



UNIVERSIDAD DE JAÉN

Facultad de Humanidades y Ciencias de la Educación

Estereotipos y roles de género visualizados en la serie infantil “Monster high”

Alumno/a: Cristina Vela Escribano

Tutor/a: Ana Tirado de la Chica

Dpto.: Expresión musical, plástica y corporal

Índice

1. Resumen/ Palabras clave / Abstract / Key words.....	p.2
2. Introducción.....	p.3
3. Problemática de estudio.....	p.5
3.1 Objetivo de estudio.....	p.5
3.2 Justificación.....	p.5
4. Marco teórico.....	p.6
4.1 La construcción e identidad del género en la cultura visual.....	p.6
4.2 Educación en género a través de la cultura visual.....	p.7
5. Metodología	p.9
5.1 Lectura crítica de la imagen visual.....	p.9
5.2 Variables.....	p.11
6. Muestra.....	p.14
6.1 Análisis cuantitativo de “Monster High”.....	p.15
6.2 Análisis cualitativo de “Monster High”.....	p.18
6.3 Lectura/Análisis crítico.....	p.25
7. Discusión de los resultados.....	p.26
8. Conclusiones.....	p.29
8.1 Desigualdad de género y estereotipos presentes en la series “Monster High”	p.29
8.2 El papel que desempeña la figura femenina.....	p.30
8.3 Puesto en la sociedad al que se relega la mujer.....	p.31
9. Bibliografía	p.32

Índice de tablas y gráficos.

Tabla 1. Análisis cuantitativo de personajes.....	p.11
Tabla 2 Análisis cualitativo de personajes.....	p.13
Imagen 1 Serie de dibujos animados Monster High.....	p.15
Gráfico 1. Personajes principales.....	p.16
Tabla 3. Clasificación de los protagonistas secundarios.....	p.16
Tabla 4 Clasificación de los personajes masculinos.....	p.17
Gráfico 2. Presencia de personajes femeninos y masculinos.....	p.17
Tabla 5. Análisis de los personajes principales.....	p.20
Gráfico 3. Preocupación por la imagen.....	p.21
Gráfico 4. Maquillaje.....	p.22
Gráfico 5. Atracción por la moda.....	p.23
Gráfico 6. Realización de deporte.....	p.24
Gráfico 7.El uso del teléfono móvil	p.25

1. RESUMEN

Este trabajo aborda la educación en valores de género en Educación Infantil. Para ello, se realiza un análisis de la serie infantil "Monster High", que es muy popular entre los canales de series y dibujos infantiles Boing y Clan TV. El análisis se basa en la primera temporada de la serie, que se aborda de forma mixta, según un análisis cuantitativo de los personajes y sus caracterizaciones; y según análisis cualitativo para una lectura crítica de la imagen y la narrativa audiovisual. Los resultados reflejan la gran aparición de la figura femenina como protagonista que conlleva una gran preocupación por la imagen, dependencia del teléfono móvil, dando lugar a roles y estereotipos del género. Las conclusiones se dirigen a que realmente la televisión inculca desde temprana edad estos principios de manera inconsciente en la sociedad, lo que da lugar a crear ciudadanos involucrados en una cultura visual llena de estereotipos que encasillan la figura de la mujer.

Palabras Clave: Educación en valores, igualdad de género, cultura visual, lectura crítica de imagen, educación infantil.

ABSTRACT

This research presents education in values in pre-school education. To this end, an analysis of a popular children series called "Monster High" is carried out, which is shown on well-known TV channels like Boing and Clan TV. This analysis is based on the first season of this TV series conducting a quantitative analysis about the characters and their characteristics and a qualitative one about a critical reading of the image and the audiovisual narrative.

The results reveal the great appearance of the female figure as protagonist which involves a great concern about the personal image, dependance on the mobile phone leading to gender roles and stereotypes.

The conclusions prove that it is really television that instill these principles in a unconsciously from a very early age what makes people involved in a visual culture full of stereotypes which classify the woman's role.

Key words: Education in value, gender equality, visual culture, critical image Reading, early childhood education.

2. INTRODUCCIÓN

Las principales motivaciones que dan lugar a este análisis, es observar como los roles de género influyen en la sociedad infantil tras la visualización de series televisivas. Centrándome en la serie de dibujos animados “Monster High”, televisada en horario infantil.

Considero que los dibujos infantiles son un reflejo de la sociedad en la que vivimos. Incluso los niños toman como referentes a estos personajes, asumiendo valores equivocados tras el consumo de las series. Por ello, quiero hacer ver el tipo de información que reciben los infantes con una materia de género a través de contenidos audiovisuales.

Este análisis parte por dos causas, la primera de ellas el excesivo consumo que tienen los niños frente al televisor. Por otro lado, la influencia de los dibujos/series que ven, crea niños que se guían por lo que ven, normalizando así dichas acciones, dando lugar a los roles de género o estereotipos.

La mirada se centrará en la perspectiva de género, ya que los medios de comunicación son los responsables de promover la igualdad de género, y no dejar relegada la imagen de la mujer, para que se pueda lograr la evolución en la sociedad.

También se tratará en profundidad el tratamiento y la representación de la figura femenina, ya que en la serie analizada abundan las figuras femeninas, así como las relaciones sociales que paralizan el acceso de oportunidades o recursos e inculcan valores inapropiados en la mujer.

Los medios deberían ser el primer factor para dar lugar a unas herramientas que acaben con la desigualdad de género.

Alonso Valdivieso (2014) afirma que los dibujos animados influyen en los niños tanto de manera estética como por su contenido, por lo que se da lugar a que los niños imiten y repitan conductas aprendidas en la televisión.

La socialización secundaria, en la que tiene lugar la interacción del individuo con las instituciones, a través de la enseñanza, los medios de la socialización de género a través

de la programación infantil de televisión., confirma y legitima la asunción de la identidad y la adscripción a los roles preestablecidos en función del género (Brullet, 1996).

Los medios de comunicación, en este caso la televisión, simplifican la realidad, tratando de reflejarla y transmitir así mensajes en un tiempo limitado. Por ello, uno de los recursos que más se utilizan para generalizar son los estereotipos, que ordenan y categorizan la realidad en nuestra sociedad. Se atribuyen habilidades y actitudes diferentes a hombres y mujeres en base a los rasgos de cada uno. Es aquí donde quiero orientar mi trabajo con la intención de analizar la representación de los personajes en función de su género. El foco va principalmente hacia las mujeres, ya que por tradición sus papeles son menos relevantes o inferiores por su rol. Me centraré principalmente en el tipo de imagen que protagonizan.

Para realizar este trabajo, me basaré previamente en un marco teórico que me proporcionará la teoría sobre la temática, a la vez como en investigaciones anteriores que hayan dado soluciones a problemáticas similares. Esto me permitirá adquirir el conocimiento necesario para poder plantear y delimitar el problema.

A continuación, explicaré la metodología utilizada, basada en el análisis teórico de contenidos y las muestras obtenidas tras la visualización de dicha serie. **UTILIZARÉ MÉTODOS DE ANÁLISIS CUALITATIVOS**, ya que la sociedad es compleja, por lo que tras una serie de datos se procederá a una representación del caso.

El análisis cualitativo tratará la descripción general de los personajes de manera detallada, mediante gráficos y valoraciones interpretativas de cada uno de los personajes, destacando lo más relevante de cada uno.

Por último, se mostrará el tipo de estereotipo o rol que la serie analizada transmite al público infantil, poniendo en duda, si es beneficioso y si los niños imitan dichas actitudes en su vida.

Para finalizar, tras una recopilación de los resultados obtenidos se recogerá de manera breve los datos más relevantes y las conclusiones a las que he llegado.

3. . PROBLEMÁTICA DE ESTUDIO.

3.1 Objetivo de estudio

El primer objetivo de estudio será dar lugar y observar los estereotipos y roles de género de los protagonistas de las series de dibujos infantiles. En este caso “Monster High”, donde la mayoría de protagonistas son figuras femeninas que desempeña papeles muy diferentes reflejados en la sociedad.

El segundo objetivo de este trabajo es analizar las existencias equilibradas en el género de los protagonistas de dibujos animados o desigualdad de género.

Y, por último, se tratará de evaluar los roles de género enfocados al público infantil. La representación de la mujer y los estereotipos.

3.2 Justificación

A día de hoy, la sociedad en la que vivimos está totalmente sumergida en papeles establecidos, que nosotros creamos a raíz de la visualización de la imagen y contenidos audiovisuales.

Aquellos estereotipos que se dan en los medios de comunicación son los que provienen de un “estereotipo de rasgo definitorio” (Loscertales, 2007), lo cual, establece diferencias entre la naturaleza y lo que conlleva la cultura, y por ello, el papel del que parte la figura femenina es debido a los rasgos biológicos. Es por ello que las mujeres se dirigen con el funcionamiento emocional y material, dando lugar a un completo bienestar.

Uno de los grandes rasgos de nuestra sociedad es la concepción de la figura que tenemos respecto al ser humano. La sociedad ha dado lugar a que la figura, el cuerpo de los personajes que vemos en el día a día en los medios sea una figura muy compleja, ya que está sumergida en multitud de significados.

4. **MARCO TEÓRICO.**

4.1 **. La construcción e identidades del género en la cultura visual.**

La fundamentación metodológica del concepto de género establecida por Cabello y Ortega (2007:34), nace al diferenciar la construcción social de la naturaleza biológica de los sexos.

Por otro lado, para Felicidad Loscertales (2007:78), el papel social que tienen una persona de un colectivo concreto es lo que se denomina estereotipo.

La profesora Loscertales, habla de un “estereotipo resumen”, en el cual la mujer puede desarrollar en un contexto exterior, pero sin descuidar su obligación (la familia).

Loscertales (2007) da lugar a otra serie de estereotipos específicos de la mujer, que se pueden observar a través de los contenidos audiovisuales:

Tanto los roles de los que parte el hombre, como aquellos de los que parte la mujer, mezclan tanto lo biológico, como lo social, es lo que da lugar a los roles de sexo.

En cuanto a las características psicofísicas, cada género tiene una manera de ser. En base a la manera de vestir, a su físico, a la voz... Es por ello, que al cuerpo femenino la sociedad y cultura de cada uno le atribuyen unos rasgos concretos: en los que se establece la mujer como símbolo de belleza, delgadez, juventud...

La vida social, el trabajo y las responsabilidades se le atribuye en el mayor de los casos a la figura masculina. Mientras que, por el contrario, la mujer se somete a la vida privada, la crianza, la responsabilidad de los hijos, las tareas del hogar....

Pierre Bordieu (2000:12). Destaca el concepto de “violencia simbólica”, destaca principalmente que la imagen que percibimos afecta a través de nuestra visualización y establecemos una simbología, ya que el espectador no conoce todos los datos sobre dicha figura, lo que afecta inconscientemente a sus sentimientos.

Por otro lado, Ann Kaplan (1998:55) añade que la figura masculina la tenemos definida como el sujeto de deseo, por el lado contrario, la mujer estaría sometida al papel de objeto, la que recibe el deseo y establece un papel totalmente pasivo.

Estableciendo una pequeña conclusión sobre la construcción e identidades del género en lo que se refiere a la cultura audiovisual, cabe destacar, según el GECA, Seminario Interuniversitario Permanente de Investigación “Género, Estética y Cultura Audiovisual, dirigido por el profesor Francisco A. Zurian, que cada día la relación entre lo audiovisual y el género es mucho mayor, genera grandes contenidos de lo que a la construcción de la identidad se refiere.

En la Tesis realizada por Beatriz Herrero Jiménez (2014), la misma autora, señala que los medios y los productos culturales que proyecta el cine, están sumergidos por completo en una ideología, es por ello que todo se resume en una configuración de lo que imaginamos como sociedad, lo cual, no refleja de manera directa la realidad.

Por ello, Kuhn (1991:19) añade que, “los medios tienen repercusiones reales tanto en la configuración de la sociedad en general como en la relación con los sistemas sexo/género en particular”

Por ello, si se establece una concepción errónea de lo que a la sociedad se refiere, es porque el papel de la mujer en el cine, da lugar a unas consecuencias sociales, que finalmente se reflejan totalmente en nuestra cultura.

Colaizzi (2007:39), añade que las funciones y características que tienen los personajes en el cine, conlleva a que nuestra sociedad absorba una ideología concreta, dando lugar a unos valores determinados y contribuye a que tengamos un papel y un lugar para cada ciudadano en la comunidad.

4.2 Educación en género a través de la cultura visual.

No somos realmente conscientes de que la visualización de series de dibujos animados ocupa la gran parte del tiempo de los jóvenes y adolescentes, con motivo del entretenimiento.

Según un estudio realizado por Medrano-Samaniego, Palacios, Aierbe-Barandarian (2007), concluyen que el público joven, ve la televisión alrededor de 2 horas y 20 minutos al día, datos que se modifican respecto al fin de semana, con un aumento en 4 horas y 18 minutos.

Este estudio mencionado anteriormente, realizado en el País Vasco (2007), añade que un 24'1% siempre ve la televisión por diversión, mientras que un 22% la ve simplemente por estar entretenido.

Según Astigarra, Pavón & Zuberogoitia & Humanes (2004:405) “El entretenimiento perteneciente al fenómeno que establece la sociedad, lo abarca todo, la sociedad actual vive en la era del entretenimiento”. La finalidad principal de la gran mayoría de los contenidos audiovisuales es el entretenimiento (Bryant & Zillman, 2002).

Las productoras dan lugar a estrategias competitivas dirigidas al público infantil. Están muy marcadas las características culturales, ya que el contenido va dirigido al sector infantil, que es el que más influencia tiene sobre el mercado. Los jóvenes son los mayores espectadores-consumidores de los medios. Por ello en la programación infantil se ve una gran influencia en cuanto a lo que su actitud, valores y comportamientos se refiere. (Ortega & Igartua, 2012).

Añade Fernández (2012:259) “La comunicación se perfila como un instrumento no solo para dar a conocer las cosas, sino también y especialmente para crear en el receptor las expectativas adecuadas”

Vivimos en una sociedad que establece gran cantidad de roles de género, en las series animadas infantiles destacan “perfiles femeninos que abogarían por la potenciación de imágenes prototípicas que impregnarían el ideario infantil configurando sólidos esquemas mediáticos altamente enraizados” (Sánchez- Labella, 2001:1). La transmisión de los estereotipos tiene relación con las industrias culturales y la sociedad que los crean, ya que engloban también la imagen respecto a otras culturas. (Iguarta, Barrios & Ortega, 2012).

El efecto que producen los medios influye tanto en la construcción cognitiva como social. Todos tenderían a indicar que “somos lo que consumimos mediáticamente”: aquello que el espectador observa en los medios de comunicación constituirá su mundo simbólico (Gerbner, 2002).

Por lo tanto, tras la cantidad de horas frente al televisor y los valores que estas series transmiten se están construyendo jóvenes con comportamientos, estereotipos y normas sociales poco identificativas y educativas de la realidad.

5. **METODOLOGÍA**

Para realizar este estudio, me basaré en una serie de animación infantil, llevaré a cabo un análisis de contenidos de manera cualitativa y cuantitativa.

Piñuel (2002) señala que “El método para la lectura de textos y la interpretación de imágenes como herramienta para agrupar datos, debe ser realizada y considerada de manera científica: globalizada, sistemática y objetiva”. García, Ibáñez y Alvira (2005), añade que lo que determina al análisis de contenidos, es que reside en una técnica que compaginan la observación y el análisis de manera laboriosa.

Este análisis de contenidos se llevará a cabo a través de una lectura crítica de a imagen audiovisual, basado en unos valores tras un pequeño análisis mediante tablas con datos obtenidos de manera cuantitativa y cualitativa. A través del método cualitativo, analizaré desde el comportamiento, hasta la manera de vestir `principalmente de los protagonistas de la animación, ya que se habrá establecido de manera cuantitativa cuales de ellos son os que más figuran en la serie. El análisis, será interpretativo en base a unas variables, basada en la serie infantil “Monster High”, se observará y analizará en base a la lectura crítica de imágenes dicha muestra.

5.1 **Lectura crítica de la imagen audiovisual**

Para Realizar este trabajo llevaré a cabo una metodología basada en el análisis y critica de la imagen audiovisual. La lectura crítica es reconocer la influencia que tiene la imagen en el espectador, para así, poder obtener respuestas y poder darle otra forma a la opinión del público. Por ello sus estudios eran los de, “las 5 Q” (Harold Lasswell, 1948): “¿quién dice?”, “qué se dice?”, “¿a través de qué?”, “¿a quién se dice?”, y “¿con qué efectos?”.

A través de estos estudios se tuvo en cuenta el proceso de comunicación, teniendo en cuenta todo tipo de factores, desde los canales, el público....

Por ello se resume, a que la lectura crítica se basa en comprender y analizar el mensaje, lo más importante, y teniendo en cuenta aquello que ya conoce el lector o que punto de vista tiene.

Según Casas Moliner (2011), en su análisis y crítica audiovisual, la crítica parte de una función formativa a la vez que lúdica. También una misión informativa y estilística de

todo aquello que se proyecta. Por lo tanto, hay que tener muy en cuenta los datos que presentan una crítica con componentes originales que genere nuevas cosas.

Es muy importante establecer comparativas entre aquello que le puede interesar al crítico, como los gustos y aficiones del público que lo recibe (Casa Moliner. Q, 2011). Por otro lado, en el mismo año, el autor Bisset (2011), realiza un análisis fílmico y audiovisual.

Basándose en el siglo XX, la gran parte de la población recibe información a través de los medios audiovisuales, por ello, nuestra cultura en cierta medida se rige por aquello que visualizar.

Añade Bisset (2011), que aquello que los medios transmiten se refleja de manera inmediata en las personas de manera totalmente inequívoca. Parece que las imágenes que visualizamos representan la realidad tal cual es.

El desarrollo de los medios ha ido transformando por completo las “formas de expresión” y por lo tanto a su vez, “los medios de comunicación” por lo que hay que analizar a fondo todo aquello que nos transmiten.

Así que, para llevar a cabo una metodología eficiente, es importante tener en cuenta que no solo importa aquello que se ve, sino el mensaje que hay tras ello y lo que refleja, los estereotipos, ideas y roles que enmarcan sin ser conscientes en la sociedad actual.

Para Bisset (2011) un “tercer entorno” es aquel al que denomina ciudad digital. Lo cual, está causando grandes cambios en el día a día, haciendo que todo lo que vivimos en la vida sea de manera materialista. Como por ejemplo la dependencia del teléfono móvil.

Se podía así entender, que a raíz de los avances tecnológicos se da pie a que los medios puedan seducir y engañar al espectador, llegando incluso a otra manera de socialización. Por lo tanto, una de las cosas más importantes en este trabajo, es la significación de lo visualizado respecto a la interpretación del receptor.

Por otro lado, para poder comprender el desarrollo de este pequeño estudio, es necesario entender que el análisis tanto cualitativo como cuantitativo es para facilitar posteriormente el análisis y lectura crítica de la imagen visualizada por el espectador.

Al contemplar una serie de variables se obtienen los resultados con mayor facilidad, y por lo tanto, la interpretación de los resultados nos proporcionará una crítica más rica y elaborada.

5.2 Variables.

Una vez seleccionados los capítulos a visualizar (Primera temporada), para posteriormente obtener los resultados, he establecido una serie de variables que reflejan los valores con un pequeño análisis de las imágenes proyectadas.

Son importantes estas tablas con sus respectivos valores, para después poder establecer de manera correcta la lectura crítica y así, se vea más completa y enriquecida basándonos en unos valores más concretos.

Para el análisis cuantitativo:

PERSONAJES	PRINCIPALES
	SECUNDARIOS
	NO SECUNDARIOS
SU INTERACCIÓN	INTERACCIÓN FEMENINA
	INTERACCIÓN MASCULINA

Tabla 1: Análisis cuantitativo de personajes. Fuente: Elaboración propia

Para el análisis cualitativo:

FÍSICO	Constitución	(D) Delgada (N) Normales (G) Gordita
	Vestimenta	(P)Pantalón (FP) Falda/pantalón (V) Vestido (S) Short
	Maquillaje	(M) Mucho (P) Poco (N) Nada
	Preocupación por su imagen	(M) Mucho (P) Poco

		(N) Nada
	Zapatos de tacón	(+) Si (-) No
ASPECTOS PSIQUICOS	Orientación sexual	(1) Heterosexual (2) Homosexual (3) Bisexual
	Realiza deporte	(1) Si (2) A veces (3) Nunca
	Estado civil	(S) Soltera (N) Con novio
	Nivel de estudios	(B) Bajo (A) Alto (M) Medio
	Personalidad	(S) Superficial (ML) Mala (DT) Despiada (BE) Buena estudiante (G) Generosa (B) Buena (C) Celosa (EG) Egoísta (P) Presumido (D) Débil (I) Inteligente (M) Mandona
	Manera de actuar ante los problemas	(P) Pasiva) (A) Activa
	Atracción por la moda	(3) Mucho (2) Normal (1) Poco
	Uso del teléfono móvil	(3) Mucho (2) Normal

EN RELACION AL EXTERIOR		(1) Poco
	Competitividad respecto al otro	(3) Mucho (2) Normal (1) Poco
	Comportamiento de la figura femenina	(P) Positivos (N) Negativos (A) Ambos
	Discapacidad	(S) Si (N) No
	Acciones comunes.	(CO) Cumple órdenes (L) Liga (D) Discute (LL) Llorar (T) Trabaja (V) Se venga (CM) Compra (L) Lee (H) Habla (AA) Arregla y ayuda (CT) Canta (CH) Chatea (B) Baila

Tabla 2: Análisis cualitativo de personajes. Fuente: Elaboración propia

6. MUESTRA.

El objeto de estudio de este trabajo es analizar la representación y el papel que desempeñan las mujeres, en este caso protagonistas, en las series de dibujos animados infantiles. Para la muestra de este trabajo se ha elegido la serie Monster High, que es una serie producida en Estados Unidos, en el año 2010. Parte de cinco temporadas, estrenadas en España, a excepción de la última. En estos momentos se emite en el canal “Boing” en horario infantil. Cada capítulo dura entre 3 y 5 minutos como máximo. La serie se dirige a un público de 5 años. El análisis será de capítulos en general, llegando a una suma de

unas 3 horas. La serie la creó Garrett Sander en 2010, se encuentra dentro del género ciencia-ficción, fantasía, aventura y comedia. La serie original está producida en inglés por Nerd Corps Entertainment y Mattel.

Se trata de una serie de dibujos animados para el público infantil. Los protagonistas tienen características humanas, ya que actúan como tal, pero están inspirados en monstruos, principalmente en los clásicos, como por ejemplo Drácula, el Hombre Lobo o Frankenstein.

Los personajes principales son: Frankie Stein, hija de Frankenstein, Clawdeen Wolf, hija del hombre lobo; Draculaura, hija de Drácula; Cleo de Nile, hija de una momia; Lagoona Blue, un monstruo marino; y Ghoulia Yelps.

La mayoría de protagonistas son personajes femeninos, aunque también se puede observar la aparición de personajes masculinos. Aunque la serie siempre girará en torno a la mayoría de las mencionadas anteriormente.

La serie cuenta el día a día, historias que les suceden en el instituto, donde casualmente la directora es una mujer, aunque hay que tener en cuenta que la mayoría de profesores y altos cargos son ocupados por papeles masculinos, pero a excepción de ésta.



Imagen 1. Serie de dibujos animados Monster High. Fuente: Mattel

6.1 Análisis cuantitativo de “Monster High”

Tras la visualización de la primera temporada de la serie infantil “Monster High” se puede establecer una pequeña lectura crítica de la imagen audiovisual que proyectan los medios y que, por lo tanto, atrae gran parte de la sociedad infantil. A continuación, podremos observar a rasgos generales un análisis externo de la serie, realizando un análisis de las variables propuestas.

En “Monster High” figuran siete personajes femeninos más destacados que los demás. No hay un personaje principal concreto, ya que dependiendo del capítulo habrá un protagonista u otro. Pero, sí que se puede establecer que tres de los personajes son los que más aparecen y se podrían denominar protagonistas: “Frankie, Draculaura y Cleo”, como he mencionado antes, este trio de personajes son los que más figuran a lo largo de la serie.

Sin duda alguna, Frankie, es la que más aparece en la serie, lo que conlleva que sea el personaje “más popular” dentro de su grupo de amigas. Draculaura y Frankie son mejores amigas por lo que siempre van juntas, así que Draculaura también sería una de las más populares. A su vez, Cleo también es uno de los personajes principales, que analizaremos posteriormente. Por lo tanto, encontramos en “Monster High” las siguientes protagonistas:

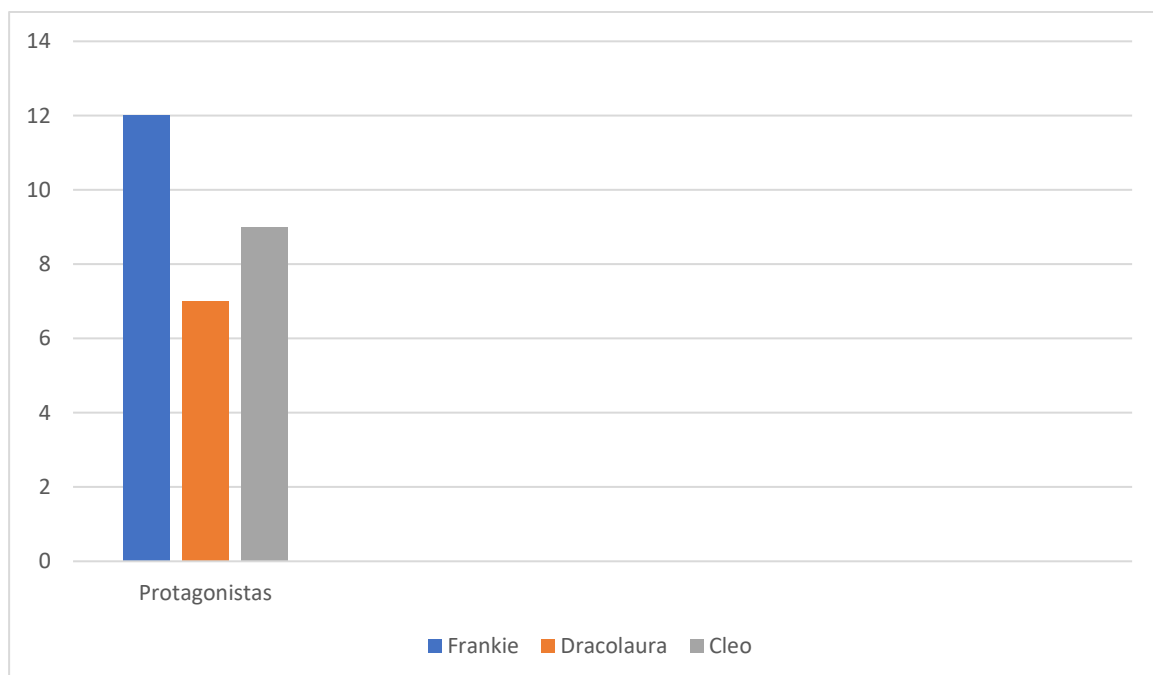


Gráfico 1: Personajes principales. Fuente: Elaboración propia.

Por lo que podemos interpretar que, de los capítulos visualizados, que han sido de la primera temporada (Tiene un total de 27), podemos ver que Frankie, es la mayor protagonista, sale en un total de 12 capítulos como principal protagonista. Por otro lado,

Cleo en un total de 9, y por último Draculaura en 7 capítulos como personaje principal.

Tras una tabla elaborada y presentada anteriormente, se ha realizado un recuento de las veces que cada personaje sale como personaje principal.

Entre los personajes principales también encontramos otras figuras, con una presencia menor, pero también importante:

PROTAGONITAS SECUNDARIOS
1º Clawdeen Wolf
2º Lagoona Blue
3º Ghoulia Yelps

Tabla 3: Clasificación de los protagonistas secundarios. Fuente: Elaboración propia

Por otra parte, la presencia de personajes masculinos, que figuran ocasionalmente en esta serie infantil. La relación que muestran con el resto de personajes es bastante baja, pero su papel es importante:

PERSONAJES MASCULINOS
1º Deuce Gorgo
2º Gil Webber
3º Heath Burns

Tabla 4: Clasificación de los personajes masculinos. Fuente: Elaboración propia

Por último, teniendo en cuenta las interacciones de los personajes anteriores, se observa la gran desigualdad que hay en cuanto a los personajes masculinos y los femeninos:

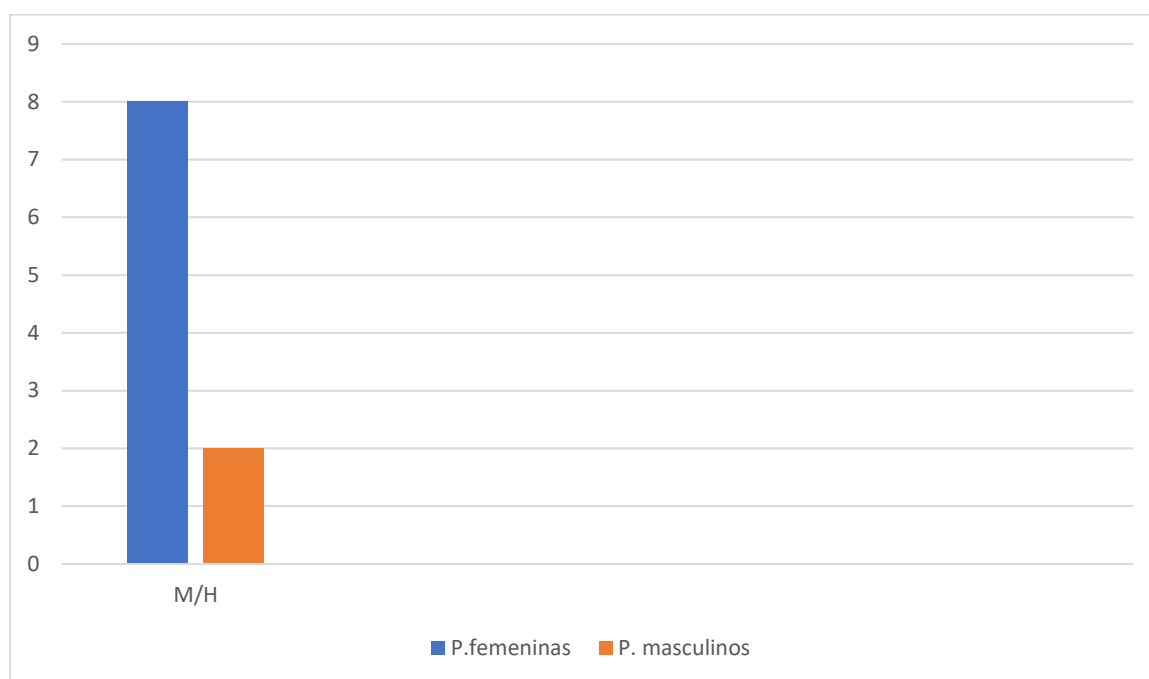


Gráfico 2: Presencia de personajes femeninos y masculinos. Fuente: Elaboración propia.

Se establece aquí, que de cada 8 personajes femeninos que salen en la serie, tan solo 2 personajes masculinos figuran en los mismos capítulos. Para ello, mediante el uso de la tabla de recuento de los personajes, se han establecido estos datos de manera equitativa a lo que figura en dicha serie infantil.

Así que finalmente se obtiene que los personajes masculinos apenas figuran en la serie. Ya lo analizaremos más adelante.

6.2 Análisis cualitativo de “Monster High”.

Se puede observar como los personajes femeninos de esta serie infantil en cuanto a aspecto físico, presentan ojos muy grandes, dientes radiantes y labios carnosos. Melenas muy abundantes, largas y teñidas, la mayoría de ellas con mechas, y son bastante

coquetas. Por lo general, son chicas muy delgadas, que se preocupan mucho por la imagen.

Visten siempre a la moda actual de sociedades del bienestar en países desarrollados. Esto quiere decir, que se rigen por una “moda”, cada sociedad, cada cultura, tiene establecidos unos cánones de belleza, que va progresando con el tiempo, y por ello, la sociedad siempre se rige por lo que se establece, así que siempre se querrá tener la última tendencia que establece la sociedad en la que vives.

Llevan tacones, faldas, tops, corsés. Una vestimenta inapropiada teniendo en cuenta que son personajes que tienen alrededor de 15 años de edad, van al instituto. Se les considera chicas “Fashions”, a la vez que muy dramáticas respecto a la vida. Otro dato a destacar, es que siempre van muy maquilladas.

Por otro lado, los personajes masculinos, son los típicos chicos musculosos y atractivos, a la vez que populares en el entorno de amigos. A modo de conclusión son considerados los “malotes”, pero a pesar de ello muestran unos sentimientos blandos.

Tras la visualización de los capítulos de la primera temporada y en base los valores y variables presentados anteriormente, he establecido un cuadro comparativo de los personajes femeninos que más figuran en la serie algunos de los capítulos, principalmente de la primera temporada.

El análisis es sobre: el aspecto físico, su personalidad y su comportamiento o relación con el mundo exterior.

PERSONAJES PRINCIPALES	
Frankie	Es la más popular del instituto. Es buena y generosa con el resto de sus compañeras. Tiene una gran preocupación por la imagen y una dependencia muy alta del teléfono móvil. Va muy maquillada, viste con falda y tacones, siempre muy conjuntada. Tiene el pelo muy largo, con mechas.

Draculaura	Es adicta al teléfono móvil. Es muy superficial. Coincide con el estereotipo de chica guapa, buena, muy preocupada por su imagen. Su vestimenta se compone de minifalda, top y tacones. Tiene el pelo largo con mechas y recogido. Va siempre muy maquillada al igual que el resto.
Cleo	Es la más influyente respecto a las demás. Es excéntrica, presumida y competitiva. Su familia tiene una gran riqueza (Tutankamón), presume de ello, por lo que se cree superior al resto. Tiene pareja Viste con mini vestidos y mallas, siempre lleva tacones. También tiene el pelo largo y con mechas. Al igual que las demás, va muy maquillada.
Clawdeen	Es una mujer lobo de gran carácter, también es egoísta y superficial. Le apasiona la moda Se le podría considerar como la “chica mala”. Le gusta actuar y cantar. No tiene pareja. Viste con minifalda, camiseta de leopardo y tacones. Siempre va conjuntada. Es la única mulata en el grupo de amigas. También tiene el pelo largo.
Lagoona	Está enamorada de un amor imposible de agua salada. Al contrario que sus compañeras, es dulce y amorosa. Su papel en la serie es de los más maduros, siempre intenta ayudar y escuchar. También le gusta la moda. Viste con short negros y camiseta rosa. Lleva plataformas y maquillaje a juego con la vestimenta. Tiene una melena larga y rizada.
Ghoulia	Es la más inteligente y estudiosa. Es generosa, pero apenas tienen carácter, no habla, por lo que se deja llevar e influenciar por sus amigas. Se podría asociar con aquella figura que tienen más belleza interna que externa. No se preocupa mucho por su

	imagen. No sabe enfrentarse a los problemas a pesar de ser una excelencia académica. Tiene pareja. Viste con pantalón y camiseta de manga larga, y unas botas de tacón hasta las rodillas. Siempre va maquillada, aunque menos que el resto y peinada con una cinta.
--	--

Tabla 5: Análisis de los personajes principales. Fuente: Elaboración propia

Estos personajes femeninos se preocupan mucho por su aspecto físico. Siempre tienen que lucir perfectas, por lo que tienen una gran obsesión con su imagen. Esto es lo que les hace tener una alta autoestima. Van muy conjuntadas. Se dedican principalmente a chismorrear, bailar y preocuparse por uno mismo. Desean que todo les salga bien, por lo que hacen cualquier cosa respecto a ello.

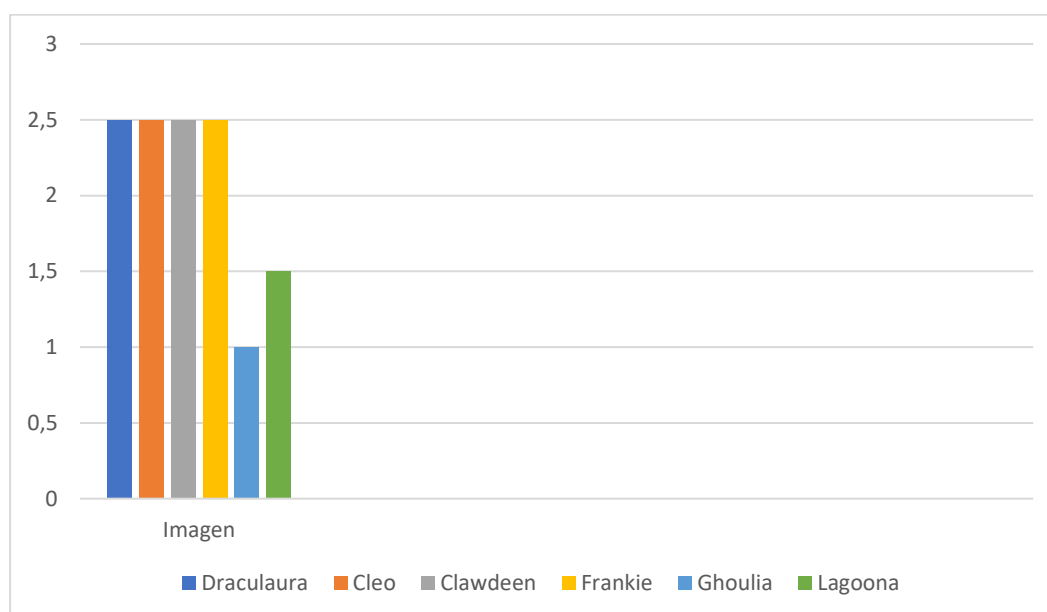


Gráfico 3: Preocupación por la imagen. Fuente: Elaboración personal.

Mediante la tabla elaborada de variables para el análisis cualitativo. Se ha analizado a los seis personajes que salen con mayor frecuencia y tienen mayor interacción ya que pertenecen al grupo de amigas. En lo que se refiere al apartado del “físico”, se analiza el

nivel de preocupación que cada personaje tiene por su imagen, estableciendo qué (M) es mucho, (P) poco y (N) nada.

Se obtiene que Frankie, Draculaura, Cleo, Clawdeen y Frankie se preocupa mucho or su imagen, Ghoulia nada y Lagoona poco.

Estableciendo una regla de 3, en la que se divide un tota de 10 puntos en base a los datos que se obtienen en las variables de análisis cualitativo.

Analizando esta tabla, obtenemos uno de los datos más importantes. La gran importancia que se e da a la imagen, como te ven los demás. La mujer relegada al papel de belleza y preocupación por la misma.

Por otra parte, respecto a la variable del maquillaje, todos los personajes van muy maquilladas, lo cual hace ver que es algo normal entre el colectivo, a excepción de Ghoulia que apenas muestra esos rasgos, al igual que o se preocupa por su aspecto físico, apenas se maquilla.

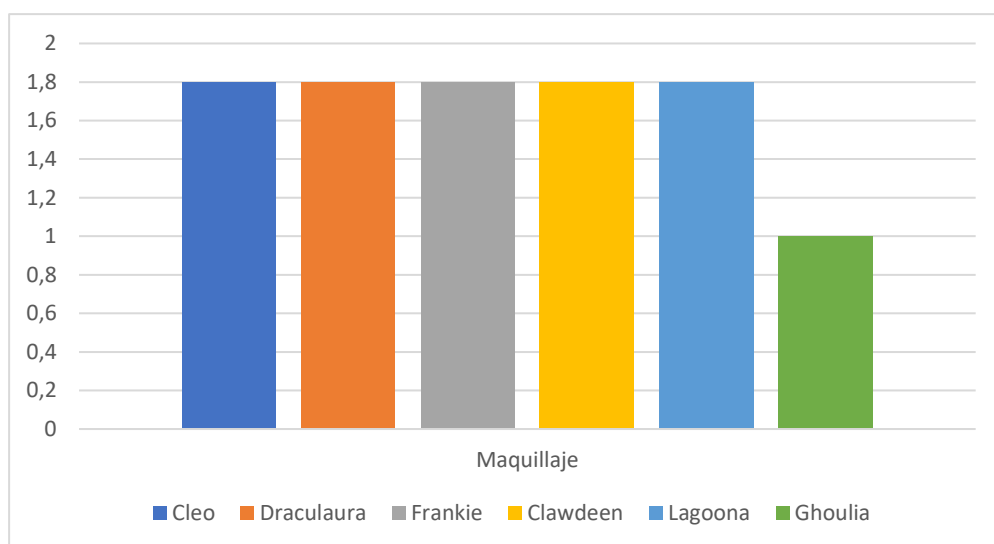


Gráfico 4: Maquillaje Fuente: Elaboración propia

Al igual que en gráfico anterior, mediante los datos obtenidos en la tabla de variables, e relación al físico, el valor del “maquillaje”, con la equivalencia de (M) si se maquillan mucho, (P) poco y (N) nada.

Se establece de una nueva regla de 3, repartiendo los valores obtenidos en cuanto a una cantidad de 10. Así que, como se puede observar, la única que se maquilla poco (P), es Ghoulia. El resto le da muchísima importancia a este valor.

Otra variable, la cual es de las más importantes, es la atracción hacia la moda. Son temas muy importantes en sus vidas, siempre tienen que ir a la última.

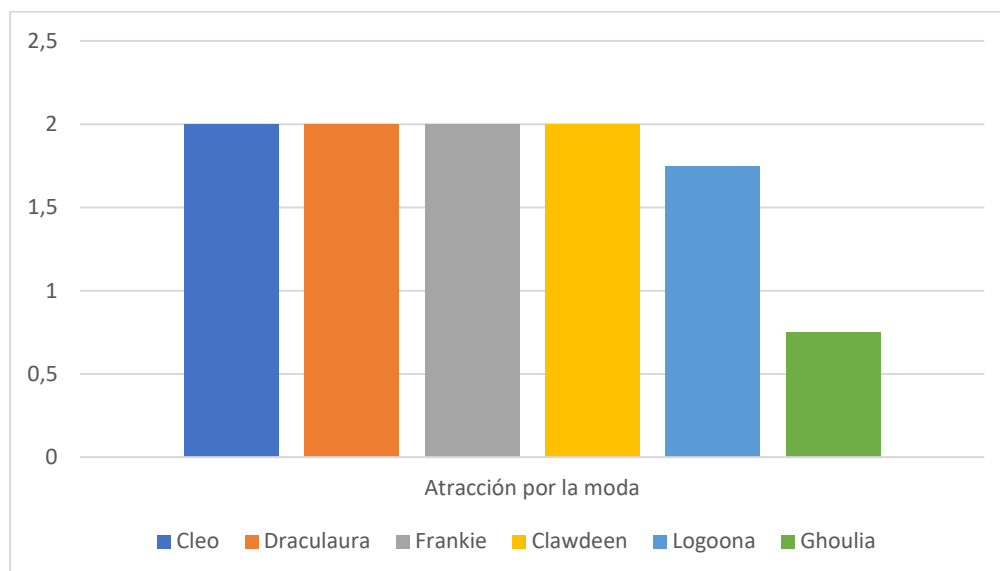


Gráfico 5: Atracción por la moda. Fuente: Elaboración propia.

En base a la tabla elaborada, se tienen en cuenta los valores obtenidos en cuanto a la “relación con el exterior, que nivel de atracción tiene los personajes por la moda, (3) Mucho, (2) Normal y (1) Poco.

Estableciendo que Lagoona (2) tendría una atracción denominada normal y Ghoulia (1) muy poco. El resto tiene una atracción fuerte por la moda.

Así que, de nuevo, en base a una potencia de 10, se establece una regla de 3 teniendo en cuenta los valores obtenidos en la tabla.

Respecto a la variable del deporte, ocasionalmente se pueden observar dichas acciones. Hay alguna que otra excepción, por ejemplo, Frankie sale haciendo las pruebas de asustadora, y Lagoona es ocasiones se le puede observar nadando en la piscina.

Cabe destacar, como en uno de los capítulos, huyen de la clase de educación física, porque tienen que lucir guapas para posteriormente hacerse las fotos de la orla.

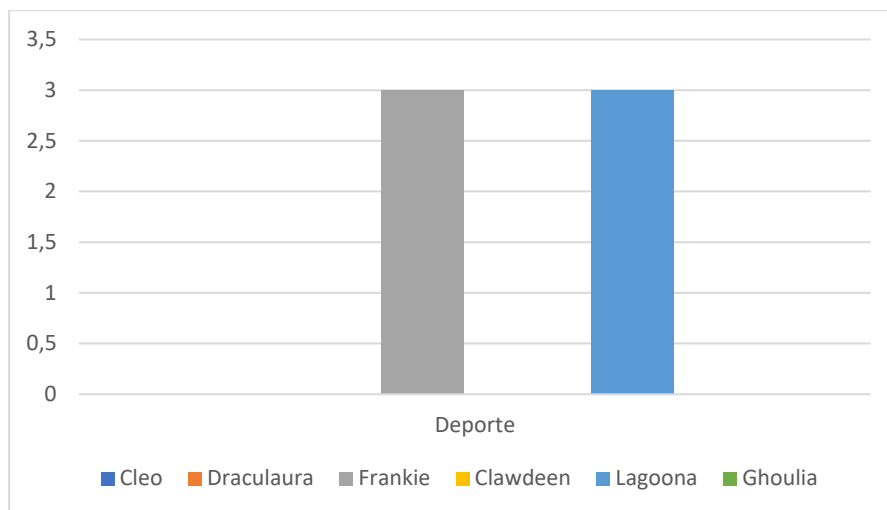


Gráfico 6: Realización de deporte. Fuente: Elaboración propia.

Esta gráfica también se relaciona con la tabla de variables de los análisis cualitativos por personajes. Dentro del apartado de aspectos psíquicos se encuentra la variable de “realiza deporte”, con los valores (1) Si, (2) A veces, (3) Nunca.

En la serie, este dato se observapoco, pero en algunos de los capítulos, podemos concluir un par de veces que tanto Frankie, como Lagoona, en tres de ellos salen realizando deporte: animación y natación.

Así que los resultados han sido fáciles de concluir. Puesto que ambas salen en el mismo número de episodios realizando algún deporte. En una regla de tres, teniendo el cuenta que el máximo de capítulos son 3 y el resto de compañeras 0.

Por último, el uso del móvil, es otro de los datos que llama la atención tras la visualización de la serie. Teniendo en cuenta la edad que tienen, y la gran dependencia de la que parten.

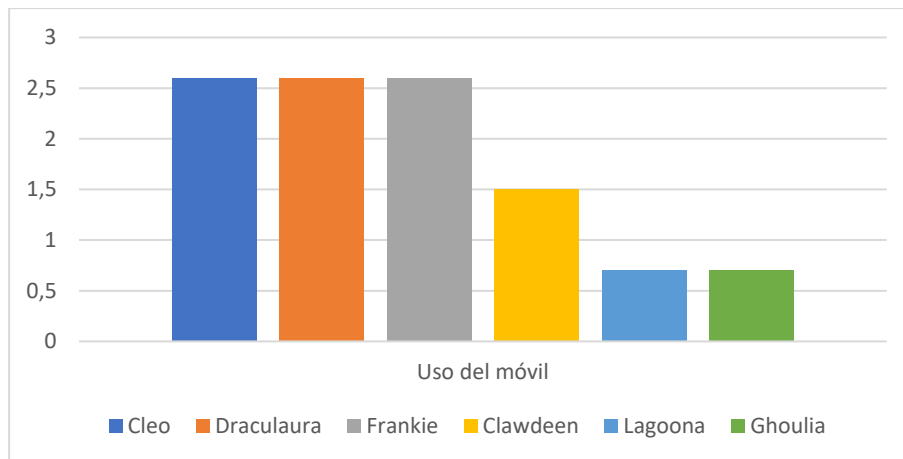


Gráfico 7: El uso del teléfono móvil. Fuente: Elaboración propia

En base a esta variable, se pueden obtener los resultados de manera muy precisa, ya que las tres protagonistas principales tienen mucha dependencia de él.

Por ello he establecido los valores (3) Mucho, (2) Normal, (1) Poco.

Clawdeen sale en alguna que otra ocasión, y por otro lado Lagoona y Ghoulia apenas lo utilizan.

De nuevo, con una regla de tres he obtenido los datos, ya que las protagonistas estableciendo como 3, el número total de capítulos, y se observan un par de excepciones respecto a su uso. Se pueden obtener los resultados de esta gráfica

6.3 Lectura/Análisis crítico.

Ya obtenidos los datos en los análisis anteriores, se puede establecer con mayor facilidad una crítica constructiva a esta serie de dibujos animados, partiendo de la base de uno de los datos más importantes presentes en la serie, la preocupación por la imagen. Basándonos, en el público al que va dirigido y que las protagonistas de esta serie tienen alrededor de 15 años, van al instituto.

Uno de los resultados en la sociedad, es la imitación de la misma, dando lugar de manera no intencionada a los estereotipos tan marcados que tiene la mujer hoy. En la serie

podemos observar cómo los alumnos en clase no realizan las acciones que deberían, como atender, estudiar. Se dedican a dormir, reír, limarse las uñas. Se puede establecer también, que la amiga “fea”, siempre será la más inteligente y, por lo tanto, la menos popular.

Le dan muchísima importancia al triunfo. Lo más importante para ellas es ser reconocidas por el resto, es lo que les proporciona la felicidad. Apenas se les ve realizando actividades deportivas, aunque en excepciones las podemos ver bailando en el grupo de “asustadoras”, o nadando en la piscina, pero por lo principal, el papel de la mujer, queda relegado a otro plano, que, repitiendo los datos anteriores, es la preocupación por su apariencia.

También es importante el gusto por el espectáculo. La mayoría de ellas son muy dramáticas respecto a las situaciones que se les presentan en el día a día.

Realmente la información que la serie imparte al público infantil influye de gran modo en la sociedad. Por ejemplo, roles y estereotipos también muy marcados entre mujeres. En uno de los capítulos podemos ver de manera impactante como “Cleo”, humilla a sus amigas y establece diálogos en los que menciona expresiones como: “obviamente soy superior a ti”.

Otro de los datos a destacar, es la discapacidad o incapacidad respecto a ciertas acciones; en el primer capítulo, Frankie pierde una de sus piernas ya que es un zombi, por lo que se le encasilla como “defectuosa”, no encaja en la sociedad ya que tiene carencias que el resto no tiene. En esta misma escena, la actitud de “Frankie” establece que ante situaciones como estas hay que sentirse avergonzada y diferente al resto.

Por otro lado, la figura masculina, está relacionada con fuerza. Tienen un deseo sexual incontrolable hacia el colectivo femenino. Al contrario que las chicas, realizan actividades deportivas. Uno de sus papeles, es el alago hacia la mujer. Por ejemplo, en uno de los capítulos podemos observar como “Heath Burns”, que tiene una melena de fuego, cada vez que ve a una mujer que le atrae, se le enciende, se prende en llamas.

7. DISCUSIÓN DE LOS RESULTADOS

Tras los análisis y la lectura crítica de los capítulos visualizados y obtener los datos de mayor importancia, daré paso a una puesta de los mimos para poder establecer os resultado de la investigación.

Uno de los datos más importante a destacar es la importancia que se le atribuye al aspecto físico. Todos los personajes femeninos constan de una figura delgada, son guapas, atractivas y jóvenes, ya que están en la etapa de educación secundaria. La gran preocupación por la imagen que tienen las figuras femeninas son inapropiadas para la edad de la que parten, la considero excesiva y preocupante. Cualquiera de los personajes se preocupa por lucir siempre perfecta y obviamente a la última.

Tras los datos obtenidos las que más preocupación tienen por su imagen son Cleo, Draculaura, a la par que Clawdeen y Frankie. Sin embargo, Ghoulia y Lagoona, le dan menor importancia, se preocupan más por su entorno, ayudar a sus amigas y los estudios. Esta gran preocupación, que se puede observar en la mayoría de capítulos de la primera temporada, muestra un deseo excesivo por querer lucir siempre bien y por supuesto dar buena imagen ante los demás (ver Gráfico 3 del análisis).

Otro dato importante a destacar es la variable del maquillaje (ver Gráfico 4 del análisis). Por desgracia, en la sociedad actúa cada día el desarrollo de la mujer se da de manera más temprana. Esto conlleva a que las niñas de menor edad, quieran también imitar las acciones de sus referentes. Por lo tanto, si los personajes de la serie se preocupan por el maquillaje y siempre lucen de manera radiante, la sociedad infantil querrá normalizar dicha acción y por ello, el maquillaje será uno de los factores presentes en el público infantil.

Si niñas de 15 años, en este caso, las pequeñas monstruitos de la serie se maquillan para ir al instituto, del mismo modo se reflejará este estereotipo en la sociedad. Para gustar y agradar al resto no sirve con lucir de manera natural, hay que maquillarse para estar guapa.

Un dato muy importante, sería la superación del papel tradicional respecto a la mujer en cuanto a las tareas del hogar, pero si es cierto, que no podemos observar en la serie que alguna de las Monster realice colaborando en tareas. Pero si se puede observar, la poca importancia y el poco interés respecto a las clases.

En relación a esta variable, tenemos la variable de la frecuencia con la que suelen practicar deporte, pero también es cierto, al igual que en lo anterior, que apenas se puede observar esta acción.

Aun así, en algún caso se visualiza a Frankie o Lagoona haciendo algún tipo de deporte. Incluso e uno de los capítulos, se pueden ver horrorizadas porque el profesor de educación física las mandará correr y posteriormente no podrán lucir guapas, ni radiantes en la fotografía de la orla. Por ello huyen, incluso se esconden, para no realizar deporte. Por lo que se vuelve de este modo a la variable de la moda, la gran preocupación por lucir bellas, la moda y el maquillaje. Es fascinante como su principal preocupación en la vida es la moda. Cleo, Draculaura, Frankie y Clawdeen son las que presentan mayor obsesión por este fenómeno. (ver Gráfico 6 del análisis).

Si es cierto que todas ellas tienen una gran devoción por la moda, aunque dentro de ese grupo sin duda alguna, Cleo, Draculaura y Clawdeen son las que más destacan, aunque Frankie siempre las sigue. Algunas de ellas son capaces de no dormir por ver capítulos sobre moda, como se observa en uno de los capítulos con Clawdeen. Esta obsesión es tan alta, que hacen cualquier cosa por lucir a la última. (ver Gráfico 5 del análisis)

No menos importante en la sociedad actual, el uso del teléfono móvil. En la serie se utiliza principalmente, para comunicarse con los demás, y también para cotillear. Las que presenta mayor adicción son, Frankie, Draculaura y Cleo, seguidas de Clawdeen, y por último sin apenas darle uso, Ghoulia y Lagoona. Es importante destacar, la gran dependencia del teléfono, cada día más presente en la vida de los más pequeños. (ver Gráfico 7 del análisis).

Por último, tras el análisis de la variable de la orientación sexual, concluimos, que ninguna de ellas tiene relaciones homosexuales algo muy común en nuestro día a día. Algunas de ellas tienen pareja, como Draculaura, Cleo y Ghoulia, y Lagoona está completamente enamorada de otro personaje masculino. De nuevo, unido a la importancia de la imagen, siempre intentan gustar y agradar al resto, por ello su imagen es muy importante para establecer relaciones con el sexo opuesto, incluso para el trato entre ellas mismas.

Poniéndole fin a los resultados obtenidos, en base a la lectura crítica establecida, se recoge información en base a las relaciones que se atribuyen en el grupo de amigas. Se observa como existe el papel de aquello que es superior, y la que va a competir por todo en el

grupo. Para poder encajar tienes que ser como el resto no puedes tener alguna carecía o capacidad, de ser así se burlaran de ese “problema”. Por lo tanto, si quieres formar parte de un grupo de amigas debes aportar algo, ya sea positivo o negativo.

Por otro lado, se establecen unos papeles o roles muy marcados, lo que en la sociedad va a ser imitado: La amiga inteligente y fea, la popular y ligona, la mala con buena suerte, la chismosa que consigue lo que quiere... Todos estos roles dan pie a que en todos los grupos de jóvenes, se establezca del mismo modo, o incluso se intenten imitar.

8. CONCLUSIONES.

8.1 Desigualdad de género y estereotipos presentes en la serie infantil” Monster High”.

Los personajes femeninos representan la mayoría de papeles, ya que el 90% de las interacciones que se dan en la serie son de las mujeres. Por ello, se puede observar que también representan un papel de liderazgo. Pero de igual modo, quedan relegadas a la imagen, a la moda, excluidas de tareas del hogar o de tareas en las que sean totalmente las protagonistas.

Cabe destacar un papel que no está muy bien visto en la sociedad, y son las niñas mimadas a raíz del status económico de los padres. No es necesario tener buenos estudios, ni ganarse aquello que uno quiera, ya que se da una grandísima facilidad para tenerlo todo gracias a la figura de los padres. Y es que, esto hace que los niños se desmotiven por estudiar, o realizar actividades de provecho al observar que, partiendo de esta misma situación, uno, puede obtener lo que desee.

En ocasiones, hay escenas que quedan bajo el papel masculino, a pesar de su poca presencia en la serie, pero las féminas van detrás de la figura del chico, uno de sus papeles principales, es la búsqueda del amor. Los estereotipos y valores que se dan en Monster High están muy marcados. Es el papel de mujer enfermiza por la moda, superficial, que lo que más le importa en su imagen.

Es importante destacar el papel de la mujer como deseo sexual u objeto. Ya que se puede observar como las mujeres de la serie se desviven por tener novio, por conseguir el amor masculino. Lo cual, da a entender que a pesar de ello la mujer sigue relegada al papel

tradicional a que ha estado siempre sometida la mujer. Actúan de manera pasiva respecto a las relaciones masculinas. Por lo que, la gran influencia, la imitación de la sociedad en estos aspectos tan negativos, inculca a gran escala estas actitudes y conductas, aunque sea de manera indirecta.

Es de suma importancia la primicia de la imagen, estar radiante para encajar y gustar al colectivo. Son mujeres estereotipadas, que siempre tienen que ir maquilladas, bien vestidas, a la moda. Todo esto obtiene como consecuencia, que a pesar de ser un público infantil absorben aún más cualquier conducta, aunque no sea la correcta.

Por otro lado, tras los resultados, podemos concluir que entre mujeres existe la competitividad, encontramos entre mujeres siempre una rival. Aquella que adopta a figura de mala, es la que triunfa.

Podemos concluir que siempre se da el enfrentamiento entre la que se denomina “la mala”, versus “la inocente, la cual finalmente es la que terminará siguiendo sus órdenes. Es curioso también, como todos los profesores del instituto son personajes masculinos y, sin embargo, las alumnas en case se dedican a limarse las uñas, dormir o no atender. El sector audiovisual es uno de los mayores influentes desde edades tempranas para que se establezcan estos roles de género y estereotipos.

8.2 El papel que desempeña la figura femenina.

Todas las figuras en Monster High como hemos podido concluir son figuras que encajan con la belleza, son esbeltas, con buenos cuerpos. Tienen ojos grandes, labios carnosos y melenas contundentes. Son personajes muy superficiales, porque tienen devoción por su imagen. A su vez son consumista por su gran devoción a las compras y a la moda y obviamente, tras los resultados, llegamos a la conclusión de que están altamente sexualizadas.

Considero que sus vestimentas no son nada apropiadas acorde con la edad que tienen, mini faldas, tacones, corsés. Es por ello, qué las jóvenes de hoy en día quieren tener más edad de la que tienen, es decir, tras la imitación de esos personajes, el deseo por ir a la moda se sale de lo que se establecería como acorde con su edad.

A edades tempranas no considero positivo la gran preocupación por lucir bien, sino por otro tipo de actividades que no se observan en esta serie. No luchan por labrarse un futuro, no motivan a que el público infantil tenga otras aspiraciones.

Como he comentado en el punto anterior, siguen sumergidas en el papel tradicional al que siempre ha estado sumergida la mujer. Por lo tanto, el papel que establecen las chicas en la serie nos hace llegar a la conclusión de que su papel está totalmente envuelto en estereotipos. Así que, el público infantil muestra un gran deseo por lucir bien, ser popular, es decir, lucir como los personajes de la serie.

8.3 Puesto en la sociedad al que se relega la mujer.

Uno de los factores que influye e gran modo en el papel de la mujer, son los medios. A través de lo que la mujer visualiza, imita y se sumerge por completo en los estereotipos que las define como atrayentes, habladoras, manipuladoras, inseguras y multitud de estereotipos más, que a lo largo de la historia se han ido atribuyendo las mujeres.

Todo esto da lugar a que las mujeres tengan una visión imprecisa de la realidad, ya que lo que pretenden es imitar aquello que nos transmiten los medios, como reflejo de la persona para poder lograr lo mejor, lo necesario y útil en la vida de una mujer.

Por lo tanto, se consigue que la mujer finalmente, tenga unas creencias respecto a la sociedad (las rubias son tontas), por ello los comportamientos, actitudes y acciones están tan relacionados con los estereotipos y roles de género.

Según (López, Díaz-Aguado, Falcón y Pérez, 2005) se le asigna al público femenino en la sociedad el papel de mujeres impacientes, con gran falta de autocontrol. Y realmente, uno de los datos obtenidos en este análisis es la verificación de éste mismo, ya que la mayoría de personajes encajan con la poca paciencia a la hora de enfrentarse a los problemas y no saber cómo actuar ante ellos. También es cierto, que a lo largo de la historia los roles han ido progresando.

Concluyendo con el estudio, uno de los datos más destacados, es la rivalidad que se da entre amigas. Para encajar con el rol que establece esta serie, es común que entre ellas ten enemistad por ser superior a la otra, y por desgracia es algo que a día de hoy se da entre los grupos de los más jóvenes.

En cuanto al papel social en el amor, la interacción que se presenta entre mujer-hombre, es en la que el papel femenino queda sumisa y relegada al hombre, a pesar de que se presenten como protagonistas.

Por tanto, confirmo que los roles y estereotipos que inculcan las series infantiles a su público, son la mayoría de ellos negativos. Teniendo presente el análisis de “Monster High”, la imagen y el rol de la mujer quedará sometido aún a los que vienen siendo tradicionales.

9. BIBLIOGRAFÍA.

Álvarez San Ramón, M. (2012). *La percepción e identificación de niñas y niños con los personajes de las series televisadas de animación*. (Tesis de Máster). Universidad de Oviedo, Oviedo. Recuperado de http://digibuo.uniovi.es/dspace/bitstream/10651/13062/4/TFM_%C3%81lvarez%20Sanrom%C3%A1n.pdf

Antón Fernández, E. (2001). *La socialización de género a través de la programación infantil de televisión*. Valladolid: Trabajo de investigación en materia de Igualdad de Oportunidades entre Mujeres y Hombres, Subvencionado por la Consejería de Sanidad y Bienestar Social de la Junta de Castilla y León, a propuesta de la Dirección General de la Mujer e Igualdad de Oportunidades. Recuperado de <http://www5.uva.es/catedraestudiosgenero/IMG/pdf/televisionpatriarcal-2.pdf>

Brisset Demetrio, E. (2011) *Análisis fílmico y audiovisual*. Universidad Abierta de Cataluña, Barcelona. Recuperado de <http://avalos.ujaen.es/record=b2049472>

Casas Moliner, Q (2011). *Análisis y crítica audiovisual*. Editorial UOC, Barcelona. Recuperado de <http://avalos.ujaen.es/record=b2054963>

Fedriani Fernández, I. (2017). *Análisis de estereotipos de género en los dibujos animados*. (Trabaja de Fin de Grado Inédito). Universidad de Sevilla, Sevilla. Recuperado de <https://idus.us.es/xmlui/bitstream/handle/11441/64506/TRABAJO%20FIN%20DE%20GRADO.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Francisco A. Zurián y Miguel Borrego Errazu (2013) *Sexualidad, Género y Cultura en los estudios de comunicación audiovisual en España: el caso de GECA*, Seminario Interuniversitario Permanente de Investigación. Recuperado de <https://revistas.ucm.es/index.php/HICS/article/view/44338>

Herrero, B. (2014) *La construcción de las identidades femeninas en el Woman's Film de Isabel Coixet : género, autoría y géneros cinematográficos*. Madrid. Recuperado de <http://eprints.ucm.es/24730/1/T35200.pdf>

López Díez, P (2005). Representación, Estereotipos y Roles de género en la programación infantil. *Infancia, televisión y género. Guía para la elaboración de contenidos no sexistas infantiles de televisión*. TVE. Recuperado de <https://www.pilarlopezdiez.eu/pdf/RepreEstereoRoles.pdf>

Núñez Domínguez, T. y Loscertales Abril, F (2008). *El cine de animación visto e casa: dibujos animados y TV*. Comunicar: Revista científica de comunicación y educación, 16 (31), 757-763. Recuperado de <https://idus.us.es/xmlui/handle/11441/23735>

Pérez Domínguez,, A (21 de Mayo de 2007). *Análisis de estereotipo en “Monster High”*. Recuperado de <https://medioreando.wordpress.com/2012/05/21/analisis-de-esteotipos-en-monster-high/>

Reig, R. y Mancinas-Chávez, R. (1989). Dibujos animados: estereotipos de género. Chasqui: revista latinoamericana de comunicación, 111, 79-83. Recuperado de <https://idus.us.es/xmlui/handle/11441/28226>

Sánchez-Labela Martín, I. (2012). *Construcción del personaje femenino en la narración infantil : estudio cualitativo y cuantitativo de las series animadas emitidas en la televisión de España versus televisión de México, una imagen transatlántica*. Revista Internacional de Comunicación Audiovisual, Publicidad y Literatura, 1 (9), 572-584. Recuperado de <https://idus.us.es/xmlui/handle/11441/31949>

Serrano López, S. (2015). *El rol de la dona en els dibuixos animats. Anàlisis de tres series de ficción: Mia and me, Mosnter High i Misha, la gata violeta* (Traball de fi de grau). Universitat –autònoma de Barcelona, Barcelona. Recuperado de https://ddd.uab.cat/pub/tfg/2015/140599/TFG_FINAL_SandraSerranoLopez.pdf.

ANÁLISIS CUANTITATIVO				
Capítulos temp.1	P.principal	P.secundarios	Inte.Femenina	Inte.Masculina
1. El canto del lobo	Frankie, Clawdeen, Draculaura, Lagoona	Ghoulia, Deuce, Cleo	III	I
2. Unas animadoras de miedo	Frankie, Cleo	Lagoona, Draculaura	III	
3. Pasarela del terror	Cleo, Clawdeen	Deuce, Lagoona, Draculaura	I	I
4. El profe sustuto	Deuce		II	I
5. Feliz Cumplespantos	Frankie, Draculaura	Lagoona	II	
6. Como dos gotas de agua	Lagoona, Gil	Frankie, Clawdeen	I	I
7. La copiona	Clawdeen, Cleo	Ghoulia	I	
8. La llama de amor	Draculaura, Cleo	Frankie	II	I
9. Con los cables cruzados	Frankie	Ghoulia	I	II
10. Fotos monstruosas	Draculaura, Cleo		II	
11. Flechazo monstruoso	Frankie, Ghoulia, Draculaura, Clawdeen		II	I
12. Me ha salido un grano	Frankie	Draculaura, Lagoona, Ghoulia, Cleo	III	
13. Aulliciones	Cleo, Draculaura	Ghoulia, Lagoona	II	
14. Operación libertad	Lagoona, Frankie	Cleo	I	
15. Superspillada	Cleo, Frankie	Directora	III	
16. El concurso de ciencia loca	Lagoona, Frankie	Ghoulia, Cleo	III	
17. Martes cenizo	Lagoona, Cleo, Clawdeen, Frankie, Ghoulia		III	
18. Palomitas y alta tensión	Frankie	Cleo, Frankie	II	
19. Crónicas draculáricas	Draculaura	Frankie, Clawdeen	III	
20. Monstruo-rumor	Clawdeen, Cleo	Draculaura, Frankie	III	
21. La loba veloz	Clawdeen	Draculaura	I	III
22. Horrórscopo	Draculaura	Clawdeen, Frankie, Lagoona	III	
23. La amenaza de la efíge	Cleo	Draculaura, Clwdeen, Lagoona	III	I

24.	Huevos rotos	Lagoona	Draculaura, Clawdeen	III	
25.	Una cita de muerte	Frankie	Ghoulia		III
26.	Estremecimiento o verdad	Frankie	Cleo, Lagoona	III	III
27.	Reunión de engendros	Lagoona	Frankie, Clawdeen, Cleo	III	II

Frankie = 12 Draculaura = 7 Cleo = 9

ANÁLISIS CUALITATIVO

FRANKIE		
FÍSICO	Constitución	(D) Delgada
	Vestimenta	(FP) Falda/pantalón
	Maquillaje	(M) Mucho
	Preocupación por su imagen	(M) Mucho
	Zapatos de tacón	(+) Si
ASPECTOS PSIQUICOS	Orientación sexual	(1)Heterosexual
	Realiza deporte	(2)A veces
	Estado civil	(S) Soltera
	Nivel de estudios	(M) Medio
	Personalidad	(S) Superficial (ML) Mala (DT) Despistada (G) Generosa (B) Buena (P) Presumido
	Manera de actuar ante los problemas	(A) Activa
	Atracción por la moda	(3) Mucho
	Uso del teléfono móvil	(3) Mucho
	Competitividad respecto al otro	(1) Poco
	Comportamiento de la figura femenina	(P) Positivos

EN RELACION AL EXTERIOR		
	Discapacidad	(S) Si
	Acciones comunes.	(L) Liga (H) Habla (AA) Arregla y ayayuda (CH) Chatea (B) Baila

DRACULAURA		
FÍSICO	Constitución	(D) Delgada
	Vestimenta	(FP) Falda/pantalón
	Maquillaje	(M) Mucho
	Preocupación por su imagen	(M) Mucho
	Zapatos de tacón	(+) Si
ASPECTOS PSÍQUICOS	Orientación sexual	(1)Heterosexual
	Realiza deporte	(3) Nunca
	Estado civil	(N) Con novio
	Nivel de estudios	(B) Bajo
	Personalidad	(S) Superficial (DT) Despistada (B) Buena (P) Presumido
EN RELACION AL EXTERIOR	Manera de actuar ante los problemas	(A) Activa
	Atracción por la moda	(3) Mucho
	Uso del teléfono móvil	(3) Mucho
	Competitividad respecto al otro	(2) Normal
	Comportamiento de la figura femenina	(A) Ambos
	Discapacidad	(N) No
	Acciones comunes.	(CO) Cumple órdenes (L) Liga (D) Discute (LL)Llora

		(H) Habla (AA) Arregla y ayayuda (CH) Chatea
--	--	--

CLEO		
FÍSICO	Constitución	(D) Delgada
	Vestimenta	(V) Vestido
	Maquillaje	(M) Mucho
	Preocupación por su imagen	(M) Mucho
	Zapatos de tacón	(+) Si
ASPECTOS PSIQUICOS	Orientación sexual	(1)Heterosexual
	Realiza deporte	(3) Nunca
	Estado civil	(N) Con novio
	Nivel de estudios	(B) Bajo
	Personalidad	(S) Superficial (ML) Mala (C) Celosa (EG) Egoísta (P) Presumido (M) Mandona
EN RELACION AL EXTERIOR	Manera de actuar ante los problemas	(A) Activa
	Atracción por la moda	(3) Mucho
	Uso del teléfono móvil	(3) Mucho
	Competitividad respecto al otro	(3) Mucho
	Comportamiento de la figura femenina	(N) Negativos
	Discapacidad	(S) Si
	Acciones comunes.	(L) Liga (D) Discute (V) Se venga (AA) Arregla y ayayuda (CT) Canta (CH) Chatea

		(B) Baila
--	--	-----------

CLAWDEEN		
FÍSICO	Constitución	(D) Delgada
	Vestimenta	(FP) Falda/pantalón
	Maquillaje	(M) Mucho
	Preocupación por su imagen	(M) Mucho
	Zapatos de tacón	(+) Si
ASPECTOS PSIQUICOS	Orientación sexual	(1)Heterosexual
	Realiza deporte	(3) Nunca
	Estado civil	(S) Soltera
	Nivel de estudios	(B) Bajo
	Personalidad	(S) Superficial (G) Generosa (P) Presumido
EN RELACION AL EXTERIOR	Manera de actuar ante los problemas	(P) Pasiva
	Atracción por la moda	(3) Mucho
	Uso del teléfono móvil	(3) Mucho
	Competitividad respecto al otro	(2) Normal
	Comportamiento de la figura femenina	(A) Ambos
	Discapacidad	(N) No
	Acciones comunes.	(CO) Cumple órdenes (D) Discute (V) Se venga (H) Habla (AA) Arregla y ayayuda (CT) Canta (CH) Chatea

GHOULIA		
FÍSICO	Constitución	(D) Delgada
	Vestimenta	(P) Pantalón
	Maquillaje	(P) Poco
	Preocupación por su imagen	(N) Nada
	Zapatos de tacón	(+) Si
ASPECTOS PSIQUICOS	Orientación sexual	(1) Heterosexual
	Realiza deporte	(3) Nunca
	Estado civil	(N) Con novio
	Nivel de estudios	(A) Alto
	Personalidad	(DT) Despistada (BE) Buena estudiante (G) Generosa (B) Buena (D) Débil (I) Inteligente
EN RELACION AL EXTERIOR	Manera de actuar ante los problemas	(P) Pasiva
	Atracción por la moda	(1) Poco
	Uso del teléfono móvil	(1) Poco
	Competitividad respecto al otro	(1) Poco
	Comportamiento de la figura femenina	(P) Positivos
	Discapacidad	(S) Si
	Acciones comunes.	(CO) Cumple órdenes (L) Liga (LL) Lloro (L) Lee (AA) Arregla y ayuda

LAGOONA		
	Constitución	(D) Delgada
	Vestimenta	(S) Short
	Maquillaje	(M) Mucho
	Preocupación por su imagen	(P) Poco
	Zapatos de tacón	(-) No

FÍSICO		
ASPECTOS PSIQUICOS	Orientación sexual	(1)Heterosexual
	Realiza deporte	(2)A veces
	Estado civil	(S) Soltera
	Nivel de estudios	(M) Medio
	Personalidad	(DT) Despistada (G) Generosa (B) Buena (P) Presumido
EN RELACION AL EXTERIOR	Manera de actuar ante los problemas	(A) Activa
	Atracción por la moda	(2) Normal
	Uso del teléfono móvil	(1) Nada
	Competitividad respecto al otro	(1) Poco
	Comportamiento de la figura femenina	(P) Positivos
	Discapacidad	(S) Si
	Acciones comunes.	(CO) Cumple órdenes (LL)Llora (T) Trabaja (H) Habla (AA) Arregla y ayuda