



# **Análisis de la narrativa de marca en el relato de la película Barbie**

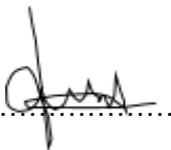
TRABAJO FIN DE GRADO

Autora: Laia Manzano Villarejo  
Director TFG: Dr. Alfonso Freire Sánchez  
Grado en: Publicidad y Relaciones Públicas  
Año: 2024

## DECLARACIÓN

El que suscribe declara que el material de este documento, que ahora presento, es fruto de mi propio trabajo. Cualquier ayuda recibida de otros ha sido citada y reconocida dentro de este documento. Hago esta declaración en el conocimiento de que un incumplimiento de las normas relativas a la presentación de trabajos puede llevar a graves consecuencias. Soy consciente de que el documento no será aceptado a menos que esta declaración haya sido entregada junto al mismo.

Firma: .....  
Laia Manzano Villarejo



*Al fin y al cabo, somos lo que hacemos para cambiar lo que somos.*  
EDUARDO GALEANO



## Resumen

En el presente trabajo se estudia el storytelling de la marca *Barbie* mediante el análisis de la narrativa de marca que se produce en la película lanzada en 2023 en comparación con las primeras películas. La famosa muñeca creada por Mattel se ha enfrentado a elogios y críticas a lo largo de los años, lo que ha causado una evolución de la misma y de su historia en las distintas filmografías.

Para llevar a cabo este proyecto se estudiará el *storytelling* inicial de la marca junto con un análisis de la narrativa de cuatro de las primeras películas lanzadas por la marca. A su vez, se estudiarán tanto las críticas recibidas por Mattel a lo largo de los años como las opiniones y análisis de la última película. También se llevará a cabo un análisis comparativo de las protagonistas con la finalidad de ver similitudes o diferencias entre los personajes más antiguos y los más recientes. Los resultados se compararán con el último relato de Barbie estrenado en la gran pantalla.

El presente estudio tiene como objetivo observar si existe una correlación entre la narrativa de marca establecida en un inicio, la narrativa de la última película, las críticas recibidas y los rasgos de las protagonistas.

## Resum

*En aquest treball s'estudia l'storytelling de la marca Barbie mitjançant l'anàlisi de la narrativa de marca que es produeix a la pel·lícula llançada el 2023 en comparació amb les primeres pel·lícules. La famosa nina creada per Mattel s'ha enfrontat a elogis i crítiques al llarg dels anys, cosa que n'ha causat una evolució i de la història en les diferents filmografies.*

*Per dur a terme aquest projecte s'estudiarà l'storytelling inicial de la marca juntament amb una anàlisi de la narrativa de quatre de les primeres pel·lícules llançades per la marca. Alhora, s'estudiaran tant les crítiques rebudes per Mattel al llarg dels anys com les opinions i anàlisis de l'última pel·lícula. També es durà a terme una anàlisi comparativa de les protagonistes amb la finalitat de veure similituds o diferències entre els personatges més antics i els més recents. Els resultats es compararan amb l'últim relat de Barbie estrenat a la gran pantalla.*

*Aquest estudi té com a objectiu observar si hi ha una correlació entre la narrativa de marca establerta en un inici, la narrativa de la darrera pel·lícula, les crítiques rebudes i els trets de les protagonistes.*

## **Abstract**

*In this work, the storytelling of the Barbie brand is studied by analyzing the brand narrative that is produced in the film released in 2023 in comparison with the first films. The famous doll created by Mattel has faced praise and criticism over the years, which has caused an evolution of it and its story in the different filmographies.*

*To carry out this project, the initial storytelling of the brand will be studied along with an analysis of the narrative of four of the first films released by the brand. In turn, both the criticism received by Mattel over the years and the opinions and analysis of the latest film will be studied. A comparative analysis of the protagonists will also be carried out in order to see similarities or differences between the oldest and most recent characters. The results will be compared with the last Barbie story released on the big screen.*

*The objective of this study is to observe if there is a correlation between the brand narrative established at the beginning, the narrative of the latest film, the reviews received and the traits of the protagonists.*

## **Palabras claves**

*Barbie* – Relato — Narrativa de marca – Protagonista – Película – Crítica–  
Comparación – Análisis

## ***Paraules clau***

*Barbie* – Relato — Narrativa de marca – Protagonista – Película – Crítica–  
Comparación – Análisis

## ***Keywords***

*Barbie* – Relato — Narrativa de marca – *Main Character* – Película – Crítica–  
Comparación – Análisis



## Sumario

1. Introducción	11
2. Metodología	13
3. Estado de la cuestión	15
3.1. Introducción de la marca	15
3.2. Críticas recibidas a lo largo del tiempo	17
3.3. Narrativa de la marca	21
3.4. Elementos y características del relato	22
3.5. Análisis del protagonista	25
3.6. Test de Bechdel	29
3.7. Interpretaciones de la película <i>Barbie</i>	31
3.8. Críticas sobre la película <i>Barbie</i>	32
3.9. Hipótesis	33
4. Resultados	35
4.1. Análisis de las primeras películas	35
4.2. Análisis de la última película	49
4.3. Comparación de relatos y protagonistas	52
4.4. Comparación de críticas	56
5. Conclusión	57
Bibliografía	61



## 1. Introducción

Vivimos en una sociedad que cambia y evoluciona a pasos inmensurables y las marcas deben adaptarse a los nuevos tiempos (Mirabet, 2012). Mattel es una empresa icónica que, a pesar de las distintas polémicas en las que se ha visto involucrada, ha perdurado a lo largo de los años (Novelo, 2023).

*Barbie* nos ha acompañado a lo largo de nuestra infancia y, de una forma u otra, ha tenido un gran impacto en quienes somos. Cada muñeca, cada casa de juguetes, cada película o cada canción son un pedazo de cada uno de nosotros y nosotras.

Recientemente tuvo lugar el lanzamiento del *live action* de *Barbie* (Greta Gerwig, 2023). La proyección del film a la gran pantalla causó un hito cinematográfico: fue la película más taquillera de la historia de Warner superando a *Harry Potter y las Reliquias de la Muerte: Parte II*.

¿Hemos querido ir a ver *Barbie* porque es precisamente “Barbie”? ¿A qué se debe tanto impacto mediático por esta película? ¿Ha cambiado el relato de la marca? ¿Ha sido una película rompedora y novedosa o ha sido bastante predecible?

Estas son algunas de las preguntas que se podría formular cualquier persona frente a lo ocurrido. Tenemos a la muñeca de Mattel muy arraigada a nosotros y a nuestra niñez, nos genera nostalgia, aunque, al mismo tiempo, no podemos separar las críticas que ha tenido durante todos estos años. Un personaje de cabello rubio con un cuerpo perfecto que simboliza o reproduce unos estándares de belleza demasiado elevados. La muñeca, en sus inicios, no solamente fue criticada por la apariencia, también se desarrolló un concepto llamado “Efecto *Barbie*” que consiste en actuar aparentando tener una menor capacidad intelectual para parecer más atractiva frente a un hombre (Espín, I. 2023).

Con el tiempo se desarrollaron diversas muñecas que representaban todos los oficios y distintos rasgos y características que tenían diferentes niñas del mundo. Mattel quería que cualquiera pudiera sentirse identificado y que pudieran soñar a lo grande y dedicarse a lo que quisieran. En 1999, en una campaña de reposicionamiento el eslogan se estableció como “sé lo que quieres ser” Tulinski, H. (2017).

El objetivo de este estudio es analizar si el mensaje reflejado en el eslogan establecido en 1999 se reflejaba en las primeras películas de *Barbie* y en la última. ¿La narrativa de *Barbie* desarrollada a través de sus películas ha cambiado? ¿Tienen sentido las críticas recibidas a lo largo de los años? ¿La audiencia entendió el mensaje que había en la gran pantalla?

Para resolver estas cuestiones, se llevará a cabo un análisis tanto del relato como de las protagonistas de distintas películas lanzadas por Mattel. A su vez, se analizarán las críticas recibidas para observar si existe una correlación entre todos los aspectos mencionados.

Mediante las películas, se quiere estudiar si hay una coherencia entre lo que quería comunicar la marca y los relatos llevó a cabo.

## 2. Metodología

Para saber si existe un hilo conductor en la narrativa de marca de *Barbie* y qué papel han tenido las películas lanzadas a lo largo de los años, se realiza un análisis de distintos relatos originados por Mattel.

El proceso consta de cuatro fases principales. En primer lugar, se lleva a cabo una recopilación de información (principalmente de artículos de prensa y blogs) que hablen de las críticas hacia la marca. Se pretende saber cuál es la opinión de los consumidores cuando Mattel lanzó sus primeras películas y muñecas sobre *Barbie*. ¿Se cuestiona el físico de los personajes? ¿Se habla del papel que desempeñan? ¿Se critica el entorno? ¿Se pone en valor qué influencia puede tener ese contenido audiovisual hacia los niños y niñas?

En segundo lugar, se analizan cuatro películas lanzadas en los primeros años. Las películas son: *Barbie: la Princesa y la Costurera (2004)*, *Barbie Fairytopia: Mermaidia (2006)*, *Barbie y las 12 princesas bailarinas (2006)* y *Barbie en la princesa de la isla (2007)*. Después de consultar distintos blogs (Salazar, 2023; Saab y Burnard, 2024) en los que aparecía una clasificación de las películas, se han elegido cuatro al azar tratando de que estuvieran entre las diez mejores y que no fueran demasiado recientes. Se estudia tanto el relato junto a todos sus elementos, como a los protagonistas, sus acciones y características. El análisis de las protagonistas se basa en las etapas del viaje del héroe (Campbell J. 1949) y en la metodología propuesta por Carlos Grossocordón Cortecero *Propuesta metodológica sobre análisis de personajes en el relato cinematográfico. Caso práctico: La filmografía actoral de Clint Eastwood (2019)*. Esta metodología consta de cuatro dimensiones: La información básica, que contiene datos relevantes sobre el personaje; la dimensión física-fisiológica, formada por el aspecto físico que detenta un individuo; la dimensión sociológica, que permite relacionar al personaje con el ambiente y el contexto social en el que se encuentra y la dimensión psicológica, constituida por la personalidad y los aspectos psicológicos que constituyen el interior de un personaje

El análisis del relato se basa en estudiar los siguientes parámetros: Título, narrador, personajes, espacio/ambiente, historia/acciones, argumento, tema, obstáculos, conflicto, clímax y tiempo.

A continuación, se realiza el mismo análisis de relato, personajes, características y demás sobre la película lanzada en el año 2023. Se quiere estudiar si ha habido algún cambio de dinámica en el relato, si hay algún mensaje que vaya más allá, la relación entre los personajes...

Posteriormente, se analiza cuál es la opinión pública y las críticas escritas en periódicos destacados sobre el fenómeno *Barbie* una vez la película ya se haya lanzado.

Por último, se hace una comparativa de los análisis de los distintos relatos de las películas y de sus protagonistas correspondientes. El objetivo es observar si hay un hilo conductor que no cambia a lo largo de los años o si, por el contrario, existen variaciones en los relatos que produce la marca.

También se comparan las críticas y la opinión pública para comprobar si han existido cambios, si se habla de los mismos temas o si han surgido nuevos.

Para concluir, se realizará el test de Bechdel (Selisker, S. 2015) en todas las películas que sean analizadas para ver si tienen esas características en común. El punto del presente estudio es poder resolver la siguiente cuestión: ¿La narrativa de *Barbie* desarrollada a través de sus películas ha cambiado?

### 3. Estado de la cuestión

Existen artículos publicados estudiando distintos aspectos sobre *Barbie*. Por ejemplo, *Barbie as cultural compass: embodiment, representation, and resistance surrounding the world's most iconized doll* (Tulinski, 2017) estudia qué representa la figura de la muñeca y además del discurso popular y académico para comprender el proceso de cuestionar y reorganizar el yo femenino en torno a *Barbie*. *The Icon, The Image, The Ideal* (Weissman, 1999) es un análisis cultural de la percepción idealizada de una mujer sobre la muñeca Barbie y estudia la construcción de la muñeca Barbie a través del marketing. Los estudios son sobre el papel de la muñeca, pero no sobre la coherencia de la narrativa de marca a lo largo del tiempo, que es lo que se pretende estudiar en el presente trabajo.

En el marco teórico se plasman todos los conocimientos contextuales que deben saberse antes de realizar dicho estudio. En él se explica y se detalla una introducción a la marca, las críticas recibidas a lo largo de los años, el concepto de narrativa de marca y el discurso que ha tenido *Barbie*. También se incluyen elementos y características del relato, una metodología para analizar a un protagonista, la explicación del Test de Bechdel, distintas interpretaciones de la película lanzada en 2023 y críticas sobre la misma.

#### 3.1. Introducción de la marca

*Barbie*, la icónica muñeca creada por Ruth Handler en 1959 (Weissman, K. N. 1999), ha sido un símbolo de moda y cultura popular durante más de seis décadas. Inspirada por una muñeca alemana llamada Bild Lilli, Handler vio la oportunidad de introducir una figura similar en el mercado estadounidense. Desde su debut en el *Salón del Juguete de Nueva York* en 1959, *Barbie* ha evolucionado constantemente, representando una variedad de profesiones y estilos de vida, promoviendo la diversidad y adaptándose a los cambios sociales y culturales (Novelo, 2023).

La llegada de *Barbie* al mercado en 1959 marcó un hito en la historia de los juguetes y en la vida de las niñas para siempre. Fue la primera muñeca que les mostró un mundo más allá del hogar. Mientras que los juguetes para niños estimulaban la imaginación, las niñas solían jugar con figuras de cartón y otros juguetes más centrados en las labores domésticas, tal y como se puede apreciar en el documental *The toys that made us* Stern y Volk-Weiss, 2017).

"Estos juguetes reflejaban una época en la que el rol de la mujer se limitaba a las tareas del hogar y al cuidado de los hijos, y las niñas eran educadas desde pequeñas en estos quehaceres" (Brown, 2004, p.1). *Barbie* rompió con este molde,

introduciendo un nuevo tipo de juego que permitía a las niñas proyectar sus aspiraciones en ella, alejándose de los estereotipos que predominaban en aquella época.

A lo largo de los años, *Barbie* ha reflejado los ideales de belleza y la moda de su tiempo, adaptándose a las tendencias y desafiando roles de género. Ha sido tanto un icono de la feminidad como un símbolo feminista, presentando una amplia gama de profesiones y actividades que tradicionalmente se consideraban masculinas.

Además de su presencia en el mundo de los juguetes, *Barbie* ha expandido su influencia a través del cine, lanzando una serie de películas animadas a principios del siglo XXI. Estas películas permitieron a las niñas sumergirse en el mundo mágico y fantástico de *Barbie*, siguiendo sus aventuras y sueños mientras transmitían mensajes de amistad, valentía y perseverancia.

Las películas de *Barbie* no solo han entretenido a las audiencias más jóvenes, sino que también han contribuido a fortalecer el legado de *Barbie* como una inspiración para las niñas de todo el mundo. Desde sus inicios, *Barbie* ha sido más que una muñeca; ha sido un símbolo de empoderamiento, diversidad y amistad, dejando una huella duradera en la cultura popular y en la imaginación de generaciones de niñas (Novelo, 2023).

A continuación, aparece un listado (obtenido de FilmAffinity) de todas las películas de *Barbie* ordenadas cronológicamente (de más recientes a más antiguas). En total son 47:

- *Barbie (2023)*
- *Barbie: poder de sirena (2022)*
- *Barbie: Big City, Big Dreams (2021)*
- *Barbie y Chelsea, el cumpleaños perdido (2021)*
- *Barbie: Aventuras de una princesa (2020)*
- *Barbie Dreamtopia: Festival de diversión (2017, TV)*
- *Barbie y los delfines mágicos (2017)*
- *Barbie: un mundo de videojuego (2017)*
- *Barbie y hermanas en busca de los peritos (2016)*
- *Barbie: Aventura espacial (2016)*
- *Barbie: Dreamtopia (2016, TV)*
- *Barbie escuadrón secreto (2016)*
- *Barbie Súper Princesa (2015)*
- *Barbie campamento Pop (2015)*
- *Barbie y sus hermanas: Perritos en busca del tesoro (2015)*

- *Barbie: La princesa de las perlas (2014)*
- *Barbie y la puerta secreta (2014)*
- *Barbie y las zapatillas mágicas (2013)*
- *Barbie Mariposa y la Princesa de las Hadas (2013)*
- *Barbie y sus hermanas en Una aventura de caballos (2013)to*
- *Barbie: La Princesa y La Estrella Pop (2012)*
- *Barbie: Una Aventura de sirenas 2 (2012)*
- *Barbie: El secreto de las hadas (2011)*
- *Barbie: Una navidad perfecta (2011)*
- *Barbie: Escuela de princesas (2011)*
- *Barbie: A Camping We Will Go (2011) (cortometraje)*
- *Barbie: Moda mágica en París (2010)*
- *Barbie: Una aventura de sirenas (2010)*
- *Barbie y las tres mosqueteras (2009)*
- *Barbie Pulgarcita (2009)*
- *Barbie en Un cuento de Navidad (2008)*
- *Barbie y el castillo de diamantes (2008)*
- *Barbie Mariposa (2008)*
- *Barbie en la princesa de la isla (2007)*
- *Barbie Fairytopia: La magia del arcoíris (2007)*
- *Barbie y las 12 princesas bailarinas (2006)*
- *Barbie Fairytopia: Mermaidia (2006)*
- *Barbie y la magia del pegaso (2005)*
- *El diarios de Barbie (2005)*
- *Barbie: Fairytopia (2005)*
- *My Scene, estrellas de Hollywood (2005)*
- *Barbie: la Princesa y la Costurera (2004)*
- *Barbie en el lago de los cisnes (2003)*
- *Barbie en Princesa Rapunzel (2002)*
- *Barbie en Cascanueces (2001)*
- *Barbie and the Rockers: Out of This World (1987, TV)*
- *Barbie and The Sensations: Rockin' Back to Earth (1987, TV)*

### **3.2. Críticas recibidas a lo largo del tiempo**

La famosa muñeca de Mattel ha protagonizado varias polémicas tanto sobre los valores que protagonizaba *Barbie* como por su figura estética. A continuación, se

muestran una recopilación de titulares en los que se cuestiona o se critica el producto de Mattel.



Figura 1. Titular de un artículo sobre Barbie  
Fuente: La Voz de Galicia (2014, 14 febrero)



Figura 2. Titular de un artículo sobre Barbie  
Fuente: Vanity Fair (2019, 6 abril)



Figura 3. Titular de un artículo sobre Barbie  
Fuente: National Geographic (2024, 11 marzo)

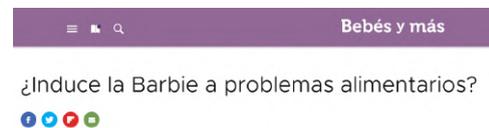


Figura 4. Titular de un artículo sobre Barbie  
Fuente: Bebés y Más (2012, 16 marzo)

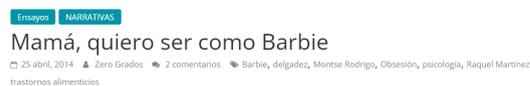


Figura 5. Titular de un artículo sobre Barbie  
Fuente: Zero Grados (2019, 3 julio)



Figura 6. Titular de un artículo sobre Barbie  
Fuente: 20 Minutos (2023, 24 noviembre)



## ¿Barbie induce a la anorexia y a otros trastornos psicológicos?

Figura 7. Titular de un artículo sobre Barbie  
Fuente: Xataka (2012, 12 marzo)

El artículo de La Voz de Galicia habla de la colección Teen Talk *Barbie* en las que las muñecas repetían constantemente frases como “¿Tendremos alguna vez suficiente ropa?”, “¡Me encanta ir de compras!” o “¡La clase de mates es tan difícil!”. Provocó

tantas quejas que las muñecas se retiraron tres meses después. Este artículo también menciona la estrecha relación de *Barbie* con la anorexia. Su tamaño estándar en una mujer real equivale a una altura de 1,75 metros y unas medidas de 91-46-84. Según el Hospital Central Universitario de Helsinki, Finlandia, una mujer con estas medidas no tendría el porcentaje de grasa corporal suficiente para tener la menstruación (D. Winterman, 2009).

Siguiendo en línea con la delgadez, el artículo de Vanity Fair habla de la *Barbie fiesta de pijamas* lanzada en 1965 que incluía una báscula que solo tenía una cifra (50 kilos) y un libro cuya portada decía “Cómo perder peso” y “¡no comas!” en la contraportada.



Figura 8. Barbie fiesta de pijamas

Fuente: Zamora News

*Barbie* quiso ser una representación femenina, pero no todo el mundo se sentía representado, puesto que era un universo completamente blanco. Según el artículo de *National Geographic*, esta fue otra de las polémicas a la que la marca tuvo que hacer frente además de representar un mundo totalmente materialista.

Los artículos de Xataka y de *Bebés y más* nos hablan de la fisonomía de la muñeca, pero aseguran que no se pueden catalogar como el origen de un trastorno alimentario. Lo expresan de esta manera:

*Barbie* no sería la causante de nada sino más bien el reflejo de lo que sucede en la sociedad. Exista *Barbie* o no, seguiría ocurriendo lo mismo. Las niñas no compiten para ser como *Barbie* sino para ser mejores que sus pares; y *Barbie* solo es un muñeco. Acusar a *Barbie* sería como acusar a Superman de ser el responsable de que un niño se ate una capa al cuello y se lance por la ventana. (Parra, 2012)

En el artículo de *Zero Grados* se plantea a la muñeca como un modelo a seguir para las niñas. Como explica María Andrea Noval en *Nuevos modelos de identificación social y corporal* (2007): “El cuerpo de estas muñecas responde a modelos sociales

de belleza, y al identificarse con él, la niña puede compensar con su fantasía, y a través de la identificación, ciertos déficits reales o imaginarios, de su propio cuerpo”. Es decir, la pequeña se sentirá menos conforme con su imagen corporal- entendida como la representación mental que tiene de su figura, forma y tamaño (Slade, 1994) cuanto menos se ajuste al estereotipo establecido.

El fenómeno *Barbie* ha sido llevado al extremo en alguna que otra ocasión y podemos ver su representación en Valeria Lukyanova, una mujer decidida a ser la famosa muñeca en la vida real poniendo en peligro su salud tanto por un exceso de cirugías (Fernández, 2023) como por su alimentación. Este solamente es un caso entre muchos otros.



Figura 9. Fotografía de Valeria Lukyanova

Fuente: GQ

Por último, el artículo escrito en la plataforma *20 Minutos* introduce un nuevo concepto llamado “efecto *Barbie*” o de “la muñeca tonta”. Lo que directamente nos asocia el concepto *Barbie* con la estupidez. Este “efecto” consiste en, como mujer, mostrarse menos inteligente para lograr ser más atractivas frente a una pareja. Para ofrecer una explicación sobre este fenómeno el artículo cita al psicólogo Unai Aso

Su origen se encuentra en normas culturales y estereotipos de género que históricamente han valorado más la apariencia y, sobre todo, la sumisión de las mujeres que su inteligencia, lo competente que son o los logros que obtienen. (Aso, 2023 en Espín, 2023)

Para concluir, podemos recalcar que la marca se ha enfrentado a diferentes polémicas debido a su producto y a la comunicación de los mismo. Aunque los hechos no se quedan reflejados en sucesos de años atrás, sino que actualmente seguimos usando términos que relacionan a *Barbie* como una figura de baja capacidad intelectual y solamente centrada en un físico.

### **3.3. Narrativa de la marca**

La narrativa de marca o *brand storytelling*, es el arte de elaborar una historia en torno a tu marca para conectar emocionalmente con tu público objetivo. Va más allá de simplemente enumerar características y beneficios; se trata de crear una narrativa que resuene con los valores, aspiraciones y necesidades de sus clientes.

Según un estudio de *Harvard Business School*, "los consumidores tienden a favorecer las marcas que cuentan historias" (McKenna, John, 2011, *How Brands Grow*, Oxford University Press, citado en *Puntoni & Pellegrini*, 2015). Esto se debe a que las historias aprovechan nuestras emociones y crean una sensación de conexión.

La narrativa de marca es la forma en que una empresa o producto se presenta y se comunica con su audiencia, utilizando historias para conectar emocionalmente con los consumidores y transmitir los valores y la identidad de la marca. Según Jennifer Aaker, profesora de la Escuela de Negocios de Stanford, "una buena narrativa de marca puede hacer que una marca sea más memorable, auténtica y humana para su audiencia" (Aaker, 1997).

En el corazón de la narrativa de marca se encuentran las historias que la marca cuenta sobre sí misma y sobre sus productos. Estas historias pueden incluir el origen de la marca, su misión y valores, así como las experiencias de los clientes que han sido transformadas por la marca. Como dice Susan Gunelius, autora y experta en marketing de marca, "las historias de marca son herramientas poderosas que pueden ayudar a una empresa a conectar con su audiencia de una manera significativa y duradera" (Gunelius, 2013).

La narrativa de marca va más allá de simplemente vender productos; se trata de construir relaciones sólidas y duraderas con los consumidores. Al narrar historias auténticas y relevantes, las marcas pueden establecer una conexión emocional con su audiencia y ganarse su lealtad a largo plazo. Como afirma Simon Mainwaring, autor y experto en marketing de marca, "las marcas que tienen una narrativa convincente y auténtica pueden inspirar a sus clientes a convertirse en defensores apasionados de la marca" (Mainwaring, 2011).

En conclusión, la narrativa de marca es una herramienta importante de marketing y comunicación que permite a las empresas comunicar quiénes son, qué representan y por qué importan a través de historias coherentes y emocionales.

Hablemos del caso de *Barbie*. Curiosamente no tiene una web exclusivamente para hablar de la marca, de su esencia, de sus valores o de su historia. Por lo tanto,

la información siguiente se ha basado en distintos artículos y en el análisis de sus anuncios a lo largo de los años.

*Barbie* se establece sobre el lema “tú puedes ser lo que quieras ser” representando una joven adolescente a la moda. Según el artículo del *National Geographic* titulado “*Barbie*, la muñeca más controvertida y famosa del mundo” (2024) nos dice que:

La muñeca irrumpió en los años 50 como un nuevo modelo de mujer adulta e independiente en el que las niñas podían proyectarse, sin embargo, también fue criticada por encarnar un modelo de cuerpo irreal y llevar un estilo de vida materialista. (Palomar, 2024)

Desde Puro Marketing nos hablan sobre el cambio en el *storytelling* que ha realizado la marca para adaptarse al siglo XXI. El artículo escrito en 2017 menciona que *Barbie*, la icónica muñeca de Mattel, ha tenido que adaptar su narrativa de marca para mantenerse relevante en el siglo XXI. Tradicionalmente, *Barbie* estaba asociada a un modelo de feminidad que las generaciones más jóvenes consideraban obsoleto. Mattel se enfrentó al desafío de adaptarse a un nuevo escenario en el que los padres buscaban muñecas más realistas y las historias de princesas habían evolucionado. Lo que significa que su famoso eslogan no estaba siendo representado con lo que vendían.

Si echamos un vistazo a los anuncios que se han emitido en televisión desde 1959, vemos una publicidad hacia las niñas muy cerrada. Hablan principalmente de moda, joyería, trajes de novia, peinados, modelaje y centros de belleza. Centrarse específicamente en este tipo de mensajes, condiciona las aspiraciones que las niñas puedan llegar a tener, de la misma manera que limita los referentes que tengan si les gustan otros temas.

Los tiempos cambian y la muñeca tuvo que reinventarse y modificar qué representa en el siglo XXI (Puro Marketing, 2024). *Barbie* tenía que ser un reflejo de una mujer más realista, lo que implicaba un cambio de *storytelling*. Las historias de una princesa esperando a que su príncipe viniera a rescatarla habían quedado atrás y los nuevos tiempos deben representar a una protagonista empoderada que lleve a los niños y niñas a querer ser lo que quieran ser (Puro Marketing, 2024).

### **3.4. Elementos y características del relato**

La palabra “relato” la usamos frecuentemente y la tenemos muy interiorizada, pero ¿qué es exactamente un relato?

En un primer sentido –que es hoy, en el uso común, el más evidente y central-, relato designa el enunciado narrativo, al discurso oral o escrito que asume la relación de

un suceso o de una serie de sucesos (Genette, 1989). Dicho en otras palabras, una narración es la manera de contar una secuencia o una serie de acciones o hechos, reales o imaginarios, que les suceden a unos personajes. Esto ocurre en un lugar concreto y durante una cantidad de tiempo determinada. Quien cuenta esta historia, relato o cuento, puede hacerlo de varias formas para generar suspenso, sorpresa, comicidad, etc. (Sara, 2021). Otra de las definiciones que encontramos es que un relato es una parte elemental y constituyente del sustrato histórico y sociocultural del ser humano en tanto que su funcionalidad es la de transferir conocimiento y comunicar, ya sea mediante hechos, narraciones, mitos o cuentos (Freire, 2017).

No existe una manera única y universal de analizar un relato, por lo que mediante distintos artículos, se han redactado elementos y características que forman parte de un relato.

#### Elementos y Características del Relato:

- **Título:** El título es lo primero que se lee del relato y debe ser llamativo, captar la atención e invitar a la lectura. Puede ser una frase del libro, el nombre de algún personaje, una canción, una ciudad, un color o un símbolo. El título debe representar el relato y dar algún indicio de lo que trata.
- **Narrador:** El narrador es quien relata la historia, y no siempre coincide con el autor. Puede ser un personaje dentro de la historia, un observador externo o alguien que conoce los hechos. La narración puede adoptar diferentes puntos de vista, como la primera persona (yo), la tercera persona (él, ella, ellos) o incluso la segunda persona (tú). (Sara, 2021)
- **Personajes:** Los personajes de un relato pueden representarlos personas, animales o cosas. En el caso de estos dos últimos, adquieren características humanas y se comportan como personas. A través de ellos se van desarrollando los hechos y acontecimientos de una narración. Pueden ser reales o ficticios. Durante la obra, el narrador va presentando a los personajes dando características físicas y psicológicas. De esta manera, el lector puede crearse una idea de cada uno de ellos (Sara, 2024). Sin personaje, no hay historia y sin historia no hay relato o novela (La Escribeteca, 2024)
  - o **Personajes Principales:** Protagonistas y antagonistas. Los protagonistas son quienes organizan los eventos y estructuran la acción en una historia, formando el núcleo alrededor del cual se desarrollan los acontecimientos. Por otro lado, los antagonistas se oponen a las acciones del protagonista. (Sara, 2024)

- o Personajes Secundarios: Complementan, apoyan o dan soporte a los principales. (Sara, 2024)
- Espacio/Ambiente: Es el lugar donde se desarrollan los eventos. El escenario de una historia es esencial, ya que influye en los personajes y en la trama. Por ejemplo, en una gran ciudad es más probable encontrar comercios abiertos las 24 horas, a diferencia de un pueblo pequeño, lo que puede afectar las acciones de los personajes. Además, la ambientación no se limita al entorno físico, sino que también incluye la época en que se desarrolla la historia, lo que influye en las interacciones sociales, las costumbres y la vestimenta de los personajes. (La Escribeteca, 2024).
- Historia/Acciones: Son los eventos que suceden en la historia, organizados en inicio, nudo y desenlace (La Escribeteca, 2024).
- Argumento: El argumento es la trama o secuencia de eventos que conforman la historia del relato. Es la sucesión de acciones y situaciones que se presentan a lo largo de la narración. El argumento debe tener coherencia y mantener el interés del lector. El argumento sirve para explicar el motivo por el que suceden las acciones que forman la historia (La Escribeteca, 2024).
- Tiempo: El tiempo puede referirse tanto a la época o momento en que se sitúa la narración (Sara, 2024). Puede ser lineal, con una sucesión cronológica de eventos, o puede haber saltos en el tiempo, *flashbacks* o *flashforwards*. El tiempo también puede influir en el ritmo y la estructura del relato.
- Tema: El tema es la idea central a partir de la cual se desarrolla la narración. Puede ser el amor, la amistad, la aventura, el miedo, la justicia, entre otros. El tema puede ser explícito o implícito en el relato y puede abordarse de diferentes maneras (Marcos, 2023)
- Conflicto: El conflicto es el problema o la situación de tensión que enfrentan los personajes del relato, lo que constituye el conflicto principal y genera la tensión narrativa. Esta tensión es fundamental para mantener el interés del lector, ya que sin ella, la narrativa puede resultar poco atractiva (La Escribeteca, 2024). El conflicto puede ser interno (emocional o moral) o externo (conflicto con otros personajes, el entorno o las circunstancias).
- Obstáculo: Buscamos evitar la lectura de historias en las que todo sale bien y sin dificultades desde el principio. Por ello, enfrentamos a los protagonistas de nuestros relatos a conflictos significativos y generamos tensión a través de dichos obstáculos (La Escribeteca, 2024).

- Clímax: El clímax es el momento crucial en una historia, no necesariamente su final, pero sí es el punto en común de todas las acciones del protagonista y las expectativas del lector. En este punto, el conflicto principal debe resolverse de alguna manera (La Escribeteca, 2024).

Podemos decir que un relato bien construido integra estos elementos para crear una narrativa envolvente y significativa. La combinación adecuada de personajes, acciones, espacio y tiempo, junto con una estructura narrativa sólida, contribuye a la calidad y el impacto del relato.

### **3.5. Análisis del protagonista**

No se ha establecido una forma universal de analizar a un protagonista, pero sí que diferentes estudios han propuesto métodos de análisis después de una exhaustiva investigación. El presente trabajo se basa en la metodología propuesta por Carlos Grossocordón Cortecero *Propuesta metodológica sobre análisis de personajes en el relato cinematográfico. Caso práctico: La filmografía actoral de Clint Eastwood* (2019).

Análisis de un protagonista según Grossocordón (2019):

Esta ficha técnica de análisis de personajes se encuentra estructurada en cuatro grandes grupos y constituida por numerosos campos de estudio:

- 1) La información básica, que contiene datos relevantes sobre el personaje («nombre», «apellidos», «época», «clase», «tipología» y «figura»).
- 2) La dimensión física-fisiológica, formada por el aspecto físico que detenta un individuo («sexo», «edad», «altura y peso», «color del pelo, ojos y piel», «vestimenta», «apariencia», «atributos físicos/forma física», «salud», «defectos físicos/marcas de nacimiento» y «herencia»).
- 3) La dimensión sociológica, que permite relacionar al personaje con el ambiente y el contexto social en el que se encuentra («clase social», «ocupación/profesión», «historia personal», «comportamiento/conducta», «lenguaje/habla», «gestos/movimientos», «educación», «hogar», «religión», «nacionalidad/raza», «lugar en la comunidad», «ideología/afiliaciones políticas» y «distracciones/hobbies/aficiones»).
- 4) La dimensión psicológica, constituida por la personalidad y los aspectos psicológicos que constituyen el interior de un personaje («ambiciones/objetivos primarios/objetivos secundarios», «frustraciones», «temperamento/actitud ante la

vida», «carácter/tendencias», «arco de transformación», «tipo de conflicto», «virtudes», «defectos», «carisma», «vida afectiva-sexual-moral», «autoestima/complejos», «supersticiones», «imaginación» e «inteligencia»).

Otra forma de poder analizar un personaje en este tipo de películas es mediante las etapas del héroe explicadas por Joseph Campbell.

El viaje del héroe, según Joseph Campbell en su obra *El héroe de las mil caras* (1949), describe un patrón narrativo común que se encuentra en mitos, leyendas y cuentos de todo el mundo. Este viaje sigue una serie de etapas que el héroe debe atravesar para lograr la transformación y el crecimiento personal. A continuación, se presentan las etapas principales del viaje del héroe explicadas según su obra (Campbell, 1949) y según referencias a la misma del artículo Los 12 pasos de “El viaje del héroe”: Storytelling para captar la atención en tu página (González, 2020):



Figura 10. Las 12 etapas del viaje del héroe.

Fuente: Adrenalina Agencia de Marketing (2023)

#### 1. El mundo ordinario

El héroe comienza en su entorno cotidiano antes de que comience la aventura. Aquí, el héroe vive su vida diaria antes de ser llamado a la aventura. En su vida cotidiana, se aprenden aspectos cruciales sobre el héroe: su verdadera naturaleza, sus habilidades y su perspectiva de la vida.

Este entorno lo relaciona estrechamente con su humanidad, haciéndolo más accesible y permitiéndonos identificarnos con él. Esta identificación nos ayuda más tarde a empatizar con su situación.

## 2. La Llamada a la Aventura

Esta etapa marca el comienzo del viaje, cuando el héroe recibe un llamado o una invitación para embarcarse en una aventura. Como dice Campbell, "Un héroe es alguien que ha dado su vida para algo más grande que él mismo". Esta llamada puede venir en forma de una crisis, un desafío o una oportunidad que el héroe no puede ignorar.

## 3. Rechazo a la llamada

En esta etapa, el héroe puede resistirse a la llamada debido al miedo, la duda o la falta de confianza en sí mismo. Campbell señala que el héroe suele rechazar inicialmente el llamado a la aventura.

## 4. Encuentro con el mentor

En esta fase crucial de cambio, el héroe se encuentra en busca de orientación, y es entonces cuando se encuentra con un mentor. Este mentor proporciona algo vital para el héroe, ya sea un objeto valioso, una nueva perspectiva sobre su dilema, consejo sabio, entrenamiento práctico o simplemente confianza en sí mismo.

Lo que sea que el mentor ofrece al héroe, ayuda a disipar sus dudas y temores, y le da la fuerza y el coraje necesarios para iniciar su viaje.

## 5. Cruzando el umbral

En esta etapa, el héroe abandona su vida cotidiana y se aventura en el mundo desconocido. El héroe debe abandonar su hogar para embarcarse en su viaje. Esta partida simboliza el comienzo de la transformación del héroe y su búsqueda de un objetivo más grande.

## 6. Las Pruebas, Aliados y Enemigos

Durante esta etapa, el héroe enfrenta una serie de desafíos y encuentra aliados que lo ayudarán en su viaje. Se encuentra con pruebas y obstáculos en su camino. Estas pruebas son cruciales para el desarrollo del héroe y lo preparan para enfrentar el desafío final.

## 7. Acercamiento a la cueva más profunda

El héroe se enfrenta a la cueva más profunda, un símbolo de peligro físico o un conflicto interno. Antes de adentrarse, se prepara mentalmente, enfrentando dudas y temores surgidos desde su llamada a la aventura. Este momento de reflexión aumenta la tensión y muestra la magnitud del desafío que le espera.

#### 8. La gran prueba

En este punto culminante del viaje, el héroe enfrenta su desafío más grande y debe superarlo para alcanzar su objetivo. Esta victoria marca la transformación del héroe y su regreso triunfante a casa. “Este es el punto culminante del Héroe y donde todo lo que ama se pone en juego” (González, 2020)

#### 9. Recompensa

Después de superar el enemigo y sus desafíos personales, el héroe emerge más fuerte, a menudo con una recompensa física, moral o trascendental. Esta recompensa puede ser un objeto valioso, mayor conocimiento, reconciliación con seres queridos o aliados. Aunque este tesoro facilita su regreso al mundo ordinario, el Héroe debe estar preparado para los peligros restantes antes de concluir su viaje.

#### 10. Camino de vuelta

En esta etapa, el Héroe regresa al mundo ordinario, pero ahora con su recompensa en mano. En lugar de enfrentarse al peligro, es recibido con aclamaciones y posiblemente redención. Sin embargo, aún enfrenta una última prueba antes de completar su viaje. El artículo menciona que antes de que el héroe finalmente se comprometa con la última etapa de su viaje, puede llegar un momento en el que deba elegir entre su propio objetivo personal y el de una Causa Superior.

#### 11. Resurrección del héroe

En el clímax, el Héroe enfrenta su confrontación final, una batalla de proporciones épicas que trasciende su propia vida. El resultado de esta lucha afectará profundamente al mundo ordinario y a las personas que dejó atrás. El peso de la responsabilidad aumenta si falla, ya que otros sufrirán las consecuencias. Esta tensión involucra a la audiencia, haciéndola parte del conflicto y compartiendo los sentimientos del héroe. Finalmente, el Héroe triunfa sobre su enemigo y emerge de la batalla transformado y renovado.

#### 12. El Regreso con el Elixir

En la etapa final del viaje, el héroe regresa a su hogar con el elixir o la recompensa que ha obtenido durante su aventura. La recompensa obtenida puede ser literal o metafórica. Esta recompensa no solo beneficia al héroe, sino también a su comunidad o a la humanidad en general. Aunque el héroe vuelva donde empezó, las cosas no volverán a ser como antes.

Dicho en pocas palabras, el viaje del héroe es un arquetipo que sigue un patrón narrativo común en las historias de todo el mundo. A través de una serie de etapas clave, el héroe experimenta la transformación y el crecimiento personal.

Estas son las 12 etapas principales y las más comunes, aunque si únicamente nos centramos en el libro de Campbell, nos damos cuenta de que él habla de 17 fases clasificadas en 3 etapas: La partida, La iniciación y El regreso.

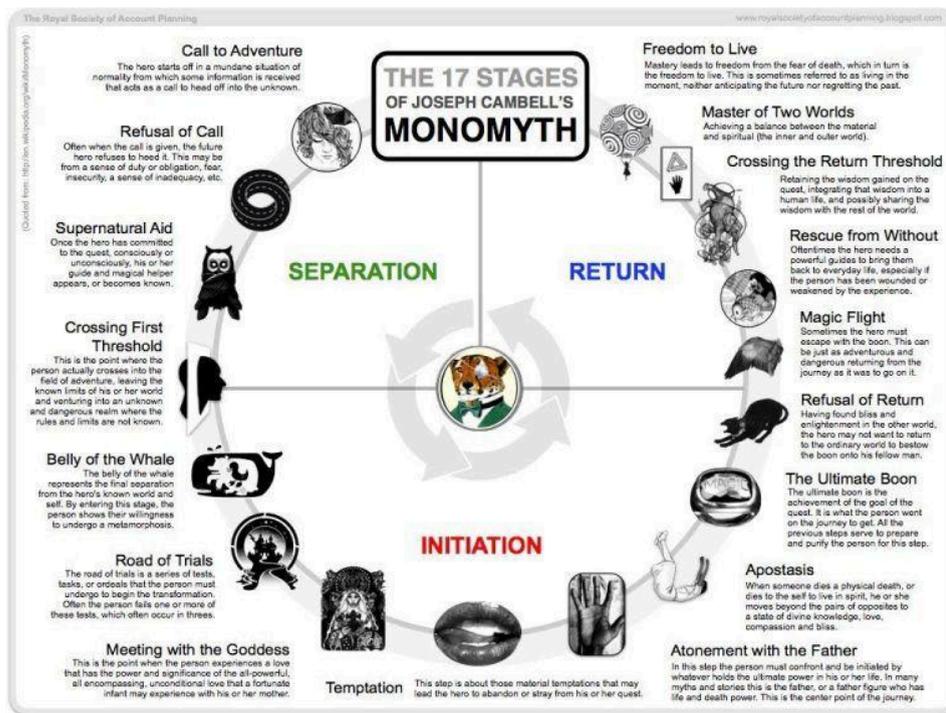


Figura 11. El viaje del héroe de Joseph Campbell

Fuente: Rock Content

### 3.6. Test de Bechdel

El test de Bechdel es un método para evaluar la representación de las mujeres en las películas y otras producciones artísticas. Se menciona por primera vez en el cómic *Lo indispensable de unas lesbianas de cuidado* (2014) de Alison Bechdel, aunque la autora atribuye la regla a Liz Wallace. El test de Bechdel busca determinar si una película cumple con tres criterios básicos:

- La película debe tener al menos dos personajes femeninos.
- Estos personajes femeninos deben tener al menos una conversación entre ellas.
- La conversación no debe girar en torno a un hombre.

Entre el 2000 y 2016, el 45% de las películas nominadas al Óscar a mejor película, no superan el test (Blanco, 2023). El artículo que nos habla sobre el Test de Bechdel publicado en *Politocracia* plasma una lista de ejemplos de películas que no pasan este test.

La lista es la siguiente:

- *Desayuno con diamantes (Breakfast at Tiffany's)*
- *Vértigo*
- *Trilogía original de Stars Wars*
- *El Padrino, parte I*
- *Cuando Harry conoció a Sally*
- *Regreso al futuro (Back to the Future)*
- *Gladiator*
- *Todas las películas de James Bond*
- *Toy Story*
- *Avatar*
- *Trilogía de El Señor de los Anillos*
- *La saga de Piratas del Caribe*
- *Harry Potter y el cáliz de fuego*
- *Harry Potter y las reliquias de la muerte II*
- *El caballero oscuro*
- *Iron Man*
- *Los Vengadores*

El objetivo del test de Bechdel es resaltar la falta de representación y la brecha de género en las producciones cinematográficas y fomentar la inclusión de personajes femeninos con roles significativos y diálogos relevantes.

Es importante tener en cuenta que el test de Bechdel no es una medida definitiva de la calidad de una obra y no garantiza automáticamente que una película sea libre de estereotipos de género o aborde de manera efectiva cuestiones de igualdad. Sin embargo, su objetivo principal es iniciar un debate sobre la representación de las mujeres en el cine y otras formas de arte.

### **3.7. Interpretaciones de la película Barbie**

Para entender en profundidad el contenido de la película *Barbie*, se explicarán tres interpretaciones filosóficas del relato analizadas por La Travesía (2023).

- *Barbie* y la teoría del género

Cuando Ruth Handler creó a *Barbie*, lo hizo centrándose en la forma en la que ella jugaba y la que jugaba su hija Bárbara. No quería una muñeca bebé para que la persona que jugara tomara el rol de ser madre.

Las niñas jugaban a proyectarse hacia el futuro y la muñeca *Barbie* era el vehículo para hacerlo. Esta es la clave de la corriente existencialista y una referente existencialista feminista fue Simone de Beauvoir quien dijo “La mujer no nace, se hace.” (Noriega, 2018)

¿Eres esencialista o no? Esta es la pregunta que se plantea en toda la película, la cual no lo es, ni Handler tampoco lo era. Ser esencialista es pensar que tienes unas características determinadas de nacimiento, es decir, unas características, tendencias o gustos por ser mujer. La película muestra todo lo que no es biología y lo que sí, que únicamente es la escena final. Se trata de diferenciar lo natural de la construcción social.

- *Barbie* y la Industria de la Cultura

Toma juego de poder. Max Horkheimer y Theodor Adorno apoyaron la Industria de la cultura que es una culminación del desarrollo capitalista. Frente al caos cultural lo que hay es orden, catalogación y repetición eterna de lo mismo. Esta estructura nos hace formar parte del sistema ya que incluye todo. La industria de la cultura ejerce su papel de estabilizadora social a través de la inclusión de la diferencia en el sistema. Los marginales pasan a ser normalizados. Lo no destinado al consumo de masas pasa a serlo, lo que causa que no haya escapatoria del sistema (Horkheimer, M., & Adorno, T. 1969).

Todo estaba estudiado al milímetro. Greta Gerwig ya había sido escritora de películas de cine independiente y revisado el guion de otras feministas. Esto le otorgaba dos etiquetas “cine independiente” y “feminista”, dos conceptos diferenciales respecto al sistema. Pidieron a la directora que escribiera un guión de calidad, ya que la muñeca era rentable y querían una película acorde a las magnitudes de la reputación de la misma. Querían apostar por algo diferente aceptando que pudiera ser criticada tanta la muñeca como la

empresa. Por esto esta película funciona tanto si te gusta como si no, ya que te incluye en el sistema sin darte cuenta.

- *Barbie* y el Sentido de la Vida

Hay una escena que percibimos como importante, aunque luego no va a ninguna parte y no le encontramos el sentido. Gerwig decía que este fragmento daba sentido a la película. La escena en cuestión es la de *Barbie* sentada en una parada de autobús concentrándose para saber a quién tiene que encontrar. Se encuentra con una anciana y *Barbie* le dice “eres hermosa” y la anciana contesta “lo sé”. La anciana es el único personaje vivo que está en paz. La vida de *Barbie* se tuerce cuando ella piensa en la muerte y, desde entonces, pasa por ansiedad, depresión y un cúmulo de emociones hasta aceptar que la vida es un cambio constante. Ese camino es el de *Barbie* en toda la película y es el que empieza Ken al final (La Travesía, 2023).

### **3.8. Críticas sobre la película *Barbie***

Una de las verdades más absolutas es que nunca nada gusta a todo el mundo y lo mismo sucede con *Barbie*. Una vez la película salió a la gran pantalla, revisamos las opiniones y críticas que han surgido sobre este fenómeno.

Por una parte, tenemos críticas positivas como Clarisse Loughrey de *The Independent* que dice que es una de las películas más imaginativas, bien desarrolladas y sorprendentes de los últimos años (Loughrey, C. 2023, julio 23).

Beth Webb, de *Empire*, halaga a los protagonistas diciendo “Robbie - quien triunfa con todo desde que hizo de Harley Quinn- es divertidísima, pero el que se roba las escenas de manera más convincente es el Sr. Fragilidad Rubia” (Webb, B. 2023, julio 19).

“El ángulo satírico -que seguramente logrará llegar mucho mejor a los espectadores mayores que a los preadolescentes- se exprime con entusiasmo y picardía (hay chistes que con gusto se mofan de algunas comunidades masculinas online).” Menciona Robbie Collin, de *The Telegraph* (Collin, R. 2023, julio 21).

Por otra parte, tenemos reseñas menos positivas como la de *Daily Mail* escrita por Sara Vine, quien dice que es una película en contra de los hombres nacida del feminismo de TikTok que clasifica a la masculinidad como tóxica Vine, S. (2023, julio 15).

También se ha descrito a la película como “una desilusión completa” por parte de Johnny Oleksinski de *The New York Post* o como “una película imperfecta” según Valerie Complex de *Deadline*. “Tambalea un poco en el manejo de sus personajes no blancos. En su mayoría solo sirven como artilugios para avanzar la trama de la *Barbie* y Ken estereotípicos”, añadió (Complex, V. 2023, julio 18).

### **3.9. Hipótesis**

El punto del presente estudio es poder resolver la siguiente cuestión: ¿La narrativa de *Barbie* desarrollada a través de sus películas ha cambiado?

Una vez establecida la pregunta, se plantean tres posibles hipótesis.

H1: La narrativa de marca a través de las películas no sigue un mismo hilo conductor, es decir, las primeras películas no tienen ningún punto en común con la última. Tampoco comparten valores en las campañas publicitarias de las muñecas.

H2: La narrativa de marca a través de las películas sigue un mismo hilo conductor, compartiendo valores e ideologías usadas al realizar anuncios para comercializar muñecas.

H3: La narrativa de marca a través de las películas sigue un mismo hilo conductor, aunque no comparte valores e ideologías usadas al realizar anuncios para comercializar muñecas.

## 4. Resultados

En esta sección se incluye la metodología que se ha desarrollado para llevar a cabo este estudio. Incluye un análisis del relato de cuatro películas de *Barbie* lanzadas entre 2004 y el 2007 así como de la película estrenada en 2023. De esas mismas producciones se estudiarán a las protagonistas. Una vez realizados todos los análisis, se compararán entre sí con el objetivo de buscar semejanzas y diferencias. A continuación, se llevará a cabo una comparación de críticas con la misma finalidad. Para finalizar, a todas las películas se les realizará el Test de Bechdel.

### 3.1. Análisis de las primeras películas

A continuación, se detalla un análisis, tanto del relato como de la protagonista, de cuatro de las películas más icónicas de *Barbie* lanzadas entre 2004 y 2007.

#### Película 1

Ficha técnica (FilmAffinity)

Título: *Barbie in the 12 dancing princesses*

Dirección: Greg Richardson

Producción: Shea Wageman

Duración: 81 minutos

Productora: Mattel Entertainment

Fecha: 19 de septiembre de 2006

Distribución: Universal Pictures Home Entertainment

Guion: Cliff Ruby y Elana Lesser

Música: Arnie Roth

Basada en: *Las doce princesas bailarinas* de los Hermanos Grimm

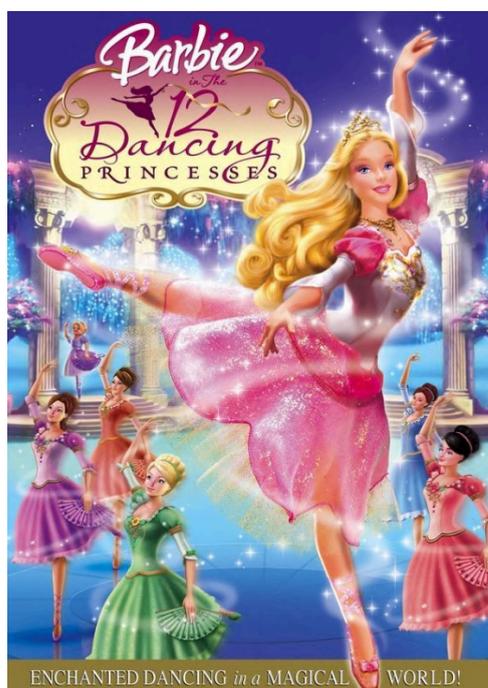


Figura 12: Portada de Barbie in the 12 dancing princesses

Fuente: FilmAffinity

### Análisis del relato

- Título: *Barbie y las 12 princesas bailarinas* (2006)
- Narrador: No hay narrador externo, simplemente existen los diálogos de los personajes
- Personajes: Las 12 hermanas son: Ashlyn, Blair, Courtney, Delia, Edeline, Fallon, Genevieve, Hadley, Ayla, Janessa, *Kanthleen*, Lacey. El padre de las princesas es el Rey Randolph, su prima es la Duquesa Rowena y el zapatero real es Derek.
- Espacio/Ambiente: Todo sucede en un castillo, ya que ellas son 12 hermanas y su padre el rey. También aparecen en un jardín mágico al que acceden mediante un portal en su habitación.
- Historia/Acciones:
  - o Inicio: Hay 12 princesas bailarinas viviendo en un castillo justo a su padre que es el rey.
  - o Nudo: Llega su tía para educar mejor a las niñas. Es muy estricta, envenena al rey y encierra a las princesas en un mundo mágico.
  - o Desenlace: Las princesas lo descubren, combaten contra la duquesa, salvan al padre y se reestablece el orden.
- Argumento: La historia sigue a la Princesa Genevieve y sus 11 hermanas, conocidas por su desorden. Su padre (viudo), el rey, busca la ayuda de su prima, la Duquesa Rowena, para educarlas, sin saber que ella tiene planes de usurpar el trono envenenándolo con un té. Las princesas tienen un recuerdo de su madre en forma de un libro con una flor en la portada y descubren que el mosaico en su habitación coincide con las flores de los libros, lo que abre una puerta a un mundo mágico.

En ese mundo, las princesas encuentran un salón dorado donde se cumplen deseos. La Duquesa descubre el mundo y las encierra allí, pero Genevieve y sus hermanas encuentran la forma de salir bailando. Planean salvar a su padre y lo logran, mientras Genevieve y Derek, el zapatero real enamorado de ella, se casan y viven felices.
- Tiempo: El tiempo es lineal y todo sucede en una cronología lógica y coherente. No se menciona el año o la época en la que sucede la película, aunque parece ambientada años atrás.

- Tema: Amistad, familia y amor
- Conflicto: La contraposición de creencias, estilo de vida familiar, ocio y forma de querer de las 12 princesas, frente a una estricta duquesa que les prohíbe hasta bailar. Ella quiere tomar el poder y deshacerse del rey.
- Obstáculos: La duquesa antepone su opinión y forma de pensar ante las del Rey, logra castigar a las princesas, las encierra en un mundo mágico, envenena al rey, etc.
- Clímax: Rowena rompe el portal del mundo mágico encerrando así a todas las princesas dentro. Ellas logran salir y formar un plan para acabar con la duquesa.

#### Análisis de la protagonista

- 1) La información básica: La protagonista se llama Genevieve, la séptima de 12 hermanas.
- 2) La dimensión física-fisiológica: Una chica blanca, rubia con ojos azules. Es alta y de constitución delgada. Suele vestir con vestidos de color rosa y con un peinado que incluye un lazo.
- 3) La dimensión sociológica: Es una joven princesa con 11 hermanas. Su madre murió, pero tiene a su padre. Su pasión es bailar ballet. Tiene fuertes valores familiares.
- 4) La dimensión psicológica: Es una chica alegre y humilde. Su defecto es que siempre llega tarde a todas partes. Defiende como nadie a sus hermanas. Es inteligente y valiente.

#### Etapas del héroe

No se refleja un viaje del héroe como tal, ya que ella descubre la puerta al mundo mágico (cruza el umbral) y la usa como vía de escape de su mundo rutinario (una vez llega la duquesa). No rechaza la llamada, no existe la figura del mentor y no hay ninguna prueba en este mundo mágico, es más, se ve obligada a salir de él ya que es encerrada ahí.

No podemos analizar a la protagonista con el viaje del héroe, ya que no se refleja en esta película.

#### Test de Bechdel

- ¿La película tiene al menos dos personajes femeninos? Sí
- ¿Estos personajes femeninos tienen al menos una conversación entre ellos? Sí
- ¿La conversación gira en torno a un hombre? No

*Barbie y las 12 princesas bailarinas* pasa el Test de Bechdel.

Es cierto que las hermanas tienen alguna conversación sobre Derek, pero durante toda la película mantienen conversaciones sobre otros temas.

## **Película 2**

### Ficha técnica

Título: *Barbie as the Princess and the Pauper*

Dirección: William Lau

Producción: Jesyca C. Durchin y Jennifer Twinner

Duración: 85 minutos

Productora: Universal Pictures

Fecha: 28 de septiembre de 2004

Distribución: Central Globo

Guion: Cliff Ruby, Elana Lesser, Mark Twain (historia original)

Música: Arnie Roth, Amy Powers, Megan Cavallari, Rob Hudnut

Basada en: *El príncipe y el mendigo* de Mark Twain



Figura 13: Portada de *Barbie as the Princess and the Pauper*

Fuente: FilmAffinity

### Análisis del relato

- Título: *Barbie: La princesa y la costurera (2004)*
- Narrador: Hay una narradora externa
- Personajes: Princesa Anneliese, Erika (la costurera), Rey Dominik (supuesto futuro marido de Anneliese), Julian (profesor y mejor amigo de la princesa), Reina Genevieve (madre de la princesa), Preminger (cosejero de la reina), Wolfie (gato de Erika), Serfina (gato de Anneliese), Madame Carp (dueña de la tienda en la que fabrican vestidos para la realeza, ahí trabaja Erika).

- Espacio/Ambiente: Todo sucede en un entorno de apariencia medieval. Hay escenas en un gran castillo y otras en un pueblo en el que la gente es principalmente pobre.
- Historia/Acciones:
  - o Inicio: La princesa Anneliese debe casarse con el príncipe Julian (al cual no conoce) para salvar el pueblo de ella, ya que está empobrecido. Erika es una costurera prisionera de Madame Carp, forzada a trabajar para ella para saldar una deuda que crece cada día más.
  - o Nudo: El consejero de la reina, Preminger (quién también se ha apoderado de todo el oro), quiere hacerse con el trono. Su plan es secuestrar a la princesa para impedir la boda y luego casarse con ella.
  - o Desenlace: Después de muchos obstáculos, Anneliese y Erika junto a con la ayuda de Dominik y Julian, logran dismantelar el plan de Preminger.
- Argumento: Nos presentan a la princesa Anneliese, quien tiene que casarse con un príncipe que no conoce para salvar a su pueblo de la pobreza, y a la costurera Erika, explotada a trabajar para la Madame Carp. Erika sueña con ser cantante y la princesa con ser libre y casarse con alguien que ame de verdad. Sus historias se cruzan cuando la costurera se escapa a cantar en la plaza y la Anneliese va de incógnito a dar una vuelta por el pueblo, es entonces cuando se dan cuenta que son idénticas excepto por el color de pelo y una marca de nacimiento.

Preminger logra secuestrar a la princesa y Julian acude a Erika para pedirle que se haga pasar por Anneliese, con el objetivo de que la boda entre la princesa y y Dominik se lleve a cabo. Anneliese logra escaparse, pero no la dejan volver a entrar a su castillo ya que dicen que la princesa ya está dentro. Decide ir a ver a Erika y se encuentra con Madame Carp, quien la confunde con su costurera. Preminger descubre que la verdadera Anneliese está en el taller de Madame Carp, así que vuelve a por ella y la encierra en la mina. Él también descubre la tapadera de Erika y hace que la encierren en el calabozo y a continuación le pide matrimonio a la reina, la cual acepta la propuesta para salvar al pueblo. Ambas protagonistas logran escapar, desenmascarar al consejero real e impedir la boda.

En la mina, Anneliese descubre piedras preciosas con las que puede devolver la riqueza al pueblo. Esto le permite poder casarse con Julien, su mejor amigo de

quien estaba enamorada. Erika viaja para cumplir su sueño y termina volviendo para casarse con el Rey Dominik.

- Tiempo: Todo sucede en una línea temporal lineal. No hay *flashbacks*. No se menciona la época en la que sucede la película, pero parece un entorno medieval debido a la escenificación del pueblo y el contraste con el castillo. La narradora menciona “hace mucho tiempo, en un lugar muy lejano...”
- Tema: Amistad, amor, deber y lucha por la verdad y los sueños personales.
- Conflicto: Un antagonista quiere ser rey a cualquier coste frente a una protagonista que quiere proteger a su pueblo y ser feliz. La otra antagonista quiere enriquecerse a base de explotar a sus trabajadoras frente a una protagonista valiente que quiere ser libre.
- Obstáculos: El secuestro de la princesa, destapar cuando Erika se hace pasar por princesa y meterla en el calabozo, el hecho que Anneliese quede atrapada en la mina y la boda que casi se produce entre la reina y Preminger.
- Clímax: El clímax se da en la boda entre el consejero de la reina y la misma reina. Es una boda que debe impedirse, ya que él se presenta como solución a los problemas del pueblo (y los de la reina) solamente para obtener el trono, cuando es precisamente él quien está detrás de todo. En este momento se supone que Erika está en el calabozo y Anneliese atrapada en la mina. Ambas logran escapar y aparecen en la ceremonia. Con la ayuda del Rey Dominik y de Julian, detienen la boda y a Preminger.

#### Análisis de las protagonistas

1) La información básica: Ambas son dos hijas únicas idénticas nacidas el mismo día. Una se llama Anneliese y ha nacido en un castillo, mientras que la otra se llama Erika y nació en una pobre aldea.

2) La dimensión física-fisiológica: Ambas son chicas blancas, rubias con ojos azules, altas y de constitución delgada. Anneliese es rubia y tiene una marca de nacimiento en el brazo mientras que Erika es morena y no tiene marca. A la princesa se la caracteriza con el color rosa y a la costurera con el azul.

3) La dimensión sociológica: Anneliese es una princesa, el padre de la cual falleció y ahora se debe completamente a su pueblo. Erika es una chica pobre, ahora huérfana y forzada a trabajar para devolver la deuda que sus padres pidieron para poder dar de comer a su hija.

4) La dimensión psicológica: La princesa es una chica muy romántica, pero con un gran sentido del deber y del compromiso. La costurera tiene un perfil más aventurero

y atrevido. Ambas quieren ser libres, pero tienen unas responsabilidades que atender.

### Etapas del héroe

El viaje del héroe solamente lo emprende Erika, así que en las siguientes etapas solo se menciona a la costurera.

- El mundo ordinario: Erika tiene que trabajar de forma excesiva para pagarle una deuda interminable a Madame Carp.
- La Llamada a la Aventura: Julian le pide que vaya al castillo para hacerse pasar por Anneliese.
- Rechazo a la llamada: Erika se lo piensa, pero acepta rápidamente.
- Encuentro con el mentor: Julian le enseña a comportarse como una princesa para no llamar la atención.
- Cruzando el umbral: Erika se cuela en el castillo y empieza su día a día como "Anneliese".
- Las Pruebas, Aliados y Enemigos: Julian, Dominik y su gato Wolfie serán sus aliados. Preminger su enemigo y las pruebas se resumen a la convivencia diaria evitando que la descubran.
- Acercamiento a la cueva más profunda: Preminger la descubre y la encierra en el calabozo. Ella se cuestiona todos sus actos.
- La gran prueba: Consigue escapar y salir del calabozo.
- Recompensa: Ayuda a desenmascarar a Preminger e impedir la boda con la reina además de poder contar su historia y ser libre.
- Camino de vuelta: Queda liberada de Madame Carp.
- Resurrección del héroe: Decide viajar y cumplir su sueño de ser cantante.
- El Regreso con el Elixir: Una vez se siente realizada, decide volver al lado de Dominik (quien dijo que la esperaba) y se casa con él.

### Test de Bechdel

- ¿La película tiene al menos dos personajes femeninos? Sí
- ¿Estos personajes femeninos tienen al menos una conversación entre ellos? Sí
- ¿La conversación gira en torno a un hombre? No

*Barbie en La princesa y la costurera* pasa el test de Bechdel.

### **Película 3**

Ficha técnica (FilmAffinity)

Título: *Barbie Fairytopia: Mermaidia*

Dirección: Walter P. William Lau y Martishius

Producción: Jesyca C. Durchin y Jennifer Twinner

Duración: 75 minutos

Productora: Universal

Fecha: 14 de marzo 2006

Distribución: Lions Gate

Guion: Elise Allen

Música: Eric Colvin

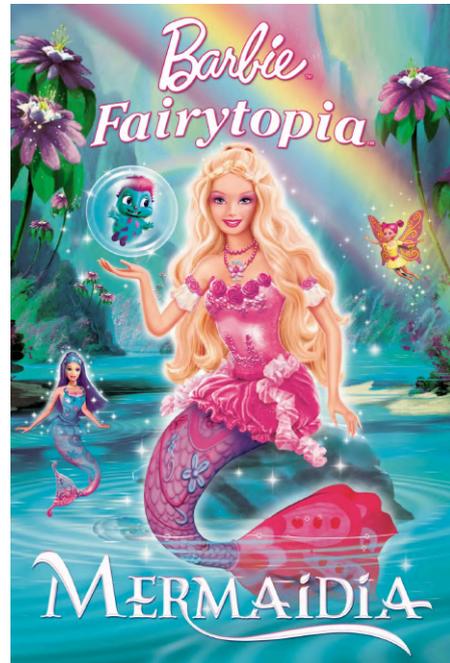


Figura 14: Portada de *Barbie Fairytopia: Mermaidia*

Fuente: Sensacine

### Análisis del relato

- Título: *Barbie Fairytopia: Mermaidia* (2006)
- Narrador: Hay una narradora externa que hace una breve introducción a la película haciendo un resumen de la película anterior: *Barbie Fairytopia*.
- Personajes: Nalu (príncipe de Mermaidia), Bibble (mascota de la protagonista), Elina (hada protagonista), Laverna (villana), hongos (secuaces de Laverna), Nori (amiga de Nalu, sirena coprotagonista)
- Espacio/Ambiente: Los hechos se presentan en Fairytopia, el pueblo de las hadas que se encuentra detrás del arcoíris. La mayor parte de la historia sucede en Mermaidia, el reino de las sirenas.
- Historia/Acciones:

- o Inicio: La protagonista es un hada que acaba de conseguir sus alas. Le informan que el príncipe Nalu ha sido secuestrado.
  - o Nudo: Para intentar rescatarlo tiene que cambiar sus alas por una cola de sirena.
  - o Desenlace: Rescatan a Nalu y la protagonista logra recuperar sus alas.
- Argumento: Informan a Elina que acaban de secuestrar al príncipe Nalu (que tiene cola de sirena). El motivo del secuestro es conseguir la baya de la inmunidad para la villana Laverna, para que sea inmune a cualquier tipo de magia.

Elina necesitará la ayuda de la sirena Nori (quien está enamorada de Nalu) para encontrarlo. Al principio Nori no quiere colaborar con Elina, ya que cree que al príncipe le gusta el hada. Finalmente colaboran juntas pasando diversas pruebas y obstáculos. Llega un punto en el que Elina no puede seguir el ritmo ya que no tiene cola, sino alas. Se le ofrece un collar mágico que le permite cambiar sus alas por una cola. Cuando todas las perlas azules del collar se vuelvan blancas, el hada deberá estar fuera del agua para recuperar su cola, de no ser así, será una sirena para siempre.

Encuentran a Nalu secuestrado por los secuaces de Laverna, logran liberarlo y evitar que se lleven la baya de la inmunidad.

- Tiempo: No se especifica época ni se puede deducir, puesto que todo ocurre en un mundo mágico. Los hechos ocurren en una línea temporal coherente y sin saltos en el tiempo.
- Tema: La amistad, el bien común por encima del individual y la valentía.
- Conflicto: Las protagonistas quieren salvar mantener a salvo a todos los seres vivos mientras que la antagonista ansía el poder además de ser impune a la magia.
- Obstáculos: Para encontrar a Nalu tienen que ganarse el poder hacer una pregunta a unas pequeñas sirenas-hadas, tienen que encontrar a Delfina, ir a los Fondos de la Desesperanza, buscar el Espejo de la Bruma, etc.
- Clímax: Sucede al final de la película cuando rescatan a Nalu y Elina sacrifica volver a recuperar sus alas para salvar la baya de la inmunidad. Cuando piensa que no podrá volver a su casa, puesto que será una sirena para siempre, se le ofrece una baya que revela su auténtica identidad. Elina se la come y vuelve a convertirse en hada.

### Análisis de la protagonista

- 1) La información básica: La protagonista se llama Elina y es un hada que vive en Fairytopia.
- 2) La dimensión física-fisiológica: Una chica blanca, rubia con ojos verdes. Es alta y de constitución delgada. La visten con vestidos y alas de color rosa. Siempre lleva un moño bajo.
- 3) La dimensión sociológica: Es una joven hada que acaba de conseguir sus alas. Tiene varias amigas y un fuerte vínculo con su mascota Bibble. No se especifica ningún dato familiar.
- 4) La dimensión psicológica: Es una chica alegre, con un gran sentido del deber. Es muy perseverante y tiene muy clara la definición del bien y el mal. Antepone el bien común al suyo individual. Es inteligente y valiente.

### Etapas del héroe

- El mundo ordinario: Elina vive en Fairytopia.
- La Llamada a la Aventura: Un hada le comunica que Nalu está en apuros y que tiene que rescatarlo.
- Rechazo a la llamada: Al principio no se ve capaz, ya que Nalu vive en Mermaidia y Elina no es una sirena. Además, Nori se empeña en ir a buscar a Nalu sola.
- Encuentro con el mentor: Se encuentra con Nori (una sirena amiga de Nalu). Al principio no quiere trabajar con Elina, pero cambiará de opinión.
- Cruzando el umbral: Elina entra en el mundo de Mermaidia bajo el mar.
- Las Pruebas, Aliados y Enemigos: Los amigos son Nori, Bibble, el oráculo y algunos personajes más que la ayudan a encontrar a Nalu. Los principales enemigos son Laverna y sus secuaces (los hongos).
- Acercamiento a la cueva más profunda: El oráculo avisa a Elina que quizás deberá cambiar sus alas por una cola para poder llevar a cabo su misión. Ella decide seguir con sus alas que tanto le ha costado conseguir, aunque finalmente las tendrá que cambiar.
- La gran prueba: Nori, Elina y Bibble consiguen liberar a Nalu y preservar la vaya de la inmunidad.
- Recompensa: Salvan a todos los seres vivos de las perversas intenciones de Laverna.

- Camino de vuelta: Para proteger la baya de la inmunidad, Elina ha sacrificado el hecho de poder volver a recuperar sus alas, lo que significa que tendrá que ser una sirena para siempre.
- Resurrección del héroe: Elina se come una baya mágica que revela el “auténtico yo” y vuelve a convertirse en hada.
- El Regreso con el Elixir: Elina regresa a Fairytopia con unas alas nuevas mucho más grandes y coloridas.

#### Test de Bechdel

- ¿La película tiene al menos dos personajes femeninos? Sí
- ¿Estos personajes femeninos tienen al menos una conversación entre ellos? Sí
- ¿La conversación gira en torno a un hombre? No

*Barbie Fairytopia: Mermadia* pasa el test de Bechdel.

#### **Película 4**

##### Ficha técnica (FilmAffinity)

Título: *Barbie as the Island Princess*

Dirección: Greg Richardson

Producción: Jessica C. Durchin, Shea Wageman, Jennifer Twiner McCarron

Duración: 86 minutos

Productora: Mattel Television y Rainmarker Entertainment

Fecha: 18 de septiembre de 2007

Distribución: Universal Pictures Home Entertainment

Guion: Cliff Ruby, Elana Lesser

Música: Arnie Roth

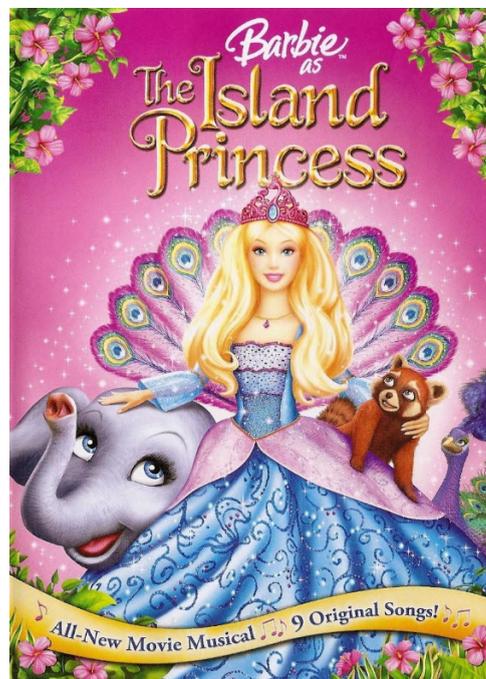


Figura 15: Portada de *Barbie as The Island Princess*

Fuente: FilmAffinity

## Análisis del relato

- Título: *Barbie: La princesa de la isla (2007)*
- Narrador: No hay narrador externo.
- Personajes: La protagonista es Ro (Rosella), sus amigos animales son el elefante Tika, el pavo real Azul y el panda rojo Sagi. Tenemos el Príncipe Antonio y su futura prometida la Princesa Luciana. Los padres del príncipe son el Rey Peter y la Reina Danielle que tiene como mascota a Tallulah. La antagonista es la Reina Ariana y la madre biológica de Ro es la Reina Marissa.
- Espacio/Ambiente: Los hechos suceden en la isla y, posteriormente, en el castillo del Rey Peter situado en el reino de Apolonia.
- Historia/Acciones:
  - o Inicio: Ro naufraga cuando era pequeña y desde entonces vive en una isla junto a los animales. Un día llega un príncipe y le propone que se vaya con él a la civilización.
  - o Nudo: La madre de la prometida del príncipe envenena a los animales haciendo un complot contra Ro, ya que observa que el príncipe se está enamorando de ella y no de su hija.
  - o Desenlace: Ro lucha para demostrar su inocencia y salvar a los animales. Desenmascara a Ariana y se reencuentra con su madre. Acaba descubriendo que la propia Ro una princesa.
- Argumento: Ro naufraga cuando era una niña y crece en una isla junto a su nueva familia que son Tika, Azul y Sagi. Un día, Antonio, un príncipe aficionado a los viajes y a las aventuras, llega en barco a la isla. Allí conoce a Ro con quien tiene una conexión especial desde el principio. Le pide que se vaya a la civilización con él y ella acaba aceptando. Al llegar, el Rey Peter le dice a su hijo que se debe casar con la princesa Luciana, cosa que él no quiere hacer. Al enterarse, Ro quiere volver a su isla, pero Antonio le pide que se quede.

La protagonista intenta encajar en el mundo del príncipe, pero Ariana no deja de ponérselo difícil y la hace quedar mal en cada ocasión. Al ver que la conexión entre Antonio y Ro aumenta, Ariana presiona al rey para adelantar la boda. Éste le dice a su hijo que debe casarse con Luciana en dos días, pero Antonio se niega.

Mientras, Sagi descubre una bandera en un carruaje con el mismo símbolo que una de las pertenencias de Ro cuando naufragó. Pertenece al Reino de Paladia.

Antonio va a buscar a Ro para proponerle que se escapen juntos, pero al no encontrarla le deja una nota que Tika acabará robando, ya que está celosa y no quiere ser abandonada. En la nota se detalla un lugar y momento de encuentro para irse. Ro nunca acudirá a la cita, puesto que no recibirá esa carta.

Ariana idea un plan para envenenar a todos los animales y culpar a Ro, librándose así de ella para siempre. El rey ordena que Tika, Sagi, Azul y Ro vayan al calabozo y le dice a Antonio que los liberará si él sigue su deber y se casa con Luciana, condición que él acaba aceptando.

Mientras la protagonista y su familia están en el barco volviendo a su isla, Ro debate sobre si volver al castillo para salvar a los animales, ya que ella conoce la cura. En este momento Tika se culpa y revela que escondió la carta. Entonces el capitán del barco, sobornado por Ariana, hace una maniobra para que todos caigan por la borda y los abandona en alta mar. Con ayuda de los delfines, se salvan y vuelven al castillo justo el día de la boda.

Ro empieza a preparar el tónico y un pájaro le confiesa que ha visto a Ariana envenenar el pastel. Con la ayuda de sus animales y de Antonio logra detener a Ariana y los reyes le piden disculpas. El príncipe le pide matrimonio y ella acepta. Recuerda que su nombre es Rosella y encuentra a su madre que es una reina, lo que la convierte en una princesa.

Finalmente, se casan y parten de viaje.

- Tiempo: No se especifica la época, aunque nos puede llevar a un entorno más antiguo debido a la importancia y uso de los castillos.
- Tema: El amor, la amistad, los celos, y la familia.
- Conflicto: La Reina Ariana quiere que su hija se case con el Príncipe Antonio para conseguir poder y riqueza, para ello tiene que quitar a Ro de en medio. Nuestra protagonista y el príncipe quieren estar juntos.
- Obstáculos: Todas las trabas que pone Ariana para que Ro y Antonio no estén juntos como envenenar la comida y culpar a Ro, adelantar la boda, etc.
- Clímax: El clímax sucede cuando la protagonista y sus animales logran regresar al castillo para salvar al resto de mascotas. Está a punto de ser detenida, pero logra curarlos, desenmascarar a Ariana y reencontrarse con su madre.

### Análisis de la protagonista

- 1) La información básica: La protagonista Ro es una náufraga que ha crecido en una isla. Termina sabiendo que es una princesa y que su nombre completo es Rosella.
- 2) La dimensión física-fisiológica: Una chica blanca, rubia con ojos azules. Es alta y de constitución delgada. Suele vestir con una tela blanca que es la que lleva en la isla. Su vestido característico que lleva en un baile en el castillo es azul con detalles rosas y plumas de pavo real en la espalda. La solemos ver con una trenza y una flor en la cabeza.
- 3) La dimensión sociológica: Es una joven princesa que ha crecido sin saber siquiera quién es. Puede hablar con los animales y son su pasión junto con la naturaleza.
- 4) La dimensión psicológica: Es una chica valiente y leal. Lucha por proteger a aquellos que le importan. Pone en juego su vida para salvar a los animales. Es educada, humilde y modesta. Al principio siente que no encaja en el mundo de Antonio.

### Etapas del héroe

- El mundo ordinario: Ro vive en la isla con los animales.
- La Llamada a la Aventura: El Príncipe Antonio le propone ir a la civilización.
- Rechazo a la llamada: Al principio se niega, ya que no quiere dejar a sus amigos en la isla y le abruma lo desconocido.
- Encuentro con el mentor: El Príncipe Antonio es su principal mentor.
- Cruzando el umbral: Le gana la curiosidad y se sube al barco y acepta ir al castillo del príncipe llevándose a Tika, Azul y Sagi.
- Las Pruebas, Aliados y Enemigos: Los aliados son sus amigos los animales, Antonio, Luciana y Tallulah. La enemiga es la Reina Ariana junto a sus mascotas que son tres ratas. Las pruebas son los inconvenientes que pone la enemiga para librarse de Ro como culparla de envenenar a los animales o sobornar al capitán del barco para que los tire por la borda y los abandone en alta mar.
- Acercamiento a la cueva más profunda: Se plantea si encaja en el mundo de Antonio y cuando él le pide que estén juntos, ella decide irse.
- La gran prueba: Después de ser abandonada en alta mar, regresa al castillo para preparar una cura e intentar salvar a los animales.
- Recompensa: Logra salvar a todos los animales y desenmascarar a Ariana.
- Camino de vuelta: Los reyes están en deuda con ella y le piden disculpas.

- Resurrección del héroe: Luciana dice que Antonio debería estar con Ro. Éste le pide matrimonio y ella acepta. Además, Ro recuerda su nombre y descubre quién es su madre.
- El Regreso con el Elixir: Antonio y Ro pueden estar juntos y se casan. Gracias a reencontrarse con su madre, ella se da cuenta que es una princesa.

### Test de Bechdel

- ¿La película tiene al menos dos personajes femeninos? Sí
- ¿Estos personajes femeninos tienen al menos una conversación entre ellos? Sí
- ¿La conversación gira en torno a un hombre? No

*Barbie: La Princesa de la isla* pasa el test de Bechdel.

Aunque se cumpla el test de Bechdel, hay que tener en cuenta que muchas de las conversaciones entre personajes femeninos en esta película tratan sobre un hombre, puesto que su historia de amor es el tema principal de esta película.

## **4.2. Análisis de la última película**

### Ficha técnica (FilmAffinity)

Título: *Barbie*

Dirección: Greta Gerwig

Producción: Margot Robbie, Tom Ackerley, Robbie Brenner, David Heyman, Ynon Kreiz, Josey McNamara

Duración: 114 minutos

Productora: LuckyChap Entertainment, Mattel Films, Heyday Films

Fecha: 21 de julio de 2023

Distribución: Warner Bros

Guion: Greta Gerwig, Noah Baumbach

Música: Mark Ronson, Andrew Wyatt



Figura 16: Portada de Barbie (2023)

Fuente: La Vanguardia

## Análisis del relato

- Título: *Barbie* (2023)
- Narrador: Hay una narradora externa.
- Personajes: Los protagonistas son Barbie “Estereotípica” y Ken junto a Saha y Gloria. Otros personajes relevantes son *Barbie* Rara, Allan, Ruth Handler y Will Ferrell.
- Espacio/Ambiente: Los hechos suceden en *Barbieland* y en Los Ángeles.
- Historia/Acciones:
  - o Inicio: *Barbie* está en su entorno habitual hasta que empiezan a ocurrirle cosas extrañas, lo que la lleva a emprender un viaje.
  - o Nudo: Mientras ella está intentando completar su misión en el mundo de los humanos, Ken descubre el patriarcado y lo instala en *Barbieland*. Cuando *Barbie* regresa descubre el desastre.
  - o Desenlace: Con la ayuda de Sasha y de las otras *Barbies*, vuelven a instaurar la normalidad dándole un nuevo significado a Ken y a *Barbie*, por separado. Finalmente, *Barbie* decide quedarse en el mundo de los humanos.
- Argumento: *Barbie* es una muñeca que vive en su mundo en el que cada día es un día perfecto hasta que empieza a experimentar anomalías como pensar en la muerte o tener los pies planos. Para resolver su problema, acude a *Barbie* Rara, quién le dice que es una chica del mundo de los humanos quien está teniendo esos pensamientos. Si *Barbie* quiere volver a la normalidad, deberá ir al mundo de los humanos y encontrar a esa chica.

Ken la acompaña en ese viaje y, mientras ella va en búsqueda de su objetivo él descubre el patriarcado y lo instala en el mundo de las ideas. *Barbie* no pasa desapercibida en Los Ángeles, hecho que causa que las altas esferas de Mattel vayan tras ella para encerrarla en una caja. La protagonista logra escapar con ayuda de Sasha y Gloria. Las tres juntas regresan a *Barbieland* y, al llegar, se dan cuenta de todo lo que hecho Ken, quien ha instalado el patriarcado y ha hecho que el resto de *Barbies* pierdan la conciencia, volviéndose completamente serviciales y actuando por y para los Ken.

Gracias a los discursos clave de Gloria recuperan una a una todas las *Barbies* e idean un plan para que los Ken se peleen mientras ellas retoman el control de *Barbieland*.

Ken, a lo largo de la película, está empeñado en estar con *Barbie*, ya que no sabe quién es sin ella. *Barbie* lo rechaza y le explica que él tiene una identidad sin ella.

Finalmente, *Barbie* decide salir del mundo de las ideas y convertirse en una mujer de verdad.

- Tiempo: Sucede en la actualidad, aunque se incluyen fragmentos que representan escenas más antiguas.
- Tema: El feminismo, empoderamiento personal y la identidad individual.
- Conflicto: La protagonista quiere encontrarse y tener su propia identidad mientras que Ken no sabe quién será sin ella.
- Obstáculo: *Barbie* debe encontrar a la chica con la que está vinculada, evitar que el CEO de Mattel la capture y proteger el mundo de las ideas del patriarcado.
- Clímax: Momento en que las *Barbies* vuelven en sí gracias a Gloria y ponen en marcha su plan para retomar el control de *Barbieland*.

#### Análisis de la protagonista

1) La información básica: La protagonista se llama *Barbie* y carece de información familiar o personal, ya que ella es una idea. No se le asocia una edad y sus amigas son las otras *Barbies*.

2) La dimensión física-fisiológica: Es una chica alta, de constitución delgada, rubia y de ojos azules. Viste con ropa de *Barbies* ya creadas años atrás. Tiene los pies con los talones levantados y una gran sonrisa.

3) La dimensión sociológica: No tiene parientes, pero su familia podría ser sus vecinas y amigas que son las demás *Barbies*. Se preocupa por su aspecto físico. Más adelante desarrolla aspiraciones propias del mundo de los humanos.

4) La dimensión psicológica: Es una chica con ciertos miedos, pero con un poco de ayuda reúne el coraje para hacerles frente. Es una chica lista, simpática, emocional, con gran capacidad de trabajar en equipo y valiente.

#### Etapas del héroe

- El mundo ordinario: La protagonista vive en el mundo de las ideas (*Barbieland*) en el que todo es perfecto. Casa día es un día a día ideal para *Barbie*.
- La Llamada a la Aventura: La protagonista piensa en la muerte y empiezan a sucederle cosas que no deberían suceder en el mundo de las ideas. Para resolverlo tiene que ir al mundo de los humanos.

- Rechazo a la llamada: Inicialmente no quiere ir, pero *Barbie Rara* la acaba convenciendo.
- Encuentro con el mentor: *Barbie Rara* la empuja a emprender este viaje, aunque su referente será Gloria cuando la encuentre.
- Cruzando el umbral: Cruza el umbral yendo al mundo de los humanos.
- Las Pruebas, Aliados y Enemigos: Sus amigos son Sasha, Gloria, *Barbie Rara*, Allan y el resto de las *Barbies*. Sus enemigos son los trabajadores de Mattel y el patriarcado ejemplificado en Ken. Las pruebas son encontrar a la chica con la que *Barbie* está vinculada, la persecución del CEO de Mattel o la instauración del patriarcado en *Barbieland*.
- Acercamiento a la cueva más profunda: Su mundo se ha venido abajo y se ve incapaz de resolver la situación.
- La gran prueba: Junto a un grupo formado por Gloria y *Barbie Rara* entre otras, luchan por recuperar la consciencia de cada una de las *Barbies*.
- Recompensa: Las *Barbies* recuperan el control de *Barbieland*.
- Camino de vuelta: *Barbie* se da cuenta de que aspira a algo más.
- Resurrección del héroe: Habla con Ruth y le desvela lo que es ser una mujer real.
- El Regreso con el Elixir: Pasa a vivir en el mundo de los humanos siendo una mujer de verdad.

#### Test de Bechdel

- ¿La película tiene al menos dos personajes femeninos? Sí
- ¿Estos personajes femeninos tienen al menos una conversación entre ellos? Sí
- ¿La conversación gira en torno a un hombre? No

La película *Barbie* pasa el test de Bechdel.

#### **4.4. Comparación de relatos, protagonistas y Test de Bechdel**

Mediante el análisis realizado anteriormente, compararemos los datos de las cinco películas para observar sus similitudes y diferencias.

Observando las características de los relatos, algunas de ellas tienen narrador externo y otras no indistintamente, eso sí, siempre es una voz femenina. El hecho de

que aparezca o no una narradora no influye en el argumento o en el transcurso de los hechos, aunque puede profundizar en algún aspecto o tema tratado.

En referencia a las primeras películas, siempre existe una protagonista (*Barbie*) y una antagonista (en su mayoría de ocasiones es una mujer) que ansía el poder. A *Barbie* la acompaña alguna mascota (que suele desempeñar una función importante) y como mínimo otro personaje femenino que la apoya en su misión. También aparece un personaje masculino con más o menos relevancia dependiendo de la película con el que se acaba casando al final. En la última película, no aparece ninguna mascota ni ningún villano como tal. Aparece un personaje masculino que tiene un papel bastante distinto y no acaba casando. El punto en común con las películas anteriores son los personajes femeninos que acompañan a *Barbie* y la ayudan a completar su misión.

Los espacios o el ambiente suele ser un castillo, un entorno en el que viven princesas o, en su defecto, un mundo mágico y nunca se menciona la época o año en el que está ambientada la película. En *Barbie* (2023) no encontramos ningún entorno relacionado con la realeza, pero sí uno imaginario: el mundo de las ideas llamado *Barbieland*. También nos mencionan un contexto temporal (2023) y de localización (Los Ángeles).

Un aspecto diferencial entre las películas de inicios del siglo XXI y la más reciente son los temas tratados. Inicialmente, todo gira en torno al amor, la amistad, la lealtad o la familia mientras que, posteriormente, se introduce el feminismo y el empoderamiento de la mujer además de tratar la identidad personal tanto del hombre como de la mujer.

El conflicto suele ser una lucha de poder (es cierto que en *Barbie: La princesa de la isla* la historia de amor tiene mucho protagonismo). Lo vemos ejemplificado cuando los villanos quieren convertirse en reyes o reinas o cuando Ken toma el control de *Barbieland*, aunque solo quiera ganarse la atención de la protagonista. Los obstáculos son los impedimentos y acontecimientos que van ocurriendo para generar tensión y evitar que todo salga bien a la primera. Todas las películas otorgan más atención a los obstáculos que al conflicto, lo que provoca que tengan más dinamismo.

Otro punto en común que tienen los cinco relatos son las estructuras de las historias o acciones. Al principio nos encontramos con el entorno habitual de *Barbie* (acorde con cada narración) y ésta es llamada a la acción. En el nudo es cuando la protagonista toma la iniciativa y en el desenlace es cuando se da el clímax justo

antes de que todo se resuelva. La historia siempre tiene un final justo y feliz gracias al papel de la protagonista.

Si hablamos de las características de las protagonistas, el patrón que se sigue a lo largo de todos los relatos es la dimensión física-fisiológica y parte de la dimensión psicológica. El personaje principal siempre tiene el mismo aspecto físico. Vemos algunas excepciones como en *La princesa y la costurera* donde ambas protagonistas son idénticas, solo que una de ellas es morena y la otra rubia. Otra excepción son los ojos de Elina, que son verdes en vez de azules. Por lo demás, siempre tienen el mismo rostro y la misma fisonomía. A cada *Barbie* se le atribuye un peinado y una vestimenta concreta para generar una identidad más fuerte y diferencial. Siempre se les asocia el color rosa y, a sus compañeras o amigas más cercanas se les otorga el azul. Lo vemos en la sirena Nori que es de color azul o en Erika, la costurera coprotagonista. En cuanto a la dimensión psicológica, *Barbie* siempre es valiente e inteligente. Es humilde y cuida de sus seres queridos, de la misma manera que cuida el bien común antes que el individual. La información básica y sociológica pueden discernir entre películas. Tienen nombres distintos y una familia con estructuras distintas, aunque todas suelen ser princesas. A veces se profundiza más sobre su historia familiar y, otras es una cuestión más banal. A cada protagonista se le atribuyen unas aficiones, manías o costumbres diferentes para que formen parte de su identidad y no se parezcan tanto las unas de las otras.

Otro aspecto a tener en cuenta sobre los personajes estudiados es el viaje del héroe. En casi todas las películas existe el camino del héroe en el que *Barbie* debe enfrentarse a un entorno nuevo para resolver un conflicto, lo que nos afirma que la protagonista es una persona valiente. Al final de cada relato siempre hay un crecimiento personal y una mejora del mundo ordinario. *Barbie* es representada como una heroína, solo que de un modo que no es el convencional.

Por último, cabe destacar que todas las películas pasan el test de Bechdel.

Para resumir la información y tener una representación visual, he realizado dos tablas con la información más relevante de cada sección. La primera tabla trata sobre el análisis de la protagonista y la segunda sobre el relato.

	PROTAGONISTA				
	Viaje del héroe	Color asociado	Color de pelo	Princesa	Valentía
La princesa y la costurera	No / Sí	Rosa / Azul	Rubio / Castaño	Sí / No	Sí
Mermadia	Sí	Rosa	Rubio	No	Sí
Las 12 Bailarinas	No	Rosa	Rubio	Sí	Sí
La princesa de la isla	Sí	Rosa y Azul	Rubio	Sí	Sí
Barbie (2023)	Sí	Rosa	Rubio	No	Sí

Figura 17: Tabla resumen del análisis de las protagonistas

Fuente: Elaboración propia

En cuanto a las protagonistas, se puede establecer un perfil, ya que comparten ciertas características. Aunque haya cinco películas, contamos con seis protagonistas, ya que en la primera película mencionada en la tabla existen dos personajes principales. El 100% de las películas cuentan con una protagonista rubia y valiente a la que se le asocia el color rosa. El 80% contiene un personaje principal que realiza el viaje del héroe y también el 60% cuenta con una princesa.

Analizando a las protagonistas, vemos que el 66% realiza el viaje del héroe, al 83% se le asocia el rosa y al 33% el azul, el 83% son rubias y el 16% castañas, el 50% son princesas y el otro 50% no y el 100% son valientes.

Cabe mencionar que aunque una de las protagonistas de *Barbie: La princesa y la costurera* no sea una princesa, al final de la película se casa con un príncipe y lo acaba siendo.

	RELATO				
	La princesa y la costurera	Mermadia	Las 12 Bailarinas	La princesa de la isla	Barbie (2023)
Narrador	Sí	Sí	No	No	Sí
Espacio	Castillo y pueblo	Mermadia	Castillo y Mundo mágico	Castillo	Barbieland y LA
Temas	Amistad, amor, deber vs. querer	La amistad, el bien común por encima del individual y la valentía	Amistad, familia y amor	El amor, la amistad, los celos, y la familia	El feminismo, empoderamiento personal y la identidad individual
Conflicto	Lucha de poder	Lucha de poder	Lucha de poder	Historia de amor	Búsqueda de la identidad
Tiempo	No se menciona	No se menciona	No se menciona	No se menciona	Actualidad
Boda	Sí	No	Sí	Sí	No
Test de Bechdel	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí

Figura 18: Tabla resumen del análisis de los relatos

Fuente: Elaboración propia

Referente al relato, el 60% cuenta con un narrador, el 60% sucede en un castillo y el 60% en un mundo mágico. La amistad y el amor son temas muy presentes, se encuentran en el 80% de los relatos. Se observa un cambio drástico de temática en *Barbie (2023)*. El 60% de los conflictos es la lucha de poder, el 20% una historia de amor y el 20% restante es la búsqueda de la identidad. El tiempo no suele mencionarse, solamente está contextualizada la película lanzada el año pasado. El 60% de los relatos terminan con una boda. Cabe mencionar que *Barbie Fairytopia*:

*Mermaidia* no contiene una ceremonia nupcial, sin embargo termina con el romance de dos personajes secundarios. *Barbie (2023)* es la única película que no incluye una historia de amor. Por último, el 100% de los relatos pasan el Test de Bechdel.

#### **4.5. Comparación de críticas**

Inicialmente la marca fue criticada por el aspecto físico, el único color de piel y las medidas corporales extremas de las muñecas que estaban lanzando al mercado. La empresa ha recibido acusaciones sobre ser la causa por la que las niñas tienen anorexia y otros trastornos alimenticios. Debido a las quejas, Mattel tuvo que retirar de las tiendas un modelo de muñeca que hablaba sobre tener suficiente ropa y sobre la dificultad de las matemáticas. Además, se etiquetó como “efecto Barbie” al hecho de actuar de una forma más estúpida y menos competente para resultar más atractiva frente a una pareja.

El único punto en común que comparten estas críticas con las últimas escritas sobre la película de 2023 es el tema del tono de piel. Se menciona que el personaje principal sigue siendo blanco, mientras que la inclusión solamente está en los personajes secundarios.

Por otra parte, tanto a favor como en contra, se habla de la forma en la que se ha tratado el feminismo en la gran pantalla. A algunos críticos les ha gustado la parte cómica y el modo en el que asienta bases referenciales sobre los roles del hombre y de la mujer para futuras generaciones. Otros, en cambio, opinan que se ataca al género masculino tratando al concepto de masculinidad como algo tóxico.

## 5. Conclusión

En las presentes conclusiones se pretende resolver la cuestión planteada al inicio de este estudio. La pregunta es la siguiente: ¿La narrativa de *Barbie* desarrollada a través de sus películas ha cambiado?

Ya hemos visto que la marca fue el epicentro de distintas críticas y polémicas, las que principalmente giraban en torno al aspecto físico y a unas metas estéticas inalcanzables y poco saludables. Además, a la muñeca se le asocia el rasgo de carecer de intelecto y de poder aportar poco más que un físico. En *Barbie* (2023) la actriz que interpreta a Ruth Handler dice que nadie puede parecerse a *Barbie*, excepto *Barbie*. Es decir, que no fue creada para que nadie se le asemejara.

Una vez analizamos los relatos y las protagonistas de las cinco películas seleccionadas para este trabajo, podemos observar que el personaje principal toma iniciativa para resolver la situación de cada historia. Si nos fijamos en las películas lanzadas entre 2004 y 2006, encontramos a una chica valiente e inteligente, una chica que no está esperando a que la rescaten, una chica que está muy lejos de encajar en ese papel de princesa con falta de capacidades para actuar.

Es cierto que *Barbie* solamente representa un único perfil físico en las películas: una chica delgada con grandes ojos azules, siempre las mismas facciones y una larga melena rubia. En *Barbie: La princesa y la costurera* vemos a una protagonista morena y a la otra rubia. No es casualidad que la rubia sea la princesa y la morena la plebeya, sin embargo es esta última la que realiza el viaje del héroe.

Todas las películas analizadas pasan el test de Bechdel, pero, como ya se ha especificado anteriormente, aunque cumplan el test no significa que sean películas feministas o que pongan en valor el papel de la mujer. En este caso, después de extraer toda la información redactada en este estudio, estoy en posesión de afirmar que las películas de *Barbie* son eminentemente feministas. El papel de la protagonista es sumamente relevante y, sin ella, la película se quedaría plana y sin acción. *Barbie* es una heroína en toda regla, solo que no lleva capa. Es una heroína vestida de princesa y que muchas veces acaba casándose con un príncipe al final de la historia, por eso quizás no vemos la importancia de su papel.

Centrándonos en la función que desempeña este personaje masculino, nos damos cuenta de que es un personaje completamente secundario en la mayoría de las ocasiones. Muchas veces, la boda que sucede al final no está justificada y podría no ocurrir perfectamente, ya que no tiene ningún impacto en el relato.

Volviendo al asunto del aspecto físico, se plantea la duda de si *Barbie* es un icono que no puede ser de otras características o si podríamos tener a una protagonista morena o pelirroja (por poner un ejemplo). Aunque hubiera muñecas a la venta con rasgos diferentes, las protagonistas de las películas siguieron teniendo el mismo aspecto.

Creo que algo en lo que se debería de haber innovado en su momento es en el hecho de que siempre sean princesas. Se podrían haber ejemplificado otros personajes que representaran profesiones en vez de ambientar todo en la realeza. Hay que salir del paradigma de descubrir que tu madre es una reina y tú eres una princesa y no lo sabías o eres una plebeya y un príncipe se enamora de ti.

Por otra parte, la última película enfoca una autocrítica a cosas que la marca no hizo bien a lo largo de los años. También trata el feminismo y el significado de la masculinidad de una manera mucho más directa. Creo que el gran cambio del relato es en la forma en la que se abordan ciertos temas para adaptarlos al contexto y a la sociedad actual.

Por último, opino que, tanto en las primeras películas como en las últimas, *Barbie* ha sido una heroína sin capa incomprendida y juzgada por su aspecto físico y por la publicidad de los anuncios. Creo que la marca ha modernizado su mensaje conservando la misma esencia de siempre para decir que puedes ser quien quieras ser.

Recordando las tres hipótesis planteadas, analizamos cuál de ellas se cumple según el estudio.

H1: La narrativa de marca a través de las películas no sigue un mismo hilo conductor, es decir, las primeras películas no tienen ningún punto en común con la última. Tampoco comparten valores en las campañas publicitarias de las muñecas.

Esta hipótesis no se cumple, ya que hemos visto que sí que existe un hilo conductor entre las primeras y la última película. Es cierto que en *Barbie* (2023) el relato aborda situaciones y problemáticas distintas, pero defiende una protagonista con unas características muy parecidas a la *Barbie* de las primeras películas. Una protagonista valiente e independiente que luchará por los suyos y por ella misma. La parte cierta de esta hipótesis es que las campañas publicitarias no van en la misma línea que las películas, ya que se centraban en temas de moda, peluquería o cosmética sin ir mucho más allá.

H2: La narrativa de marca a través de las películas sigue un mismo hilo conductor, compartiendo valores e ideologías usadas al realizar anuncios para comercializar muñecas.

Esta hipótesis se cumple en parte. Tal y como se ha explicado antes, sí existe un hilo conductor en la narrativa de marca de Barbie, pero no encaja con las campañas publicitarias.

H3: La narrativa de marca a través de las películas sigue un mismo hilo conductor, aunque no comparte valores e ideologías usadas al realizar anuncios para comercializar muñecas.

La tercera hipótesis es la que se cumple. La narrativa de marca es la misma, lo que puede cambiar es el relato de cada película, pero están bajo el mismo paraguas. Lo que sí que va en una dirección completamente distinta es la publicidad empleada para comercializar las muñecas.

Las conclusiones de este trabajo presentan distintas cuestiones. Dadas las altas críticas al aspecto físico que hasta han llevado a desarrollar conceptos caracterizando a personas aparentando un bajo nivel intelectual, ¿qué tan relevante es el aspecto físico frente a unos valores y personalidad? Abro línea de investigación para analizar cómo nos condiciona el aspecto físico de una persona frente a los prejuicios que tenemos sobre la misma. Esto se podría aplicar a la publicidad para decidir qué tipo de perfiles son más adecuados para comunicar ciertos mensajes o, por contra, qué tipo de aspectos físicos deberíamos usar con más frecuencia para combatir estereotipos.

## Bibliografía

- Aaker, J. (1997). *Dimensions of Brand Personality*. *Journal of Marketing Research*, 34(3), 347-356.
- Bechdel, A. (2014). *Lo indispensable de unas lesbianas de cuidado*. Reservoir Books.
- Blanco, F. (2023, 4 febrero). Test de Bechdel: cómo analizar la brecha de género en la ficción. *Politocracia*.  
<https://www.politocracia.com/feminismo/test-de-bechdel/>
- Brown, C. (2004). *Barbie, subversión y conflicto*. Universidad de Chile, Chile.
- Caltabiano, G. (2021, 27 septiembre). Cómo crear una narrativa de marca matadora para tu empresa y encantar a la audiencia. *Rock Content - ES*.  
<https://rockcontent.com/es/blog/narrativa-de-marca/>
- Caltabiano, G. (2021a, abril 28). Storytelling estratégico: el punto de encuentro de los negocios y las historias — Campbell, Vogler y la clásica Jornada del Héroe. *Rock Content - ES*.  
<https://rockcontent.com/es/blog/storytelling-estrategico-y-la-clasica-jornada-del-heroe/>
- Campbell, J. (1949). *El héroe de las mil caras*. Fondo de Cultura Económica.
- Complex, V. (2023, julio 18). 'Barbie' review: Greta Gerwig strikes the balance between comedy, commentary & camp. *Deadline*.  
<https://deadline.com/2023/07/barbie-review-margot-robbie-ryan-gosling-greta-gerwig-1235440750/>
- Collin, R. (2023, julio 21). Barbenheimer: our verdict on this weekend's two must-see films. *Sunday Telegraph*.  
<https://www.telegraph.co.uk/films/0/barbenheimer-trend-babie-oppenheimer-movie-marathon/>
- Crain, E. (2014, marzo 3). *You won't believe what this woman says she does to look like a Barbie*. *Women's Health*.  
<https://www.womenshealthmag.com/weight-loss/a19981429/human-barbie-diet/>
- De la Rosa, R., & De la Rosa, R. (2022, 21 abril). *Las redes sociales reviven a la barbie de 1965: "no comas" el mensaje para pesar 50 kilos*. *Zamora News*.

<https://www.zamoraneews.com/articulo/nacional/redes-sociales-reviven-barbie-1965-comas-mensaje-pesar-50-kilos/20220421134704206298.html>

Escribeteca, L. (2024, 11 enero). *6 elementos del relato literario que no pueden faltar en el tuyo.* La Escribeteca.

<https://www.laescribeteca.com/post/elementos-del-relato-imprescindibles>

Espín, I. (2023, 24 noviembre). *¿Sufres el efecto 'Barbie' en tus relaciones? Descubre qué es y cómo evitarlo.* Mujer.

<https://www.20minutos.es/mujer/estar-bien/efecto-barbie-sindrome-muneca-to-nta-mujer-pareja-5190561/>

Fernández, A. (2022, 19 diciembre). *Valeria Lukyanova: La Barbie humana más conocida de Internet.* Dr Fernandez Blanco.

<https://www.drfernandezblanco.com/cirugia-esteticala-barbie-rusa-se-llama-valeria-lukyanova/>

FilmAffinity. (2023). *Barbie* (2023). FilmAffinity.

<https://www.filmaffinity.com/es/film506593.html>

FilmAffinity. *Barbie en la princesa de los animales* (2007). (2007). FilmAffinity.

<https://www.filmaffinity.com/es/film330243.html>

FilmAffinity. *Barbie y las 12 princesas bailarinas* (2006). (2006). FilmAffinity.

<https://www.filmaffinity.com/es/film640425.html>

FilmAffinity. *Barbie Fairytopia: Mermaidia* (2006). (2006). FilmAffinity.

<https://www.filmaffinity.com/es/film829201.html>

Freire, A. (2017). *El relato como herramienta de contenido de marca: Conceptualización, clasificación y metodología de análisis del storytelling dirigido a niños* (Doctoral dissertation, Tesis doctoral. Barcelona: Universitat Abat Oliba CEU. Disponible en <https://www.tdx.cat/handle/10803/402710>)

Genette, G. (1989). *Discurso del relato.* Figuras iii, 75-327.

Gonzalez, J. (2022, 17 julio). *Los 12 pasos de "El viaje del héroe": Storytelling para captar la atención en tu página.* Agencia SEO Barcelona | Posicionamiento Web Por Adrenalina.

<https://www.adrenalina.es/12-pasos-de-el-viaje-del-heroe/>

Grados, Z. (2019, 3 julio). *Mamá, quiero ser como Barbie* | Zero Grados. Zero Grados.

<https://www.zgrados.com/mama-quiero-ser-como-barbie/>

Grossocordón Cortecero, C. (2019). Propuesta metodológica sobre análisis de personajes en el relato cinematográfico. Caso práctico: La filmografía actoral de Clint Eastwood.

Grupo: Barbie. (s. f.). FilmAffinity.  
<https://www.filmaffinity.com/es/movie-group.php?group-id=182&orderby=pos&hv=list>

Gunelius, S. (2013). *Storytelling: La historia secreta de las marcas*. Palgrave Macmillan.

Horkheimer, M., & Adorno, T. (1969). La industria cultural. *Industria cultural y sociedad de masas*, Caracas, Monte Avila.

Idov, M. (2017, 12 julio). Meet the Human Barbie. GQ.  
<https://www.gq.com/story/valeria-lukyanova-human-barbie-doll>

La Travesía. (2023, 15 agosto). Barbie, la película: Tres Interpretaciones Filosóficas - Filosofía y Cine [Video]. YouTube.  
<https://www.youtube.com/watch?v=Nk3Rxf2un6s>

La Vanguardia. (2023). *Barbie (película 2023) - Tráiler, resumen, reparto y dónde ver. Dirigida por Greta Gerwig* | La Vanguardia. (2024, 14 julio). La Vanguardia.  
<https://www.lavanguardia.com/peliculas-series/peliculas/barbie-346698>

Loughrey, C. (2023, julio 23). Barbie review: A near-miraculous achievement from Greta Gerwig and Margot Robbie. *Independent*.  
<https://www.independent.co.uk/arts-entertainment/films/reviews/barbie-film-movie-review-b2380412.html>

Mainwaring, S. (2011). *We First: How Brands and Consumers Use Social Media to Build a Better World*. Palgrave Macmillan.

Marcos, A. (2023, 28 noviembre). El tema en narrativa, de Alejandro Marcos | Blog de EdE. Escuela de Escritores.  
<https://escueladeescritores.com/blog-el-tema-en-narrativa/>

Mirabet, V. (2012). *Las marcas deben transformarse y adaptarse al nuevo ritmo y necesidades de los consumidores*. (s/f). PuroMarketing. Recuperado el 7 de julio de 2024, de <https://www.puromarketing.com/53/14492/marcas-deben-transformarse-adaptarse-nuevo-ritmo-necesidades-consumidores>

- N.D. (2014, 14 febrero). Barbie, la muñeca más escandalosa. La Voz de Galicia.  
<https://www.lavozdeg Galicia.es/noticia/sociedad/2014/02/13/barbie-muneca-escandalosa/00031392306419317873430.htm>
- Noval, M. A. (2007). Nuevos modelos de identificación social y corporal.
- Osborn, J. (2024, 17 enero). Why great brand stories aren't just told — they're built. Think With Google.  
<https://www.thinkwithgoogle.com/future-of-marketing/creativity/brand-story-building/>
- Paris, E. (2012, 16 marzo). ¿Induce la Barbie a problemas alimentarios? Bebés y Más.  
<https://www.bebesymas.com/juegos-y-juguetes/induce-la-barbie-a-problemas-alimentarios>
- Parra, S. (2012, 12 marzo). ¿Barbie induce a la anorexia y a otros trastornos psicológicos? Xataka Ciencia.  
<https://www.xatakaciencia.com/psicologia/barbie-induce-a-la-anorexia-y-a-otros-trastornos-psicologicos>
- Ricoeur, P. (2006). *La vida: un relato en busca de narrador*. Ágora.
- Palomar, A. (2024, 11 marzo). Barbie, la muñeca más controvertida y famosa del mundo. historia.nationalgeographic.com.es.  
[https://historia.nationalgeographic.com.es/a/barbie-muneca-mas-controvertida-y-famosa-mundo\\_19944](https://historia.nationalgeographic.com.es/a/barbie-muneca-mas-controvertida-y-famosa-mundo_19944)
- PuroMarketing. (2017). Cómo Barbie ha cambiado su storytelling para adaptarse al siglo XXI. (s/f). PuroMarketing. Recuperado el 18 de mayo de 2024, de <https://www.puromarketing.com/55/29219/como-barbie-cambiado-storytelling-para-adaptarse-siglo-xxi>
- Puntoni, P., & Pellegrini, E. (2015). *Brand storytelling: A new way to create brand value through narratives*. *International Journal of Arts & Sciences*, 8(2), 1-13.  
<https://flippingbook.com/blog/marketing-tips/brand-story>
- Saab, H., & Burnard, E. (2024, 8 marzo). 10 Best Barbie Movies, ranked. Collider.  
<https://collider.com/best-barbie-movies/>
- Salazar, S. (2023, 19 julio). All the Best Animated Barbie Movies, Ranked. Vulture.  
<https://www.vulture.com/article/best-barbie-movies-ranked-animated.html>
- Sanguino, J. (2019, 6 abril). ¿Tiene sentido Barbie en una sociedad como la de hoy? Vanity Fair.

<https://www.revistavanityfair.es/cultura/entretenimiento/articulos/barbie-muneca-aniversario/37427>

Sara. (2021, 15 septiembre). ¿Qué es una narración? Características y elementos principales. Escuela Europea Versailles. <https://escuelaversailles.com/narracion-caracteristicas-y-elementos-principales/>

Selisker, S. (2015). The Bechdel test and the social form of character networks. *New Literary History*, 46(3), 505-523.

SensaCine. (s. f.). *Barbie Fairytopia: Mermaidia*. SensaCine.com. <https://www.sensacine.com/peliculas/pelicula-183754/>

Slade, P. D. (1994). What is body image? *Behaviour Research and Therapy*, 32(5), 497–502

Stern. T., Volk-Weiss. B. (2017) *The toys that made us*. [Documental] Estados Unidos. The Nacelle Company

Noriega Hernández, J. C. (2018). No se nace mujer: se llega a serlo. *HistoriAgenda*, 3(35), 78–81. Recuperado a partir de <https://revistas.unam.mx/index.php/historiagenda/article/view/65412>

Novelo, T. (2023, julio 24). *La Evolución Estética de Barbie a lo largo de las Generaciones: Un Icono en Constante Transformación*. clave rouge. <https://www.claverouge.com/archivo-1/2023/7/24/la-evolucion-esttica-de-barbie-a-lo-largo-de-las-generaciones-un-icono-en-constante-transformacin>

Tulinski, H. (2017). *Barbie as cultural compass: embodiment, representation, and resistance surrounding the world's most iconized doll*.

Vine, S. (2023, julio 15). SARAH VINE: Barbie is every girl's gateway drug to a life of self-loathing. *Daily mail*. <https://www.dailymail.co.uk/debate/article-12302731/SARAH-VINE-Barbie-girls-gateway-drug-life-self-loathing.html>

Webb, B. (s/f). *Barbie – review*. Empire. Recuperado el 3 de junio de 2024, de <https://www.empireonline.com/movies/reviews/barbie/>

Weissman, K. N. (1999). Barbie: The icon, the image, the ideal: *An analytical interpretation of the Barbie Doll in popular culture*. Universal-Publishers.

Winterman, D. (s/f). Bbc news. BBC. Recuperado el 2 de junio de 2024, de [http://news.bbc.co.uk/2/hi/uk\\_news/magazine/7920962.stm](http://news.bbc.co.uk/2/hi/uk_news/magazine/7920962.stm)

