

Exploración de la construcción social del individuo colombiano plasmado por la propuesta animada Encanto¹



Cómo citar este artículo:

Álvarez-Merlano Nicolás; Jairo Rodríguez-Buevas (2023) Exploración de la construcción social del individuo colombiano plasmado por la propuesta animada Encanto. Revista Encuentros, vol. 21-01. Universidad Autónoma del Caribe.

Doi: [10.15665/encuen.v21i01-Enero-junio.2991](https://doi.org/10.15665/encuen.v21i01-Enero-junio.2991)

Nicolás Álvarez-Merlano, Corporación Universitaria Rafael Núñez
nicolas.alvarez@curnvirtual.edu.co, <https://orcid.org/0000-0002-6320-1470>

Jairo Rodríguez-Buevas, Corporación Universitaria Rafael Núñez
jairo.rodriguez@curnvirtual.edu.co, <https://orcid.org/0000-0003-1639-8319>

Recibido: 10 de junio de 2022 / Aceptado: 14 de octubre de 2022

RESUMEN

El presente artículo científico expone los resultados de una investigación que examina el producto cinematográfico Encanto bajo el propósito de identificar las categorías que conforman la identidad del sujeto colombiano. En respuesta a lo propuesto, se desarrolló un análisis de contenido del largometraje y de los planos cinematográficos a los cuales se circunscribieron los personajes y sus respectivos comportamientos. Se propone que el filme presenta una construcción social animada de carácter innovadora. Los resultados confirman lo propuesto distinguiendo la cooperación, bondad, amor y la alternancia entre la emocionalidad y raciocinio como categorías que perfilan al individuo nacional.

Palabras clave: animación sociocultural; comunicación audiovisual; género; identidad; integración social.

Exploration of the social construction of the Colombian individual embodied by the animated proposal Encanto

ABSTRACT

The present scientific article exhibits the results of an investigation that examines the cinematographic product Encanto under the intention of identifying the categories that shape the identity of the Colombian subject. In response to the proposed, there developed a content analysis of the full-length film and of the cinematographic planes to which the personages and his respective behaviors limited themselves. It is proposed that the film presents an animated social construction of an innovative nature. The results confirm the proposal distinguishing cooperation, kindness, love and the alternation between emotionality and reasoning as categories that profile the national individual.

Keywords: sociocultural animation; audio-visual communication; genre; identity, social integration.

¹ Este artículo deriva de la investigación académica: Animación y Sociedad: Un Análisis psicosocial del individuo colombiano en los productos audiovisuales animados, presentada al programa de Trabajo Social de la Corporación Universitaria Rafael Núñez, iniciada el día 9 de febrero de 2022 y finalizada el 30 de mayo del mismo año. Financiado por los autores. Se reconoce la ausencia de conflictos de interés. Dirección de correspondencia: Centro Calle de la Soledad N° 5 -70.

Exploração da construção social do indivíduo colombiano plasmado pela proposta animada Encanto

RESUMO

Este artigo científico apresenta os resultados de uma investigação que examina o produto cinematográfico Encanto com o objetivo de identificar as categorias que compõem a identidade do sujeito colombiano. Em resposta à proposta, foi desenvolvida uma análise do conteúdo do longa-metragem e das imagens cinematográficas às quais os personagens e seus respectivos comportamentos foram circunscritos. Propõe-se que o filme apresente uma construção social animada de natureza inovadora. Os resultados confirmam a proposta distinguindo a cooperação, a bondade, o amor e a alternância entre a emoção e o raciocínio como categorias que perfilam o indivíduo nacional.

Palavras-chave: animação sociocultural; comunicação audiovisual; gênero; identidade; integração social.

1. Introducción

La construcción social ha sido un eje temático de interés de los diversos campos del conocimiento y sus respectivas subdisciplinas, sin embargo, existe temor y recelo a intentar definirlo operativamente. Dicha aprensión reside en la cercanía que guarda el constructo con el hombre, de tal manera que la cotidianidad que carga corteja al investigador a pensarla desde la propia e íntima experiencia. Un acercamiento al concepto permite visibilizar que fue desarrollado de manera indirecta por Burke y Luckman los cuales lo asociaron con el proceso de ... “aprehensión del sujeto a su realidad cotidiana” (Burke y Luckman 1968, p.35). En ese mismo orden, los autores destacan la interacción e intersubjetividad como categorías coligadas a la construcción social, entendiendo la primera como una necesidad que dota de sentido y existencia al ser humano y la segunda como las discrepancias con respecto al otro en lo que fenómenos observados refiere.

Lo expresado en el párrafo anterior hace perceptible la necesidad del hombre de cooperar con su especie en aras de prolongar la existencia y conferirle a esta el logro de metas que de manera individual difícilmente conseguiría. A partir del principio hombre-cooperación, autores de vigorosa eminencia como Adorno y Horkheimer empalmaron al proceso de construcción la relación indisoluble con el término de sociedad, el cual distinguen como ... “la contextura interhumana en la cual todos dependemos de todos y ... todo solo subsiste gracias a la unidad de las funciones asumidas por los copartícipes” (Adorno y Horkheimer 1969, p.23).

Hasta este punto, la construcción social se percibe como un fenómeno que otorga al hombre una constancia de existencia en la unidad espacial, debido al uso de sus facultades mentales y a la interrelación que este ejecuta con su especie. No obstante, surge un cuestionamiento en torno a la esencia que caracteriza dicho proceso. Gordon le da una solución atribuyendo a la sociabilidad la propiedad distintiva estableciéndola como ... “el grado objetivo de desplazamiento o agrupación de las especies” (Gordon, 1991, p.14) y acuña niveles de sociabilidad: gregarismo, jerarquía, diferenciación biológica, especialización funcional y la conducta altruista.

En la longevidad del último decenio del siglo XX, el concepto de construcción social siguió teorizándose a través de paradigmas como el construccionismo social (Schütz 1993; Luckmann 1996; Schütz et al. 2009; Gaytán-Alcalá 2011) y por medio de campos científicos como la filosofía social (Desiato 1996; Lorenzano, 2008), el urbanismo (Martínez 2004), la antropología social (Zemelman y León

1997; Torres-Cubeiro y Enrique-Carretero 2020) y la sociología (Pintos 1995). La llegada del nuevo milenio condujo aportes novedosos desde el trabajo social (Cardona-Diana 2017) y la psicología social, disciplinas clave en la comprensión actual de los procesos de construcción social (Uribe-Valdivieso 2010; Sabucedo y Morales 2015; Flavell 2019).

Lo que dio inicio como una aprehensión a la realidad propiciada por la cotidianidad no solo creció en términos teóricos, sino también prácticos, los científicos sociales ejecutaron una serie de diseños experimentales, con el propósito de analizar el proceso de construcción social y otras categorías de interés. Dentro del corpus de trabajos es merecedor destacar los llevados a cabo desde la psicología por Milgram (1963), Zimbardo et al. (1971) y Ross y Ward (1996). Mientras que en trabajo social se hicieron significativamente visibles los productos empíricos sobre la sistematización de experiencias de Gagneten (1987), Zúñiga (1997) y Cifuentes (1999). Para el caso particular de Colombia es pertinente reconocer la sistematización del Fondo de Desarrollo de las Naciones Unidas (2005) e investigaciones focalizadas en el conflicto armado (Naranjo et al., 2003 y Maturana, 2007), y en los procesos educativos (Gutiérrez-Ruiz 2019 y Ocampo-Osorio 2021).

Si bien, el advenimiento de la modernidad a la nación trajo consigo antecedentes investigativos en materia de educación y conflicto interno, un tercer campo en el cual se produjo un interés significativo fue el de los productos animados². Un acercamiento a la razón de este fenómeno es efectuado por Martell (2011) el cual distingue la relación costo-calidad de este tipo de contenido; al ser un material de sumo coste y dificultad de reproducción, su propia existencia produce interés en la comunidad. Por otro lado, Oregui y Aierbe (2019) determinan que los procesos de ejecución (técnica de creación), el desarrollo del guion y la adaptación del producto a la población genera una predisposición de este a ser visualizado por las distintas comunidades.

A la conjunción de estos dos factores es necesario anexarle un tercero y es la incapacidad de América Latina de producir animaciones³. La ausencia de maquinaria, individuos y asociaciones nacionales y privadas interesadas en producir este tipo de contenido llevó a las naciones a importar en sus espacios dedicados a la grande y mediana pantalla productos audiovisuales provenientes de Japón y Estados Unidos, naciones precursoras de dos vertientes del material animado: los *cartoons* y el *anime* (Napier, 2001).

La representatividad que se generó frente a los dos tipos proyectos animados en Colombia (“Límites impredecibles,” 1991; “Vericuetos pasionales para los niños,” 1992 y “Hollywood contra América,” 1993) y alrededor de algunas naciones latinoamericanas (“El mundo Disney, en detalle,” 2009; Stiletano 2001; Amancio, 2009) durante la apertura y primera década del siglo XXI, ocasionó que los investigadores analizaran estos productos bajo el marco de métodos y técnicas rigurosas con el propósito de identificar las categorías vinculadas al proceso de construcción social.

Teniendo en cuenta lo mencionado, los teóricos más conservadores se orientaron al análisis de la categoría violencia; Sanson y Di Muccio (1993); Chu y McIntyre (1995); Prieto-Rodríguez et al. (1996); Ogletree et al. (2001) y Bringas et al. (2004) concluyeron en sus investigaciones que la audiencia visualiza en el contenido animado una realidad social construida a través de conductas violentas de corte multivariado. De esa misma forma, el contexto de la trama argumental permite que estos patrones comportamentales sean justificados y que premien unos mecanismos coercitivos por encima

2 Entender la modernidad (más allá del debate existente) implica reconocer en Colombia los cambios en materia de acercamiento al contenido digital. Los contenidos audiovisuales se bifurcaron del cine a la pantalla televisiva. En ese mismo orden la apertura a las Tecnologías de la información y comunicación permitieron a la audiencia la interacción con el material animado desde la televisión analógica y la propuesta moderna (televisión digital). La apertura a cableoperadoras privadas y a la visualización del contenido en línea generó que la audiencia fragmentase su patrón de consumo.

3 Los primeros productos animados con sello Iberoamericano son: El siguiente programa (1997), El Santos (2000), Blanca y Pura (2001), Alejo y Valentina (2002). Fueron necesarios más de 40 años para que naciones del Mercado Común del Sur pudiesen elaborar productos audiovisuales animados, frente a los ya existentes desde la década del treinta por Japón y Estados Unidos.

de otros. Por otro lado, los más liberales descubrieron que la realidad social construida era intervenida por categorías como el desarrollo humano, el ciclo vital, la educación, el geoelecto y la identificación nacional (Scanlan y Feinberg, 2000; Chandler-Olcott y Mahar, 2003; Rajadell- Puiggròs et al., 2005; Moreno-García, 2008; Ryan, 2010).

Las divergencias en los resultados de las investigaciones previamente citadas promovieron dos vertientes académicas, la distinguida por considerar los productos animados como material nocivo para la teleaudiencia y la reconocida por argumentar el contenido como un estímulo audiovisual significativo en el desarrollo humano de los televidentes. En un intento por explicar la bifurcación entre estas dos cosmovisiones es necesario remitirse a Aducci (2015), la cual sugiere que esta contraposición dependerá de la función del contenido analizado. Por tal motivo los investigadores con intereses pedagógicos estrictos consideraran el producto como una estrategia manipuladora del nicho corporativo, mientras que los académicos más abiertos se aproximaran a la interpretación del contenido desde un escenario reconstruido integralmente.

Los vestigios de ambas prácticas investigativas son perceptibles actualmente, siendo preciso destacar los trabajos de Alvarez-Merlano (2021) y Mancilla-Valdez (2021) como los promotores de la primera vertiente y Arifani (2020); Lafuente-Gómez (2021) y Pacahuala y Medina-Gamero (2022) como los continuadores de la segunda.

A partir lo mencionado en los párrafos anteriores, se entiende que las animaciones han dejado de ser vistas desde la óptica del entretenimiento, para convertirse en foco investigativo de las diversas disciplinas que componen las ciencias sociales y humanas. Una revisión a la trayectoria de estos proyectos ha permitido reconocer a *Disney* como la casa por excelencia de los animados del cine y la televisión⁴.

1.1. Disney y construcción social animada. Qué nos dice la evidencia

Considerado el nicho más exitoso de serialización animada de Norteamérica (“Top-Grossing Movies 1995-2022, Adjusted for Ticket Price Inflation”, 2022) *Disney* no ha pasado inadvertido en materia de investigaciones que exploran la construcción social. Una aproximación a este interés científico es expuesta por Giroux (1994) el cual distingue la transmisión y el asentamiento del mensaje proyectado en los comportamientos sociales de occidente como categorías de sumo interés en la sociedad académica. Maeda (2011) por su parte, hace énfasis en las implicaciones directas que asocian al empoderado digital con el mundo de la niñez. De manera general este magnate corporativo es mejor definido en palabras de Monleón-Oliva, 2020 de la siguiente manera:

Disney se define como una productora de animación que no pretende simplemente distinguir el estilo particular de los Estados Unidos, sino reforzar los valores y las prácticas culturales de la América post-colonizada; perdurándolos a lo largo de un siglo de existencia. Además, se le conoce como una “fábrica de sueños” ya que tiene un gran potencial para adormecer a la comunidad consumidora del producto sin ser capaz de generar en esta una reflexión crítica sobre los mensajes transmitidos a través de los largometrajes (p.3).

En aras de establecer con nitidez los antecedentes investigativos recientes, se elaboró una revisión con los hallazgos más relevantes en el entorno geográfico heteronormativo (tabla 1):

⁴ En la pantalla grande esta casa audiovisual ha producido largometrajes desde la tercera década del siglo XX. Un balance en materia de cintas animadas permite determinar que en el periodo 1977-2021 se han producido 60 cintas cinematográficas con un promedio de aceptación superior al 50% (“With Walt Disney Pictures,” 2022). En lo que a televisión refiere, resulta llamativo el hecho de que desde el periodo 2014-2015 aumentase un 20% los ingresos por “Media Networks” (Pozzi, 2015), y el incremento de 26,5 a 118,1 millones de suscriptores en el periodo 2020-2021 (Orús, 2022).

Tabla 1. Estudios con respecto a las animaciones serializadas por Disney

Autores y origen geográfico	Objetivo	Principal Hallazgo
Al-Yasin y Rabab'ah (2021) (Jordania)	Indagar a través del discurso los patrones de expresión femeninos en <i>Beauty and the Beast</i> (1991), <i>Pocahontas</i> (1995) y <i>Mulán</i> (1998),	Presencia de expresiones sin modismos, lenguaje hipercorrecto y sesgado
Begum (2022) (Estados Unidos)	Establecer diferencias en las representaciones sociales de la figura femenina presentes en <i>The Little Mermaid</i> (1989) y <i>Mulán</i> (1998)	Inmovilismo en la cuantía e interacciones de los personajes femeninos
Cheung et al. (2021) (Estados Unidos)	Evaluar la significancia de la familia en la realidad construida por los personaje	Ausencia de figuras familiares en el 61,3% de las cintas analizadas
Elaziz-Mahmoud (2021) (Egipto)	Contrastar cambios discursivos en las coprotagonistas de <i>Snow White and the Seven Dwarves</i> (1937), <i>Beauty and the Beast</i> (1991) y <i>Tangled</i> (2010)	Caracterización de un lenguaje más contundente, sofisticado y complejo
Huuki y Kyrölä (2022) (Reino Unido)	Distinguir la naturaleza colonial en la realidad social construida por <i>Frozen 2</i> (2019)	Difusión de elementos pedagógicos significativos asociados a la realidad colonial
López-Fuentes y Fernández-Fernández (2021) (Reino Unido)	Examinar el potencial pedagógico de <i>Monsters, Inc.</i> (2001), <i>Tinker Bell and the Legend of the Never Beast</i> (2014) y <i>Zootopia</i> (2016)	Identificación de una realidad social construida con elementos inclusivos y formativos
López-García y Saneleuterio (2021) (España)	Analizar la realidad social construida por <i>The Princess and the Frog</i> (2009), <i>Tangled</i> (2010), <i>Brave</i> (2012) y <i>Frozen</i> (2013)	Distinción de perfiles sociales igualitarios en los diversos escenarios ambientados
Monleón-Oliva (2021) (Brasil)	Deconstruir la realidad de los personajes LGBTQ+ de sesenta largometrajes	LGTBIQofobia y reproducción de modelo conservador heteronormativo
Morales-Campos (2021) (México)	Estudiar las estructuras nocionales subyacentes en <i>Coco</i> (2017)	Tipificación y naturalización de una realidad estigmatizante a la cultura mexicana
Seybold (2021) (Estados Unidos)	Explorar la construcción social de género en <i>Moana</i> (2016) y <i>Zootopia</i> (2016)	Proliferación de un postfeminismo desempoderado acompañado de relaciones tóxicas

Fuente: Elaboración propia (2022).

Si bien las investigaciones citadas con anterioridad cumplen con los estándares de rigurosidad para ser consideradas adecuadas, es pertinente destacar los resultados contrapuestos entre autores que analizaron los mismos largometrajes, este evento reitera las bifurcaciones sugeridas en apartados previos. En ese mismo orden, resulta llamativo que solo un manuscrito de los expuestos haya analizado una animación del corto plazo.

El hecho de que una cuantía superior de cintas cinematográficas provenga del siglo anterior tampoco es un dato menor, estos trabajos reflejan resultados significativos, pero al asociarlos al contexto en el que fueron estrenadas las cintas, resultan predecibles.

Fijar la mirada sobre las aproximaciones efectuadas a la construcción social de cada animación investigada permite distinguir al sexismo, el colonialismo y la pedagogía como categorías comunes, sin embargo, los intentos de explicar el macroproceso quedan reducidos a la única arista de investigación propuesta por cada autor, dejando así de lado datos de segundo orden que dotarían a los documentos de mayor significancia.

Es por todo lo anterior, que los autores de este texto tuvieron la cognición de una revisión analítica cuyo enfoque redirigiese de manera armoniosa el estudio de la realidad social construida por una

animación reciente de este soberano animado, ajustando el método y las técnicas para poder propiciar resultados significativos y congruentes. Por tal motivo, como miembros de una comunidad académica circunscrita a la facultad de Ciencias Sociales y Humanas nos hemos planteado el interrogante entorno a las categorías que edifican el proceso de construcción social en el largometraje Encanto⁵(Spencer et al. 2021).

2. Metodología

Partiendo de las necesidades concebidas en los apartados anteriores, la presente investigación se estableció dentro del paradigma de los estudios empírico-analíticos (cuantitativos) con una aproximación descriptiva. En ese mismo orden, la naturaleza del trabajo es de carácter no experimental y teniendo en cuenta la unidad a investigar se adscribe al corte transversal. Previendo el objeto de estudio se optó por un análisis de contenido el cual es definido como una “técnica de investigación para la descripción objetiva, sistemática y cuantitativa del contenido manifiesto de la comunicación” (Bardin 1996, p.13). Se estableció un libro de códigos para ejecutar el proceso de codificación y una ficha de análisis respectiva. Los datos obtenidos fueron digitalizados en una matriz de recepción de contenido con sus respectivas categorías, bajo el propósito de establecer acercamiento a personajes, conductas y perfil en el largometraje.

Como primera propuesta novedosa del equipo investigativo, se empleó una ficha de análisis espacial, esto debido a que la característica de los datos se fija previamente y a que de acuerdo con lo propuesto por Gil-Pascual (2016) se poseen elementos de carácter audiovisual y el investigador asume la mediación de la realidad observada y los datos obtenidos.

Una segunda propuesta innovadora subyace en la adaptación y uso de cuadros de frecuencia. Para el caso que nos atañe se decidió emplear el modelo de codificación propuesto por Wimmer y Dominik (1996), debido a que permite un mayor sistematizado de ítems. En ese orden de ideas, a través de este instrumento se compilaron los datos en función del papel que poseen los personajes y la tipología de los actos percibidos en cada uno.

Reflexionar los datos a visibilizar desde una perspectiva de género también llevo al equipo de trabajo a construir un indicador cuantitativo, siguiendo dicha línea construyo el siguiente:

Indicador de presencia masculina y femenina (Ipm e Ipf): valor calculable a través del cociente del número total de personajes masculinos o femeninos sobre el total de personajes presentes.

3. Resultados

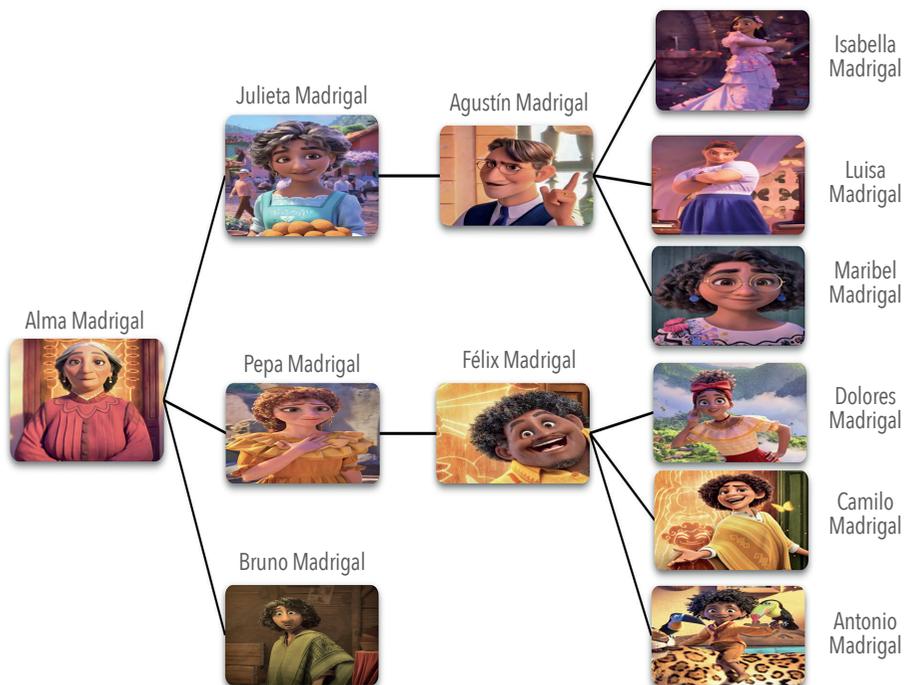
Se visibilizó el largometraje en dos ocasiones; durante el primer visionado se ejecutó una codificación piloto del 10% de las categorías fijadas y se calculó la fiabilidad mediante el coeficiente de acuerdo intercodificadores y el método de Holsti, para los cuales se obtuvo un índice de 0.8 La segunda visualización permitió el análisis completo del producto animado y un indicador de 0.91 en ambos coeficientes.

El animado presentó una estructura familiar extensa en la cual no se advirtieron diferencias acusadas en la repartición de interlocutores masculinos y femenino. Resulta sugestivo el hecho de que en el inicio

⁵ Esta es la sexagésima cinta animada producida por *Walt Disney Animation Pictures* y la segunda distribuida en el año 2021. El largometraje en cuestión proyecta la realidad de una familia colombiana la cual, afectada por el conflicto y en medio de vicisitudes devastadoras es premiada con poderes mágicos, que ponen a disposición del pueblo en búsqueda del crecimiento colectivo. Pese a que en su estreno no recaudo más que otros proyectos animados, fue la película con mejor fin de semana de estreno durante la pandemia de COVID-19 (D'Alessandro, 2021). Desde el veinticinco de noviembre hasta la fecha, este proyecto ha participado en más de treinta y cinco certámenes de reconocimiento internacional, resultando ganador en los premios Oscar

de la cinta (min 5:01- 6:03) se presentaron de manera emergente e impactante a las figuras femeninas, al contraste de las masculinas, insertadas de forma genérica (min 6:31). En ese mismo orden, al único personaje que se le otorgó un doble plano fue a la abuela Madrigal (min 5:10) y durante la primera pista musical de la banda sonora titulada “La familia Madrigal”, la película hizo un énfasis dominante en las particularidades de las figuras femeninas, dejando en un segundo plano a los protagonistas masculinos. La presentación de los personajes de acuerdo con su estructura familiar (figura 1), se puede observar a continuación

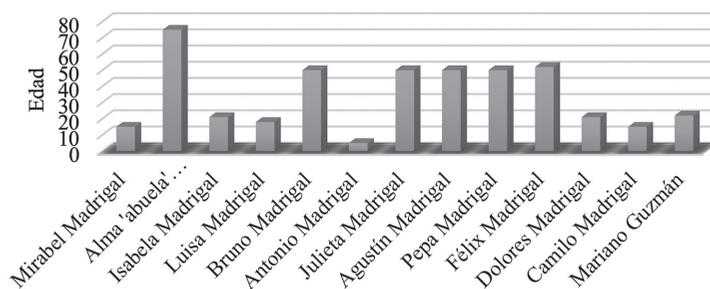
Figura 1: Distribución familiar de los personajes de Encanto



Fuente: Elaborado a partir de Disney Fandom (2022).

El compendio de datos obtenidos también permitió dilucidar patrones de edad variados. Mientras que en el género masculinos la media de edad fue de 32,3 dicho valor fue de 35,71 en los personajes femeninos. Se distinguió a Alma Madrigal como la más longeva (75) y a Félix Madrigal como su contraparte (52), mientras que Antonio (5) y Mirabel Madrigal (15) ejemplificaron el papel de individuos más jóvenes. Los descriptivos asociados a esta variable (gráfico 1) se observan a continuación.

Gráfico 1: Descriptivos asociados a la edad



Fuente: Elaboración propia (2022).

Al analizar el canon de elementos inmersos en el espacio presentados por la cinta, se hizo visible la predilección de dispositivos que ilustran la identidad nacional. En el microcontexto se percibieron mochilas tejidas, máquinas de bordar, instrumentos del folclor musical e indumentarias de carácter rural (vestidos bordados, sombreros vueltiaos y accesorios de vestir confeccionados artesanalmente).

El mesocontexto estuvo configurado por el componente arquitectónico y los dispositivos subyacentes al interior de la familia Madrigal y de la plaza del pueblo, siendo meritorio señalar a los platos gastronómicos, sus respectivos juegos de presentación, muebles del hogar (porta vajillas, dispensario de utensilios de cocina) y la estructura colonial de los espacios frecuentados por la mayoría de los personajes.

Por último, el macrocontexto avisto la presencia de elementos del espacio natural y simbólico que dotaron de sentido y pertenencia nacional a la película, destacando en este aspecto a los animales de transporte, el páramo, las plantaciones de café, la iglesia católica y el río que irrumpen en las inmediaciones del pueblo. Las frecuencias para estos objetos (tabla 2) se pueden ver a continuación

Tabla 2. Frecuencia de los elementos identificados en Encanto

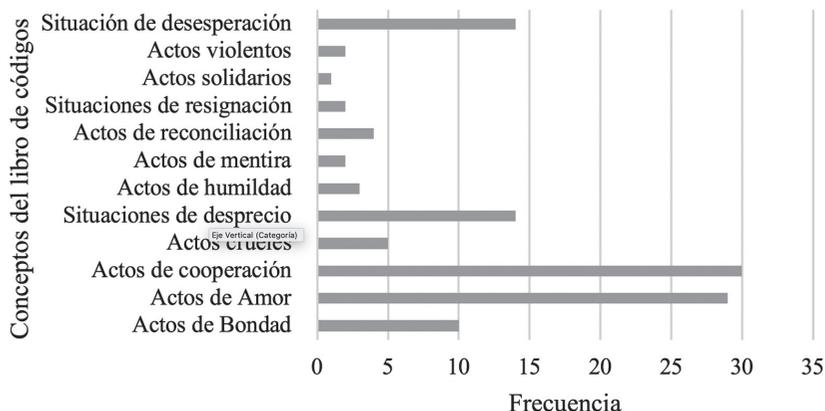
Contexto	Elementos	Frecuencia
Microcontexto	Máquina de bordar	0.93% (1/107)
	Sombrero Vueltiao	5.60% (6/107)
	Sombrero de paja	6.54% (7/107)
	Mapa geográfico nacional	0.93% (1/107)
	Mochila tejida	1.86% (2/107)
	Reloj de bolsillo	0.93% (1/107)
	Acordeón	9.34% (10/107)
	Vestidos artesanales	8.41% (9/107)
Mesocontexto	Poncho	2.80% (3/107)
	Portón colonial	2.80% (3/107)
	Ventanas	9.34% (10/107)
	Casas coloniales	9.34% (10/107)
	Porta vajillas	1.86% (2/107)
	Candelabro	4.67% (5/107)
	Baldosa Española	6.54% (7/107)
	Silletería de cuero	9.34% (10/107)
Macrocontexto	Platos gastronómicos	1.86% (2/107)
	Transporte animal	6.54% (7/107)
	Cultivo de café	2.80% (3/107)
	Río	0.93% (1/107)
	Zonas verdes	4.67% (5/107)
Iglesia católica	1.86% (2/107)	

Fuente: Elaboración Propia (2022).

3.1 Categorías implicadas en el proceso de construcción social

El libro de códigos construido para analizar este producto audiovisual constó de doce categorías; bondad, amor, cooperación, crueldad, desprecio, humildad, mentiras, reconciliación, resignación, solidaridad, violencia y desesperación. Se presenciaron en total 116 actos, de los cuales el 25.8% se enmarcaron en la categoría cooperación, seguidos del amor con un 25% y la desesperación y el desprecio, ambos con un 12%. Las frecuencias asociadas a los actos explorados en cada concepto (gráfico 2) se presentan a continuación

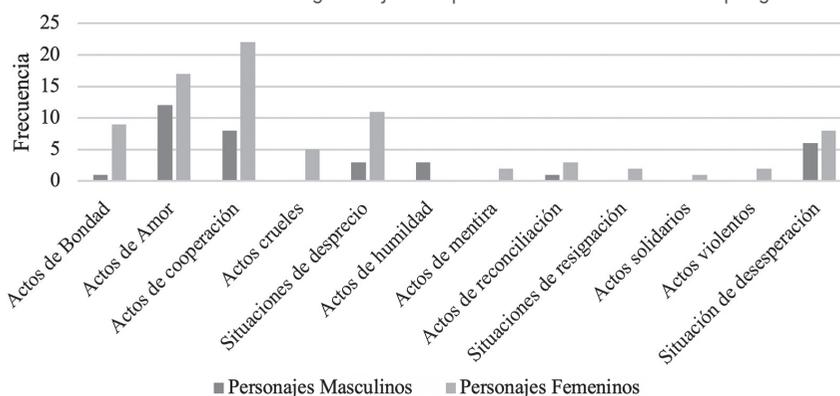
Gráfico 2: Frecuencia de las categorías eje en el proceso de construcción social



Fuente: Elaboración propia (2022).

Una mirada a los resultados desde la perspectiva de género permite determinar que las figuras femeninas obtuvieron una mayor relevancia que las masculinas, debido a que la frecuencia de los actos que efectuaron las primeras fue superior en el 91.6% de las categorías establecidas. En ese orden de ideas, se identificó a Luisa Madrigal como la personalidad con mayor frecuencia de actos de cooperación (n=13) y a Mirabel como protagonista con mayor número de actos bondadosos (n=4). Un detalle sugestivo subyace en la frecuencia de actos crueles y situaciones de desprecio, ya que es Alma Madrigal la mujer con mayor frecuencia en ambos indicadores. En lo que a comportamiento masculino respecta, Bruno y Agustín Madrigal fueron los personajes con mayor índice de actos humildes (n=3) mientras que Camilo ejemplificó la figura con mayor número de situaciones de desprecio (n=2). Los descriptivos de frecuencia de actos por género (gráfico 3) se pueden ver a continuación:

Gráfico 3: Frecuencia de las categorías eje en el proceso de construcción social por género



Fuente: Elaboración propia (2022)

El largometraje se visionó en español latino y se decidió trabajar con la pista de subtítulos del mismo idioma, en aras de establecer la relación entre categorías y citas textuales, siendo estas últimas un soporte de la existencia y pertinencia de las primeras en el libro de codificación. Para lograr lo anteriormente propuesto se trabajó con los paquetes ofimáticos *Subtitle Edit* (V. 3.6) en el proceso de extracción de la ficha textual subtitulada y *Nvivo* (V.22) para la codificación de esta. La categoría con más citas textuales fue situaciones de desprecio, seguido de situaciones de desesperación, siendo meritorio subrayar a Alma e Isabela Madrigal como las figuras promotoras de ambas categorías. En cuanto a los individuos

varones, es preciso señalar que las figuras paternas avistaron mayores citas en los actos de amor. La matriz de contingencia con una muestra de los ejes categoriales y sus respectivas citas (tabla 3), se puede encontrar a continuación:

Tabla 3. Matriz de Contingencia

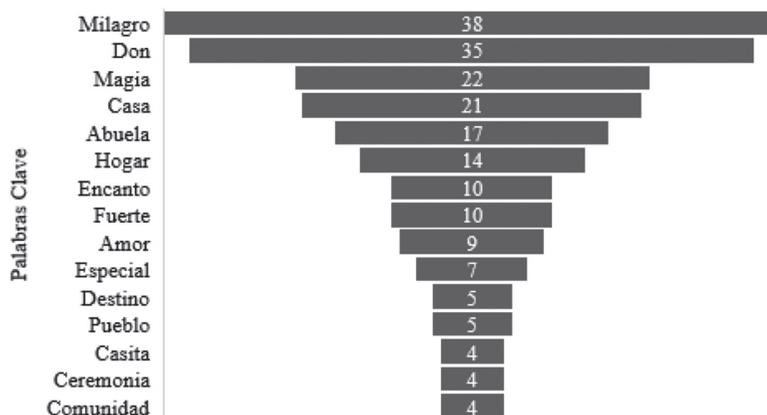
Personaje	Categoría	Citas textuales
Alma Madrigal	Situaciones de desprecio	"Mirabel, sé que quieres ayudar, pero hoy todo debe salir perfecto, Todo el pueblo depende de nuestra familia, de nuestros dones. La mejor forma de que algunos ayudemos es quedándonos al margen". "¡Tienes que parar, Mirabel!, las grietas empezaron contigo. Bruno se marchó por ti, Luisa pierde sus poderes, Isabela está descontrolada. ¡Por ti!, no sé por qué no se te dio un don, pero no es excusa para que hagas daño a la familia".
	Situaciones de desesperación	"Cuando mis tres bebés acababan de nacer, tu abuelo Pedro y yo tuvimos que huir de nuestro hogar y aunque se nos unieron muchos esperando encontrar un nuevo hogar no pudimos escapar de los peligros y perdimos a tu abuelo Pedro"
	Actos de crueldad	"He hablado con los Guzmán sobre la pedida de Mariano a Isabela. Un joven tan distinguido con nuestra perfecta Isabela traerá una nueva generación de bendiciones mágicas y hará más fuertes a las dos familias".
	Actos de reconciliación	"Pensaba que nuestra vida sería distinta. Que sería una mujer distinta, se me concedió un milagro, una segunda oportunidad, pero me daba tanto miedo perderla que perdí de vista para quién era nuestro milagro y lo siento mucho. Tú no has hecho daño a nuestra familia, estamos rotos por mi culpa".
Isabela Madrigal	Situaciones de desprecio	"Te doy un consejo de hermana, Si no te esforzaras tanto, no estarías en medio". "Todo era perfecto. La abuela estaba contenta, la familia también. ¿Quieres ser una hermana mejor? Pide perdón por arruinarme la vida. Vamos. Pide perdón".
Maribel Madrigal	Actos de reconciliación:	"Bruno dejó la familia, porque sólo veías lo malo. Él quiere a esta familia, yo quiero a esta familia. todos la queremos. Es a ti a quien no le importa, tú rompes nuestro hogar. El milagro se muere por tu culpa". "Por fin lo veo, perdiste tu hogar lo perdiste todo. Sufriste muchísimo sola para que no se repitiera jamás. Nos salvamos gracias a ti, recibimos un milagro gracias a ti, somos una familia gracias a ti y nada se rompe tanto que no podamos arreglar juntos".
Julieta Madrigal	Actos de amor	"Ojalá pudieras verte, como te veo yo, eres perfecta tal como eres. Eres tan especial, como todos en esta familia". "Te he curado la mano con mi amor por mi hija, que tiene un cerebro maravilloso, un gran corazón, unas gafas preciosas" ...

Fuente: Elaboración propia (2022)

Analizar los datos en función de la presencia o ausencia de sexismo hizo posible la distinción de cero citas verbales asociadas al concepto, no obstante, hubo una muestra mínima de esta práctica representada en Luisa Madrigal. Pese a que es la mujer con más acciones colaborativas en la cinta, su edad no corresponde con la complexión física. Aunque *Disney* pretendió maquillar dicho aspecto empleando el don que se le otorgo, no existió interés en modular su patrón de voz ni las gesticulaciones del personaje.

La exploración de datos desde reiteración de palabras también género resultados interesantes. Se encontraron un total de 1406 palabras, de las cuales resultaron clave quince con una frecuencia variada. El gráfico con la totalidad de las palabras clave seleccionadas (gráfico 4) se puede observar a continuación:

Gráfico 4: Palabras clave presentes en el largometraje



Fuente: Elaboración propia (2022)

La distinción de la capacidad de decisión teniendo como indicador la ejecución de actividades de forma independiente permitió visualizar que solo el 15.38% de las personas necesitó de otro para poder desenvolverse en su cotidianidad. Finalmente, en lo que a indicador de presencia atañe, los personajes femeninos disfrutaron de una mayor representación que los masculinos (Ipf=53.84%/ Ipm=46.15%) ocupando estos últimos espacios y diálogos significativamente reducidos al contraste de sus homónimas.

4. Discusión

Los resultados que se han obtenido en esta investigación fueron acordes con estudios de esta temática llevados a cabo por López-García y Saneleuterio (2021); López-Fuentes y Fernández-Fernández (2021) y Huuki y Kyrölä (2022). La presencia de una cuantía dominante de mujeres permite comprender que *Disney* sigue apuntando a una construcción de la realidad donde reluzca un entorno feminizado. El hecho de que las personalidades femeninas obtuviesen mayores índices de frecuencia en once de las doce categorías fijadas resulta innovador, debido a que, en las propuestas cinematográficas del canon reciente, los personajes femeninos distaban de ser visibilizados interactuando con una intensidad similar.

A diferencia de los resultados encontrados por Morales-Campos (2021) en una cinta canónica de latitud cercana, la propuesta *Encanto* difirió de una realidad social que se estigmatizase al nacional colombiano, por el contrario, la película articuló armoniosamente los elementos del entorno geográfico con las diversas representaciones sociales ejecutadas en el pueblo, siendo oportuno reconocer las capacidades del departamento de guion para afinar y presentar a la audiencia el corpus extenso de artefactos y personalidades culturalmente diversas.

Respecto a la importancia de los personajes, también existieron diferencias con relación a lo planteado con Cheung et al. (2021), debido a que en este largometraje todos los individuos tuvieron envergadura y esta no correspondió a sus caracteres individuales sino a la unidad y cooperación familiar manifiesta. Este suceso fue detalladamente estudiado desde el año 2016 por la cúpula directiva, la cual selecciono la familia como valor central de la cinta, apelando a las historias que subyacen en esta, personalidades y cualidades únicas que tiene cada miembro (Agudo, 2021).

Con relación al lenguaje empleado y el epicentro del conflicto se pudieron observar diferencias de acuerdo con lo trazado por Al-Yasin y Rabab'ah (2021) y Begum (2022) en otras cintas, puesto que en este producto los modismos del discurso fueron de carácter coloquial y no existió una tendencia al lenguaje

hipercorrecto. En ese mismo sentido, todos los personajes emplearon mayormente la especialización funcional en actividades específicas y la conducta altruista como método de interacción.

Un elemento diferenciador percibido en esta propuesta animada es la caracterización de la figura antagonista. Pese a que en otras cintas este marcado por indicadores comportamentales y cognitivos específicos, en Encanto no existió un personaje destinado a proliferar maldad, si concurrió por el contrario una personalidad cuyos actos reflejaron crueldad como lo es Alma Madrigal, sin embargo, su patrón comportamental responde a errores sociocognitivos propios de su ciclo vital y el temor percibido a que su hogar no pueda responder a la ayuda que necesita el pueblo, esto la llevó a culpar a excluir a Mirabel por ser la única sin un don, a minimizar a Bruno Madrigal debido a que su don no era aprovechable en el hogar y a pretender arreglar el matrimonio de su nieta Isabela bajo el propósito de fortalecer estratégicamente a la familia.

El comportamiento de la abuela Madrigal ocasionó tensiones entre todos los miembros de la familia, no obstante, esta reconoció sus errores y se disculpó con las personas afectadas, para luego proceder a reconstruir la casa con ayuda del pueblo⁶.

Aunque otras cintas de *Disney* presentan una cuantía extensa de objetos, en muy pocas ocasiones los autores analizaron el elemento especial que difiere de los demás. Por tal motivo, el equipo investigativo al segmentar la cinta y documentar los objetos identificó la vela como el aparato simbólico determinante, ya que representa la esperanza de la familia Madrigal, esta fue presentada con frecuencia en diversos planos (figura 2), tal como se puede ver a continuación:

A pesar de que la vela se ha identificado como un distintivo que repercute en toda la familia, los artífices de este manuscrito se adhieren a la consideración de esta como una señal de respeto y esperanza dirigida por los guionistas hacia las víctimas del conflicto armado nacional. Este axioma es justificado por el uso de este símbolo dentro de los métodos y técnicas asociados a la apropiación de la memoria histórica (Cardona-González, 2015). En esa misma línea, los códigos verbales circunscritos al artefacto lo teorizan como una llama inextinguible, bendita y causal de los dones recibidos (min 1:50).

Finalmente, en lo que a recursos pedagógicos concierne, los resultados obtenidos se relacionan con lo explorado previamente en otra cinta por Huuki y Kyrölä (2022). La presencia e interrelación de un catálogo extenso de espacios y objetos presentados de forma sistemática, acompañado de un desarrollo argumental y espacios de interacción prolijos, permite establecer la posibilidad de usar este proyecto animado como estrategia de aprendizaje en disciplinas adscritas a las Ciencias Sociales y Humanas.

Figura 2. Planos del elemento simbólico de Encanto



Fuente: Disney Fandom (2022)

⁶ Las tensiones suscitadas entre Mirabel y Alma Madrigal ocasionaron que el don subyacente en la casa familiar desapareciese y esta se derrumbase. Este evento se puede observar en el intervalo 1:13:21- 1:16:14.

5. Conclusiones

En concordancia con los estudios realizados a la fecha, los datos hallados en la presente investigación permiten concluir que la propuesta animada Encanto presenta una realidad social del nacional colombiano constituida por hechos vinculados a categorías de valencia positiva. Aunque se perciben actos de carácter conflictivo, estos poseen una naturaleza autoconclusiva y son resueltos de manera grupal, apelando a la unidad familiar como recurso de afrontamiento.

A pesar de que los resultados obtenidos para esta cinta no permiten la generalización de una tendencia hacia escenarios animados de carácter constructivo, sí esperan a las comunidades digitales y a los académicos interesados en la investigar la realidad construida por estos proyectos.

La presencia de contrastes entre los datos obtenidos y los propuestos por una muestra de los investigadores citados, no solo demuestran la evolución de los productos, sino también que *Disney* se está interesando en América latina como espacio significativo en materia de reproducción cultural.

Pese a que la figura colombiana ya se ha internacionalizado hace tiempo por productos de ficción cinematográfica, las representaciones sociales existentes tienden a dotar al nacional actitudes transgresoras y delictivas. Por ello, el hecho de que un magnate internacional como el aquí expuesto retrató una muestra de la mixtura cultural del país y conceda a los personajes la alternancia entre la emocionalidad y el uso de razón, es de suma significancia.

Es plausible señalar la progresión en materia de investigaciones asociadas a este tipo de animaciones adelantadas por la sociedad científica juvenil, quienes han empleado con mayor originalidad la proliferación de contenido académico animado, en contraste con los inmensurables documentos presentados por expertos que solo reflexionan los largometrajes desde las consecuencias que este ocasiona en la misma muestra de animados.

A partir de todo lo expuesto aquí, se invita a la comunidad científica a diseminar las animaciones subsecuentes a Encanto (2022) desde una perspectiva integradora; visualizando el contenido sin sesgos atributivos, empleando métodos y técnicas de investigación que permitan la parametrización del corpus y validando la codificación del contenido entre pares académicos, en aras de que las divergencias puedan reflexionarse cooperativamente. Esta suerte de pasos, propiciarán al interior del macroproceso una introspección en el equipo investigador, la cual los acercará a un *insight* con su producto y con la línea investigativa.

Referencias bibliográficas

- Adorno, T y Horkheimer, M. (1969). *La Sociedad. Lecciones de Sociología*. Editorial Proteo.
- Aducci, E. (2015). Sujetos u objetos: la construcción del imaginario infantil en la producción audiovisual para niños. Acerca de Víctor Iturralde Rúa y Goar Mestre. *Questión*, 1(46), 260-269. <https://perio.unlp.edu.ar/ojs/index.php/question/article/view/2494>
- Agudo, J. (2021). Cómo se hizo Encanto, la nueva joya de Walt Disney Animation con una banda sonora de escándalo. *E-cartelera*. Recuperado el 30 de mayo de 2022 de <https://www.ecartelera.com/noticias/como-hizo-encanto-walt-disney-animation-banda-sonora-66337/>.
- Alvarez-Merlano, N. (2021). Violencia televisiva: análisis de la figura abusiva como manifestación social en una reconocida serie de dibujos animados. *Amauta*, 19(37), 217-245. <https://doi.org/10.15648/am.37.2021.2884>
- Al-Yasin, N. y Rabab'ah, G. (2021). Female Disney Characters Linguistic Features in the 1990's. *Jordan Journal of Modern Languages and Literatures*, 13(1), 121-142. <https://doi.org/10.47012/jjml.13.1.8>
- Amancio, A. (2009). Río de Janeiro bajo la mirada del cine extranjero. *Ciencia Ergo-Sum*, 16(1), 82-86.
- Arifani, Y. (2020). Cartoon video-assisted learning: An investigation into the acquisition of EFL children's incidental vocabulary. *Computer-Assisted Language Learning Electronic Journal*, 21(2), 17-31. <http://callej.org/journal/21-2/Arifani2020.pdf>

- Bardin, L. (1996). *Análisis de Contenido*. Akal
- Begum, S. (2022). He Said, She Said: A Critical Content Analysis of Sexist language used in Disney's The Little Mermaid (1989) and Mulan (1998). *Journal of International Women's Studies*, 23(1), 208-230. <https://vc.bridgew.edu/jiws/vol23/iss1/18>
- Bringas, C., Clemente, M. y Díaz, F. (2004). Violencia en televisión: análisis de una serie popular de dibujos animados. *Aula Abierta*, 83, 127-140. <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/1173772.pdf>
- Burke, P. y Luckman, T. (1968). *The Social Construction of Reality*. Penguin Books.
- Cardona-Diana, K. (2017). Aproximación a la construcción de capital social en procesos de asociatividad para el trabajo. *Trabajo Social*, 19, 177-195. <https://doi.org/10.15446/ts.v0n19.67466>.
- Cardona-González, L. (2015). Imágenes en duelo. Víctimas del conflicto armado colombiano en la cámara de Erika Diettes. *Aletheia*, 5(10), 1-30. https://www.memoria.fahce.unlp.edu.ar/art_revistas/pr.6689/pr.6689.pdf
- Chandler-Olcott, K. y Mahar, D. (2003). Adolescents Anime-Inspired "Fanfictions": An Exploration of Multiliteracies. *Journal of Adolescent y Adult Literacy*, 46(7), 556-566. <https://www.jstor.org/stable/40015457>
- Cheung, M., Leung, C. y Huang, Y.J. (2021). Absentee Parents in Disney Feature-length Animated Movies: What are Children Watching? *Child Adolescence Social Work Journal*, 1-14. <https://doi.org/10.1007/s10560-021-00799-0>
- Chu, D. y McIntyre, B. (1995). Sex role stereotypes on children's TV in Asia a content analysis of gender role portrayals in children's cartoons in Hong Kong. *Communication Research Reports*, 12(2), 206-219. <https://doi.org/10.1080/08824099509362058>
- Cifuentes, R. (1999). *La sistematización de la práctica del trabajo social*. Lumen
- D'Alessandro, A. (2021). Encanto & Ghostbusters: Afterlife Split Families, House of Gucci Best Opening for Drama in Two Years – Thanksgiving Box Office, Sunday Update. *Deadline*. Recuperado el 30 de mayo de 2022 de <https://deadline.com/2021/11/encanto-house-of-gucci-thanksgiving-box-office-weekend-summary-1234881076/>
- Desiato, M. (1996). *Construcción social del hombre y acción humana significativa*. Universidad Católica Andrés Bello.
- Disney Fandom. (2022). Encanto. Recuperado el 30 de mayo de 2022 de <https://disney.fandom.com/wiki/Encanto>
- El mundo Disney, en detalle. (2009). *La Nación*. Recuperado el 30 de mayo de 2022 de <https://www.lanacion.com.ar/turismo/viajes/el-mundo-disney-en-detalle-nid1108420/>
- Elaziz-Mahmoud, N. y Kamal-Eldin, A. (2021). Language and Gender Analysis of Three Walt Disney Movies: A Study of Female Language Features of Three Princesses. *Journal of the Faculty Arts of Helwan*, 52(1), 1-23. <https://dx.doi.org/10.21608/kgf.2021.218701>
- Flavell, J. (2019). *El desarrollo cognitivo*. Machado libros.
- Fondo de Desarrollo de las Naciones Unidas. (2005). La tradición, la semilla y la construcción: Sistematización de tres experiencias de resistencia de organizaciones de mujeres frente al conflicto armado en Colombia. <https://repositorio.unal.edu.co/handle/unal/51374>
- Gagneten, M. (1987). *Hacia una metodología de sistematización de la práctica*. Humanitas.
- Gaytán-Alcalá, F. (2011). El regreso del sujeto... ¿hacia dónde? Perspectivas sociológicas sobre acción y orden social. *Revista del Centro de Investigación. Universidad La Salle*, 9(35), 67-77. <http://revistasinvestigacion.lasalle.mx/index.php/recein/article/view/139/83>
- Giroux, H. (1994). Animating youth: The Disneyfication of children's culture". *Socialist Review*, 24(3), 23.
- Gordon, S. (1991). *The History and Philosophy of Social Science*. Routledge.
- Gutiérrez-Ruiz, M. (2019). Sistematización de experiencias de aula: cinemática y la metodología de aprendizaje significativo crítico. Tesis de Maestría no publicada, Universidad Nacional, Bogotá, Colombia.
- Hollywood contra América. (1993). *El Tiempo*. Recuperado el 30 de mayo de 2022 de <https://www.eltiempo.com/archivo/documento/MAM-87121>.
- Huuki, T. y Kyrölä, K. (2022). Show yourself: Indigenous ethics, Sámi cosmologies and decolonial queer pedagogies of Frozen 2. *Gender and Education*, 1-15. <https://doi.org/10.1080/09540253.2021.2023112>
- Lafuente-Gómez, G. (2021). Cartoons as a teaching vehicle in neurology. *Kranion*, 16, 112-119. <https://doi.org/10.24875/KRANION.M21000010>.

- Limites impredecibles. (1991). *El Tiempo*. Recuperado el 13 de enero de 1991 de <https://www.eltiempo.com/archivo/documento/MAM-9337>.
- López-Fuentes, A. y Fernández-Fernández, R. (2021) Analysing the potential of Disney-Pixar films for educating young children in inclusive values. *International Journal of Inclusive Education*, 1-18. <https://doi.org/10.1080/13603116.2021.2008532>
- López-García, R. y Saneleuterio, E. (2021). In/Dependencia de Hombres y Mujeres en cuatro producciones de Disney y su impacto social. *Comunitania. Revista Internacional De Trabajo Social y Ciencias Sociales*, 21, 109-21. <https://doi.org/10.5944/comunitania.21.5>.
- Lorenzano, C. (2008). La construcción social de los individuos. *Discusiones Filosóficas*, 9 (12), 75-96. <https://revistasoj.s.ualdas.edu.co/index.php/discusionesfilosoficas/article/view/651>
- Luckmann, T. (1996). Nueva Sociología Del Conocimiento. *Reis* 74, 163–72. <https://doi.org/10.2307/40183889>
- Maeda, C.M. (2011) Entre princesas y brujas: análisis de la representación de las protagonistas y antagonistas presentes en las películas de Walt Disney, en *Actas del III Congreso Internacional Latina de Comunicación Social*. Tenerife, España.
- Mancilla-Valdez, E. (2021). Religión, Tardomodernidad y Violencia en Series Animadas. *Journal of the Sociology and Theory of Religion*, 12(1), 82-116. <https://doi.org/10.24197/jstr.Extra-1.2021.82-116>
- Martell, F. (2011). *Cultura Mainstream. Cómo nacen los fenómenos de masas*. Taurus.
- Martínez, G. (2004). Internet y ciudadanía global: procesos de producción de representaciones sociales de ciudadanía en tiempos de globalización. En Daniel, M. (coord.), *Políticas de ciudadanía y sociedad civil en tiempos de globalización* (pp. 181-200). Caracas: Universidad Central de Venezuela.
- Maturana, L. (2007). *Sistematización de la Experiencia de Prevención de la Violencia Intrafamiliar en Quibdó*. Organización Panamericana de Salud.
- Milgram, S. (1963). Behavioral Study of Obedience. *Journal of Abnormal and Social Psychology* (67), 371-378. <https://doi.org/10.1037/h0040525>
- Monleón-Oliva, V. (2020). La lucha Cinematográfica entre Oriente y Occidente. Studio Ghibli versus Disney. *Cuestiones Pedagógicas. Revista De Ciencias De La Educación*, 1(29), 112–122. <https://doi.org/10.12795/CP.2020.i29.09>
- Monleón-Oliva, V. (2021). LGTBIQfobia audiovisual. La ocultación de colectivos sexualmente diversos en Disney *Revista Apotheke, Florianópolis*, 6(3), 88-104. <https://doi.org/10.12795/CP.2020.i29.09>
- Morales-Campos, A. (2021). Prototipos mexicanos y el conflicto migratorio en el filme Coco, de Walt Disney. *Sincronía*, 79(1), 475-498. <https://doi.org/10.32870/sincronia.axxxv.n79.25a21>
- Moreno-García, L. (2008). La transmisión de valores en los programas infantiles. *Comunicar* (31), 411-415. <https://doi.org/10.3916/c31-2008-03-027>
- Napier, S. (2001). *Anime from Akira to Princess Mononoke: Experiencing Con-temporary Japanese Animation*. Nueva York: Palgrave.
- Naranjo, G., González, A., Restrepo, A., Giraldo, C. y Pineda, Á. (2003). *Sistematización de experiencias de atención psicosocial en Antioquía: Municipios afectados por el conflicto armado y población desplazada 1999-2003*. Organización Panamericana de Salud.
- Ocampo-Osorio, N. (2021). *Sistematización participativa de U-Niños: Una experiencia de Extensión Solidaria para la ocupación del tiempo libre con niños y niñas del barrio el Carmen*. Manizales, Colombia. Tesis de Maestría no publicada. Universidad, Bogotá, Colombia.
- Ogletree, S. M., Mason, B., Grahmann, T. y Raffeld, P. (2001). Perceptions of two television cartoons: Powerpuff girls and Johnny Bravo. *Communication Research Reports*, 18(3), 307-313. <https://doi.org/10.1080/08824090109384810>
- Oregui, E. y Aierbe, A. (2019). Estructura de los dibujos animados, habilidades narrativas y percepción de valores/contravalores en Educación Primaria. *Cultura y Educación*, 31(3), 609–639. <https://doi.org/10.1080/11356405.2019.1630954>
- Orús, A. (2022). Números de suscriptores de Disney+ en todo el mundo 2020-2021. *Statista*. Recuperado el 30 de mayo de 2022 de <https://es.statista.com/estadisticas/1289316/numeros-de-suscriptores-de-disney-en-todo-el-mundo/>

- Pacahuala, E. y Medina-Gamero, A. (2022). Los dibujos animados en la atención médica infantil. *Atención Primaria Práctica*, 4(1), 100115. <https://doi.org/10.1016/j.appr.2021.100115>
- Pintos, J. L. (1995). *Los Imaginarios Sociales: La nueva construcción de la realidad social*. Fe y Secularidad.
- Pozzi, S. (2015). La fuerza está con Disney. *El País*. Recuperado el 30 de mayo de 2022 de https://elpais.com/economia/2015/11/19/actualidad/1447936295_605891.html.
- Prieto-Rodríguez, M.Á., Cerdá-March, J.C. y Argente del Castillo, C. (1996). Violence and sexism in television cartoons for children. Analysis of the contents. *Atención Primaria* 17(6), 382-388.
- Rajadell-Puigròs, N., Pujol-Maura, M.A y Violant-Holz, V. (2005). Los dibujos animados como recurso de transmisión de los valores educativos y culturales. *Comunicar*, 13(25), 1-14. <https://doi.org/10.3916/C25-2005-190>
- Ross, L. y Ward, A. (1996). Naive realism in everyday life: implications for social conflict and misunderstanding. En Eduard S., Elliot T. y Terrance Brown (Coord), *Values and Knowledge* eds. (pp.103-136). Nueva Jersey: Lawrence Erlbaum Associates.
- Ryan, E. (2010). Dora the Explorer: Empowering Preschoolers, Girls, and Latinas. *Journal of Broadcasting y Electronic Media*, 54(1), 54-68. <https://doi.org/10.1080/08838150903550394>
- Sabucedo, J. y Morales J. (2015). *Psicología Social*. Editorial Panamericana.
- Sanson, A. y Di Muccio, C. (1993). The influence of aggressive and neutral cartoons and toys on the behaviour of preschool children. *Australian Psychologist*, 28(2), 93-99. <https://doi.org/10.1080/00050069308258882>
- Scanlan, S. y Feinberg, S. (2000). The Cartoon Society: Using “The Simpsons” to Teach and Learn Sociology. *Teaching Sociology*, 28(2), 127-139. <https://doi.org/10.2307/1319260>
- Schütz, A. (1993). *La Construcción Significativa Del Mundo Social. introducción a La Sociología Comprensiva*. Paidós
- Schütz, A. y Thomas L. (2009). *Las estructuras del mundo de la vida*. Buenos Aires: Amorrortu.
- Seybold, S. (2021) It's Called a Hustle, Sweetheart: Zootopia, Moana, and Disney's (Dis) empowered Postfeminist Heroines. *International Journal of Politics, Culture and Society*. 34, 69–84. <https://doi.org/10.1007/s10767-019-09347-2>
- Spencer, C. y Merino-Flores, Y. (Productores) y Bush, J., Howard, B., Castro-Smith, C. y Miranda, L. (Guionistas/ Dirección). (2021). Encanto [Cinta cinematográfica]. EE.UU.: Walt Disney Animation Studios.
- Stiletano, M. (2001). Disney, el animador del siglo. *La Nación*. Recuperado el 30 de mayo de 2022 de <https://www.lanacion.com.ar/espectaculos/disney-el-animador-del-siglo-nid356597/>
- Top-Grossing Movies 1995-2022, Adjusted for Ticket Price Inflation. (2022). *Box Office*. Recuperado el 30 de mayo de 2022 de <https://www.the-numbers.com/market/distributor/Walt-Disney>.
- Torres-Cubeiro, M, y Enrique-Carretero, A. (2020). The Social Imaginaries Sociologies: The Beginning of a Needed Conceptual Clarification. *Sociedad Hoy*, 28(2), 141-61. <https://doi.org/10.29393/SH28-7SIMT20007>
- Uribe-Valdivieso, C. (2007). Una introducción a la cognición social: procesos y estructuras relacionados. *Contextos: Revista virtual del programa de Psicología*. 1-10. http://www.contextos-revista.com.co/Revista%204/Revista4_a_05.html
- Vericuetos pasionales para los niños. (1992). *El Tiempo*. Recuperado el 30 de mayo de 2022 de <https://www.eltiempo.com/archivo/documento/MAM-155206>.
- Wimmer, R. y Dominick, J. (1996). *La investigación científica de los medios de comunicación: Una introducción a sus métodos*. Barcelona: Bosh
- With Walt Disney Pictures. (2022). *Internet Movie Data Base*. Recuperado el 30 de mayo de 2022 de <https://www.imdb.com/search/title/?companies=co0008970>.
- Zemelman, H. y León, E. (1997). *Subjetividad: Umbrales Del Pensamiento Social* Anthropos.
- Zimbardo, P., Haney, C., Curtis-Banks, W. y Jaffe, D. (1971). *The Stanford Prison experiment*. Universidad de Stanford.
- Zúñiga, R. (1997). Sistematización y Supervisión en Trabajo Social: Hacer y Decir. *Revista Perspectivas. Notas sobre intervención y acción social*. 5, 66-87.