



## El viaje de la heroína en el cine de animación. Estudio de caso: *Raya y el último dragón* (2021)

### The journey of the heroine in animation cinema. Case study: *Raya and the last dragon* (2021)

**Sofía Otero Escudero**

Universidad de Sevilla, España

sofoteesc@gmail.com

Recibido 21/02/22 Aceptado 12/03/22

**Resumen:** En la presente investigación se analiza el personaje principal del filme *Raya y el último dragón* (2021), exponiendo así un caso de estudio sobre la representación de la mujer protagonista dentro del cine de animación, como un ejemplo particular de evolución dentro de las producciones de *Disney*. Para la revisión teórica y metodológica se lleva a cabo un análisis fílmico semiótico y formal de la protagonista siguiendo el patrón de Caseti y Di Chio (2007) así como las etapas y arquetipos de la teoría del “viaje del escritor” (Vogler, 2002), aplicadas en este caso desde la teoría fílmica feminista y la perspectiva de género como “el viaje de la heroína”. Con esto se concluye el arco narrativo de la protagonista a través de su viaje, evolución que en el presente caso no depende de una relación romántica o de un hombre, sino que la protagonista evoluciona y finaliza el viaje gracias a su fortaleza y la ayuda de sus aliados y aliadas. Con dicho análisis se concluye la construcción de una mujer y princesa de cultura oriental a través de una estructura que se aleja de la visión y representación colonialista y patriarcal de la mujer en la tradición fílmica del cine de animación y particularmente de *Disney*.

**Palabras claves:** Disney- *Raya*- Princesa- Heroína- Viaje.

**Abstract:** In this research, the main character of the film *Raya and the last dragon* (2021) is analyzed, thus exposing a case study on the representation of the woman character within animated cinema, as a particular example of evolution within the productions of *Disney*. For the theoretical review and methodology, a semiotic and formal filmic analysis of the protagonist is carried out following the pattern of Caseti and Di Chio (2007) as well as the stages and archetypes of the theory of the “writer's journey” (Vogler, 2002), applied in this case from feminist film theory and the gender perspective as “the heroine's journey”. This concludes the narrative

arc of the protagonist through her journey, an evolution that in the present case does not depend on a romantic relationship or a man, but rather the protagonist evolves and ends the journey thanks to her strength, as well as thanks to the help of their allies. With this analysis, the construction of a woman and princess of oriental culture is concluded through a structure that moves away from the colonialist and patriarchal vision and representation of women in the filmic tradition of animated cinema and particularly *Disney*.

**Keywords:** Disney- Raya- Princess- Heroine- Journey.

## 1. Introducción

A lo largo de la historia, la representación de la mujer en pantalla ha sido objeto de investigación en diversos estudios. El pilar principal que sustenta este impulso es la Teoría Fílmica Feminista, constituida en los años 70 con la emergencia de los festivales pioneros de cine de mujeres llevados a cabo en 1972 en Nueva York y Edimburgo (Stam 2001). Con teóricas destacadas como Laura Mulvey o Teresa De Lauretis se comienza a cuestionar el rol y representación de la mujer en el cine, poniendo el foco en la construcción de esta para la mirada masculina, así como su cosificación (Mulvey 1975) o la teorización del cine como tecnología constructora del género (De Lauretis 1987). De Lauretis afirmaba y establecía como base esencial de la Teoría Fílmica Feminista que: *si se garantiza que las relaciones entre significados e imágenes sobrepasan el desarrollo de la película y la institución cinematográfica, entonces podemos vislumbrar cómo utilizar, trabajar y dirigir las contradicciones perceptivas y semánticas para desestabilizar y subvertir las formaciones dominantes* (De Lauretis, 1992:112-113). Otra de las teóricas esenciales que abordó la representación de la mujer en el cine es E. Ann Kaplan. Kaplan (1998), que teorizó sobre la función de la semiología y el lenguaje en la transmisión de significados, haciendo hincapié en cómo la cultura construye y constituye significados en la sociedad y su imaginario colectivo, donde la mujer tradicionalmente ha encarnado el rol pasivo a la sombra del hombre. Uno de los sectores que más influencia tiene en su público a la hora de construir significados es el cine infantil y en particular una de las industrias más comerciales, *The Walt Disney Company*.

En efecto, no solo la animación audiovisual es uno de los géneros culturales más atractivos para las personas de corta edad, sino que, además, esta compañía en concreto tiene gran poder en lo que se refiere a la transmisión de valores mediante ejemplos de vida que se proponen o que se desautorizan mediante las historias (Saneleuterio y López-García-Torres, 2018:210).

Por este motivo, se considera relevante el analizar la última película estrena-

da por Disney: *Raya y el último dragón* (2021), donde la protagonista es una princesa y heroína. La presente investigación plantea dos objetivos. En primer lugar se analiza el arco narrativo de la protagonista empleando las etapas de Vogler en el *Viaje del escritor* (2002), siguiendo el monomito y “viaje del héroe” de Campbell (2014). Para ello, se aplica la Teoría Filmica Feminista a los manuales dominantes y tradicionales de las etapas del viaje del héroe, subvirtiéndolos al aplicarlo a este nuevo filme y reseñar el cambio de rol en la mujer protagonista. Es relevante reseñar que las etapas no son sólo aplicables como evolución narrativa del personaje, sino que la propia trama de la película narra un viaje que es llevado a cabo por la heroína, por lo que se presenta aún más oportuno el utilizar las etapas del viaje de Vogler (2002) para analizar a la protagonista. El segundo objetivo se centra en el análisis interseccional, es decir, concluir la construcción de la mujer protagonista teniendo en cuenta la interrelación de categorías oprimidas como el género y la etnia (Crenshaw 1991). Finalmente, este estudio de caso se lleva a cabo desde una lectura reparativa (Sedgwick 1997), pensando que el futuro puede ser y evolucionar de forma diferente al presente, destacando los rasgos positivos del filme. *To be other than paranoid (and of course we'll need to define this term much more carefully) to practice other than paranoid forms of knowing does not, in itself, entail a denial of the reality or gravity of enmity or oppression* (Sedgwick, 1997:7).

## 2. Breve recorrido por la animación Disney y las mujeres protagonistas

En la producción de películas de *The Walt Disney Company*, desde su primer estreno donde la protagonista es una princesa, *Blancanieves* (1937), hasta ahora, se observa una tradición donde se ha retratado siempre a la princesa, aunque aparente protagonista, como alguien totalmente pasivo y dependiente del rescate del príncipe. Por otro lado, así como la evolución narrativa de la princesa depende del hombre para avanzar, su arco narrativo tradicional está asociado con su belleza y aspecto físico (Brown 2020). Con este tipo de ideas perpetuadas a lo largo de su filmografía, Disney establece una serie de patrones canónicos para la sociedad, transmitiendo valores y enseñando a la infancia cómo hay que vivir conforme a los roles de género estereotípicos establecidos (England, Descartes y Collier-Meek 2011; Garabedian 2014).

Según Higgs (2016), las producciones cinematográficas de princesas se pueden dividir en tres etapas, algo que en cierto modo se podría hacer coincidir, como dice Garabedian (2014), con las tres olas de feminismo coetáneas. En primer lugar, se encuentra la princesa clásica cuyo rol principal es ser ama de casa, dependiendo su libertad del rescate del príncipe azul: *Typically the young princess completes chores under the distinct direction of their predecessors, as seen in Cinderella. For these classic*

*princesses, marriage seems to be the only release from their duty-stricken lives* (Brown 2020:6). Los tres filmes pertenecientes a dicha etapa son *Blancanieves* (1937), *Cenicienta* (1950) y *La bella durmiente* (1959). En todas ellas se revelan unos atributos estereotípicos, junto a un marketing en paralelo dirigido de forma específica a niñas jóvenes (England, Descartes y Collier-Meek 2011).

A continuación, se estrenan las películas *La sirenita* (1989), *La bella y la bestia* (1991) y *Mulán* (1998) que Higgs (2016) agrupa como las princesas renacentistas, las cuales son mujeres rebeldes que tratan de salir de lo normativo. No obstante, el mensaje final vuelve a estar siempre condicionado a la aprobación del hombre y la relación amorosa de la mujer con él (Brown 2020). Además, aunque con *Mulán* se incluye la primera princesa oriental, los estereotipos relacionados con la etnia y la visión colonialista se reproducen a lo largo de todo el filme (Mullor 2021).

Finalmente, siguiendo la clasificación de Higgs aparecen las princesas renacidas que empiezan a diversificar el rol de la mujer en las películas *Tiana y el sapo* (2009) y *Enredados* (2010). Además, en *Tiana y el sapo* (2009) se representa a la primera mujer afroamericana, *After the renaissance princess, the revival princess became the new era many of the new princesses are categorized in. The revival princess focuses on equality* (Brown 2020:7).

Más adelante, y siguiendo la estructuración de Garabedian (2014), se añaden los filmes *Brave* (2010) y *Frozen* (2013) como princesas del progreso, a través de las cuales se rompen los patrones tradicionales y se presenta a la princesa y su evolución con independencia de la figura del hombre.

Finalmente, las dos películas estrenadas más recientes son *Vaiana* (2016) y *Raya y el último dragón* (2021). En ellas se presenta una princesa totalmente independiente y esbozada como heroína, donde las relaciones románticas y heterosexuales ni siquiera se mencionan y donde además se diversifican las etnias de las protagonistas.

### 3. Metodología

La metodología seleccionada para la presente investigación se centra en un análisis fílmico semiótico y formal de la protagonista siguiendo el patrón de Casseti y Di Chio (2007). En primer lugar, se analizará el nivel del relato, el personaje como persona. De este modo, se concluye la dimensión social de la protagonista, observando la representación interseccional de género y etnia, así como su construcción como un personaje plano o redondo. Además, el arco narrativo y evolución de la protagonista se analiza aplicando las etapas elaboradas por Christopher Vogler

**EL VIAJE DEL ESCRITOR (Vogler, 2002)**

<b>Primer acto</b>	
<i>El mundo ordinario</i>	El mundo donde vive la heroína, su ambiente cotidiano
<i>La llamada a la aventura</i>	Se plantea el problema o desafío que obliga a la heroína a salir del mundo ordinario
<i>El rechazo de la llamada</i>	Necesidad de una fuerza externa que empuje a la heroína a la aventura
<i>El encuentro con el mentor</i>	El mentor prepara a la heroína para que se enfrente a lo desconocido y le empuja hacia la aventura
<i>La travesía del primer umbral</i>	Primera vez que la heroína entra el nuevo mundo y da comienzo la aventura
<b>Segundo acto</b>	
<i>Las pruebas, los aliados, los enemigos</i>	Consecución de pruebas y aparición de aliados y aliadas, así como enemigos y enemigas. Se empieza a ver la evolución del arco narrativo de la heroína.
<i>La aproximación a la caverna más profunda</i>	Es el lugar que encierra el máximo peligro, el segundo umbral antes de que la heroína se enfrente con la muerte
<i>La odisea (el calvario)</i>	Batalla y posible muerte
<i>La recompensa</i>	Recompensa obtenida tras la batalla
<b>Tercer acto</b>	
<i>El camino de regreso</i>	Aunque aún quedan pruebas, la heroína toma la decisión de volver al mundo ordinario
<i>La resurrección</i>	Examen final donde la heroína puede morir y resucitar de forma real o metafórica
<i>El retorno con el elixir</i>	Enseñanza o tesoro con el que se vuelve al mundo ordinario

Figura 1. Tabla adaptada por la autora, de Vogler (2002).

(2002)<sup>1</sup> al viaje realizado por Raya en el filme.

Tras el análisis en profundidad de las etapas del viaje, se analiza el personaje como rol, a nivel de la historia, destacando el rol activo o pasivo de la protagonista, para observar así la evolución o no del rol tradicional pasivo de la mujer que se ha perpetuado en el cine (De Lauretis 1992; Kaplan 1998; Mulvey 1975). Finalmente, se analizará a nivel de la fábula el personaje como actante, aplicando los arquetipos esbozados por Vogler (2002), los cuales hacen referencia a la función que tienen los personajes dentro de la trama y el efecto que tienen en la evolución de esta. Un mismo personaje además puede encarnar varios arquetipos. Dichas categorías se aplican tanto a la protagonista como a los demás personajes que la acompañan (u obstaculizan) en el viaje, siendo los principales *la heroína, el mentor, guardián o guardiana del umbral, la figura cambiante y la sombra*. El arquetipo de *la heroína* –

1 Ver la figura 1

denominado *el héroe* por Vogler –, hace referencia al personaje cuya función psicológica es trascender los límites, así como tener un crecimiento y sacrificarse por los demás como función dramática. Este arquetipo además, se puede observar en forma de rasgos heroicos en otros personajes que no sean el héroe o heroína como tal. Por su parte, *el mentor* tiene la función de enseñar y proteger al héroe o heroína. *El guardián o guardiana del umbral* es el personaje que evita el paso del héroe o heroína al nuevo mundo, un obstáculo en el camino del personaje heroico pero que puede llegar a convertirse en una alianza. Del mismo modo *la figura cambiante* pasa de cumplir una función a otra, en este caso se presenta como la duda, el no saber cuál será su función, si obstaculizar o ayudar a la heroína. Finalmente, *la sombra* es aquella que tiene cualidades negativas, pero esconde cualidades positivas. Este rostro negativo suele aparecer representado por los villanos y villanas, y su función es obstaculizar el camino del héroe o heroína, así como desafiarle. En este sentido, aunque se aplican los arquetipos señalados, se analizará en profundidad la figura de la protagonista y su arquetipo de *heroína* concluyendo sus funciones psicológicas como su capacidad para trascender los límites, y dramáticas como su crecimiento, enfrentamiento con la muerte o construcción para su identificación con el público.

#### 4. El viaje de la heroína: *Raya y el último dragón* (2021)

##### 4.1. Ficha técnica <sup>2</sup>

<b>Título original</b>	Raya and the Last Dragon
<b>Año de estreno</b>	2021
<b>Duración</b>	114 minutos
<b>País</b>	Estados Unidos
<b>Dirección</b>	Don Hall, Carlos López Estrada, Paul Briggs, John Ripa
<b>Guión</b>	Qui Nguyen, Adele Lim
<b>Música</b>	James Newton Howard
<b>Dirección de fotografía</b>	Animación
<b>Reparto</b>	Animación
<b>Productora</b>	Walt Disney Animation Studios
<b>Género</b>	Animación; Fantástico; Aventuras
<b>Sinopsis</b>	En el fantástico mundo de Kumandra, humanos y dragones vivieron juntos hace mucho tiempo en perfecta armonía. Pero cuando unas fuerzas del mal amenazaron el territorio, los dragones se sacrificaron para salvar a la humanidad. Ahora, 500 años después, esas mismas fuerzas malignas han regresado y Raya, una guerrera solitaria, tendrá que encontrar al último y legendario dragón para reconstruir un mundo destruido y volver a unir a su pueblo.

Figura 2. Ficha técnica *Raya y el último dragón*.

<sup>2</sup> Fuente de la figura 2: "*Raya y el último dragón* (2021)", 2021. FilmAffinity. (2021). <https://www.filmaffinity.com/es/film145565.html>.



## 4.2. Análisis semiótico y formal

Siguiendo el patrón de análisis establecido por Caseti y Di Chio (2014), en primer lugar, se analiza a la protagonista Raya a nivel de relato, esbozando al personaje como persona. En su dimensión social, la película construye un personaje redondo y dinámico. Dicho personaje, desde la perspectiva de género y teniendo en cuenta la importancia de la interseccionalidad, en el presente caso se construye como una protagonista cuya etnia y género interseccionan y se presentan desde una perspectiva acertada. A diferencia de anteriores producciones de *Disney* como la mencionada *Mulán*, las cuales estaban teñidas de cierto racismo, en la presente película Raya se construye como una mujer de etnia oriental, particularmente inspirada en las famosas guerreras vietnamitas. Para ello, además, se elige un reparto actoral que, a pesar de estar protagonizado por actrices estadounidenses, todas son de origen asiático, siendo Raya interpretada por la actriz Kelly Marie Tran, de padres vietnamitas. Por otro lado, respecto a la representación cultural, los paisajes se inspiran en lugares y culturas orientales reales como Indonesia, Malasia, Tailandia, Camboya, Vietnam, Laos y Singapur, cuidando incluso el tratamiento de la gastronomía de cada lugar.

Desde la China de 'Mulan' hasta las islas de la Polinesia de 'Vaiana', Walt Disney Pictures nos ha ayudado a viajar a diversas regiones del mundo y explorar sus apasionantes culturas. Más allá del legítimo debate sobre si estos retratos multiculturales estaban teñidos de cierto racismo, está claro que el estudio de animación va aprendiendo de sus errores (Mullor 2021).

Dentro del mismo nivel de relato, se analiza el arco narrativo de la protagonista aplicando las etapas de viaje de Vogler (2002). La primera etapa es la presentación de *El mundo ordinario*, en este caso la tierra de Kumandra. Esta a su vez y por circunstancias del pasado está dividida en cinco tribus diferentes, *Fang*, *Tail*, *Talon*, *Spine* y la tribu de la protagonista *Heart*. Con esta presentación se sientan las bases para el comienzo del viaje. Las siguientes etapas que en el presente filme tienen lugar en la misma secuencia son *La llamada a la aventura*, *Rechazo* e *Influencia para empujarla a la aventura*. Aquí se le plantea a Raya el desafío de dejar su mundo ordinario junto a su padre – el cual cumple el arquetipo del *mentor* –, para emprender el viaje para recuperar la paz. El mentor, su padre, le ayuda a iniciar la aventura. *En ocasiones será necesario que el mentor empuje al héroe para que dé comienzo su aventura* (Vogler 2002:50), por lo que el mentor literalmente empuja a Raya para salvarla y así pueda emprender su viaje. Él queda convertido en roca por las fuerzas malignas de los Druuns, los principales antagonistas de la historia que buscan destruirlo todo y convertir a todo el mundo en piedra. *Su mundo floreciente se convierte en un desierto*

de piedras resacas y su vida pierde todo significado (Campbell 2014:74).

Posteriormente, y pasados unos años, se presenta cómo Raya ha emprendido su viaje, y tiene lugar la siguiente etapa, *La travesía del primer umbral*, donde pasa la primera prueba junto a su primera aliada y mentora durante todo el viaje, la dragona Sisu. Esta a su vez cumple el arquetipo de la *figura cambiante*, subvirtiendo la idea de que dicho arquetipo suele ser encarnado por una persona del género opuesto al del héroe o heroína (Vogler 2002), siendo esta vez una dragona, mujer, basada en seres mitológicos del sudeste asiático como son los Nagas, los cuáles cambian de forma literalmente, en este caso de dragona a mujer (Mullor 2021). A continuación, se desarrollan las pruebas que tienen lugar en *Talon* y *Spine*, donde la heroína se encuentra con una *guardiana* y un *guardián del umbral* respectivamente, que tratan de obstaculizar su avance, al igual que recoge a diversas personas aliadas por el camino que la ayudan a conseguir su objetivo. En la segunda prueba tiene un encuentro con la enemiga Namaari que cumple el rol de *la sombra*. En este caso, esta villana no es siempre mala, ni es villana por codicia, celos o envidia respecto a la heroína, que suele ser lo común tal y como menciona Calero (2004) en su artículo. Namaari, al igual que la heroína, busca la tranquilidad y salvación de su pueblo. Tras la superación de las pruebas tiene lugar la *Aproximación a la caverna más profunda: Segundo umbral*, donde Raya se acerca a la tribu de Namaari: *Fang*. En este segundo umbral tiene lugar *La odisea: batalla*, donde Raya y Namaari se enfrentan dando lugar a la aparición de los rasgos más humanos de la villana o *sombra*. Su función dramática en la trama es desafiar a la heroína, en este caso ayudándole también a evolucionar. Así, tras la aparición de estos rasgos positivos, tiene lugar la etapa de *La recompensa* y *Camino de regreso* donde ambas, heroína y sombra se enfrentan al antagonista común, los Druuns. Para finalmente poder cumplir el objetivo, la heroína debe sacrificarse y muere dejando en manos de Namaari la responsabilidad de salvar el mundo. Gracias a la labor de Namaari y su gesto heroico de sororidad y solidaridad, ella cambia de rol y evoluciona como persona, salvando el mundo en la etapa de *La resurrección*. Para terminar, tiene lugar la etapa de *El retorno con el elixir* donde la heroína vuelve a su mundo ordinario y se reencuentra con su padre, su mentor, portando como elixir el aprendizaje obtenido a lo largo del viaje basado en la sororidad, solidaridad y el trabajo colectivo.

Tras terminar el análisis del arco narrativo de la protagonista, se analiza al personaje al nivel de la historia observando el personaje como rol. En el caso de Raya, aunque su mentor desde un principio es su padre, ella no requiere ningún tipo de ayuda para que su rol se transforme de pasivo a activo, en todo momento ella encarna un rol activo siendo la que toma las decisiones y la iniciativa incluso antes de salir del mundo ordinario.



Por último, a nivel de la fábula, el personaje como actante cumple el arquetipo de *la heroína*. Su función psicológica es la capacidad de trascender los límites y separarse del resto del grupo para conseguir su objetivo heroico que es salvar la tierra de Kumandra, *El viaje de muchos héroes describe precisamente la historia de esa separación de la familia o la tribu, algo equivalente a lo que siente un niño cuando se separa de la madre* (Vogler 2002:65). Respecto a sus funciones dramáticas, se construye una protagonista con motivaciones universales y una personalidad única para facilitar así la identificación con el público, construyendo un personaje sociable y resuelto, pero con defectos que la hacen más humana (Vogler 2002). Además, tal y como se mencionó en el anterior análisis, tiene lugar un aprendizaje y crecimiento de Raya a través de las etapas del viaje, haciendo a su vez avanzar la historia. Otro de los rasgos destacados del arquetipo de la heroína es el sacrificio, algo que Raya lleva a cabo cuando se convierte en piedra y se enfrenta a la muerte en beneficio del grupo. Finalmente, tal y como se menciona anteriormente, también se observan rasgos de heroísmo en otros arquetipos como *la sombra*, encarnada por el personaje de Namaari.

## 5. Conclusiones

En conclusión, tras todo lo analizado y recorrido, se puede observar cómo en la última producción de *The Walt Disney Company: Raya y el último dragón* (2021), hay una evolución de roles de género tradicionales en torno a la mujer. Raya es una princesa heroína e independiente del rol de hombre. Además, en la figura de la enemiga se encuentran rasgos heroicos que también superan los estereotipos asociados a las mujeres villanas de la productora. Por otro lado, este rol que cumple la protagonista es activo, dado que es ella la que toma las decisiones y hace avanzar tanto la trama como su propia evolución. Respecto a la perspectiva interseccional, se construye una mujer vietnamita, alejada de los estereotipos tradicionales. Además, se elimina la heterosexualidad como patrón, pero hay que tener en cuenta que es así por la inexistencia de relaciones románticas, por lo tanto la diversidad sigue siendo invisible: *It is apparent that gendered stereotypes and behaviors are still very prevalent in the Disney Princess line, though their depiction has become more complex over the years, reflecting changing gender roles and expectations in American Society* (England, Descartes y Collier-Meek 2011:563). En este sentido y siguiendo la línea teórica de Sedgwick (1997) respecto a la lectura reparativa, a través del presente estudio de caso, a pesar de los matices estereotípicos que aún se perpetúan, se vislumbra cómo en el siglo XXI se empieza a ofrecer al público infantil una representación más acertada y menos estereotípica, con perspectiva de género e interseccional, de las mujeres protagonistas en el cine de animación, y en particular de *Disney*.

## Referencias bibliográficas

- BROWN, Kaitlyn M. (2020), "Happily Ever After? How Disney Princesses Represent Gender Role Stereotypes in Animated and Live Action Films". *Pell Scholars and Senior Theses*, 131, 2-40.
- CALERO, Clementina (2004), "La mujer dibujada. Arquetipos y modelos femeninos en el cine de animación de Disney". *Revista Latente*, 2, 17-36.
- CAMPBELL, Joseph (2014), *El héroe de las mil caras*. Ciudad de México, Fondo de Cultura Económica.
- CASSETI, Francesco, DI CHIO, Federico (2014), *Cómo analizar un film*. Barcelona, Paidós.
- CRENSHAW, Kimberlé (1991), "Mapping the Margins: Intersectionality, Indentity Politics, and Violence against Women of Color". *Stanford Law Review*, 43, 6, 1241-1299. <https://doi.org/10.2307/1229039>.
- DE LAURETIS, Teresa (1987), "The Technology of Gender". *Technologies of Gender. Essays on Theory, Film, and Fiction*, ed. Teresa DE LAURETIS. Bloomington e Indianapolis, Indiana University Press, 1-30.
- \_\_\_\_\_ (1992), *Alicia ya no: feminismo, semiótica, cine*. Madrid, Cátedra.
- ENGLAND, Dawn Elizabeth, DESCARTES Lara Y COLLIER-MEEK, Melissa A. (2011), "Gender Role Portrayal and the Disney Princesses". *Sex Roles*, 64, 555-567. <https://doi.org/10.1007/s11199-011-9930-7>.
- GARABEDIAN, Juliana (2014), "Animating Gender Roles: How Disney is Redefining the Modern Princess". *James Madison Undergraduate Research Journal*, 2, 1, 22-25.
- HIGGS, Sam (2016), "Damsels in Development: Representation, Transition, and the Disney Princess". *Screen Education*, 85, 1, 62-69.
- KAPLAN, E. Ann (1998), *Las mujeres y el cine. A ambos lados de la cámara*. Madrid, Cátedra.
- MULLOR, Mireia (2021), "Raya y el último dragón': ¿En qué países y culturas se basa la película de Disney?", *Fotogramas*. <https://www.fotogramas.es/noticias-cine/a35755629/raja-y-el-ultimo-dragon-paises-culturas-sudeste-asia-inspiracion-disney/>.
- MULVEY, Laura (1975), "Visual Pleasure and Narrative Cinema". *Screen*, 16, 3, 6-18. <https://doi.org/10.1093/screen/16.3.6>.
- RAYA Y EL ÚLTIMO DRAGÓN (2021). FilmAffinity. (2021). <https://www.filmaffinity.com/es/film145565.html>.
- SANELEUTERIO, Elia, LÓPEZ-GARCÍA-TORRES, Rocío (2018), "Algunos personajes Disney en la

formación infantil y juvenil: otro reparto de roles entre sexos es posible". *Cuestiones de género: de la igualdad y la diferencia*, 13, 209-224.

SEDGWICK, E.K. (1997), "Paranoid Reading and Reparative Reading; or You're So Paranoid, You Probably Think This Introduction is About You". *Novel Gazing: Queer Readings in Fiction*, ed. Eve Kosofsky SEDGWICK. Durham, Duke University Press, 123-151.

STAM, R. (2001), "La intervención feminista". *Teorías del cine. Una introducción*, ed. Robert STAM, Barcelona, Paidós, 201-210.

Vicens, Ana. (2019), "Heroínas o Princesas: análisis de la evolución de los personajes de la marca Princesas Disney desde su posible superación de los estereotipos sexistas, dentro y fuera de la ficción animada" [Tesis Doctoral, Universidad Complutense de Madrid] <https://eprints.ucm.es/id/eprint/50728/>.

VOGLER, Christopher (2002), *El viaje del escritor*. Barcelona, Robinbook.