



## Los arquetipos narrativos tradicionales en las películas destinadas al público infantil: Pixar Animation Studios (1995-2015)

*Traditional narrative archetypes in films for children: Pixar Animation Studios (1995-2015)*

---

Cuenca Orellana, Nerea

Universidad de Burgos – Universidad Rey Juan Carlos

[nerea.cuenca@urjc.es](mailto:nerea.cuenca@urjc.es)

### Forma de citar este artículo:

Cuenca Orellana, N. (2019). Los arquetipos narrativos tradicionales en las películas destinadas al público infantil: Pixar Animation Studios (1995-2015). *RAEIC, Revista de la Asociación Española de Investigación de la Comunicación*, vol 6, núm. 12, 81-94.

### Resumen:

La infrarrepresentación femenina en las películas de animación no es solo una cuestión cuantitativa, sino también cualitativa dado que, todavía hoy en día, los papeles protagonistas y arquetipos que guían la narración los encarnan, en su mayoría, personajes masculinos. En el presente trabajo se realiza una revisión a los personajes Pixar entre 1995 y 2015, años en los que la supremacía masculina permanece intacta en los dieciséis estrenos de estas dos décadas.

**Palabras clave:** roles de género, arquetipos, personajes, animación.

**Abstract:**

A few number of feminine characters in animation films is not only a quantitative problem, it also affects in qualitative terms. Nowadays, main characters and archetypes like hero or mentor, who guide the action in scripts, are mainly embodied by masculine characters. In this research we try to describe how Pixar has done it between 1995 and 2015. With this review we try to define how masculine culture is over feminine point of view during two decades.

**Keywords:** gender roles, archetypes, characters, animation.

## **1. INTRODUCCIÓN**

### **1.1. EL VIAJE DEL HÉROE, SUS ARQUETIPOS Y FUNCIONES NARRATIVAS**

*El viaje del héroe* es una estructura narrativa copiada de los antiguos mitos y leyendas. Joseph Campbell (mitólogo, escritor y profesor estadounidense, 1904-1987) lo resumió en tres palabras: *separación-iniciación-retorno*. En concreto, en *El héroe de las mil caras* (1949), Campbell detalló las fases de la estructura *El viaje del héroe*. Un esquema narrativo en la que los arquetipos tienen una función y un lugar determinado en la narración. En este trayecto (que puede exigir un desplazamiento físico o no), el protagonista sufre una transformación que le hace superar sus miedos. Este patrón narrativo se compone de doce estadios por los que todo protagonista pasa: mundo ordinario, llamada a la aventura, rechazo de la llamada, encuentro con el mentor, cruce del umbral, pruebas, aliados y enemigos, acercamiento a la cueva interior, prueba traumática, recompensa camino a casa, resurrección y regreso con el elixir. Dicha estructura es común en la aventura mitológica que todo héroe vive (Campbell, 2001, p. 35).

Este esquema se ha ido adaptando a lo largo de la historia de Occidente, primero a la literatura, y después, a los largometrajes (Vogler, 2002, p. 63). Antes de Campbell, Vladimir Propp (antropólogo y lingüista ruso, 1895-1970), en su obra *Morfología del*

*cuento* (1928), describió que en todas las narraciones se repetían siete arquetipos, es decir, aparecían personajes que desarrollaban unas funciones dramáticas determinadas que se repetían constantemente (Propp, 1998). Los siete arquetipos de los que habla Vladimir Propp en *Morfología del cuento*, son: villano, héroe, auxiliar, donante, falso héroe, mandatario y la princesa y el rey, estos dos últimos personajes aparecían en las obras literarias y los cuentos de hadas como una única unidad. La finalidad de estos arquetipos era, y sigue siendo, mostrar a niños y adolescentes el camino idóneo en su acceso a la madurez (Morante, 2015, p. 53).

Una idea que ya recogió, en 1907, Carl Gustav Jung. Jung se reunió con el psicoanalista Sigmund Freud para hablar sobre lo que ya denominaron “arquetipos”. Jung los definió como una serie de imágenes universales relacionadas con las emociones y la conducta que la mente humana construía inconscientemente. Para Jung, además, los arquetipos o “(...) contenidos inconscientes colectivos son tipos arcaicos o –mejor aún– primitivos” (Jung: 1998, p. 11). Estos símbolos ayudan al ser humano a pensar y a actuar en función de estas imágenes desde hace siglos.

Christopher Vogler (analista de guiones y guionista estadounidense que ha trabajado para la Disney, 1949– ) estableció un análisis para la estructura *El viaje del héroe*. En su libro *El viaje del escritor* (2002), el autor defiende la existencia de una serie de arquetipos que aparecen en las historias de aventuras (o viaje del héroe). En estas historias encontramos un protagonista, el héroe, en torno al cual giran los demás arquetipos: una sombra (villano), un heraldo, un mentor, un tramposo, un guardián del umbral y una figura cambiante (Vogler, 2002). Vogler matiza que esto es así también en las películas de animación y que, además, cualquier personaje, independientemente de su raza, género o clase social puede representar alguno de estos arquetipos, e incluso, varios en una misma historia. Por tanto, la estructura narrativa conocida como *El viaje del héroe* puede ser encarnada por un personaje de género masculino o femenino (Domínguez Morante, 2015, p. 50).

Las funciones de estos arquetipos describen las fases por las que el personaje principal desarrolla la acción hasta alcanzar su madurez. Para comenzar con la acción y adentrarse en la aventura, el personaje principal abandona el hogar, por lo que se instaura una prohibición u orden, que alguien transgrede, así que el villano aprovecha para informarse sobre su víctima. Una vez que el malo de la historia cuenta con los datos suficientes, procede a engañar a su víctima, lo consigue y daña a algún miembro de la familia.

El héroe descubre la fechoría realizada por el villano y decide actuar, al abandonar su hogar, se encuentra con un personaje que le proporciona un objeto mágico o información para llegar hasta el villano, pero antes de otorgarle alguno de estos dos, el héroe debe someterse a una prueba. Tras superar dicha prueba, el héroe recibe la ayuda de un personaje que le guía hasta el lugar donde debe resolver el problema. Una vez allí, héroe y villano se enfrentan, este último es marcado y derrotado. El daño inicial es reparado, por lo tanto, el héroe regresa a su hogar gracias al ayudante o al donante (Propp, 1998).

El héroe llega a su hogar disfrazado, donde se encuentra con un falso héroe, que le propone una nueva tarea y la cumple satisfactoriamente, así es reconocido por el resto de habitantes y el falso héroe queda desenmascarado. El héroe recibe una nueva apariencia y el falso héroe es castigado. El cuento concluye con la boda del héroe y la princesa, tras el consentimiento del padre de la joven. El patrón narrativo por el que optó Walt Disney desde su primer estreno en 1937, *Blancanieves y los siete enanitos*, fue éste. Dicho patrón está compuesto por un personaje protagonista que pasa por distintas pruebas y se cruza con determinados personajes que le facilitan o dificultan su acceso a la madurez (Vogler, 2002). Por tanto, Disney adaptó *El viaje del héroe* con sus arquetipos y funciones, a lo que añadieron responder a las siguientes preguntas:

*(...) ¿acaso plantea un conflicto? ¿Tiene un tema? ¿Trata de algo que puede ser expresado mediante un aforismo ampliamente conocido y existente en la cultura popular como, por*

*ejemplo, "Nunca juzgue un libro por su cubierta? o ¿El amor lo vence todo? (...)" (Vogler, 1998, pp. 16-17).*

## 1.2. EL GÉNERO Y SU REPRESENTACIÓN EN LOS CONTENIDOS AUDIOVISUALES INFANTILES

El género es un método regulador que integra a los seres humanos en la sociedad en la que viven (Bouza, 2016, p. 28). De esta manera, el género categoriza a los seres humanos en función de unas particularidades comunes y compartidas (Kreimer, 1991, p. 54). Esto supone que existan características, comportamientos, modos de sentir y expresarse ya definidos y establecidos para regular la sociedad, lo que crea una diferenciación entre hombres y mujeres (López Gómez y Güida, 2000, pp. 3-4).

Durante muchos años se ha hablado de las diferencias entre sexos y como éstas venían determinadas por la naturaleza (Veissière, 2018, p. 6). Sin embargo, nada más lejos de la realidad, puesto que es el sistema social de género lo que estipula los roles o papeles que cada género debe desempeñar (Bogino Larrambebere y Fernández-Rasines, 2017, p. 6). Y así también ocurre con las funciones narrativas y los papeles que cada personaje desempeña en las historias literarias o cinematográficas. Las narraciones ayudan a perpetuar, eliminar o modificar patrones de conducta en función del sexo asignado a uno u otro personaje y a lo que hagan dentro de la narración (Bustillo, 2013, p. 6). En las películas de Disney, desde sus comienzos, cada arquetipo narrativo se personifica con roles sociales que reúnen características positivas o negativas (Abril Morales, 2015, p. 29).

La representación de género que se realiza en la cultura occidental "(...) no tiene una construcción neutra" (Salazar Benítez, 2015, pp. 260-261). Los medios de comunicación presentan valores, normas de comportamiento y modelos de actuación que se convierten en "referentes para la sociedad" (López Albalá, 2016, p. 90). Hoy en día, además, los *media* ocupan un lugar privilegiado como agentes de socialización en la sociedad actual (Jarava, 2017). Los comportamientos, las personalidades, la forma de hablar o de moverse de los personajes que aparecen en pantalla influyen a cualquier

edad, pero muy especialmente en la etapa que va de los 3 a los 6 años (Coyne y Linder, 2016, p. 2). Los héroes, princesas, reyes, donantes o auxiliares de Disney se dibujan como imágenes positivas de las que copiar sus comportamientos. Por el contrario, los villanos y brujas dan vida a modelos que presentan connotaciones negativas (Masri, 2013, p. 1).

Disney eligió durante más de 50 años un icono femenino que se caracterizaba por ser una chica dócil, sumisa, abnegada y pasiva como características de las princesas (Eisenhauer, 2017, p. 11). Por su parte, las brujas y villanas eran mujeres maduras, con gran capacidad de decisión y actuación a las que no les daba miedo mostrar su interés por conseguir sus objetivos (la eliminación de la princesa y/o acabar con los sueños de la muchacha para conseguir su propio éxito personal).

En el lado masculino, los villanos eran maleducados y despiadados y, como las brujas, ellos también ansiaban acabar con el héroe. Y cualidades como la capacidad de decisión, la valentía, la seguridad en sí mismo y la participación activa en la acción formaban parte del carácter de los héroes que rescataban a la princesa (Gill, 2016, p. 100). De esta manera, las funciones narrativas de las brujas y villanas son idénticas a las del villano, pero no se dibujaron heroínas que vivieran su propio viaje hasta la década de los 90. Algo impensable en el lado masculino, cuyos héroes rescataban a la princesa, aunque ésta fuera la verdadera protagonista.

En 1995 Pixar estrena *Toy Story*, la primera película de animación realizada en su totalidad con la técnica CGI (Computer Generated Imagery). Desde entonces no han parado de producir películas. A partir de 2006, Pixar y Disney forman parte del mismo grupo empresarial, aunque cuentan con equipos creativos diferentes.

## **2. OBJETIVOS**

A pesar de que Pixar no se inspira en los cuentos de hadas, sus películas tienen el mismo impacto que tiene Disney en el público infantil (Masri, 2013, p. 2). Por este motivo, la presente investigación tiene como objetivo principal revisar, desde una perspectiva de

género, los arquetipos narrativos interpretados por los personajes creados por Pixar Animation Studios desde 1995 y hasta 2015.

Con ello, se busca determinar qué arquetipos son más representados por un género u otro. Asimismo, mediante este trabajo se pretende comprobar si, en caso de existir sobrerrepresentación masculina, pueda darse también la infrarrepresentación femenina. Una infrarrepresentación femenina que es probable que exista en términos numéricos y que es algo que se aprecia rápidamente, por lo que buscamos también determinar cómo son los varones los que guían la acción y el objetivo narrativo, mientras que ellas se centran en ayudarles a ellos a que lo consigan.

### **3. METODOLOGÍA DEL ESTUDIO**

Tras una revisión bibliográfica, se realiza aquí una cuantificación de los arquetipos narrativos y el género que los representa en Pixar Animation Studios. Sabemos que, en una misma historia, un personaje puede dar vida a más de un arquetipo en función de la escena en la que se encuentre, pero hemos contado con las secuencias en las que más desarrolla uno u otro.

Para el análisis se ha elaborado una tabla que recoge cada una de las películas analizadas y los siete arquetipos del analista de guiones Christopher Vogler en la que se insertan los personajes femeninos y otra tabla, exactamente igual, en la que se incluyen los personajes masculinos de la muestra representativa analizada (películas de Pixar estrenadas entre 1995 y 2015). La tabla de análisis es la siguiente.

**Tabla 1.** Modelo de análisis.

| <b>Película</b>           | <b>Héroe</b> | <b>Sombra</b> | <b>Figura cambiante</b> | <b>Mentor</b> | <b>El guardián del umbral</b> | <b>Heraldo</b> | <b>Embaucador</b> |
|---------------------------|--------------|---------------|-------------------------|---------------|-------------------------------|----------------|-------------------|
| <b>Total películas</b>    |              |               |                         |               |                               |                |                   |
| <b>Total películas%</b>   |              |               |                         |               |                               |                |                   |
| <b>Total personajes</b>   |              |               |                         |               |                               |                |                   |
| <b>Total personajes %</b> |              |               |                         |               |                               |                |                   |

Para determinar cuántos personajes femeninos y masculinos representan uno u otro arquetipo tomando como referencia la obra *El viaje del escritor* de Vogler, nos hemos fijado además en las funciones descritas en dicha obra.<sup>1</sup>

#### 4. RESULTADOS

Número total de personajes femeninos que aparecen en la muestra representativa: 41.

---

<sup>1</sup> Héroe: es el personaje que, en el transcurso de la narración, salva obstáculos, crece, alcanza sus objetivos y gana sabiduría. Debe ser original y universal, se sacrifica por los demás y se enfrenta a la muerte (Vogler, 2002: 65, 66 y 67). Vogler añade además que: “El héroe debe ejecutar la acción decisiva de la historia, la acción que supone un riesgo más elevado o implica un mayor grado de responsabilidad» (Vogler, 2002, p. 66).

Mentor: Joseph Campbell denomina a este arquetipo “anciano/a sabio/a». Es la parte más sabia y noble, protege al héroe y advierte al héroe de lo que es bueno y de lo que no (Vogler, 2002, pp. 76-77).

Sombra: es el arquetipo que desafía al héroe y le lleva al límite, sacando lo mejor del héroe (Vogler, 2002, p. 102).

Figura cambiante: suele ser de un sexo opuesto al personaje principal, especialmente a través de la figura *femme fatale* u *homme fatal* y su función narrativa es crear dudas al héroe (Vogler, 2002, p. 98).

El guardián del umbral: marca al héroe los obstáculos a los que debe enfrentarse (Vogler, 2002, p. 87).

Heraldo: “Alertan al héroe (y al público) de que se avecinan cambios y aventuras» (Vogler, 2002, p. 92).

Embaucador: su función en la narración es el “alivio cómico» y pueden estar del lado del héroe o de la sombra (Vogler, 2002, p. 107).



**Tabla 2.** Arquetipos narrativos de los personajes femeninos de Pixar (1995-2015).

| Película                    | Heroína      | Sombra    | Figura cambiante       | Mentora/ ayudante   | El guardián del umbral | Heraldo       | Embaucadora/ aliada <sup>2</sup>   |
|-----------------------------|--------------|-----------|------------------------|---------------------|------------------------|---------------|--|
| <i>Toy Story</i>            |              |           |                        |                     |                        |               |  |
| <i>Bichos</i>               |              |           |                        |                     |                        |               | Atta<br>Dot<br>Reina<br>Gipsy<br>Rosie                                   |
| <i>Toy Story 2</i>          |              |           |                        | Jessy               |                        |               | Bo Peep  |
| <i>Monstruos S.A.</i>       |              |           | Roz                    |                     |                        |               | Bo<br>Celia  |
| <i>Buscando a Nemo</i>      |              |           |                        | Dory                |                        | Darla         | Peach<br>Deb   |
| <i>Los Increíbles</i>       |              |           | Mirage                 | Helen               |                        |               |  |
| <i>Cars</i>                 |              |           |                        |                     |                        |               | Sally  |
| <i>Ratatouille</i>          |              |           |                        |                     |                        |               | Colette  |
| <i>Wall-E</i>               |              |           |                        |                     |                        |               | Eva  |
| <i>Up</i>                   |              |           |                        |                     |                        | Kevin         | Ellie  |
| <i>Toy Story 3</i>          |              |           | Stretch                | Bonnie              |                        |               | Jessy<br>Barbie<br>Mrs Potato<br>Buttercup<br>Trixie<br>Dolly<br>Stretch |
| <i>Cars 2</i>               |              |           |                        |                     |                        |               | Shiftwell  |
| <i>Brave</i>                | Mérida       |           |                        | Elinor              |                        | Bruja         | Maudie   |
| <i>Monstruos University</i> |              |           | Decana<br>Hardscrabble |                     |                        |               |  |
| <i>Del Revés</i>            | Riley        |           |                        | Alegría<br>Tristeza |                        |               |  |
| <i>El viaje de Arlo</i>     |              |           |                        |                     |                        |               | Ida<br>Ramsey  |
| <b>Total películas</b>      | <b>2</b>     | <b>0</b>  | <b>4</b>               | <b>6</b>            | <b>0</b>               | <b>3</b>      | <b>12</b>  |
| <b>Total películas %</b>    | <b>12,5%</b> | <b>0%</b> | <b>25%</b>             | <b>37,5%</b>        | <b>0%</b>              | <b>18,75%</b> | <b>75%</b>   |
| <b>Total personajes</b>     | <b>2</b>     | <b>0</b>  | <b>4</b>               | <b>7</b>            | <b>0</b>               | <b>3</b>      | <b>25</b>  |
| <b>Total personajes %</b>   | <b>4,8%</b>  | <b>0%</b> | <b>9,75%</b>           | <b>17,97%</b>       | <b>0%</b>              | <b>7,3%</b>   | <b>60,97%</b>  |

Fuente: elaboración propia.

Número total de personajes masculinos que aparecen en la muestra representativa: 123.

<sup>2</sup> Las embaucadoras actúan en Pixar como aliadas del héroe o del villano.

**Tabla 3.** Arquetipos narrativos de los personajes masculinos de Pixar (1995-2015).

| Película               | Héroe           | Sombra                               | Figura cambiante | Mentor/ayudante | El guardián del umbral | Heraldo                  | Embaucador/ aliada <sup>3</sup>   |
|------------------------|-----------------|--------------------------------------|------------------|-----------------|------------------------|--------------------------|---|
| <i>Toy Story</i>       | Woody<br>Buzz   | Syd                                  |                  | Slinky          |                        |                          | Slinky<br>Mr. Potato<br>Rex<br>Ham  |
| <i>Bichos</i>          | Flik            | Hopper                               |                  |                 | P.T.                   |                          | Heimlich<br>Slim<br>Francis<br>Manny<br>Dim<br>Tuck<br>Roll<br>Molt             |
| <i>Toy Story 2</i>     | Woody<br>Buzz   | Capataz<br>Pete<br>Emperador<br>Zurg |                  |                 | A1                     |                          | Slinky<br>Mr. Potato<br>Rex<br>Ham<br>Perdigón<br>Wheezy                        |
| <i>Monstruos S.A.</i>  | Mike<br>Sully   | Randall<br>Waternoose                |                  |                 |                        |                          | Fungus  |
| <i>Buscando a Nemo</i> | Marlin<br>Nemo  |                                      |                  | Gill            |                        | Ancla<br>Blenny<br>Bruce | Burbujas<br>Chiqui<br>Crush<br>Globo<br>Glu-glu<br>Jacques<br>Nigel<br>Sr. Raya |
| <i>Los Increíbles</i>  | Bob             | Síndrome                             |                  | Frozone         | Gilbert                |                          |   |
| <i>Cars</i>            | Rayo            |                                      |                  | Hudson          |                        |                          | Mate<br>Luigi<br>Guido<br>Fillmore<br>Sargento<br>Ramón<br>Rojo                 |
| <i>Ratatouille</i>     | Lingüini        | Chef<br>Skinner                      | Anton Ego        | Django          |                        | Anton<br>Ego             |   |
| <i>Wall-E</i>          | Wall-E          | Auto                                 |                  |                 |                        |                          | M-O<br>Capitán B.   |
| <i>Up</i>              | Carl<br>Russell | Charles<br>Muntz                     |                  | Dug             |                        |                          | Alpha<br>Beta<br>Gamma  |
| <i>Toy Story 3</i>     | Woody<br>Buzz   | Lotso                                | Ken              | Slinky          | Mono                   |                          | Slinky<br>Mr. Potato<br>Rex<br>Ham<br>Perdigón                                  |

<sup>3</sup> Los embaucadores actúan en Pixar como aliados del héroe o del villano.

|                                 |               |                                     |       |               |       |                  |   |
|---------------------------------|---------------|-------------------------------------|-------|---------------|-------|------------------|---|
|                                 |               |                                     |       |               |       |                  | Risas<br>Señor Espinas  |
| <i>Cars 2</i>                   | Mate          | Profesor                            |       |               |       |                  | Luigi   |
| <i>Brave</i>                    |               | Mor'du                              |       | Rey<br>Fergus |       |                  | Harris<br>Hubert<br>Hamish<br>Joven MacGuffin<br>Lord MacGuffin<br>Lord Dingwall<br>Joven Macintosh<br>Lord Macintosh<br>Rey Fergus |
| <i>Monstruos<br/>University</i> | Mike<br>Sully |                                     |       |               |       |                  |   |
| <i>Del Revés</i>                |               |                                     |       |               |       | Bill<br>Andersen |   |
| <i>El viaje de Arlo</i>         | Arlo<br>Spook | Estruendo<br>Venrarron<br>Chaparron |       |               |       | Henry            | Shaman<br>Butch<br>Nash   |
| <b>Total películas</b>          | 14            | 12                                  | 2     | 8             | 4     | 4                | 12  |
| <b>Total películas %</b>        | 87,5%         | 75%                                 | 12,5% | 50%           | 25%   | 25%              | 75%   |
| <b>Total personajes</b>         | 26            | 18                                  | 2     | 8             | 4     | 4                | 61  |
| <b>Total personajes %</b>       | 21,13%        | 14,63%                              | 1,62% | 6,5%          | 3,25% | 3,25%            | 49,59%  |

Fuente: elaboración propia.

## 5. CONCLUSIONES

Tal y como se puede apreciar en los resultados de este trabajo, la supremacía masculina sigue presente en términos numéricos, pero también a través de los arquetipos que mueven la acción, tales como héroe, mentor o ayudante y sombra, que son esenciales para que la acción narrativa avance.

De los 164 personajes aquí mencionados, el 75% son personajes de género masculino frente al 25% de personajes que participan en la acción en mayor o menor medida. Más allá de los datos numéricos aquí recogidos, es necesario resaltar que los personajes femeninos, en la última década, están ocupando arquetipos narrativos más allá de la bruja o la princesa tan presentados en Disney. Y que Pixar, desde muy al principio de su andadura ha buscado la pluralidad representativa, a pesar de que todavía queda un largo camino por recorrer hacia la equidad representativa en los contenidos destinados al público infantil.

Se considera que la incorporación de guionistas y directoras de género femenino incorpora un nuevo punto de vista a la narración, buscando que cada vez haya más personajes femeninos dando vida a los arquetipos narrativos más tradicionales.

## 6. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Abril Morales, P. (2015). *Los hombres entre la esfera productiva y reproductiva* (Tesis doctoral). Universidad Oberta de Catalunya, Barcelona.

Bogino Larrambebere, M. y Fernández-Rasines, P. (2017). Relecturas de género: concepto normativo y categoría crítica. *La ventana*, 5(45), 158-185.

Bouza, A. L. (2016). Princesas Disney. *Andaina: Movemento Feminista Galego*, 67, 28-31. Recuperado de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=5817451>

Bustillo, M. (2013). *Conocimientos y valores en el cine. Una propuesta para 6º de primaria* (TFG). Facultad de Educación de la UNIR, La Rioja. Recuperado de <https://reunir.unir.net/handle/123456789/1865>

Campbell, J. (2001). *El héroe de las mil caras. Psicoanálisis del mito*. Madrid, España: Fondo de Cultura Económica.

Coyne, S. M., Linder, J., Rasmussen, E., Nelson, D. y Birkbeck, V. (2016). Pretty as a Princess: Longitudinal Effects of Engagement with Disney Princesses on Gender Stereotypes, Body Esteem, and Prosocial Behavior in Children. *Child Development*, 87(6), 1909-1925. <https://doi.org/10.1111/cdev.12569>.

Domínguez Morante, L. (2015). Pixar's New fairy tale Brave: a feminist redefinition of the hero monomyth. *Revista de Estudios Norteamericanos*, 19, 49-66.

Eisenhauer, K. (2017). *Gendered compliment behavior in Disney and Pixar: A Quantitative Analysis*. Recuperado de [www.kareneisenhauer.org/wp.../Eisenhauer-Capstone-Excerpt.pdf](http://www.kareneisenhauer.org/wp.../Eisenhauer-Capstone-Excerpt.pdf)

- Gill, I. (2016). Feminist Figures or Damsels in Distress? The Media's Gendered Misrepresentation of Disney Princesses. *Young Scholars in Writing*, 13, 96-111. Recuperado de <https://arc.lib.montana.edu/ojs/index.php/Young-Scholars-In-Writing/article/view/330>
- Jarava, N. (2017). Nuevas formas de ser mujer o la feminidad después del postfeminismo. *Oceánide*.
- Jung, C. G. (1998). *Arquetipos y lo inconsciente colectivo*. Barcelona, España: Paidós Ibérica.
- Kreimer, J. C. (1991). *El varón sagrado. El surgimiento de una nueva masculinidad*. Buenos Aires, Argentina: Planeta.
- López Albalá, E. (2016). Mujeres deportistas españolas: estereotipos de género en los medios de comunicación. *Sociologados. Revista de Investigación Social* 1(2), 87-110.
- López Gómez, A. y Güida, C. (2000). *Aportes de los Estudios de Género en la conceptualización sobre Masculinidad*. Universidad de la República. Facultad de Psicología.
- Masri, A. E. (2013, 30 de abril). A "Brave" Schism From Traditional Gender Portrayals: Merida and the New Princess. Recuperado de [https://www.academia.edu/3995685/A\\_Brave\\_Schism\\_From\\_Traditional\\_Gender\\_Portrayals\\_Merida\\_and\\_the\\_New\\_Princess](https://www.academia.edu/3995685/A_Brave_Schism_From_Traditional_Gender_Portrayals_Merida_and_the_New_Princess).
- Morante, L. (2015). Pixar's New fairy tale Brave: a feminist redefinition of the hero monomyth. *Revista de Estudios Norteamericanos*, 19, 49-66.
- Propp, V. (1998). *Morfología del cuento*. Madrid, España: Akal.
- Salazar Benítez, O. (2015). La igualdad en rodaje: Masculinidades, género y cine. *Atlánticas: revista internacional de estudios feministas*, 1(1), 260-270.

Veissière, S. P. L. (2018). Toxic Masculinity in the age of #MeToo: ritual, morality and gender archetypes across cultures. *Society and Business Review*.

Vogler, C. (2002). *El viaje del escritor. Las estructuras míticas para escritores, guionistas, dramaturgos y novelistas*. Madrid, España: Ma Non Troppo. Recuperado de <http://es.scribd.com/doc/62840098/El-Viaje-Del-Escritor-Incomp-Christopher-Vogler#scribd>