cine en este caso, permiten reusar y explorar tópicos relacionados con los mitos religiosos y demás conceptos dogmáticos mediante un discurso moral recurrente. En cuanto a la industria de animación de Walt Disney, no está exenta de expresar sus historias con los temas y herramientas narrativas afines a todas las formas tradicionales usadas por los contadores de relatos en cualquier cultura y tiempo. Asimismo, en donde hay un claro enfrentamiento entre el bien y el mal se dan estrategias para diferenciar a los representantes de uno y otro bando. En primer lugar, esas maniobras podrían atribuirse a las concepciones culturales del tiempo en que se fundó la empresa y, en segundo, a la ideología religiosa del creador, quien al criarse bajo la fe cristiana protestante de la Iglesia congregacional, consolidó su manera de ver y juzgar al mundo por medio de la moral de su comunidad. Dichas perspectivas en relación con la realidad del momento

influyeron en gran medida en los proyectos personales y creativos de Walt Disney. Así, toda la maquinaria ideológica de la empresa de animación está conformada no solo para mantener una “strong dose of all-American ideology” (Wasko, 2020: 501). En el artículo de Gammon, “Faith is a Star”, el fundador de la compañía recalca su postura sobre los valores religiosos en la sociedad al mencionar:

Children are people, and they should have to reach to learn about things, to understand things, just as adults have to reach if they want to grow in mental stature. Life is composed of lights and shadows, and we would be untruthful, insincere, and saccharine if we tried to pretend there were no shadows. Most things are good, and they are the strongest things; but there are evil things too, and you are not doing a child a favor by trying to shield him from reality. The important thing is to teach a child that good can always triumph over evil, and that is what our pictures attempt to do (Walt Disney, en Gammon, 1963).

Claro que otras corrientes teológicas toman una postura similar cuando estudian temas relacionados con la ética y la lucha entre el ‘bien’ y el ‘mal’. Sin embargo, se puede señalar que los largometrajes animados de Walt Disney Animation Studios fueron influenciados en gran medida por una visión judeocristiana debido a que tal creencia era practicada por Walt Disney y sus empleados, y a que han: “created a self-contained universe which presents consistently recognizable values through recurring characters and familiar repetitive themes” (Wasko, 1996: 349). Dicha ideología se puede identificar en las referencias simbólicas de las fuerzas del bien y de Lucifer, así como de las entidades malignas, mismas que se ven replicadas en los personajes antagonistas. Para comprender dichas alegorías es necesario ahondar en el mito de Lucifer; por

ello, a continuación se estudian sus diversos orígenes, la causa de su rebeldía y su caída.

FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA

El mito de Lucifer

Al igual que muchos otros mitos angélicos y personajes bíblicos, Lucifer tiene su origen en civilizaciones anteriores a la hebrea del Medio Oriente antiguo: “en términos históricos, los Ángeles son, sin duda, el resultado híbrido de un extraordinario programa hebreo de entrecruzamiento original de seres sobrenaturales egipcios, sumerios, babilonios y persas” (Godwin, s/f: 21). Se tienen registros del personaje en culturas como la babilónica, la griega, la romana, la siria y otras más. En cuanto a Lucifer, aparecen otros nombres con el que se conoce: como “the evening star” (Lorenz, 2017: 54), Portador de la Mañana y Luz Bella. Asimismo, se sabe que:

Helel Ben Shahaar era originariamente el planeta Venus, el último astro orgulloso que desafía la salida del sol [...] Este mito, aunque griego, parece tener su origen en Babilonia, donde, todos los años, un carro solar sin conductor que simboliza la transmisión de la corona [...] corría descontrolado por las calles de la ciudad (Graves, 2001: 68).

Aunque “el nombre «Helel» no se encuentra en ningún otro pasaje de la escritura [...] el padre de Helel, Shahaar (“Aurora”) aparece en el salmo 139, 9 como una divinidad alada” (Graves, 2001: 68).

Por otro lado, tenemos que:

Lucifer arriving in hell with Beelzebub, enter a new and dreadful domain where he plotted is revenge as the adversary of the mankind. Early Christians tradition, based on a

passage of Isaiah and the word of Jesus — ‘I beheld Satan falling as lightning from heaven’ — held that Satan had originated as an angel who had thrown out of heaven because he was too proud to acknowledge the supremacy of Yahweh (Lorenz, 2017: 330).

Las causas de la rebeldía de Lucifer

La Biblia, en los libros proféticos del antiguo testamento, señala:

Estabas en [...] el jardín de Dios, adornado con toda clase de piedras preciosas: rubí, crisólito, jade, topacio, cornalina, jaspe, zafiro, granate y esmeralda. Tus joyas y encajes estaban cubiertos de oro, y especialmente preparados para ti desde el día en que fuiste creado. Fuiste elegido querubín protector, porque yo así lo dispuse. Estabas en el Santo monte de Dios, y caminabas sobre piedras de fuego. Desde el día en que fuiste creado tu conducta fue irreprochable, hasta que la maldad halló cabida en ti [...] Por eso te expulsé del monte de Dios, como un objeto profano a ti, querubín protector, te borré de entre las piedras de fuego. A causa de tu hermosura te llenaste de orgullo. A causa de tu esplendor [...] corrompiste tu sabiduría (Ezequiel 11).

Con respecto a la caída de los ángeles, encabezados por Lucifer, según Godwin hay siete posibles razones para su decadencia:

En primera instancia por *la sombra de Dios*: al ser él un creador demasiado brillante, su sombra, en forma de ángeles, se comunicaba con los mortales. Con el tiempo, la sombra adquirió un aspecto oscuro y destructivo. Segundo por *el libre albedrío*: usaron su inteligencia para abandonar la unidad divina. Tercero por *la lujuria*: los vigilantes yacieron con las hijas de los hombres. Lilita la primera esposa de Adán y mujer de los demonios. Cuarto por *el orgullo*:

al ser denominado El Portador de Luz o estrella matutina, pretende opacar a la luz de Dios (ol).
 Qunto *la guerra*: en el segundo día de la creación Dios notó que sus ángeles podían fallar por lo que los fortaleció y creó un segundo grupo al que le dio la oportunidad de pecar. Así, se desató la guerra entre ambos bandos. Sexto *la pasión del Redentor*: Dios otorgó a sus ángeles la posibilidad de tentar, probar y castigar a la humanidad, pero al nacer como hombre se reconcilia con nosotros y eso desató el odio de Lucifer por la humanidad. Séptimo *la desobediencia*: Lucifer se niega a arrodillarse ante el hombre pues Dios los ensalza como su mayor y mejor creación (s/f: 76-91).

Interpretaciones de la narración en la caída de Lucifer

Cualquiera que haya sido la razón de la caída del Portador de Luz, el tema que se aborda en este momento es la forma en que se produjo. En la Biblia se describe: “¡Pero has sido arrojado al sepulcro a lo más profundo de la fosa!” (Isaías 14:15,) “Yo veía a Satanás caer del cielo como un rayo —respondió él.” (Lucas 10:18).

Sin embargo, es importante subrayar que al menos en las versiones tradicionales bíblicas, no aparece una descripción donde se afirme que Lucifer fue condenado al infierno (pues usualmente la traducción más aceptada es la de ‘abismo’). Tampoco se señala que ardió cuando le arrojaron. “Yo veía a Satanás caer del cielo como un rayo” puede tener al menos cuatro interpretaciones: 1) Rápido como un rayo; 2) Luminoso; 3) Caliente; 4) Ardiente. Aquellas versiones que privilegian el fuego aparecen con poetas mucho más modernos, como Alighieri y Milton.

Con esto en mente, resulta más clara la construcción de las etapas que integran el desarrollo del personaje como elemento del imaginario colectivo occidental, pues de este modo se vuelve más comprensible el uso de ciertos atributos, todo esto sin olvidar que es prudente abordar las

propiedades que utiliza recurrentemente Walt Disney Animation en sus antagonistas.

LAS 7 ETAPAS DE LA CAÍDA DE LUCIFER

Al presentarse en términos de concepto moral y ético, Lucifer tiene una evolución narrativa como personaje. Como punto nodal de la presente propuesta, se plantearon siete etapas que el antagonista presenta, a saber:

- 1) existe primero como figura de autoridad;
- 2) aparece un detonante;
- 3) se da una transmutación (física o espiritual);
- 4) llega la caída social;
- 5) le sigue la caída física;
- 6) es condenado al exilio;
- 7) muere.

Antes de revisar los resultados del estudio, es prudente explicar cada etapa según lo conocido sobre el mito de Lucifer.

Existe primero como figura de autoridad

Inicialmente, Lucifer, un ser con esplendor y reconocimiento, quien estaba cerca de Dios, poseía potestad, a diferencia de los otros seres angelicales, hasta que fue corrompido por la soberbia. A él se le otorgó un puesto de poder o mando por sobre los demás, tal y como se relata en el libro del profeta Ezequiel:

tú, querubín grande, protector, yo te puse en el santo monte de Dios, allí estuviste; en medio de las piedras de fuego te paseabas. Perfecto eras en todos tus caminos desde el día que fuiste creado, hasta que se halló en ti maldad (Ezequiel, 28:14-15).

Del mismo modo, se pueden identificar figuras de autoridad en los antagonistas animados de Disney. Podría decirse que todos poseen un tipo de control sobre los otros hasta que son corrompidos por el orgullo que les da dicho poderío.

Aparece un detonante

Este elemento involucra un motivo o evento ajeno al antagonista que lo obliga a ignorar su conciencia y manifestar resentimiento u odio que descarga contra la autoridad superior (física, moral o espiritual) mediante un enfrentamiento.

En los personajes revisados, varios poseen un papel de segundo al mando y guardan rencor o desdén por la autoridad suprema, ya sea el rey, sultán e, incluso, la Iglesia, pero es la batalla final lo que hace que revelen su verdadera identidad. En la Biblia se relata que Lucifer se manifiesta en la batalla entre ángeles y demonios, haciendo patente su orgullo y resentimiento hacia Dios. En los documentos históricos encontramos distintas referencias sobre el detonante que inició la caída de Lucifer: “pero pronto el orgullo le trastocó el juicio” (Graves, 2001:

68); “Fuiste perfecto en tu conducta desde el día de tu creación, hasta el día en que se halló tu iniquidad [...] Tu corazón se ha pagado de tu belleza, has corrompido tu sabiduría por causa de tu esplendor” (Graves, 2001: 69); “Se rebeló al sexto día, impulsado por unos irresistibles celos de Adán, a quien Dios había ordenado que toda la hueste celestial adorase” (Graves, 2001: 101).

Se da una transmutación (física o espiritual)

Se refiere al momento en que se muestra la verdadera identidad del antagonista. En las escrituras se relata la transformación de Lucifer. En el libro del profeta Ezequiel leemos: “Se te subieron los humos a causa de toda tu hermosura; tu sabiduría te volvió engraido y perdiste tu esplendor” (Ezequiel, 28: 17).

Se podrían discutir las posturas alrededor de la metamorfosis de Lucifer, sin embargo, algunos autores externan que pudo ser un cambio físico de luz a oscuridad, así como de belleza a fealdad.

Si fue alguna vez bello como deforme lo es hoy,
y si se alzó en rebeldía contra su Hacedor, no
es mucho que procedan de él todos los males,

iOh! ¡Qué maravilla fue para mí ver que tenía tres rostros en su cabeza! [...] Salían debajo de cada uno de ellos [hombros] dos grandes alas, proporcionadas a semejante monstruo (Alighieri, 2003: 204).

Pero también existen otras visiones que señalan que Lucifer experimentó una conversión psicológico-espiritual, pasando por una transición que lo llevó a reconocerse, como enemigo de Dios, en Satanás. En este sentido, está la opinión de que Lucifer solo cambió psicológica y moralmente por el “orgullo del primer ángel y el deseo [...] de igualar a Dios, una idea que predominó en el pensamiento medieval. Desde Agustín, con la caída de Lucifer hubo la separación entre la luz y las tinieblas” (De Souza, 2016: 22-23).

En los antagonistas de las películas animadas se detectan ambas transiciones, la metamorfosis física de la belleza a la fealdad y la psicológica de la discreción a la depravación.

Llega la caída social

Después de ser manifestada la verdadera identidad de Lucifer aparece la caída social, que se refiere al momento en que se le arrebató la autoridad frente a los demás, en este caso la corte celestial, y se le quita su dignidad de querubín: “Por eso te expulsé del monte de Dios [...] A ti, querubín protector, te borré de entre las piedras del fuego” (Ezequiel 28: 16); “Por eso te arrojé por tierra, y delante de los reyes te expuse al ridículo” (Ezequiel 28: 17).

A su vez, esta etapa se puede detectar como el punto de quiebre en el que el antagonista es descubierto y enfrentado por una turba enfurecida.

Sigue la caída física / se da la muerte

Posteriormente, llega una caída física tras la cual Lucifer es arrojado desde las alturas para habitar en el abismo, tal como menciona el evangelio de Lucas y el libro del profeta Isaías. El ángel recibe su castigo:

¡Cómo caíste del cielo, oh Lucero, hijo de la mañana! Cortado fuiste por tierra, tú que debilitabas a las naciones. Tú que decías en tu corazón: Subiré al cielo; en lo alto, junto a las estrellas de Dios, levantaré mi trono, y en el monte del testimonio me sentaré, a los lados del norte; sobre las alturas de las nubes subiré, y seré semejante al Altísimo. Mas tú derribado eres hasta el Seol, a los lados del abismo (Isaías, 14).

En el caso de los antagonistas animados, el castigo que experimentan se puede ver reflejado en la clase de muerte que reciben. De manera frecuente se observan dos tipos: el deceso por caer desde las alturas; o ser consumidos por el fuego, alegoría del castigo que recibe Lucifer por su arrogancia al ser lanzado al Sheol o al infierno en el libro de Revelaciones.

Diseño metodológico

Para confrontar las etapas mencionadas con la hipótesis propuesta de que, en muchas ocasiones, la postura ideológica judeocristiana está detrás de los antagonistas de las producciones de Walt Disney, se revisó el ciclo de algunos de sus villanos. La presente investigación es de corte cualitativo desde una postura hermenéutica crítica, dicho enfoque busca descubrir las posibles similitudes entre el mito de la caída de Lucifer descrito en la Biblia y su representación fílmica en los antagonistas de las producciones animadas de la compañía estadounidense.

Para clarificar el objeto de este estudio es prudente recalcar la definición de antagonista, que si bien cambia dependiendo de la perspectiva de cada autor, desde nuestra visión se considera como todo aquel personaje (animado de Disney) que cumpla con las etapas luciferinas señaladas con anterioridad, cuya motivación sea lastimar o perjudicar al personaje principal o a una figura de autoridad desde un comienzo y que, además, presente las propiedades fisiológicas así como simbólicas que instaure la propia compañía.

A continuación, se anotan los pasos metodológicos que se siguieron:

1. Se analizó a los antagonistas de Walt Disney Animation Studios desde la concepción judeocristiana de la caída de Lucifer y las etapas en las que se propone se dio.
2. De entre los 60 largometrajes animados, solo se seleccionaron las películas, entre 1937 y 2016, con un claro antagonista. Esta es la lista de dichos filmes: *Blanca Nieves y los siete enanos* (1937), *La Cenicienta* (1950), *Peter Pan* (1953), *La Bella Durmiente* (1959), *101 dálmatas* (1961), *El libro de la selva* (1967), *Robin Hood* (1973), *Bernardo y Bianca* (1977), *El caldero negro* (1985), *Policías y ratones* (1986), *Oliver y su pandilla* (1988), *La sirenita* (1989), *Bernardo y Bianca en Cangurolandia* (1990), *La Bella y la Bestia* (1991), *Aladdin* (1992), *El Rey León* (1994), *Pocahontas* (1995), *El Jorobado de Notre Dame* (1996), *Hércules* (1997), *Mulán* (1998), *Tarzán* (1999), *Las locuras del emperador* (2000), *Atlantis, el imperio perdido* (2001), *Lilo y Stitch* (2002), *El planeta del tesoro* (2002), *Vacas vaqueras* (2004), *La familia del futuro* (2007), *La princesa y el sapo* (2009), *Enredados* (2010), *Ralph, el demolidor* (2012), *Frozen* (2013), *Big Hero 6* (2014), *Zootopia* (2016) y *Moana* (2016).
3. Se detectaron 35 personajes antagónicos que equivalen al 58.3 % de las películas de la compañía.
4. Los otros 25 filmes se descartaron debido a la ausencia de un personaje antagónico claro, o bien, porque representan una compilación de cortometrajes animados, tales como *Fantasia*, *Los tres caballeros*, *Música, maestro*, entre otros.
5. Se abrevió la nomenclatura de las etapas para mayor facilidad de identificación y se generó una tabla que relaciona los filmes seleccionados para confirmar o rechazar si las etapas aparecen en ellos. Se incluyen 9 variables de las cuales 7 corresponden a las etapas propuestas, pero para mayor claridad se agrega el nombre de la cinta, así como el año de producción. Del mismo modo, se anota el nombre del antagonista

6. Se revisó cada una de las películas, al menos 3, para confirmar si las etapas se presentaban de acuerdo con lo esperado.
7. Los datos obtenidos fueron vaciados en la tabla.

RESULTADOS

Estas son las abreviaturas de las etapas y el orden en el que aparecen en la tabla: 1) P.A. personaje antagonónico, 2) F. A. figura de autoridad, 3) D. detonante, 4) T. transformación (física o espiritual), 5) C. S. caída social, 6) C. F. caída Física, 7) E. exilio, 8), y M. muerte.

TABLA 1. CONDENSADO, ETAPAS LUCIFERINAS EN ANTAGONISTAS DE LOS LARGOMETRAJES DE DISNEY.

PELÍCULA	P.A.	F.A.	D.	T. (F. O E.)	C.S.	C.F.	E.	M.
Blanca Nieves y los siete enanos (1937)	Grimhilda	Sí	Sí	F	Sí.	Sí	No	Sí
La Cenicienta (1950)	Madrastra	Sí	Sí	E	Sí.	No	Sí	No
Peter Pan (1953)	Garfio	Sí	Sí	E	Sí.	Sí	Sí	No
La Bella Durmiente (1959)	Maléfica	Sí	Sí	F	Sí.	Sí	Sí	Sí
101 dálmatas (1961)	Cruella	Sí	Sí	E	Sí.	Sí	Sí	No
El libro de la selva (1967)	Sherkan	Sí	Sí	E	Sí.	Sí	Sí	No
Los aristogatos (1970)	Edgar	Sí	Sí	E	Sí.	Sí	Sí	No
Robin Hood (1973)	Príncipe Juan	Sí	Sí	E	Sí.	Sí	Sí	No
Bernardo y Bianca (1977)	Medusa	Sí	Sí	E	Sí.	Sí	Sí	No
El caldero negro (1985)	Rey del Mal	Sí	Sí	F	Sí.	Sí	No	Sí
Policías y ratones (1986)	Ratigan	Sí	Sí	F	Sí.	Sí	No	Sí
Oliver y su pandilla (1988)	Sykes	Sí	Sí	E	Sí.	Sí	No	Sí
La Sirenita (1989)	Úrsula	Sí	Sí	F	Sí.	Sí	Sí	Sí
Bernardo y Bianca en Cangurolandia (1990)	Macliff	Sí	Sí	E	Sí.	Sí	No	Sí
La Bella y la Bestia (1991)	Gastón	Sí	Sí	E	Sí.	Sí	No	Sí
Aladdin (1992)	Jafar	Sí	Sí	F	Sí.	Sí	Sí	No
El Rey León (1994)	Scar	Sí	Sí	E	Sí.	Sí	No	Sí
Pocahontas (1995)	Ratcliffe	Sí	Sí	E	Sí.	Sí	Sí	No

El Jorobado de Notre Dame (1996)	Frollo	Sí	Sí	E	Sí.	Sí	No	Sí
Hércules (1997)	Hades	Sí	Sí	E	Sí.	Sí	Sí	No
Mulán (1998)	Shan Yu	Sí	Sí	E	Sí.	Sí	No	Sí
Tarzán (1999)	Clayton	Sí	Sí	F	Sí.	Sí	No	Sí
Las locuras del emperador (2000)	Yzma	Sí	Sí	F	Sí.	Sí	Sí	No
Atlantis, el imperio perdido (2001)	Rourke	Sí	Sí	F	Sí.	Sí	No	Sí
Lilo y Sticht (2002)	Stitch (R)	Sí	Sí	E	Sí.	Sí	Sí	No
El planeta del tesoro (2002)	Silver	Sí	Sí	F	Sí.	Sí	Sí	No
Vacas vaqueras (2004)	Alameda Slim	Sí	Sí	F	Sí.	Sí	Sí	No
La familia Robinson (2007)	Sombrero	Sí	Sí	E	Sí.	Sí	No	Sí
La princesa y el sapo (2009)	Dr Facilier	Sí	Sí	F	Sí.	Sí	No	Sí
Enredados (2010)	Madre Gothel	Sí	Sí	F	Sí.	Sí	No	Sí
Ralph, el demoledor (2012)	King Candy	Sí	Sí	E	Sí.	Sí	No	Sí
Frozen (2013)	Hans	Sí	Sí	E	Sí.	Sí	Sí	No
Big Hero 6 (2014)	Callagan	Sí	Sí	E	Sí.	Sí	Sí	No
Zootopia (2016)	Vicealcaldesa	Sí	Sí	F	Sí.	No	Sí	No
Moana (2016)	Maui	Sí	Sí	E	Sí.	Sí	Sí	No

Fuente: Elaboración propia.

Porcentaje de aparición de cada variable en la totalidad de los filmes

F. A.: figura de autoridad, 100%

D.: detonante 100%

T.: transformación 100% (física 37%, espiritual 63%)

C. S.: caída social 100%

C. F.: caída física 94%

E.: exilio 80%

M.: muerte 49%.

Las etapas propuestas, aunque no se replican todas al 100%, sí aparecen en la totalidad de los antagonistas de las películas de la compañía

cinematográfica. Sin embargo, no todos los personajes reciben como castigo la muerte, así como no todos los que mueren pasaron por el exilio, entonces podría decirse que los antagonistas de Walt Disney Animation Studios experimentan por lo menos seis de estas siete etapas luciferinas propuestas.

Los resultados obtenidos parecen confirmar que, en los largometrajes animados analizados, los personajes antagónicos fueron concebidos con base en el mito de Lucifer y desde la ideología judeocristiana, ya que dichos atributos se identificaron no solo dentro de los pasajes bíblicos del nuevo y viejo testamento, tales como las

etapas de transmutación de la belleza a la fealdad y el ser lanzados desde las alturas para su posterior castigo, sino también en las producciones fílmicas revisadas. Por otro lado, cabe señalar que los personajes no son sancionados por las manos del protagonista, sino que suelen tropezar accidentalmente e, incluso, se revela alguna fuerza sobrenatural, como un rayo, una tormenta o una cascada. Tal evento puede interpretarse como un acto de justicia divina.

También es importante señalar que la construcción de los antagonistas de los filmes de animación ha manifestado cambios en su desarrollo, pues de 1937 a 2012 era sencillo identificarlos. No obstante, en las películas de 2013 a 2022 las señales luciferinas se han tornado difusas, ejemplo de ello es el desarrollo de personajes como Hans, de *Frozen* (2013); el profesor Callaghan, de *Big Hero 6* (2014); y la vicealcaldesa, en *Zootopia* (2016), quienes no son identificados como antagonistas a primera vista, sino que en un principio dan la impresión de ser figuras generosas y con buenas intenciones, hasta que un detonante refleja su verdadera naturaleza, lo que ha generado un discurso más realista sobre la concepción del bien y del mal, ya que aunque su apariencia física genera confianza, esto no significa que sus intenciones sean igual de benevolentes.

Además de las siete etapas de la caída de Lucifer que manejamos como hipótesis en los filmes de la compañía Disney, antes de 2012 se manejaban códigos visuales que ayudaban a distinguir a los protagonistas de los antagonistas. Según esta premisa, agregamos los siguientes ejemplos para completar nuestros hallazgos.

Propiedades semióticas y simbólicas de los antagonistas de Walt Disney Animation Studios

Aunque en la práctica narrativa se habla de que un conflicto se puede desatar por cualquiera de las tres situaciones dramáticas: el hombre contra sí mismo, el hombre contra fuerzas superiores y el hombre contra el hombre, usualmente la compañía acude a los dos últimos, ya que un

relato comercial no estaría completo sin la participación de un antagonista. Dicho individuo ejerce el papel de adversario, provocando una serie de obstáculos y eventos perjudiciales para el protagonista a lo largo de la trama. Dicha contienda permite el crecimiento personal del personaje principal, así como el desarrollo de la narración.

De alguna manera, la fórmula del villano puede variar según el tipo de filme de la casa productora, pero se identifican ciertos estereotipos semióticos y simbólicos, como ropa oscura, risa malvada y rasgos faciales afilados. Varios de los antagonistas se representan con la combinación de colores negro, morado, rojo o verde lima. Dichos pigmentos identifican sus atuendos, apariencia física o en el escenario donde aparecen, mientras que a los protagonistas se les observa con atuendos neutros y armoniosos, azules y blancos.

En cuanto a la apariencia física, los antagonistas poseen figuras anatómicas afiladas o angulosas con aspectos desproporcionados que los diferencian del resto: muy altos, fuertes, gruesos o delgados, lo cual los vuelve estéticamente atractivos o intimidantes. Por su parte, los protagonistas tienen formas ovaladas u orgánicas, con propiedades que los hacen parecer agraciados, guardando un equilibrio entre virtud y belleza como parte de una armonía entre los elementos físicos y espirituales. Como ejemplo se puede visualizar el contraste en el diseño de personajes en los largometrajes de *La Bella y la Bestia* (1991) y *Aladdin* (1992). Tanto Gastón como Jafar poseen formas afiladas y con una desproporción anatómica, en este caso, uno es delgado, y el otro, fuerte. Por otro lado, los protagonistas muestran rasgos faciales redondeados y armoniosos.

Otro parámetro de diferenciación es la interacción con elementos de la naturaleza. Los protagonistas tienen algún tipo de cercanía con el agua, esto último tomando como referencia el diálogo de la película *Wifí Ralph* (2018), en donde las princesas describen la importancia del

reflejo en el agua para hacer catarsis de sus emociones. En términos bíblicos, el agua se asocia a la vida física y espiritual, y es nombrada usualmente con la expresión ‘agua viva’, tal como vemos en el versículo del profeta Jeremías: “Porque dos males ha hecho mi pueblo: me dejaron a mí, fuente de agua viva, y cavaron para sí cisternas, cisternas rotas que no retienen agua” (Jeremías: 2:13). A su vez, el agua se relaciona con la pureza, como demuestran los escritos del segundo libro de Reyes. Dichos pasajes relatan la vida de Naamán, quien busca sanidad después de haber contraído la lepra, por lo que se le asigna la tarea de sumergirse en el río Jordán siete veces para curarse: “Él entonces descendió, y se zambulló siete veces en el Jordán, conforme a la palabra del varón de Dios; y su carne se volvió como la carne de un niño, y quedó limpio” (2 Reyes, 5: 13).

Por el contrario, la relación se presenta de forma opuesta con los villanos, es decir, ellos interactúan con el fuego para expresar sus deseos. Este constituye el caos, destrucción y muerte, dichos atributos se identifican en el segundo libro de Crónicas, donde se menciona: “Quemó también incienso en el valle de los hijos de Hinom, e hizo pasar a sus hijos por fuego, conforme a las abominaciones de las naciones que Jehová había arrojado de la presencia de los hijos de Israel” (2 Crónicas 28: 3), así como en el evangelio de Mateo:

Por tanto, si tu mano o tu pie te es ocasión de caer, córtalo y échalo de ti: mejor te es entrar en la vida cojo o manco, que teniendo dos manos o dos pies y ser arrojado en el fuego eterno (Mateo 18:8).

Esta singularidad permite enmarcar las diferencias entre villanos y héroes. Podría deducirse que dichos componentes coinciden con la individualidad de sus intérpretes, como se puede apreciar en los largometrajes *El Jorobado de Notre Dame*

(1996) y *El caldero negro* (1985). En ambos casos se puede apreciar una diferencia simbólica entre los personajes. Por un lado, el protagonista Quasimodo expresa sus sueños cerca de un cuerpo de agua, mientras que el villano Claude Frollo expone sus deseos frente al fuego. Igualmente, Taron habla de sus anhelos en la proximidad de una laguna, mientras que el Rey del Mal se manifiesta usando el fuego como elemento principal.

Tales características semióticas y simbólicas se replican en los personajes mediante sus acciones y personalidades, por lo que se comienza a dilucidar que los antagonistas son representados como una referencia a Lucifer, por la destrucción y muerte que ocasionan.

CONCLUSIONES

La empresa Walt Disney Animation Studios es mundialmente conocida, en especial por sus producciones fílmicas. Desde el inicio, sus proyectos cinematográficos animados poseyeron una fuerte influencia ideológica judeocristiana al momento de representar al bien con sus protagonistas y al mal mediante sus personajes antagónicos, quienes poseen propiedades singulares. Sin embargo, a pesar de que estos filmes tienen un amplio repertorio de temáticas, así como estilos expresivos y narrativos, queda manifiesta la influencia de la vida personal del fundador de la compañía: Walt Disney, como se le conoce entre el gran público. Un ejemplo de ello es la constante ausencia de una figura materna en las obras fílmicas debido a la experiencia del productor, pues su madre perdió la vida luego de que su hijo le regalara una casa, la cual presentó una falla en las conexiones de la calefacción, lo que provocó a la mujer intoxicación y muerte por bióxido de carbono. Otro caso descriptivo lo presentan Dorfman y Mattelart en *Para leer al Pato Donald* (1972) donde, desde el punto de vista de la teoría

marxista, exponen la ideología dominante en las historias cómicas expuestas en las obras de las que hablamos.

Así, encontramos que, con el primer filme en 1937, la compañía de animación mostró una postura rígida al momento de castigar a los villanos de sus historias, pues su final trágico se daba mediante la muerte o el exilio, mientras que en las películas contemporáneas, de 2016 a 2021, se observa un cambio paradigmático en la penalidad para los antagonistas, pues ahora son apasionados y llevados a juicio.

Además, hoy en día existen proyectos donde la imagen del villano ha evolucionado para posicionarse en la categoría de antihéroe, lo que implica que la audiencia puede empatizar con él, comprender su contexto histórico, cultural y social, así como los motivos que lo llevaron a tomar decisiones cuestionables. Todo con la finalidad de demostrar a los espectadores que la concepción del bien y el mal es mucho más compleja de lo que podría suponerse en un principio y alejarlos de la noción del negro o blanco, sin grises e intermedios. Como ejemplos para sustentar esta afirmación podemos presentar las producciones *Maléfica* (2014), *Cruella* (2021), y la serie *Loki* (2021). Estos casos demuestran una discrepancia con los largometrajes animados de Walt Disney Animation Studios producidos entre 1937 y 2012, puesto que en estos últimos se expone la maldad y la bondad de manera contrastante y maniqueísta. Dichas dualidades son enmarcadas en sus personajes mediante estereotipos y elementos simbólicos.

Tras el análisis, se dedujo que en la segunda década del siglo XXI la compañía cambió el modo de crear a los personajes antagonistas, así como la resolución del conflicto y el castigo a los villanos. Dado el origen religioso de su fundador es de esperar que sus obras estuvieran influenciadas por la visión judeocristiana que practicaba y respetaba Walt Disney. En esta investigación se revisó el actuar de los personajes y su participación

final en el relato de cada filme y se compara con el mito de la caída de Lucifer descrito en fuentes bibliográficas. En consecuencia, se propuso que la caída del querubín está compuesta por siete etapas. A saber: 1) existe primero como figura de autoridad, 2) aparece un detonante, 3) se da una transformación (física o espiritual), 4) llega la caída social, 5) le sigue la caída física, 6) es condenado al exilio y 7) se da su muerte.

Este esquema se aplicó a los proyectos fílmicos realizados entre 1937 y 2016. Solo se estudió este periodo de tiempo porque luego de ese año se descubrió un cambio paradigmático en la penalidad para los antagonistas, pues ahora son apasionados y llevados a juicio, mientras que entre 1937 y 2016 eran exiliados o morían, en muchos casos por eventos casuales o divinos. Se analizaron 60 largometrajes animados, pero solo se seleccionaron aquellos con un claro antagonista. En estas obras se detectaron 35 personajes antagónicos, que equivalen al 58.3 % de las películas de la compañía en ese periodo. Se descartaron 25 filmes por falta de un personaje antagónico claro o porque representan una compilación de cortometrajes animados, como *Fantasia*, *Los tres caballeros*, *Música maestro*. Se abreviaron las nomenclaturas de las etapas y una vez analizados los filmes se obtuvieron porcentajes en cuanto a semejanza con las etapas propuestas que se consignaron en la tabla incluida.

Una vez obtenidos estos datos es factible pensar que la propuesta hecha por los autores de este artículo es acertada.

REFERENCIAS

- Alighieri, Dante (2003), *La divina comedia*, México, Océano.
Anderson, S. (dir.) (2007), *La familia del futuro* [Film], Walt Disney Pictures, Bancroft, T. y B. Cook (dirs.) (1998), *Mulan* [Film], Walt Disney Pictures.
Berman, T. y R. Rich (dirs.) (1985), *El caldero negro* [Film], Walt Disney Pictures.
Buck, C. y J. Lee (dirs.) (2013), *Frozen* [Film], Walt Disney Pictures.

- Butoy, H. y M. Gabriel (dirs.) (1990), *Bernardo y Bianca en Cagurolandia* [Film], Walt Disney Pictures.
- Clements, R. y J. Musker (dirs.) (1992), *Aladdin* [Film], Walt Disney Pictures.
- Clements, R. y J. Musker (dirs.) (1997), *Hércules* [Film], Walt Disney Pictures.
- Clements, R. y J. Musker (dirs.) (2002), *El planeta del tesoro* [Film], Walt Disney Pictures.
- Clements, R. y J. Musker (dirs.) (2009), *La princesa y el sapo* [Film], Walt Disney Pictures.
- Clements, R. y J. Musker (dirs.) (2016), *Moana* [Film], Walt Disney Pictures.
- Clements, R. y J. Musker (dirs.), (1989), *La Sirenita* [Film], Walt Disney Pictures.
- Clements, R., V. Mattinson, D. Michener y J. Musker (dirs.) (1986), *Policías y ratones* [Film], Walt Disney Pictures.
- De Souza Z., Adriana (2016), “O Diabo e suas múltiplas imagens nas iluminuras do Monstro Devorador e do Anjo Caído (século XV): alguns exemplos”, *Antíteses*, vol. 9, núm. 17, pp. 12-35.
- DeBlois, D. y C. Sanders (dirs.) (2002), *Lilo y Stitch* [Film], Walt Disney Pictures.
- Dindal, M. (dir.) (2000), *Las locuras del emperador* [Film], Walt Disney Pictures.
- Dindal, M. (dir.) (2005), *Chicken little* [Film], Walt Disney Pictures.
- Disney, W. (Productor ejecutivo) (1946), *Música, maestro* [Film], Walt Disney Productions.
- Disney, W. (Productor) (1937), *Blanca Nieves y los siete enanos* [Film], Walt Disney Productions.
- Disney, W. y B. Sharpsteen (Productores ejecutivos) (1940), *Fantasia* [Film], Walt Disney Productions.
- Fegurson, N. (dir.) (1944), *Los tres caballeros* [Film], Walt Disney Productions.
- Finn, W. y J. Sandford (dirs.) (2004), *Vacas vaqueras* [Film], Walt Disney Pictures.
- Gabriel, M. y E. Goldberg (dirs.) (1995), *Pocahontas* [Film], Walt Disney Pictures.
- Gammon, R. (1963), *Faith is a Star, Personal Religious Philosophies and Contemporary Achievements of Great Americans*, Nueva York, E. P. Dutton & Co, disponible en: <https://www.disneydreamer.com/walt-disney-on-faith/>
- Geronimi, C., W. Jackson y H. Luske (dirs.) (1950), *La Cenicienta* [Film], Walt Disney Productions.
- Geronimi, C., W. Jackson y H. Luske (dirs.) (1953), *Peter Pan* [Film], Walt Disney Productions.
- Geronimi, C., W. Reitherman y H. Luske (dirs.) (1961), *101 dálmatas* [Film], Walt Disney Productions.
- Geronimi, C., W. Reitherman, L. Clark y E. Larson (dirs.) (1959), *La Bella Durmiente* [Film], Walt Disney Productions.
- Gillespie, C. (dir.) (2021), *Cruella* [Film], Walt Disney Pictures.
- Godwin, M. (s/f), *Ángeles, una especie en peligro de extinción*, México, Océano.
- González, C. (1977), *La angelología en la literatura rabínica y sefaradí*, Barcelona, Ameller Ediciones.
- Graves, R. Patai, R. (2001), *Los mitos hebreos*, Madrid, Alianza Editorial.
- Greno, N. y B. Howard (dirs.) (2010), *Enredados* [Film], Walt Disney Pictures.
- Hall, D. y C. Williams (dirs.) (2014), *Big Hero 6* [Film], Walt Disney Pictures.
- Herron, K. (dir.) (2021), *Loki* [Film], Marvel Studios.
- Lima, K. y C. Buck (dirs.) (1998), *Tarzán* [Film], Walt Disney Pictures.
- Lorenz, J. (ed.) (2017), *The illustrated encyclopedia of World mythology*, China Annes Publishing, Ltd.
- Milton, John (2014), *El paraíso perdido*, Madrid, Cátedra.
- Minkoff, R. y R. Allers (dirs.) (1994), *El Rey León* [Film], Walt Disney Pictures.
- Moore, R. y P. Johnston (dir.) (2018), *Ralph Breaks the Internet* [Film], Walt Disney Animation Studios
- Moore, R. (dir.) (2012), *Ralph, el Demolidor* [Film], Walt Disney Pictures.
- Moore, R. y B. Howard (dirs.) (2016), *Zootopia* [Film], Walt Disney Pictures.
- Reitherman, W. (dir.) (1967), *El libro de la selva* [Film], Walt Disney Productions.
- Reitherman, W. (dir.) (1973), *Robin Hood* [Film], Walt Disney Productions.
- Reitherman, W. y J. Lounsbery (dirs.) (1977), *Bernardo y Bianca* [Film], Walt Disney Productions.
- Scribner, G. (dir.) (1988), *Oliver y su pandilla* [Film], Walt Disney Pictures.
- Stromberg, R. (dir.) (2014), *Maléfica* [Film], Walt Disney Pictures.
- Waisman, E. (1981), *II Enoch. El libro de los secretos*, Barcelona, Editorial 7 ½ s.a.
- Wasko J. (2020), *Understanding Disney: The Manufacture of Fantasy*, John Wiley & Sons U.S.A
- Wasko, J. (1996), “Understanding the Disney Universe” en J. Curran, and M. Gurevitch (eds.), *Mass Media and Society*, Londres, pp. 348-68.
- Wise, D. y G. Trousdale (dirs.) (1991), *La Bella y la Bestia* [Film], Walt Disney Pictures.
- Wise, D. y G. Trousdale (dirs.) (1996), *El jorobado de Notre Dame* [Film], Walt Disney Pictures.
- Wise, D. y G. Trousdale (dirs.) (2001) *Atlantis: El imperio perdido* [Film], Walt Disney Pictures.

ZENNIA BERENICE RUIZ RODRÍGUEZ. Doctora en Diseño por la Universidad Autónoma de Ciudad Juárez (UACJ), México. Adscrita al programa de Diseño Gráfico en la UACJ. Sus intereses de investigación son: métodos de diseño, análisis narrativos, animación, diseño para la contribución social, diseño y complejidad. Entre sus publicaciones están: “Análisis crítico sobre campañas de concientización contra la violencia de género en México” (*Madgu*, núm. 11); “La importancia del diseño como herramienta reflexiva centrada en la violencia en el noviazgo en jóvenes de secundaria” (en Moreno y Ariza, *El método en el proceso creativo. Reflexiones desde el diseño y el arte*, UACJ, 2023); y “Aproximaciones metodológicas en la nueva normalidad para la investigación cualitativa en las áreas del diseño” (*Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación*, núm. 137).

Correo-e: zennia.ruiz@uacj.mx

 0000-0003-1690-0276

JOSÉ DE JESÚS FLORES FIGUEROA. Doctor en Letras Modernas por la Universidad Iberoamericana (UI), México. Profesor investigador en el Departamento de Diseño Gráfico en la UACJ. Sus intereses académicos son: crítica del diseño, estética kitsch, narrativa, diseños, neoloconialismo y descolonización. Entre sus publicaciones se encuentran: “Anthropomorphic Proportions in Pre-Hispanic Works. The Mesoamerican Canon” (*International Journal of Arts and Social Science*); “¿Por qué falló la publicidad para pacificar Ciudad Juárez entre 2008 y 2012? (*La Colmena*); y “Fundamentos para la crítica del diseño gráfico” (*Nóesis. Revista de Ciencias Sociales y Humanidades*).

Correo-e: josé.flores@uacj.mx

 <https://orcid.org/0000-0001-6266-5946>