

La amistad en las películas de Pixar. Análisis en la construcción de la masculinidad y la feminidad

Nerea Cuenca Orellana¹

Recibido: 14 de marzo de 2019 / Aceptado: 27 de abril de 2019

Resumen. En la sociedad occidental se considera que el trabajo y el deporte son espacios masculinos y es a través de ellos donde los varones forjan sus amistades (Wasylykiv y Clairó, 2018: 1). En el lado de la feminidad, las amigas comparten emociones y confianzas (Migliaccio, 2014: 5). La amistad, por tanto, es una herramienta más para la división de género. Este tipo de relación es muy común en los contenidos audiovisuales destinados al público infantil porque cualquier individuo desarrolla amistades desde muy temprana edad. En el presente estudio de género nos adentramos en el análisis de las amistades de los protagonistas de los largometrajes Pixar estrenados entre 1995 y 2015 con el objetivo de definir en la masculinidad y la feminidad a través de la amistad.

Palabras clave: personajes; animación; género; amistad.

[en] Friendship in Pixar's films. Analysis of the Construction of Masculinity and Feminity

Abstract. In Western society, work and sport are considered masculine and through them men forge their friendships (Wasylykiv and Clairó, 2018: 1). On the side of femininity, friends share emotions and confidences (Migliaccio, 2014: 5). Friendship, therefore, is another tool for gender division. It is very common to find his kind of relationship in the audiovisual content for children because everyone develops friendships from an early age. In the present gender revision we realize an analysis of the friendly relations of the protagonists of the Pixar feature films premiered between 1995 and 2015 with the aim of defining masculinity and femininity through friendship.

Keywords: characters; animation; gender, friendship.

Sumario. 1. Introducción. 2. Estado de la cuestión. 2.1. El concepto 'género' en la sociedad occidental. 2.2. La división sexual de tareas y su vínculo con las relaciones sociales: la amistad como elemento socializador de género. 2.3. La amistad en el cine de animación comercial estadounidense. 2.4. Las relaciones amistosas en Disney, el referente de Pixar. 2.5. La llegada de Pixar al cine de animación. 3. Metodología. 4. Apartados. 4.1. La amistad de los personajes de género masculino: las 'buddy-movies' de Pixar con amistades basadas en el deporte, el trabajo, las aventuras y el apoyo emocional. 4.2. La amistad entre personajes femeninos: las emociones como guía. 4.3. La amistad mixta o intrasexos: aventuras y emociones. 5. Conclusiones. 6. Bibliografía.

Cómo citar: Cuenca Orellana, N. (2019). La amistad en las películas de Pixar. Análisis en la construcción de la masculinidad y la feminidad. *Revista Comunicación y género*, 2 (1) 2019, 105-120.

¹ Doctoranda en la Universidad de Burgos y PPI en la Universidad Rey Juan Carlos.
Email: nerea.cuenca@urjc.es

1. Introducción

La identidad y la socialización de cada ser humano se forjan desde la más temprana edad (Fanjul y Bermemjo, 2018: 9). Sin duda, el entorno del pequeño influye en su desarrollo individual y social (Hine, 2018: 2). La familia, la escuela, la amistad y la literatura infantil participan en la formación de dicha identidad (Fanjul, 2018: 22). Aunque estas cuatro no son las únicas herramientas para socializar a los niños (Ó Giolláin, 2014). Los medios de comunicación de masas también forman parte de la socialización de los individuos (Escalas Ruiz, 2016: 23). En concreto, los medios de comunicación ocupan un lugar privilegiado como agentes de socialización en la sociedad actual (Jarava, 2017). Los *media*, además, influyen en nuestra manera de construir un ideal de los demás y de las relaciones que desarrollamos con ellos (Martínez Castro, 2016: 440). Gracias a esta influencia que ejercen los medios de comunicación, podemos utilizar el cine como transmisor de contenidos positivos y negativos (Moreno Díaz, 2016: 481). Algunos de los elementos incluidos en sus mensajes son la raza, la cultura o el género (Sánchez et. al. 2014).

En nuestros días, la animación es, sin duda, una herramienta poderosa a través de la cual los niños aprenden el ideal masculino y femenino que impera en un momento histórico concreto (Munos, 2017). Un ideal que compone unos estereotipos de género determinados (Pietraszkiwicz, 2017: 80). Los estereotipos de género que aparecen en los dibujos animados son un elemento fundamental a la hora de aprender e interiorizar con naturalidad los comportamientos entendidos como adecuados según el sexo al que pertenezca (Escalas, 2016: 24). Es por ello que, centrándonos en cómo nos presentan los medios la división del género, el cine “(...) perpetúa representaciones y roles femeninos que no se corresponden con la realidad social” (Piñeiro-Otero, 2016; Salazar Benítez, 2015: 260 y 261).

Disney se ha constituido desde 1923 como el estudio de animación estadounidense de referencia en el mundo audiovisual occidental. Esta compañía eligió durante más de 50 años el estereotipo de chica dócil, sumisa, abnegada y pasiva como características de los personajes principales femeninos (Eisenhauer, 2017:11). En cambio, 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 salvadores (Gill, 2016: 100). En 1989, Disney estrenó su primera película tras reestructurar a su equipo y revisar la psicología y las relaciones de los personajes masculinos y femeninos. Seis años después, y en el marco de estos cambios en la representación de la masculinidad y la feminidad, Pixar lanzó su primer estreno: *Toy Story*.

A día de hoy, se considera que, a pesar de los avances logrados, la imagen femenina y la imagen masculina que construyen los medios de comunicación denotan claras diferencias entre ellas. Por poner un ejemplo, en la investigación *Érase una vez una mujer perfecta: Análisis del papel de los signos en la construcción de la representación femenina en las películas de Princesas Disney*, la autora, Carmen Maeda, confirma que mientras que las protagonistas femeninas de contenidos infantiles suelen aparecer con poderes sobrenaturales y mágicos y desarrollando alguna destreza artística; a los personajes masculinos les acompañan rasgos como la inteligencia y ser buenos conocedores de alguna materia en concreto (Maeda, 2014: 460)². Se culpabiliza al *marketing* como principal transmisor de estereotipos de género discriminantes. Si bien es cierto que no

² La autora indica en su trabajo que estas fueron las conclusiones de un análisis de Eva Espinar.

se han abolido las representaciones tradicionales o características arcaicas, cabe aquí señalar que los personajes masculinos y femeninos del cine de animación nos presentan una discriminación “más refinada que en épocas anteriores” (López Albalá, 2016: 107).

En la presente investigación analizamos las relaciones amistosas de los personajes protagonistas masculinos y femeninos de las películas de Pixar Animation Studios estrenadas durante dos décadas (1995-2015). El principal objetivo aquí es descubrir si existe una infravaloración e infrarrepresentación en la idea de amistad entre mujeres en comparación con una sobrevaloración y sobrerrepresentación de la amistad masculina. Se observan también la posible existencia de diferencias en la manera de relacionarse y el entorno en el que surge la amistad de un género y otro, así como las amistades “mixtas”, que son las que surgen entre un personaje masculino y uno femenino en la muestra representativa, compuesta por dieciséis largometrajes.

2. Estado de la cuestión

2.1. El concepto ‘género’ en la sociedad occidental

A pesar de que la antropóloga estadounidense Margaret Mead (1901-1978) publicó en 1935 *Sex and Temperament in Three Primitive Societies*³, no fue hasta mediados del siglo XX cuando comenzó a hablarse del concepto ‘género’ en la sociedad occidental (Lamas, 2000). Esta definición se implantó progresivamente en ciencias sociales tales como la psicología, la filosofía, la educación, la sociología, la antropología o la historia (Bogino y Fernández, 2017: 160). Veinte años después, en 1955, se introdujo la concepción que separa sexo de género gracias al estudio *Hermaphroditism, gender and precocity in hyperadrenocorticism: psychologic findings* de John Money (García-Mirna, 2003). Money llegó a la conclusión de que una niña se sentía tal porque sus padres y entorno la trataban así. Con esto quiso decir que cuando a una persona se le nombra, viste y cría siguiendo el modelo de feminidad, ese ser humano se sentirá mujer y lo mismo ocurrirá con los varones (Cánovas Marmo, 2017: 5).

Por ‘género’ entendemos el conjunto de seres que tienen una o varias propiedades comunes (Palomar Vereá, 2016: 46). La diferencia entre sexo y género radica en que el primero es un elemento biológico, mientras que el segundo es un concepto establecido por los seres humanos a lo largo de los siglos para organizar las funciones de ambos sexos en la sociedad (García-Mirna, 2003: 14). De esta manera, la socialización de los seres humanos está intervenida por unas ‘diferencias artificiales’ estipuladas por una cultura y sociedad determinadas (Pacheco Mejía, 2007). Aunque distintas investigaciones aluden a la existencia de varios sexos biológicos (García, 2010: 377), en esta investigación nos centraremos en el binomio hombre-mujer ya que Pixar representa personajes que se incluyen en un sexo u otro. De esta manera, mientras que en términos biológicos nacemos con un sexo (varón o hembra), cultural y socialmente se nos asigna la masculinidad (en el caso del varón) o la feminidad (en el caso de la hembra) para determinar una serie de comportamientos y cualidades que todo ser humano debe alcanzar (Loncar, 2016: 3123). Así, el género es un método regulador que integra a los seres humanos en la sociedad en la que viven (Bouza,

³ En este libro, Margaret Mead declaró que las distinciones entre sexos eran construcciones culturales y no una división biológica.

2016: 28). Esta forma de socialización se concibe como un método para adquirir y desarrollar la identidad de género que corresponde según el sexo biológico del individuo (Arrendondo, Villarreal y Echaniz, 2016: 127).

Por tanto, la idea de género categoriza a los seres humanos en función de unas particularidades comunes y compartidas (Kreimer, 1991: 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, 2000: 3 y 4). Los investigadores de distintas áreas estudian la diferencia de la forma de vida entre los géneros, los tipos de relaciones entre los hombres y las mujeres (Cánovas Marmo, 2017). Por tanto, los estudios de género se centran en investigar distinciones y similitudes inter e intrasexos. Pero también se estudia la jerarquización establecida entre géneros y las desigualdades generadas entre ambos (Iadevito, 2014: 226). Puesto que los sistemas de género "(...) son sistemas binarios que oponen el hombre a la mujer, lo masculino a lo femenino (...) en un orden jerárquico" (Lamas, 2000: 6). La teoría de género ha contribuido en la manera de percibir la realidad y la absorción o rechazo de los roles tradicionales o actuales (Puleo, 2000). En este sentido, pertenecer al género masculino o al femenino puede marcar el tipo de relaciones y el comportamiento que desarrollamos a lo largo de nuestra vida (García-Mirna, 2010: 312).

En resumen, a través del concepto 'género' determinamos la división cultural (lo masculino frente a lo femenino) de los individuos en función de su biología (Coppa, 2014: 28 y 29). En la sociedad Occidental se considera a la masculinidad como sinónimo de valores como la competitividad y el honor. Los logros individuales masculinos, asimismo, se centran en la persecución del triunfo en el ámbito laboral, victorias deportivas y éxito en las relaciones sociales (Connel, R.W., 1997). A esto cabe añadir que, rasgos como la heroicidad y la superación de sí mismo se dibujan como requisitos esenciales durante el paso a la madurez masculina (Gutiérrez, 2012: 44). Estos rasgos siguen vigentes en el rito de iniciación de los varones o arco de transformación del personaje que se representa en la cultura occidental desde sus inicios y hasta hoy en día (Loncar, 2016: 3123). La feminidad, por su parte, es sinónimo de "tendencia al sacrificio de sí misma, a la abnegación, a la entrega de sí (...)" (Rivière, 1929: 24). En Occidente, el acceso a la madurez femenina se ha representado vinculada a la belleza, la bondad, la dulzura y la relación amorosa con el varón (Del Moral y Martínez, 2015: 54). Y así se ha apreciado en las películas de animación de Disney estrenadas entre 1937 y 2015 (Garabedian, 2014: 23).

2.2. La división sexual de tareas y su vínculo con las relaciones sociales: la amistad como elemento socializador de género

El sociólogo estadounidense Talcott Parsons (1902-1979) definió la división de tareas en función de la instrumentación como característica masculina y la expresividad como rasgo femenino en todas las sociedades (Mayo, 2007: 115). Con la división sexual del trabajo surgida en Occidente se creó una estructura social en la que las tareas del hogar y el trabajo remunerado se consideraban actividades opuestas y complementarias. Se situó a los individuos en un ámbito u otro según su sexo biológico (Wharton, 2012: 98). El propio reparto del trabajo categorizó algunas labores como masculinas y, una vez definidas, las opuestas se atribuyeron al género feme-

nino (Carrigan, 1985: 594). La reproducción biológica humana definió el reparto de tareas: a la mujer, por su capacidad de reproducción, se le adjudicó el ámbito doméstico y privado, mientras al varón se le relacionaba con el exterior (Medina, Figueras y Gómez, 2014: 488). La cultura, las actividades sociales o la búsqueda de alimento eran actividades que suponían salir a trabajar fuera del hogar, es decir, formar parte de la esfera pública (Ramos, 2003: 268). Se consideró que las relaciones de amistad masculina surgen en el trabajo o bien, en la práctica de una actividad física, fundamentalmente, actividades deportivas. El deporte, especialmente a nivel profesional, ha sido y sigue siendo considerado como una práctica propia de la masculinidad (Zapico Robles, 2014: 217). La amistad entre mujeres, sin embargo, se origina, desde el principio de la sociedad occidental, en torno a las tareas del hogar o el cuidado de los hijos. Esto ha facilitado que los varones optaran por compartir tiempo practicando distintas aficiones y las mujeres basaran su amistad en la conversación y expresión de emociones y sentimientos. De esta manera, “in general, it is believed that men and women differ in friendship form, with women developing more expressive friendships and men more instrumental” (Migliaccio, 2014: 5)⁴.

El término ‘amistad’ es un concepto abstracto que hace referencia a un sentimiento de afecto y solidaridad que se siente hacia una persona (Chalita, 2003: 25). Como cualquier tipo de relación, la amistad influye en el desarrollo de la identidad de un individuo (Rebollo, 2006: 221). Mediante los amigos somos capaces de alcanzar un conocimiento interior, pero también del mundo exterior en un grado más profundo. En muchos casos, la amistad comienza durante la infancia y perdura toda la vida, aun con los cambios de centro educativo, de barrio, horarios de trabajo, creación de una familia.... Y, a lo largo de la vida, van apareciendo nuevas amistades, especialmente en los primeros años puesto que “la amistad fundada en el placer es propia de los jóvenes (...) esta amistad cambia fácilmente, porque al cambiar el carácter con la edad, cambia también el placer” (Garcés, 2018: 10). En cualquier época de la vida de una persona surgen amistades que, independientemente de si perduran o no en el tiempo, ayudan, enseñan y participan en el desarrollo de la personalidad y la psicología. Tanto es así, que la salud del individuo está vinculada a las relaciones sociales, de manera que, relaciones constructivas aportan salud física y mental mientras que las relaciones destructivas pueden conducir a la enfermedad: “Socially connected people tend to live longer, respond better to stress, have more robust immune systems, and do better at fighting a variety of specific illnesses” (Klein, 2013: 2015)⁵.

Con este vínculo, los seres humanos desarrollamos hacia el otro un sentimiento de responsabilidad desde temprana edad. Podemos señalar también aquí que, a través de la amistad, un individuo puede identificarse con otro gracias a rasgos comunes (mismos gustos, ideales políticos o clase/entorno social) (Garcés, 2018: 11). Pero la amistad también puede surgir cuando hay diferencias sociales, culturales y políticas, puesto que los diversos y variados intereses hacen a los amigos aprender y aceptar nuevas formas de vida y de pensamiento (Sampedro Blanco, 2008: 39).

⁴ (“En general, se considera que los hombres y las mujeres difieren en la manera de generar amistades, las mujeres desarrollan relaciones expresivas mientras que los hombres son más instrumentales”).

⁵ (“Las personas conectadas socialmente tienden a vivir más tiempo, responden mejor al estrés, tienen sistemas inmunitarios más robustos y luchan mejor contra una variedad de enfermedades específicas”).

En los años '50, la ciencia comenzó a interesarse en profundidad por la amistad y su evolución en las sociedades industrializadas modernas. Aunque las relaciones han sido establecidas a partir de la división sexual, las amistades parecen ser relaciones menos estructuradas socialmente, más libres y menos definidas previamente en comparación con las familiares, laborales y amorosas. Sin embargo, como parte del sistema que es, el ideal de la amistad se ve afectado por los cambios en las sociedades (Cucó Giner, 1995: 31). Por eso, a pesar de que muchas mujeres de hoy en día trabajan en la esfera exterior y los varones participan en el reparto de tareas dentro del hogar, en nuestros días todavía se mantiene la idea de que las conversaciones sobre sentimientos, convivencia y emociones son el centro sobre el que gira la amistad femenina (Goñi, 2008: 104 y 105).

2.3. La amistad en el cine de animación comercial estadounidense

Desde los años '70 el cine de animación no es un género destinado únicamente al público infantil. Hasta esta década se sobreentendía que el cine de animación estaba destinado a todos los públicos, especialmente, a los niños. Cambios sociales tales como la lucha por los derechos civiles, la igualdad de derechos entre hombres y mujeres, como también entre seres humanos de distintas razas que conviven en Estados Unidos, así como el liberalismo, pacifismo o ecologismo influyó en las mentes de los creadores cinematográficos y de los espectadores. Por este motivo, se ampliaron los temas que se trataban en las historias, generando interés en los nuevos espectadores (Guillamón, 2018: 189). Fue entonces cuando creadores y adultos aceptaron la animación como forma de expresión, por lo que ya no era el continente lo que definía al público, si no el contenido narrativo y los temas empleados (Sánchez, 2009). Aun así, empresas como Disney o Pixar utilizan la animación como herramienta para enseñar a los más pequeños a conocer el mundo que les rodea (Coyné, Linder, Rasmussen, Nelson y Birbeck, 2016: 1). Los pequeños se identifican con los personajes e imitan sus movimientos, relaciones y demás características (Rudloff, 2016: 4). La amistad siempre ha estado presente en las películas de animación porque es un tipo de relación que puede entender cualquier niño. A esto se le suma que, este tipo de vínculo, participa en el crecimiento y desarrollo psicológico del público infantil. La fidelidad, el sacrificio, las confidencias, la solidaridad con el otro o la simpatía son valores incluidos en las subtramas de amistad de las películas destinadas para todos los públicos (Sánchez-Escalonilla, 2001: 299).

Durante décadas, Disney fue la única productora de animación que consiguió conquistar al público de todas las edades. Walt Disney Company se abrió paso en el mercado de la animación en el mundo occidental en 1923 (Finch, 2011: 27). Disney creó su propio estilo a través de la transmisión a todos los públicos de valores que los padres que pertenecían a la sociedad burguesa occidental de principios del siglo XX querían transmitir a sus hijos, y que, por tanto, imperaban en dicha clase social (Bustillo, 2013: 18). A día de hoy, la empresa de animación todavía realiza productos audiovisuales con los que refuerza las ideas de la sociedad (Ourri, 2017: 5). Así, los productos Disney llevan más de nueve décadas divirtiendo a sus audiencias (masivas) con personajes y sus aventuras (Porto Borges, 2018: 109). Estos personajes siguen dando vida a una imagen estereotipada y simplista de la masculinidad y de la femineidad que se ajustan a

la época histórica y el contexto sociocultural de la realización del largometraje (Itmeizeh, 2017: 10).

2.4. Las relaciones amistosas en Disney, el referente de Pixar

En los largometrajes Disney son los amigos, y no los padres, los que acompañan al personaje protagonista en el rito de iniciación o paso a la edad adulta (Holcomb, Latham y Fernandez, 2015: 1979). En el viaje hacia la madurez, el héroe o la heroína del cine Disney se encuentra con enemigos que limitan sus deseos y les hacen enfrentarse a todo tipo de obstáculos. Disney lleva desde 1937 estrenando largometrajes de animación y su trayectoria se divide en distintas épocas. La primera etapa del estudio duró treinta años (1937-1967), comenzó con el estreno de *Blancanieves y los siete enanitos* en 1937 y terminó con la muerte de Walt Disney durante la producción de *El libro de la selva* (Wolfgang Reitherman, 1967). El amor verdadero, la protección hacia el otro, la amistad y la valentía aparecían como temas y valores que marcaban la entrada en la edad adulta del protagonista masculino: cuestión imprescindible en las narraciones literarias y que Disney incluyó en sus guiones durante esta Época Clásica. Así, ya desde la Época Clásica (1937-1967) encontramos a Timoteo en *Dumbo*; Tambor, en *Bambi*, o Pepito Grillo, en *Pinocho*, amigos y compañeros inseparables de los protagonistas (Zipes, 2011: 306). Los ratones de *La Cenicienta* o los enanitos de *Blancanieves* también acompañan a las protagonistas en su paso a la madurez a través del enamoramiento del príncipe. En esta etapa, los amigos de los protagonistas cumplen una importante función narrativa ya que son capaces de guiar por sí mismos la historia llegando, incluso, a arreglar el vestido roto por la madrastra y las hermanastras (Fonte, 2000: 195).

Durante el periodo Post-Walt (1968-1988), Little John en *Robin Hood* o el Dr. Dawson en *Basil, el ratón superdetective* siguieron la línea marcada en la era clásica del estudio: personajes masculinos fieles al príncipe-héroe que aportan momentos de humor y que sirven para aliviar la tensión de la historia. Y así se siguió en el periodo conocido como Renacimiento de la animación o Equipo Eisner (1989-1999). Todos los personajes principales cuentan con algún compañero: Aladín tiene a su amigo Abu y Jasmine aparece acompañada de su tigre Rajá, su confidente. Se introdujo un ligero cambio durante el Renacimiento de la animación relacionado con este acompañante, puesto que en esta etapa fue común encontrar parejas de cómicos ayudantes: Sebastián y Flounder (*La Sirenita*), Dindon y Lumière (*La bella y la bestia*), Timón y Pumba (*El rey león*), el mapache Meeko y el colibrí Flit (*Pocahontas*), Mushu y Cri-Kee (*Mulán*), Hércules tiene a su caballo Pegaso y al sátiro Filoctetes y Tarzán cuenta con la gorila Terk y con el elefante Tantor. Todos estos personajes son de una edad similar al protagonista y actúan como compañía en el viaje que emprende (Fonte, 2000: 195).

Durante el *Revival* de las princesas (periodo iniciado en 2009 con *Tiana y el sapo*), la amistad cobra fuerza. Ante la búsqueda de otros ‘amores verdaderos’ al amor romántico, la amistad entre un personaje masculino y uno femenino (amistad mixta) se convierte en una alternativa. Así, el ‘final feliz’ con boda, enamoramiento o romance entre los protagonistas no aparece en *Vaiana* (2016). La relación entre Maui y Vaiana es meramente amistosa. La trama principal se basa en una aventura en la que la protagonista debe salir de su hábitat natural para liberar el corazón de la isla y rescatar a su pueblo. La aventura comienza cuando la abuela de Vaiana le cuenta a la joven que la diosa creadora de vida Tefiti se convirtió en una isla y cuan-

do Maui robó el corazón de la isla, ésta dejó de producir alimentos. Vaiana decide ir a buscarlo y descubre que él no tiene el corazón de Tefiti y que, además, necesita recuperar su anzuelo (Anjirbag, 2018: 7). Con esta herramienta, según la cultura polinesia, el semidios levantó del fondo del océano las islas del Pacífico, sin embargo, en la película, el anzuelo le sirve a Maui para cambiar de forma. Para lograr el éxito, ambos protagonistas se necesitan. Trabajar unidos es la única forma que tienen, les guste o no, para restaurar el orden (Streiff y Dundes, 2017: 9). Como en *Vaiana*, la amistad entre la policía Judy Hopps y el estafador Nick Wilde surge a modo de ‘buddy-movie’ en *Zootrópolis* (2016). Los dos se necesitan y se complementan para resolver el caso de la nutria desaparecida.

2.5. La llegada de Pixar al cine de animación

En 1995 aparece un nuevo estudio de animación: Pixar. Aun siendo desde sus inicios una empresa independiente y autónoma, Pixar ha estado vinculada a la Disney de tres maneras distintas: en primer lugar, Pixar creó un software denominado CAPS (Computer Animation Production System) utilizado en la década de los ’90 por la Disney Feature Animation. En segundo lugar, Disney formó a través de la Academia de arte CalArts a creativos que posteriormente se convirtieron en trabajadores de Pixar Animation Studios. Por último, el acuerdo de distribución por parte de los estudios Disney de los primeros proyectos Pixar (firmado en 1991) también vinculó económicamente a ambas empresas durante unos años (Finch, 2011: 80). Además, desde 2006, las dos compañías forman parte del mismo grupo. *Toy Story* fue la primera película realizada, en su totalidad, por ordenador (Paik, 2007: 226).

Disney busca en cuentos de hadas, leyendas, obras de la literatura infantil y demás relatos dedicados a los niños y adolescentes a ‘príncipes azules’ y ‘princesas perfectas’, personajes discriminatorios y discriminados en los relatos escritos que parecen continuar así al trasladarlos al medio cinematográfico (Fanjul Fernández y Bermejo, 2018: 9). Pixar optó por crear sus propias historias, donde también los personajes eran inventados por el equipo creativo. El objetivo final de la compañía es el mismo que el de Disney en cuanto a atraer a público de todas las edades (Ebrahim, 2014: 44). Y, aunque, la llegada de Pixar al mercado de la animación comercial introdujo una nueva forma de entender las historias y los personajes, los más pequeños también los escogen como referencias de comportamiento, actuación y pensamiento. En concreto, la amistad y la familia son los pilares sobre los que Pixar desarrolla los guiones de los largometrajes que lanzó entre 1995 y 2015 (Kupfer, Blog Your Tango)⁶. Precisamente, la amistad se presenta desde su primera película, *Toy Story*, película que describe cómo surge esta relación entre Woody y Buzz. Como homenaje a la amistad, el propio estudio presentó en 2015 un vídeo que recoge los mejores momentos de los amigos a los que han dado vida en sus películas (Hoy Cinema, 2015). “El tema de la amistad

⁶ “Even though we were still watching Disney princesses find their prince and one day hoping we could do the same, Pixar was more about accepting your family, and true friends lasting forever”. (“Aunque todavía vemos a las princesas Disney buscando a su príncipe, esperando que algún día nosotras podamos hacer lo mismo, Pixar se centra en que aceptemos a nuestra familia y en que la amistad verdadera puede durar para siempre”).

ha estado presente desde la primera a la última película de la compañía. Desde ‘Toy Story’ (1995) hasta ‘El viaje de Arlo’ (...)’ (Fotogramas, 2015).

3. Metodología

El trabajo arranca con la elección de una muestra representativa de dieciséis largometrajes de animación realizados durante dos décadas (1995-2015) por Pixar Animation Studios (véase Tabla 1). Se trata de dos décadas en las que la mujer ya está integrada en los estudios universitarios y el mundo profesional el cual compaginan con la vida familiar si lo desean o bien pueden optar por la soltería como forma de vida. Por su parte, los varones también reparten su tiempo entre las horas que dedican a su trabajo y la conciliación familiar u optan por elegir otras alternativas al tradicional matrimonio heterosexual. La representación de estos cambios familiares, laborales y amorosos surgidos en los ’70 y ’80 se fueron insertando progresivamente en las películas de animación del cine comercial de Hollywood a partir de la década de los ’90. Sin embargo, de todas las relaciones sociales (amor, familia, trabajo), la representación de la amistad en los largometrajes de compañías como Disney no se modificó si la comparamos con las amistades de décadas anteriores. Es por este motivo por el que elegimos este tipo de relaciones sociales para realizar un análisis y determinar qué ha hecho Pixar. Nos preguntamos si ha mantenido el modelo de amistad tradicional, ha insertado variaciones o ha cambiado el concepto por completo. Concretando un poco más, se han elegido a los personajes protagonistas de estas películas para realizar un estudio de género a través del análisis de contenido, teniendo en cuenta que el cine de animación de Pixar divide a los personajes en masculinos o femeninos. Pixar ha optado por el binomio hombre-mujer, independientemente de si el personaje tiene forma humana o es un animal/objeto antropomorfizado, y esto viene determinado por su apariencia: pestañas largas, colorete, voz de actriz y colores claros para los personajes femeninos mientras que los personajes masculinos se definen porque su voz pertenece a un actor masculino).

Para el análisis de las relaciones amistosas en la muestra representativa, se ha realizado una cuantificación de los personajes protagonistas⁷ de dichas películas y su amistad con otro personaje masculino o femenino (véase Tabla 1). A partir de ahí, se han definido cuatro variables según si esas relaciones son 1. Laborales (aquellas que surgen en el trabajo y el objetivo narrativo está relacionado con dicha actividad), 2. Deportivas (aquellas amistades que están vinculadas al deporte y el objetivo narrativo de los protagonistas está relacionado con este tipo de actividades), 3. Relacionadas con una aventura fuera del hogar (los protagonistas se necesitan para solucionar una cuestión fuera de su zona de confort y regresan al hogar habiendo logrado su objetivo narrativo además de siendo buenos amigos) 4. Tienen un vínculo emocional y afectivo (el protagonista se apoya en la amistad para superar una crisis personal). En algunos casos, en la narración las amistades representan una, varias o todas las variables (véase Tabla 2). Con esto se pretende concretar si existe una brecha de género en las relaciones amistosas,

⁷ La RAE define protagonista de la siguiente manera: “m. y f. En una obra teatral, literaria o cinematográfica, personaje principal de la acción”. <https://dle.rae.es/?id=URHMay7>. Consultada el 6 de mayo de 2019.

concebidas, aparentemente, como vínculos más aperturistas que las relaciones familiares, amorosas o laborales.

Numéricamente, el reflejo de las relaciones de amistad femeninas, en Pixar, son menores que las masculinas. Aparece en un 12% de las películas y nunca tan en profundidad como la amistad entre varones. Por tanto, Pixar considera que la amistad femenina es más superficial que la masculina o la mixta y así, no aparece hasta 2005 en *Los Increíbles*. La amistad de Helen y Edna en *Los Increíbles* ocupa tres escenas de cuarenta segundos la primera (conversación telefónica), tres minutos y trece segundos (la segunda escena, cuando Helen acude al taller de Edna) y tres minutos y diecinueve segundos la última (intercalada con imágenes en tiempo real de Bob en la isla).

Tabla 1. Cuantificación de amistad entre personajes protagonistas masculinos y femeninos

Película	Amistad entre personajes masculinos	Amistad entre personajes femeninos	Amistad mixta	TOTAL
<i>Toy Story</i>	Woody y Buzz			1
<i>Bichos</i>	Flick y los bichos circenses			1
<i>Toy Story 2</i>	Woody y Buzz		Woody y Jessie	2
<i>Monstruos S.A.</i>	Mike y Sully			1
<i>Buscando a Nemo</i>	Nemo y Gill		Marlin y Dory	2
<i>Los Increíbles</i>	Bob y Frozono	Helen y Edna		1
<i>Cars</i>	Rayo y Mate			1
<i>Ratatouille</i>	Lingüini y Remy			1
<i>Wall-E</i>	Wall-E y M-O			1
<i>Up</i>	Carl y Russell			1
<i>Toy Story 3</i>	Woody y Buzz	Barbie, Mrs Potato y Jessie	Woody y Jessie	3
<i>Cars 2</i>	Mate y McMissile			1
<i>Brave</i>	Fergus y los 3 lores			1
<i>Monstruos University</i>	Mike y Sully			1
<i>Del Revés</i>		Alegria y Tristeza		1
<i>El viaje de Arlo</i>	Arlo y Spot			1
TOTAL (16 películas analizadas)	15	3	3	19
TOTAL %	93,75%	18,75%	18,75%	

Elaboración propia.

Tabla 2. Amistades y variables que las determinan

Película	Trabajo/ estudios	Aventura	Deporte	Apoyo emocional	Resultado	%
<i>Toy Story</i> Woody y Buzz	0	1	0	1	2	50%
<i>Bichos</i> Flick y los bichos circenses	0	1	0	1	2	50%
<i>Toy Story 2</i> Woody y Buzz	0	1	0	1	2	50%
<i>Toy Story 2</i> Woody y Jessie	0	1	0	1	2	50%
<i>Monstruos S.A.</i> Mike y Sully	1	1	0	1	3	75%
<i>Buscando a Nemo</i> Marlin y Dory	0	1	0	1	2	50%
<i>Buscando a Nemo</i> Nemo y Gill	0	1	0	1	2	50%
<i>Los Increíbles</i> Bob y Frozono	1	1	0	0	2	50%
<i>Los Increíbles</i> Helen y Edna	0	0	0	1	1	25%
<i>Cars</i> Rayo y Mate	1	1	1	0	3	75%
<i>Ratatouille</i> Lingüini y Remy	1	0	0	0	1	25%
<i>Wall-E</i> Wall-E y M-O	0	1	0	0	1	25%
<i>Up</i> Carl y Russell	0	1	0	1	2	50%
<i>Toy Story 3</i> Woody y Buzz	0	1	0	0	1	25%
<i>Toy Story 3</i> Woody y Jessie	0	1	0	0	1	25%
<i>Toy Story 3</i> Barbie, Mrs Potato y Jessie	0	0	0	1	1	25%
<i>Cars 2</i> Mate y McMisile	1	1	0	0	2	50%
<i>Brave</i> Fergus y los 3 lores	1	0	0	0	1	25%
<i>Monstruos University</i> Mike y Sully	1	1	1	1	4	100%
<i>Del Revés</i> Alegría y Tristeza	0	1	0	1	2	50%
<i>El viaje de Arlo</i> Arlo y Spot	0	1	0	1	2	50%

1 = si aparece / 0 = no aparece

Elaboración propia.

De todas las amistades aquí definidas, la representada por Mike y Sulley en la película *Monstruos University* es la que, a pesar de que sea una amistad entre dos

personajes masculinos, presenta las cuatro variables mientras que las relaciones de amistad femenina presentan un máximo del 25% de las variables.

4. Apartados

4.1. La amistad de los personajes de género masculino: las ‘*Buddy-movies*’ de Pixar con amistades basadas en el deporte, el trabajo, las aventuras y el apoyo emocional

La amistad como manera de crear un equipo con el que luchar por un bien u objetivo común es un tema que aparece en todos los largometrajes Pixar estrenados entre 1995 y 2015. De las dieciséis películas estrenadas entre 1995 y 2015, en quince de ellas (93,75% de la muestra analizada) las relaciones amistosas de Pixar las componen dos personajes masculinos que se conocen a través del trabajo/estudios, aventuras o actividades deportivas. Pixar, además, elige las ‘*buddy-movies*’ como género predominante en el 68,75% de las películas, de las cuales, en el 62,5% de las películas los dos personajes de la ‘*buddy-movie*’ son masculinos.

“Puede suceder que dos personajes compartan la cuestión dramática y se conviertan en protagonistas de la misma acción. Éste es el caso de las *buddy-movies* (películas de compañeros), que necesariamente presentan una relación desarrollada entre los dos personajes a lo largo de toda la acción. Mientras llevan a cabo su aventura, los protagonistas de las *buddy-movies* intercambian sus arcos de transformación y, por este motivo, la presentación de los dos personajes se inicia con un contraste de personalidades muy acusado”. (Sánchez-Escalonilla, 2001:242).

Las personalidades opuestas de ambos personajes se reflejan en el trabajo, el deporte, los estudios o las aventuras que tienen que compartir para regresar al hogar, reencontrarse con alguien o alcanzar la edad adulta.

La necesidad de Woody de volver a casa antes de la mudanza de Andy en *Toy Story* le obliga a necesitar a Buzz y a pedirle colaboración. En la habitación del villano Syd, el guardián espacial y el sheriff tienen tiempo para conocerse. Buzz es también un héroe solitario, pero acaba confiando en Woody. El sentimiento de amistad cambia a ambos personajes: elimina los celos de Woody que surgen con la llegada del juguete nuevo y termina con la crisis de identidad de Buzz. Algo similar se aprecia en *Monstruos University* donde Mike y Sullivan son rivales hasta que no les queda más remedio que competir juntos. Se hacen tan amigos que incluso comparten piso en *Monstruos S.A.*

Russell y Carl en *Up* también son opuestos y tienen que convivir. No se parecen, en este caso, ni siquiera en la edad, pero comparten su viaje lejos de su ciudad, así, es la aventura la que les impulsa a desarrollar su amistad. La equivalencia entre los dos, aun con sus diferencias, se fundamenta en lo emocional: Carl se convierte en la figura paternal que Russell echa de menos y el pequeño representa la imagen del hijo o nieto que Carl no tiene.

Ratatouille también sigue esta estrategia narrativa: Linguini y Remy desean trabajar en el Gusteau’s. Mientras que Linguini no tiene ningún talento, Remy lo

manifiesta en cada una de sus recetas, pero nadie quiere a una rata cocinando en su restaurante. Por lo tanto, ambos se necesitan tanto que se convierten en amigos inseparables y surgen los conflictos, porque Lingüini no quiere reconocer que no tiene ningún talento para la cocina y Remy no puede reclamar su capacidad como chef. Cuando Rayo se topa con Mate en *Cars*, le parece un paleta infantil e inocente, pero, poco a poco, descubre que tiene un gran corazón y que está siempre ahí para acompañarle donde haga falta.

Woody es secuestrado en *Toy Story 2*, pero cuando Buzz llega junto a Slinky, Mr. Potato, Rex y Ham a la casa de Al tras haber cruzado toda la ciudad, el sheriff se muestra muy tajante diciendo que no piensa regresar. Para Buzz esto es decepcionante porque Woody tenía muy claro que Andy le necesitaba a él y a toda la pandilla y es lo que les ha hecho creer a todos, sin embargo, tras unos días con Jessy, Perdígón y el capataz Pete, Woody parece haberse olvidado de todos sus valores. Esto vuelve a repetirse en *Toy Story 3*. El objetivo de las *buddy-movies* es que los dos colegas aprendan comportamientos y actitudes del compañero, y que el aprendizaje mejore su manera de enfrentarse a sus problemas o decisiones (Sánchez-Escalonilla, 2001:299). Carl no es el mismo cuando pierde a su mujer y se va de viaje a las Cataratas Paraíso que cuando *Up* termina. Al comienzo de la aventura está enfadado, amargado y solamente desea estar a solas en su casa, pero, cuando regresa a su ciudad tras haber pasado unos días con Russell, Carl está feliz, disfruta de la compañía del pequeño y lo demuestra riéndose de sus ocurrencias e incluso siendo más positivo ante el regreso a su ciudad.

Por tanto, el rasgo que predomina en las amistades masculinas es que los personajes descubren que solamente alcanzarán el éxito trabajando juntos y formando un equipo sólido y resistente en el que apoyarse y al que apoyar.

4.2. La amistad entre personajes femeninos: las emociones como guía

Las mujeres, hasta bien entrado el siglo XX, desarrollaban vínculos con vecinas y otras madres. Estas amistades, por tanto, se basaban en su quehacer doméstico (Del Valle, 2002: 116).

Si comparamos la relación Edna-Helen con la de Edna-Bob en *Los Increíbles*, comprobamos que mientras la primera necesita apoyo emocional, Bob busca apoyo profesional en la modista. La amistad Edna-Bob es similar a la de Bob-Frozon, salvando las distancias: Frozon es, también, un superhéroe. Esto le implica en la acción más allá de realizar un traje: Frozon se convierte en el compañero de aventuras perfecto y por ello, está presente en secuencias como la del asalto a la joyería, desconectar la máquina que amenaza a toda la ciudad y atrapar al villano, Síndrome, junto al resto de la familia de Bob. Así, la amistad femenina que Pixar propone en *Los Increíbles* podría entenderse como una relación que “proporciona un desahogo emocional muy valorado socialmente (...)” (Cucó Giner, 1995: 42). La modista da seguridad a Helen cuando le pide que se enfrente a la supuesta infidelidad de su esposo.

La amistad de Barbie, Jessy y Mrs. Potato aparece en *Toy Story 3*, pero nunca están a solas las tres. La primera intervención de ellas se da cuando Barbie llora desconsolada camino de Sunnyside y dura catorce segundos, Mrs Potato trata de animarla, Jessy la mira sin saber qué decir y es Mr. Potato quien le responde que no

se preocupe. Poco después, Barbie busca su aprobación cuando Ken le pide que se vaya a vivir con él: este momento solo dura dos segundos.

Hasta 2015, en Pixar no hay *buddy-movies* interpretadas por dos personajes femeninos, *Brave* tampoco entra en esta categoría a pesar de estar interpretada por Elinor y Mérida, pero su relación es de madre-hija y no de amistad, aunque en el bosque hay ciertos matices no incluidos en esta investigación que podrían llevar a los espectadores a pensar que son amigas. Bien es cierto que en *Del Revés*, Alegría y Tristeza son dos polos opuestos y tienen que convivir en la aventura para que la protagonista, Riley, no olvide sus recuerdos, pero las dos forman parte del subconsciente de Riley.

Las secuencias de amistad entre personajes femeninos son cuatro en toda la filmografía. Si las relaciones femeninas no ha sido un tema interesante en el cine de animación (Patel, 2015: 20 y 21), mucho menos lo han sido las amistades femeninas.

Además de dedicarle menos minutos que a las amistades masculinas, las amistades femeninas no se basan en compartir una aventura, sino en mantener una conversación que aliente a la amiga a seguir adelante con su propósito: tener pareja. Estas relaciones amistosas que Pixar propone difieren de las masculinas en cuanto a que a ellas no les mueve un objetivo narrativo común. En el caso de los personajes femeninos, la amistad se basa en conversar sobre preocupaciones, miedos, sentimientos, pedir consejo y, por tanto, también en tratar de alentar a la amiga que se encuentra en problemas (Goñi, 2008: 104). En las películas Pixar analizadas se muestran relaciones de amistad entre mujeres como una relación propicia para intercambiar confidencias, experiencias, intimidades y opiniones, desarrollando así un clima de confianza y seguridad. Esta idea de que las amistades entre mujeres se caracterizan por estas cualidades se describe así en la obra de Goñi (2008: 104). A esto cabe añadir que, en Pixar, entre 1995 y 2015, no hay ninguna relación de amistad entre dos personajes femeninos en los que dichas amigas realicen el ‘viaje de la heroína’ juntas⁸.

4.3. La amistad mixta o intrasexos: aventuras y emociones

Pixar construye esta amistad entre un personaje masculino y uno femenino de manera idéntica que en las *buddy-movies* interpretadas solo por personajes masculinos: las amistades mixtas también están basadas en el compañerismo, la colaboración y el apoyo. Marlin y Dory desarrollan una amistad fraternal idéntica a la del resto de amistades de Pixar: ella se involucra en la acción y empuja al héroe cuando éste no puede o no sabe cómo superar los conflictos internos y/o externos.

Tras la confesión de Dory y Jessy sobre su pasado (la primera no encuentra a su familia y tiene pérdidas de memoria y la segunda fue abandonada por su dueña Emily), los personajes masculinos las escuchan y cuentan con ellas más que nunca. Este recurso también se utiliza en *Up*, estrenada en 2010, doce y siete años después de *Toy Story 2* y *Buscando a Nemo*. La amistad entre Carl y Russell se afianza en la aventura. En este sentido, podríamos leer que el carácter inocente y efusivo de Dory y Jessy es tan infantil como el de Russell. Precisamente, la amistad surge como resul-

⁸ Según Bechdel Test Movie List (<http://bechdeltest.com/>) 10 de 15 películas de Pixar Animation Studios estrenadas entre 1995 y 2010 no superan el test. En la web indican que solamente *Bichos*, *Toy Story 2*, *Los Increíbles*, *Brave* e *Inside Out* superan el test. “Una película pasa el Test de Bechdel-Wallace si cumple que 1) hay al menos dos mujeres en ella que 2) en algún momento hablan entre sí 3) acerca de algo que no es un hombre. Se cree que aproximadamente el 40 % de las películas actuales falla en el Test”. (Freitas, Rosenzvit, Muller, 2016: 35).

tado al sentimiento de protección de Marlin, Woody y Carl hacia quienes consideran indefensos o vulnerables.

5. Conclusiones

La amistad se ha convertido para el estudio Pixar en un vínculo afectivo tan positivo que tiene presencia en el 93,75% de las películas analizadas. La amistad entre dos personajes masculinos aparece representada en ese 93,75% de las películas mientras que la amistad entre personajes femeninos solamente en un 18,75% de las películas y la amistad intrasexos o mixta en un 18,75%. Con estos datos, Pixar ya marca una clara diferencia de género.

Pixar nos presenta la amistad como un ‘compañero que complementa’. Vinculados a la esfera exterior, en las actividades tradicionalmente masculinas como trabajar o practicar algún deporte (o ambas), los héroes Pixar descubren la personalidad de su compañero y aprenden a formar un equipo con él. En algunos casos, lo odian al inicio de la película, pero a lo largo de la narración descubren el valor de la amistad y se atreven a expresar sus sentimientos y emociones.

Mientras, las amigas no tienen otro espacio que cierta *cortesía de género*, es decir, se introducen en las historias para sustituir al amigo y, supuestamente, para dar algo de variación al universo femenino, pero, en lo profundo, siguen siendo exactamente iguales que ellos. La variación propuesta por la introducción del nuevo género es bastante superficial. Dory, en *Buscando a Nemo*, y Jessie, en *Toy Story 2*, no son el interés amoroso de Marlin ni de Woody, ellas son la amiga que, como las ‘colegas’ de las ‘*buddy-movies*’, complementan al héroe y lo acompañan en su viaje. La relación de amistad entre ellos llega a tal fin que ellas anteponen a su nuevo amigo antes que pelear por sus propios intereses: ir al museo en el caso de Jessie o buscar a su familia en el caso de Dory. En este sentido, Pixar ha dibujado al colega (*buddy*) que Disney presentó en Tambor (*Bambi*), Timón y Pumba (*El rey león*) o Genio (*Aladdin*) pero de género femenino. Dulces, atentas, cariñosas y serviciales, aportan diversión y ocurrencias en la línea de los ayudantes del Renacimiento de la animación de Disney (1989-1999).

La amistad femenina no ha sido apenas representada en Pixar: dos secuencias entre amigas han sido suficientes en veinte años de producción. Barbie, Mrs. Potato y Jessie en *Toy Story 3* y Helen con Edna Mode en *Los Increíbles*. La infrarrepresentación de roles de género femeninos en la amistad queda más que patente.

La amistad es, además, la relación social que menos ha modificado Pixar a lo largo de las películas analizadas. No se aprecia ninguna evolución más allá de que en 1998 ya se atreven con una ‘*buddy-movie*’ entre un personaje masculino y uno femenino. Sin embargo, Pixar, entre 1995 y 2015 no se atrevió a presentar *buddy-movies* entre dos personajes femeninos, mientras que en este mismo periodo cuenta con nueve *buddy-movies* masculinas de un total de dieciséis estrenos.

Se considera que el mundo simbólico, el sentido y el significado de Occidente fueron creados por varones y éste es el motivo de la sobrevaloración masculina (Méndez, 2004: 127). Pero, poco a poco, en el cine, como en el resto de las representaciones culturales en Occidente, se está evolucionando y creando nuevos modelos de representación, pero no se han abandonado los roles tradicionales (León Ciliotta, 2018: 359 y 360). Por este motivo,

“(…) si bien las fronteras entre los roles y estereotipos de género se traspasan lentamente, aún queda mucho por avanzar en el ámbito de la paridad en la presencia y representación de personajes femeninos y masculinos” (León Ciliotta, 2018: 359 y 360).

6. Bibliografía

- Anjirbag, M. (2018). Mulan and Moana: Embedded Coloniality and the Search for Authenticity in Disney Animated Film. *Social Sciences*, 7 (230), pp. 1-15. Recuperado de https://www.researchgate.net/publication/328944628_Mulan_and_Moana_Embedded_Coloniality_and_the_Search_for_Authenticity_in_Disney_Animated_Film. Consultado el 28 de diciembre de 2018.
- Arredondo Trapero, F. G.; Villarreal Rodríguez, M.L.; Echaniz Barrondo, A. (2016). La inclusión de la mujer y la igualdad de género en las series de dibujos animados. *Atenea* (514), pp. 125-137. Recuperado el <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=32850070009>. Consultado el 5 de diciembre de 2018.
- Bogino Larrambeber, M. y.-R. (2017). Relecturas de género: concepto normativo y categoría crítica. *La ventana* (45), pp. 158-185.
- Bouza, A. L. (2016). Princesas Disney. *Movemento Feminista Galego*, pp. 28-31. Recuperado de: <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=5817451>. Consultado el 21 de diciembre de 2018.
- 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>. Consultado el 16 de enero de 2019.
- Cánovas Marmo, C. (2017). Las mujeres, el laberinto cultural y la asunción del pensamiento crítico. *Management Review*, 2 (2). Recuperado de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6054221>. Consultado el 10 de diciembre 2018.
- Carrigan, T. C. (1985). *Toward a New Sociology of Masculinity. Theory and Society*, Kluwer Academic Publishers, pp. 551-604. Recuperado de: <https://link.springer.com/article/10.1007%2F978-1-4020-1600-1>. Consultado el 16 de enero de 2019.
- Chalita, G. (2003). *Pedagogía del amor. Las historias universales y los valores de las nuevas generaciones*. Madrid, España: PPC Editores.
- Connel, R. W. (1997). *Biblioteca Virtual de Ciencias Sociales*. Recuperado el 23 de septiembre de 2015, de La organización social de la masculinidad: <https://www.google.es/>