



# UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO

## FACULTAD DE CIENCIAS POLÍTICAS Y SOCIALES

Recepción de los audiovisuales pertenecientes al género de superhéroes entre los jóvenes universitarios de la UNAM: un análisis de los personajes sexodiversos.

### TESIS

que para obtener el título de

**Licenciada en Ciencias de la Comunicación**

### PRESENTAN

Huerta Miranda Ayla  
Torres Jiménez Janet Karen Senyansen



Directora de Tesis  
Dra. Nelly Lucero Lara Chávez

Ciudad Universitaria, 2019.  
Cd. Mx.



Universidad Nacional  
Autónoma de México



**UNAM – Dirección General de Bibliotecas**  
**Tesis Digitales**  
**Restricciones de uso**

**DERECHOS RESERVADOS ©**  
**PROHIBIDA SU REPRODUCCIÓN TOTAL O PARCIAL**

Todo el material contenido en esta tesis esta protegido por la Ley Federal del Derecho de Autor (LFDA) de los Estados Unidos Mexicanos (México).

El uso de imágenes, fragmentos de videos, y demás material que sea objeto de protección de los derechos de autor, será exclusivamente para fines educativos e informativos y deberá citar la fuente donde la obtuvo mencionando el autor o autores. Cualquier uso distinto como el lucro, reproducción, edición o modificación, será perseguido y sancionado por el respectivo titular de los Derechos de Autor.

# ÍNDICE

<b>Introducción .....</b>	<b>1</b>
<b>Capítulo I ¿Quién estudia esto? .....</b>	<b>14</b>
I.1 Estudios de comunicación y el modelo conductista .....	14
I.2 Estudios de Recepción .....	19
I.2.1 Usos de los Estudios de Recepción .....	20
I.2.2 Estudios de Recepción en América Latina y México .....	22
I.2.2.1 Mediaciones .....	25
I.3 Estudios culturales .....	28
<b>Capítulo II We can be heroes, or can we?.....</b>	<b>38</b>
II.1 Contexto y antecedentes de los superhéroes.....	38
II.1.1 El héroe griego.....	39
II.1.2 El héroe moderno.....	41
II.1.3 Surgimiento del superhéroe.....	45
II.1.4 Censura en los cómics.....	48
II.2 Superhéroes en la industria cinematográfica.....	49
II.2.1 Diversidad en el cine.....	53
II.2.2 Masculinidad y feminidad en los superhéroes.....	56
II.2.3 Los audiovisuales.....	61
<b>Capítulo III . Superhéroes para niños, princesas para niñas.....</b>	<b>66</b>
III.1 El sexo, el género, la sexualidad.....	67
III.2 La homosexualidad tiene historia.....	69
III.3 LGBTTTIQA.....	71
III.3.1 Identidad de género.....	74
III.3.2 Expresión de género.....	75
III.3.3 Masculinidad.....	75
III.3.4 Feminidad.....	76
III.3.4.1 Roles de género y estereotipos.....	76
III.3.4.2 Discriminación, homofobia e intolerancia.....	78
III.4 Televisión y Cine.....	80
III.4.1 Audiovisuales de superhéroes con personajes sexodiversos.....	84
<b>Capítulo IV Cómo lo ven los fans.....</b>	<b>89</b>
IV.1 Grupo Social.....	89
IV.2 Técnica de investigación .....	91
IV.3 Análisis de la recepción de los personajes pertenecientes a los audiovisuales de superhéroes.....	93
<b>Conclusiones.....</b>	<b>118</b>
<b>Fuentes de consulta.....</b>	<b>127</b>
<b>ANEXOS.....</b>	<b>133</b>



## Introducción

La tesis del presente trabajo es que la recepción hecha por los jóvenes universitarios está mediada por la configuración de la masculinidad hegemónica que opera a nivel cultural, que a su vez es reforzada, primeramente, por las normas de género convencionales que se promueven en el ámbito familiar

Este estudio recupera una variedad de producciones audiovisuales, de diversas casas productoras y estudios cinematográficos, que brindan representaciones de personajes heroicos pertenecientes al sector minoritario y mediáticamente discriminado de la diversidad sexual y cómo las audiencias —jóvenes universitarios de la Universidad Nacional Autónoma de México— de estos materiales los reciben a través de estrategias interpretativas y prácticas sociales relacionadas con el consumo de audiovisuales de superhéroes. Esta investigación se centra, específicamente, en las producciones cinematográficas realizadas por los Estudios Marvel (Thor: Ragnarok y Deadpool 2), así como por las series de DC Cómics realizadas en cooperación con Warner Brothers (Supergirl y Gotham), la serie Sense8 de Netflix y la serie animada *La leyenda de Korra*, elaborada por los Estudios de Animación Nickelodeon. Audiovisuales ubicados temporalmente entre 2012 y 2018. A lo largo del texto, la palabra representación (es) se usa para referirse a caracterizaciones gráficas, personajes ficticios que desempeñan un papel determinado, es así que al hablar de *falta de representación* nos referimos a la falta de figuras mediáticas de un grupo determinado, cuando se menciona *diversidad de representaciones* se alude a una variedad de caracterizaciones genéricas, raciales y de orientación sexual. Sobre el término “racial” o “raza”, que se empleó hace unos instantes y el cual aparecerá ocasionalmente en el texto, éste se emplea teniendo en cuenta las opiniones académicas surgida de la biogenética que señalan la inexistencia de las razas humanas, es decir biológicamente las razas entre humanos no existen, sin embargo la distinción de grupos humanos con características en común y su clasificación en razas forman parte de una realidad social y antropológica. Es

tomando en cuenta esta realidad social que se echa mano de la palabra raza y/o razas en el presente trabajo.

La lectura de los audiovisuales del género de superhéroes —al igual que otros textos de la cultura popular— es interpretada de acuerdo a codificaciones ideológicas de los productores y las decodificaciones que ofrecen las mediaciones sociales en las cuales se posicionan sus espectadores. Al hablar de cultura popular nos referimos a una variedad de expresiones, en este caso audiovisuales, que se construyen, como argumenta García Canclini, frente a lo hegemónico y, debido a la sociedad de masas en la que vivimos, pasan a ser masificadas.

Debido a que el género cinematográfico de los superhéroes es productor de grandes figuras heroicas de la cultura popular actual, es uno de los espacios donde puede apreciarse, más evidentemente, una representación desigual. Es a través de estas producciones mediáticas que el orden de género de la masculinidad hegemónica es distribuido y mantenido; son un ejemplo de cómo a través de los medios, un colectivo dominante ha perpetuado características y conductas catalogadas por ideales, dejando fuera e incluso denigrando a aquellos que lucen diferentes por complejión o color de piel, por su género o tener una orientación sexual distinta. Al respecto, Annacondia, en su estudio sobre la Construcción de la Identidad de Género en el Cómic de Superhéroes Estadounidense, señala:

Esta concepción patriarcal de cómo ha de estar organizada la sociedad en función de la asignación de sexos y géneros se ha traducido en las páginas del cómic de superhéroes en hechos muy concretos, como la creación de tramas argumentales, la asignación de estilos de vestimenta o el tipo de relaciones que se dan entre personajes. (2013:56)

Paulatinamente las productoras audiovisuales han comenzado a diversificar sus personajes protagónicos tanto en raza (Black Panther) como en género (Wonder Woman). Con el paso de los años personajes LGBT han aparecido en pantalla nacional, principalmente creados desde la perspectiva machista y heteronormada, el resultado ha sido la representación (predominante) de un hombre gay con expresiones y comportamiento femenino exagerado, que usualmente es blanco de

las burlas de otros personajes primarios. Además de ser una imagen estereotipada, se deja de lado una gran parte del espectro sexodiverso, esto debido al hecho de que las personas que están a cargo de crear contenidos no están conscientes de ese grupo y su necesidad de verse en pantalla. Estas representaciones estereotipadas y mal concebidas, sumadas a la reproducción de conductas misóginas heteronormadas presentes en los cómics y el traslado de las mismas a los medios audiovisuales, trae consigo implicaciones sociales. De acuerdo con Gregory Fouts “Las representaciones estereotipadas y restrictivas de personajes homosexuales pueden tener efectos potencialmente negativos en las audiencias, tal vez especialmente en las audiencias jóvenes que todavía están en el proceso de formar sus percepciones sociales y actitudes.” (Fouts e Inch citados citado en Liu, 2014: 58).

En el terreno de la representación mediática, han sido necesarios años de descontento y lucha social para que cada vez haya más personajes que reflejen más honestamente la realidad sexodiversa. No obstante, aún falta mucho por hacer en cuanto a la diversificación de personajes en un género predominantemente heterosexual. L. H. Teuffer menciona que se puede caer en la discriminación al no incluir, ni darle un lugar o un espacio a las temáticas LGBT. (citado en Vélez, 2010: 42) Es decir: discriminación por omisión. Esta discriminación se da a pesar del creciente auge de contenidos mediáticos del género, tanto por la industria cinematográfica así como por las productoras televisivas, incluso los servicios de streaming, disponible para adultos, adolescentes y niños. Debido a esta variedad de formatos es que el presente estudio ha recurrido a englobar a los audiovisuales en *audiovisuales del género superhéroes*. Un término que permite referirnos tanto a películas y series de acción viva como a series animadas pertenecientes a este género.

Tan sólo en el 2017 Marvel Cinematic Universe estrenó *Guardians of the Galaxy Vol. 2* *Spiderman: Homecoming* y *Thor Ragnarok*; DC Cómics en asociación con Warner Bros. (Universo extendido de DC) estrenó *Wonder Woman* y *Justice League*, siendo la primera la que generó una mayor ganancia, con ochocientos veintiún millones setecientos sesenta y tres mil cuatrocientos ocho

dólares a nivel mundial (IMDb, 2017). A esto hay que sumar el último hit de Marvel: *Black Panther*, (Pantera Negra, 2018) que acumuló una ganancia de mil trescientos cuarenta y seis millones seiscientos un mil treinta y un dólares a nivel mundial. (IMDb, 2018). Cabe mencionar que Pantera Negra es la primera película de este género en ser nominada al Óscar en la categoría de Mejor Película. Sobre la producción actual de cintas pertenecientes a este género cinematográfico, Linda Yueh (2014) en su artículo para la BBC titulado *Los Superhéroes y la taquilla global de mil millones de dólares*, argumenta que “Han habido 61 lanzamientos de películas del género superhéroes desde la primer película de los X-men estrenada en el año 2000. En promedio, hay media docena de películas nuevas cada año”.

El surgimiento y el dominio de películas de acción viva del género de superhéroes es producto de grandes cambios ocurridos en la industria Hollywoodense al finales de los 90's, cambios que responden a una necesidad económica. Thomas Schatz, en su su texto titulado *New Hollywood, New Millennium*, señala como el desarrollo más destacado del Hollywood contemporáneo la formación de los conglomerados mediáticos los Seis Grandes (Big Six) y su hegemonía en las películas y series estadounidenses (2009: 21). A finales de los años ochenta y a principios de los noventa, se dieron cambios adquisitivos, surgimientos y uniones. El resultado fueron las Seis Grandes corporaciones mediáticas de América que incluyen: Disney, Time - Warner, Viacom, NBC Universal, CBS Corporation and Newscorp; se estima que entre ellas controlan el noventa por ciento del contenido mediático producido en América. Cada una de estas empresas tiene variedad de estudios, cadenas de televisión, disqueras, estaciones radiofónicas, estudios de videojuegos, servicios de streaming e incluso parques de diversiones (*Disneyland, Six Flags*). De ahí que la estrategia usada por estos imperios mediáticos consista en mostrar al máximo sus contenidos haciendo uso de todas sus empresas filiales para hacerse de una de mayor ganancia. De todas las películas del género realizadas no fue hasta el lanzamiento de *The Avengers* (2012) que se consolidó el modelo económico para Disney pues es la primera en la cual The Walt Disney Company formaría parte de todo el proceso. En aquel momento Disney aprovechó el éxito obtenido por las

producciones anteriores de los Estudios Marvel y su posición como distribuidora para potencializar *The Avengers* como todo un producto, capaz de ser vendido en juguetes, playeras, figuras de colección y en variedad de formas y tamaños. De acuerdo a la página License Global, en un artículo llamado *Avengers: The tentpole approach* (2013), así es como surgió el modelo que brindaría grandes ganancias al género de superhéroes: los personajes de Marvel ganan billones de dólares en taquilla mientras que, a través de venta de licencias a nivel mundial y toda cantidad de mercancía, las franquicias aportan ganancias de seis billones de dólares.

De las grandes productoras de cómics y superhéroes, el Universo Cinematográfico Marvel (MCU, por sus siglas en inglés) se ha posicionado como la franquicia que ha presentado más personajes y temáticas “diversas” en sus contenidos. Se percibe como una productora abierta al cambio, adaptable al contexto en el que se encuentra aunque su objetivo principal es mantenerse al margen de las normas heteropatriarcales que le resultan redituables. Ha sabido también indagar en sus variados personajes para encontrar historias nuevas que contar, en vez de presentar al mismo sujeto en diferentes circunstancias. Así mismo ha resultado beneficiado al hacer equipo con *Netflix* y ha permitido a los fans ver una faceta más “oscura”, que atrae a una audiencia más madura. El Universo Extendido de DC (DCEU) en cambio, no ha tenido la misma apertura a diversidad en contenidos.

El éxito de *Wonder Woman* y el rotundo éxito de *Black Panther* (esta última de Marvel) muestran que la representatividad juega un papel importante para las audiencias. Amie Simon, directora de mercadotecnia en Smarthouse Creative dijo a la CNBC "La lección más grande que DC puede aprender de su éxito con La Mujer Maravilla y el éxito de Marvel con Pantera Negra, es el muy claro y obvio mensaje de que los espectadores quieren verse reflejados en las películas que pagan por ver" (Bukspan, 2018). Ante esta sutil demanda por una representación<sup>1</sup> diversa, traducida en una alta recaudación en taquilla, surgen

---

<sup>1</sup> La representación de acuerdo a James Lull se refiere a la codificación y expresión de formas simbólicas que reflejan posiciones ideológicas. (2009: 239)

películas como: el remake de Cazafantasmas (2016), Moonlight (2016), Coco (2017), Ocean's 8 (2018); y personajes alejados de convencionalismos interpretados por Wen Jiang, Diego Luna, Donnie Yen, John Boyega, por mencionar algunos.

Las exigencias por caracterizaciones mediáticas adecuadas responden a temas de índole político que incluye, entre otros tópicos, la expansión de los derechos civiles, protección de las minorías y grupos que han estado históricamente en desventaja como las mujeres, la comunidad sexodiversa, las comunidades indígenas e individuos de diferentes etnias. En el ámbito audiovisual existe un antecedente directamente ligado con la falta de representatividad mediática, este suceso ocurrió en Hollywood a finales de los años sesenta, inicios de los setenta. En esos años surgió, lo que algunos críticos denominan un movimiento cinematográfico conocido como la *Blaxploitation (explotación negra)*. Las cintas producidas a las cuales se les engloba en este periodo se caracterizaron por pertenecer al género de acción, producidas con bajo presupuesto y protagonistas afroamericanos, orientadas a esa misma población. El surgimiento de la *Blaxploitation* es resultado de dos problemas manifestados en el contexto social y la situación vivida por la industria cinematográfica Hollywoodense a finales de los 60's. Jeffrey A. Brown (2001) señala el primer problema como de índole político: a razón de los disturbios en el vecindario Watts<sup>2</sup>, la comunidad negra comenzó a demandar que Hollywood pusiera fin a sus prácticas racistas de contratación al igual que a las representaciones desiguales y degradantes de la comunidad afroamericana. Un segundo factor que ayudó al surgimiento de estas películas fue que grandes casas productoras se encontraban al filo de la quiebra debido al fracaso económico de grandes y costosos proyectos. Esta situación obligó a los estudios a cambiar su manera de realizar cintas y voltear a ver el creciente número de la audiencia afroamericana.

---

<sup>2</sup> Los disturbios de Watts, *Watts Riots*, se refieren a una serie de enfrentamientos entre ciudadanos afroamericanos y la policía. El saldo fueron docenas de muertos y daños materiales en lo que se conoce como uno de los episodios más infames en la historia de Estados Unidos. Para conocer más sobre lo ocurrido en 1965 en el vecindario Watts ver Rothman, L. (2015).

Sobre los factores que propiciaron la realización de este tipo de películas, Ed Guerrero (1994) argumenta:

fue posible hacerlas gracias a una mayor conciencia político social de la población negra—adquiriendo la forma de un impulso nacionalista expresado ampliamente al final del movimiento por los derechos civiles—mismo que se trasladó hacia una amplia audiencia negra sedienta de ver su humanidad completa representada en la pantalla del cine comercial. (Citado en Brown, 2001: 20)

Es así que se produjeron *Sweet Sweetback's Baadasssss Song* (1971), *Shaft* (1971), *Superfly* (1972) —por nombrar las más conocidas—, cintas que aunque fueron realizadas con bajo presupuesto, resultaron altamente redituables. Los estudios encontraron una nueva fórmula cinematográfica que explotar, por un tiempo. Esta forma de hacer cine no tardó en ser catalogada repetitiva y humillante. En cada una de las producciones se presentaba al personaje principal (hombre o mujer) como un justiciero que realizaba cantidad de acciones heroicas con el objetivo de establecer el orden en su vecindario. Más allá de presentar historias propias y originales de la comunidad afroamericana en Estados Unidos, las películas parecían recrear antiguas producciones blancas con personajes negros. Muchos críticos incluso compararon a los protagonistas de *Shaft* y *Sweet Sweetback* como una versión negra de James Bond, los títulos prometían más de lo que ofrecían, además la mayoría del personal creativo produciendo estas cintas era blanco. De estos factores surgió el término *Blaxploitation*, definición que del cine se extendió hasta el mundo ilustrado de los superhéroes pues las compañías crearon personajes afroamericanos con la esperanza de posicionarse como empresas con contenido culturalmente diverso; *Luke Cage* de Marvel y *Black Lightning* de DC son ejemplos de ello.

Otro sector minoritario y excluido son los individuos dentro de la comunidad *sexodiversa*, la cual se define como “todas las posibilidades que tienen las personas de asumir, expresar y vivir su sexualidad, así como de asumir expresiones, preferencias u orientaciones e identidades sexuales” (CONAPRED, 2016: 18). Este término se usa para abarcar a todos los individuos dentro de las letras LGBTTTIQA. Las siglas LGBTTTIQA abarcan la mayoría de las expresiones

de la diversidad sexual y se refieren a: lesbianas, gays, bisexuales, transexuales, transgénero, travestis, intersex, queer y asexuales. Ellos también han logrado poner de manifiesto su demanda por encontrarse en productos audiovisuales, un claro ejemplo fue el uso del *hashtag* de Twitter #GiveElsaAGirlfriend (denle una novia a Elsa) con el cual fans de todo el mundo exigían a Disney hacer de Elsa<sup>3</sup>, un personaje lésbico. “Los fans teorizaron que la trama subyacente promovía la inclusión y muchos adoptaron la canción como un himno gay<sup>4</sup> que permitía la autoaceptación” (Mettler, 2016). Si bien no se encuentra dentro del género de superhéroes, el caso de *Frozen* destaca por la atención mediática y el esfuerzo conjunto de usuarios de las redes sociales que impulsaron la demanda a nivel global. “Es hora de tener representaciones claras y abiertas de padres [personajes] LGBT en películas para niños, en vez de pistas ambiguas que sólo buscan calmar a los adultos con pensamientos liberales”, escribe Joanna Benecke (2014) en un artículo en internet para *The Guardian*.

Es importante rescatar que no sólo se busca presencia de la comunidad sexodiversa en los audiovisuales, si no que esa representación “Cuenta”; La *Gay and Lesbian Alliance Against Defamation* (GLAAD) es una organización dedicada al activismo LGBT que busca garantizar la representación veraz y objetiva de personajes de la comunidad sexodiversa (incluyendo la representación de gente de color y personas con discapacidad). Dicha organización creó una prueba llamada *The Vito Russo test*, esta consiste en tres incisos:

- La película contiene un personaje que es identificable como lesbiana, gay, bisexual, transgénero y / o queer.
- Ese personaje no debe definirse única o predominantemente por su orientación sexual o identidad de género (es decir, están formados por el mismo tipo de rasgos de carácter único comúnmente utilizados

---

<sup>3</sup> Este personaje no es considerado para el análisis ya que no pertenece a la comunidad LGBTTTIQA ni lo consideramos como una superheroína. Sin embargo es de gran ayuda para ejemplificar cómo las audiencias expresan sus opiniones y necesidades en las redes sociales.

<sup>4</sup> *Frozen* trata sobre dos hermanas: Anna y Elsa, esta última tiene el poder de crear hielo y solidificar el agua. A raíz de un incidente con su hermana menor, Elsa, miedosa e insegura, decide reprimir su habilidad y aislarse. Conforme la trama avanza, el espectador puede ver el desarrollo del personaje, quien deja a un lado sus miedos, su escondite y se acepta como es; esto se expresa a través de una canción titulada: *Let it go*.

para diferenciar entre sí a los personajes heterosexuales / no transgénero).

- El personaje LGBTQ debe estar vinculado a la trama de tal manera que su eliminación tenga un efecto significativo, lo que significa que no están allí simplemente para proporcionar comentarios coloridos, pintar la autenticidad urbana, o (quizás lo más común) establecer un punto final. El personaje debe importar.

Esta prueba se aplica anualmente a los audiovisuales de las principales productoras estadounidenses (en televisión abierta, de paga y streaming) y GLAAD se encarga de publicar los resultados en su página de internet. En su reporte *Where are we on TV 2017*, destaca que ese año fue el mejor para los personajes LGBTQ en televisión abierta en horario estelar, con un 6.4 por ciento de ellos identificándose como gays, lesbianas, bisexuales, transgénero o queer. GLAAD también encontró, por primera vez, personajes asexuales y no binarios. A diferencia del contenido televisivo, en ese mismo año en el análisis *2017 GLAAD Studio Responsibility Index* (que es el análisis realizado a las películas), la asociación destacó que el 18.4% (23) de las 125 películas incluían un personaje sexodiverso. Sin embargo, los hombres gay son los más representados (83%), de igual manera la diversidad racial en películas con representación LGBT mostró un descenso en comparación con años anteriores, (sólo el 20% comparado con el 25.5% del 2015).

Aunado a esto, existe un fenómeno llamado *Queerbait* (señuelo queer) este consiste en mostrar personajes que llamen la atención del público LGBT, atrayéndolo a ver su programación. No obstante usualmente los personajes terminan no siendo sexodiversos, nunca aclaran su orientación o son asesinados en la trama, eliminando así cualquier posibilidad de ver una representación adecuada en televisión. Con temas como *#LexaDeservedBetter*<sup>5</sup> (Lexa merecía algo mejor) o *Bury your gays* (entierra a tus gays) los fans expresan su

---

<sup>5</sup> *Lexa* es un personaje de la serie *The 100* (2014), aparece en la segunda y tercera temporada; ella mantiene una relación amorosa con la protagonista de la serie, Clark. El personaje muere debido a una bala perdida.

descontento con este tipo de prácticas.(Shakeri Sima, 2017). Las cifras de GLAAD y el uso de recursos en redes sociales por parte de la comunidad LGBT, muestran que una mayor representación de personajes sexodiversos en los medios audiovisuales es una necesidad real.

Dentro del mundo de los superhéroes la diversidad es casi nula. Una y otra vez vemos la historia del hombre blanco introvertido que, ya sea por una tragedia, por superación personal o por nacimiento —alienígena o divino—, tiene habilidades y poderes superhumanos, tal es el caso de Clark Kent como *Superman*, Peter Parker al ser *Spider-Man*, Barry Allen al transformarse en *Flash*, Bruce Wayne como Batman, por mencionar algunos ejemplos. Más allá de la repetición narrativa dentro del género, este tipo de audiovisuales presenta posturas tradicionales y rebasadas en cuanto a género se refiere “Aunque las historias y personajes de superhéroes se han actualizado para el siglo veintiuno su representación de género es muy tradicional: los hombres son heroicos, fuertes y valientes; las mujeres son damiselas en peligro, intereses amorosos y premios románticos” (Brown, 2017: 52). Además, esta visión de la masculinidad es el cimiento de las películas de superhéroes a la vez que perpetúa esta concepción tradicional. Este conjunto de características varoniles difundidas en las películas es lo que R.W. Connell (1987) califica como “masculinidad hegemónica” De acuerdo con Connell la masculinidad hegemónica sirve, no sólo para estandarizar los ideales de hombre, sino que presenta un conjunto de características y prácticas que permiten la existencia de la misoginia. Es así como las características difundidas en los medios afectan tanto a mujeres y personas sexodiversas así como a hombres heterosexuales pues se espera de ellos una conducta, un físico e incluso una orientación sexual, asumiendo que si no se cumple con alguno de estos factores se es “menos hombre”.

Regresando a la falta de diversidad de superhéroes, cabe mencionar que incluso cuando el texto original presenta un personaje que sale de la heteronormatividad, la adaptación cinematográfica presenta personajes que siguen el modelo antes descrito, actor o actriz de raza blanca en el papel del

héroe/ heroína que salva el día<sup>6</sup>. Por eso mismo, para el resto de la audiencia que no se identifica con las características representadas en cuestión de género, raza, posición social, orientación sexual —por mencionar algunas—, no es posible encontrar un modelo heroico que se asemeje a ellos. No se niega la gran capacidad empática de los seres humanos para identificarse con variedad de historias y personajes, reales o ficticios, humanos o alienígenas; sin embargo, cabe cuestionarse por qué siempre debe ser un grupo minoritario el que continuamente extiende su empatía y se somete a las representaciones masivas de un grupo dominante. Con Wonder Woman y Supergirl (serie producida por Warner Bros.) representando a las mujeres y Black Panther y Black Lightning (serie de Netflix) a la población negra, ha habido un avance reciente en la diversificación racial y de género en el género de superhéroes.

En un mundo donde las cadenas televisivas y las grandes productoras comienzan a diversificar, lentamente, sus contenidos, tanto en género, nacionalidad, raza y orientación sexual; es más que relevante conocer la recepción, realizada por los jóvenes, hombres, universitarios de la UNAM, de los personajes sexodiversos presentes en los audiovisuales de superhéroes. Retomamos la palabra *recepción* como concepto teórico surgido de los estudios de recepción que hace referencia al proceso realizado por las audiencias frente a los mensajes mediáticos y toma en cuenta la apropiación de los mensajes y la manera en que las audiencias construyen significados. Es así que la inquietud principal de este estudio es conocer la recepción de los audiovisuales pertenecientes al género de superhéroes entre los jóvenes hombres universitarios de la UNAM partiendo de un análisis de los personajes sexodiversos.

En el primer capítulo se desarrolla el marco teórico que dará sustento teórico a nuestro estudio, iniciando con un recuento histórico sobre los estudios de comunicación, tomando como eje central el modelo de Lasswell y haciendo énfasis en el receptor y su papel en el proceso comunicativo. Posteriormente, siguiendo el camino de la recepción nos adentramos, inevitablemente, a los

---

<sup>6</sup> Un ejemplo de este fenómeno sería el llamado “Whitewashing” o “Blanqueamiento”, se le conoce así al cambio realizado por los productores en el que un personaje de negro o de otra raza, al final es interpretado por un actor/actriz “blanco”.

estudios de recepción y dentro de ellos las mediaciones. Tomar en cuenta al receptor también implica hacer mención a los estudios culturales y su concepto de cultura popular.

En el segundo capítulo se hace un recuento de los héroes hasta llegar a la definición del superhéroe que domina actualmente el mercado, también se profundiza en el tipo de representación que se puede encontrar en los cómics y películas, así como el uso de estos personajes para contrarrestar algunos acontecimientos históricos y las relaciones de género que han ayudado a perpetuar durante años.

El tercer apartado busca definir conceptos tales como el sexo, la sexualidad, la orientación y la identidad sexual, para poder conocer el espectro de la comunidad LGBTTHIQA así como la posibilidad de representación de personajes que puedan existir en televisión o cine. En el cuarto y último capítulo del presente trabajo se introduce a los jóvenes que participaron en el grupo focal realizado para la investigación, así como el posterior análisis del mismo, con respecto a la recepción.

Si bien, este estudio se centra en los personajes sexodiversos presentes en los audiovisuales pertenecientes al género de los superhéroes, el proyecto retoma investigaciones y antecedentes relacionados con masculinidad, equidad de género, inclusión, discriminación racial y diversidad sexual. De igual manera proporciona datos históricos sobre la diversificación de superhéroes en los cómics y su ingreso a las salas cinematográficas así como la consolidación de estos audiovisuales como género cinematográfico. Los datos aquí ofrecidos pueden ser auxiliares a estudiosos sobre la equidad de género, investigadores sobre la diversidad cultural presente en la cultura popular, específicamente en los superhéroes; científicos especialistas en diversidad sexual, así como sociólogos del arte y futuros licenciados que quieran ahondar en este profundo y consistente tema.

Como estudiantes de comunicación audiovisual, somos amantes del cine, de todo tipo de series y productos audiovisuales; de igual manera somos consumidoras asiduas de materiales pertenecientes al género de superhéroes y

por lo tanto queremos dejar en claro al lector que nuestra aproximación a este objeto de estudio no es de manera despectiva, no buscamos desprestigiar el contenido de los cómics y las películas, ni mucho menos a aquellos que los consumen. A lo largo de este trabajo no pretendemos brindar un juicio de valor que etiquete a los cómics, películas, series o a los superhéroes como productos buenos o malos. Sin más que añadir, sólo nos queda advertir al lector que las siguientes páginas están llenas de spoilers.

## Capítulo I. ¿Quién estudia esto?

¿Quién estudia algo como los superhéroes? ¿Merece el esfuerzo estudiar estas figuras salidas de la cultura popular? ¿Alguien querría estudiarlas?. La respuesta a esta última pregunta es sí, claro ¿quién no querría? ahora bien, para responder a la primera pregunta surgen todo tipo de investigadores, desde filósofos, artistas, sociólogos, algún que otro analista político y ciertos entusiastas dentro de las ciencias de la comunicación.

Los estudios sobre comunicación se han realizado a lo largo de la historia ya sea por psicólogos, sociólogos, antropólogos, historiadores y estudiosos de diversas disciplinas; estudios de los cuales han surgido teorías, mismas que mantienen elementos en común. Como comenta Guillermo Orozco “Lo que siempre ha estado en juego en estas teorías, a veces nombradas también corrientes, perspectivas o escuelas, ha sido el *poder*.” (Orozco, 2012: 174) Ya sea el poder que ejercen los medios sobre las audiencias, el poder y seducción del mensaje sobre las audiencias, el poder del contexto en la elaboración del mensaje, etcétera.

### I. 1. Estudios de comunicación y el modelo conductista

Sobre los análisis en materia de las ciencias de la comunicación, Jesús Martín-Barbero, identifica dos etapas. La primera de ellas se produce a finales de la década de los años sesenta, con el modelo de Lasswell, proveniente de una epistemología psicológico-conductista, y la proyección de éste en el ámbito semiótico estructuralista (2010:237). Es por eso que, de los teóricos de la comunicación retomaremos a Harold D. Lasswell y su modelo del proceso comunicativo ya que, como argumenta Martín-Barbero, se trata de un paradigma en las ciencias de la comunicación, mismo al que le precedieron corrientes, teóricos y estudios en diversidad de disciplinas, entre ellos los estudios de recepción.

El modelo de Lasswell se basa, pues, en responder las siguientes preguntas: *Quién dice qué en qué canal, a quién con qué efectos*. A cada

interrogante corresponde una parte del proceso comunicativo, “quién” es el emisor, “dice qué” se refiere al mensaje, “en qué canal” corresponde al medio, “a quién” trata del receptor y, finalmente, “con qué efectos” hace referencia justo a los efectos.

Llamamos a esta subdivisión del campo de investigación *análisis de control*. Los especialistas que enfocan el «dice qué» hacen *análisis de contenido*. Aquellos que contemplan principalmente la radio, la prensa, las películas y otros canales de comunicación, están haciendo *análisis de medios*. Cuando la preocupación primordial se encuentra en las personas a las que llegan los medios, hablamos de *análisis de audiencia*. Y si lo que interesa es el impacto sobre las audiencias, el problema es el del *análisis de los efectos*. (Lasswell, 1948: 193)

De acuerdo con este modelo, la comunicación tiene tres funciones: 1) supervisión o vigilancia del entorno, 2) correlación de componentes de la sociedad y 3) transmisión cultural entre generaciones. La vigilancia corresponde a un grupo político integrado por, de acuerdo con Lasswell, diplomáticos y enviados extranjeros. Otro grupo se encarga de correlacionar las respuestas del estado al entorno, en este se encuentran periodistas, locutores y demás personas relacionados con la producción de contenidos. Y un tercer grupo se encarga de transmitir pautas de conducta entre las generaciones, Lasswell coloca en esta categoría a pedagogos que realicen esta tarea tanto en la familia como en la escuela (Lasswell, 1948). Las instituciones religiosas, debido a su función normativa y de adoctrinamiento, podrían colocarse en este grupo. A pesar de esto, como veremos más adelante, el análisis de las audiencias es motivado más por un interés económico y mercadotécnico que por un verdadero interés por las personas receptoras de los mensajes y su modo de recepción.

El trabajo de Lasswell ha propiciado la creación de propuestas que presentan algunas variaciones, surgiendo así modelos teóricos que parten de la pregunta ¿qué hacen los medios con la audiencia? “Primero, se consideraba que el medio de comunicación por sí mismo era el mensaje, es decir, *causaba el efecto*” (Orozco, 2000: 53) Estas perspectivas buscan conocer el impacto ejercido en la audiencia y se alejan de los primeros modelos deterministas (la aguja

hipodérmica). Guillermo Orozco encuentra dentro de esta corriente preocupada por el estudio de los efectos planteamientos como la “Agenda Setting<sup>7</sup>, el Two Step Flow<sup>8</sup>, la Espiral del silencio y la Hipótesis del cultivo o *Cultivation* son algunos derivados que permiten explicar mejor el proceso comunicativo, que aunque cuestionen el hecho del poder, no cuestionan su origen.” (2012: 176). Si bien esta corriente surge en Estados Unidos en la primera mitad del siglo XX, el estudio de los efectos es un área activa y de gran importancia para sectores de estudio en las ciencias de la comunicación.

El paradigma de Lasswell tiene críticas tanto positivas como negativas. Dentro de sus aportes se encuentra la distinción de elementos que componen el proceso de comunicación. De acuerdo con Moragas, el paradigma de Lasswell brindó a la escuela norteamericana una primera delimitación de componentes, áreas de estudio de las cuales “la ciencia de la comunicación masiva en Estados Unidos ha desarrollado sólo tres áreas de las cinco que se plantean en el paradigma” (Moragas, 1984: 43). Gracias a este modelo se agrega el concepto de *efecto* como área de estudio en las ciencias de la comunicación. Se entiende por efectos (o impactos) a las consecuencias, culturales, psicológicas y sociales, que tiene la exposición a los medios de comunicación masiva sobre el individuo o la sociedad (Marcos, 2010), mientras que Elizabeth Perse define el estudio de los efectos como “el estudio de cómo controlar, mejorar o mitigar el impacto de los medios masivos en los individuos y la sociedad” (citado por Marcos, 2010: 5).

Por otro lado, el modelo propuesto centra el problema de la comunicación en los efectos además Moragas expresa que “Un segundo defecto que se atribuye al planteamiento de Lasswell es el que trasplanta a la comunicación masiva un esquema que corresponde, propiamente, al modelo de comunicación

---

<sup>7</sup> Sobre la Agenda Setting Orozco argumenta que en esta corriente “Los medios de comunicación no ejercen un impacto directo, sino indirecto, enmarcando el tipo de asuntos sobre la vida pública y privada que debe ser considerado importante para centrar como el marco de referencia para la *representación de la realidad* a través de los medios de comunicación” (Orozco, 2000: 54).

<sup>8</sup> La Comunicación en Dos Pasos (Two Step Flow) se refiere a un fenómeno observado por Lazarsfeld en el que la efectividad de la información, difundida massmediáticamente, sobre un grupo de individuos depende de la transmisión de dicha información a través de individuos legitimados por ese grupo, líderes de opinión “que operan a modo de vínculos distributivos entre los contenidos mediáticos y los individuos que conforman sus grupos primarios, muchos de los cuales no tienen contacto directo ni reiterado con los medios” (González, 2011: 9).

interpersonal” (1984: 43). Mientras que Guillermo Orozco argumenta que al considerar al emisor como una figura impositiva, en posesión de los medios de comunicación, que ejerce poder sobre la audiencia, la comunicación en realidad es tomada como un proceso unilateral y se deja de lado el papel del receptor, la audiencia, quien es tomado como un ente pasivo sin la posibilidad de realizar una réplica al emisor (2012: 175). La existencia de estas variables es lo que motiva la creación de corrientes teóricas como la de Usos y Gratificaciones. A diferencia de la corriente anteriormente mencionada, las investigaciones surgidas de los Usos y Gratificaciones se centra en el receptor, en la audiencia, y lo que éstas buscan para satisfacer sus necesidades “el modelo de usos y gratificaciones asume que la *audiencia es activa*: el proceso de comunicación comienza con los sujetos receptores de los medios de comunicación, lo que los receptores dan al medio buscando satisfacer una necesidad o buscando obtener una gratificación” (Orozco, 2000: 55). Sin embargo, aunque esta perspectiva inicia sus indagaciones en el ámbito de la recepción, el fin último es servirle a productores y emisores a acrecentar su poder sobre las audiencias. Las audiencias buscan satisfacer sus necesidades de manera “individual y atomizadamente. O sea, de manera «desempoderada» social y políticamente” (Orozco, 2011:176). Los resultados de las investigaciones realizadas bajo esta perspectiva no tienen como objetivo entender ni ayudar al empoderamiento de las audiencias. A esos primeros estudios sobre las audiencias, Martín-Barbero denomina como “análisis de la *recepción* concebida llana o sofisticadamente como indagación acerca de los efectos o de la reacción.” (2010:240)

Centrándonos, ahora, en otro elemento del modelo de Lasswell y tomando como referencia el esfuerzo realizado por Jensen y Rosengren, retomado por Guillermo Orozco, sobre las diversas propuestas de estudio en materia de comunicación, vale hacer mención al *análisis literario*. Esta corriente, de acuerdo con Orozco, surge del análisis literario con la variante de centrarse en los medios audiovisuales, centrandó su atención en el *mensaje*, en esta perspectiva el peso de la comunicación recae en el texto, *mensaje*, y el proceso comunicativo es la lectura de dicho texto. Barbero llama *ideologista* a esta etapa ya que:

su objetivo estuvo centrado en descubrir y denunciar, articulando aquellas matrices epistemológicas con una posición de crítica política, las estratagemas mediante las cuales la ideología dominante penetra el proceso de comunicación o mejor; para decirlo con el lenguaje de ese momento, penetra el mensaje produciendo determinados efectos (2010:237)

En esta etapa el poder se posicionó en la ideología, misma que se volvió un instrumento “totalizador de discursos” (Barbero, 2010:237). Surgió una concepción instrumentalista de los medios de comunicación, a los cuales se les otorgó meramente cualidades de herramientas de acción ideológica. Esta postura condujo a la idea de que tan sólo con analizar los objetivos económicos e ideológicos de los medios se podría conocer lo que generaban en los consumidores y la manera en que éstos eran sometidos.

La segunda etapa que conforma el paradigma hegemónico en los estudios de comunicación, identificada por Barbero, surge a mediados de los años setenta y él la denomina *cientifista*. Se trata de una concepción tecno-informática de la comunicación, una postura que aglutina al proceso comunicativo en un flujo lineal en igualdad de condiciones para el emisor y receptor; “todo ello avalado por la «seriedad» de las matemáticas y el prestigio de la cibernética capaces de ofrecer un modelo incluso a la estética” (Martín-Barbero, 2010:238 -239). A esta teoría se le conoce como *teoría de la información* y se define como transmisión de información. Norberto Lechner ve en esta postura teórica los problemas y riesgos que trae tomar los problemas sociales y buscarles una solución técnica “es posible prescindir del debate público; no cabe someter un hecho técnico o una «verdad científica» a votación. El ciudadano termina reemplazado por el experto” (1981:31 citado por Barbero, 2010:240).

Hasta este punto hemos esbozado un recuento histórico sobre las posturas teóricas en norteamérica así como los limitantes de estos estudios y las lagunas en materia de investigación sobre las ciencias de la comunicación. No existía una postura en Estados Unidos que se cuestionara legítimamente sobre el elemento del receptor, mientras tanto, en otros lados del mundo, el problema ya estaba sobre la mesa y estaba siendo analizado

## I.2 Estudios de Recepción

Los modelos de comunicación evolucionaron, las primeras concepciones en las que la audiencia se percibía como estática, manipulable, homogénea y vulnerable ante contenidos peligrosos y omnipresentes, fueron relegadas (aunque no cayeron del todo en desuso); los modelos más actuales notaron que el poder del receptor, así como el medio en el que ocurría la recepción, jugaba una parte fundamental en el proceso de comunicación, de acuerdo con Guillermo Orozco (2002) los estudios de recepción surgen como una necesidad de conceptualizar a los sujetos y los procesos comunicativos en el ámbito político, con el objetivo de conocer la generación de resistencias. El surgimiento de los estudios de recepción se dio en varios lugares, casi al mismo tiempo. “Si hubo un «giro» que marcara el comienzo de los años ochenta, ese es el inicio de un campo de estudio sobre la recepción de los medios, que intenta hacer operativos modelos como el de la codificación/decodificación de Hall” (Mattelart, 2004:81). Sin embargo, los estudios de esta vertiente no son exclusivos de los estudios culturales, como se verá más adelante. Para abordar los estudios de recepción es necesario conocer cómo se definen y quienes son sus principales exponentes, Corominas en su documento *Los estudios de recepción* los explica de la siguiente manera:

De forma general, esta corriente estudia los procesos a través de los cuales la audiencia construye significado a partir de la exposición a los medios. Justamente, uno de los puntos centrales de los estudios de recepción es el carácter activo que se otorga a la audiencia; la capacidad de actuación que se le reconoce en su relación con los medios (2001:1).

Se parte del conocimiento básico de que la audiencia no es pasiva, que el sujeto se encuentra rodeado de otros elementos culturales y contextuales que tienen efecto en cómo se relaciona con el contenido que recibe. El investigador danés Klaus Bruhn Jensen, al referirse a las audiencias, escribe “La investigación cualitativa reciente indica que las audiencias tienen la capacidad de asignar su propio sentido a los medios de comunicación y además, que en el proceso de recepción los medios satisfacen una gama de intereses y placeres legítimos de la

audiencia". (en Corominas, 2001:1). Para Orozco lo más importante en la recepción de medios de comunicación es la interacción entre el medio, el mensaje, la audiencia y el producto de esa interacción: "El *receptor es activo* y asume que cualquier análisis de medios no se puede dar fuera de un *análisis cultural*."(Orozco, 2000:57). Así pues, la recepción de los contenidos no se limita únicamente al instante en el que el individuo está frente al aparato, sino que trasciende ese momento y puede continuar. Su opinión inicial puede modificarse, maximizarse, minimizarse, permanecer por un largo periodo de tiempo o desaparecer. Lull lo menciona de la siguiente manera:

Las audiencias de la televisión no se constituyen exclusivamente viendo programas. La "audiencia" también se forma a veces cuando la agenda simbólica de la televisión se reconoce, se construye y se transforma en los discursos de las vidas diarias de los televidentes. Los sentimientos políticos se desarrollan más clara y firmemente en estos momentos de interpretación social —la edición ideológica que se da en las mentes de los televidentes según hablan y reflejan sobre lo que ven en la televisión—. (En Orozco, 1992: 95)<sup>9</sup>.

De esta manera es que encontramos gran variedad temática dentro de los estudios de recepción, a continuación se presentarán los usos de estos estudios en el panorama mundial y en el de América Latina.

### **I.2.1 Usos de los Estudios de Recepción.**

Los partidarios de los estudios de recepción han realizado investigaciones con una variedad de objetos, tómese por ejemplo el trabajo realizado por James Lull. El profesor estadounidense James Lull realizó en los últimos años de la década de los ochenta un estudio etnográfico sobre la televisión china, llamado *Recepción televisiva, reforma y resistencia en China*. Al hablar de la sociedad y de los problemas que enfrentó el país a raíz del conflicto en Tiananmen en 1989, se dan a conocer las relaciones que han tenido los chinos con la televisión, tomando en cuenta también su contexto económico.

---

<sup>9</sup> Se habla de audiencias y de receptores ya que el término en inglés es *Audience Theory* (Teoría de audiencias) y en español se nombraron Estudios de Recepción.

La televisión llegó a China y para mediados de la década de los ochenta casi todos los hogares contaban con al menos un televisor. Lull menciona “La televisión es por sí misma una institución autoritaria de alguna manera, institución que articula con confianza y amplitud” (1992: 81) Con el movimiento estudiantil y su posterior represión, el pueblo chino comenzó a percatarse de las grandes diferencias que existían entre la realidad y lo que el gobierno ponía a su alcance en los noticieros. Asimismo, la variedad de contenidos que empezaron a crearse hicieron imposible que el gobierno tuviera control sobre todos los programas a los que tenía acceso la población. Esto permitió que las personas se dieran cuenta de las opciones que tenían fuera del sistema en el que habitan:

“Algunos programas de televisión han incitado a una crítica profunda y a imaginar una vida mejor, mientras que la propaganda doctrinaria y estridente que aparece en esos mismos canales ha cristalizado en el proceso la resistencia y ha socavado la hegemonía cultural y política para muchos televidentes, especialmente en las ciudades” (Lull, 1992:84).

A esta sociedad en particular, el acceso a la televisión le ha permitido conocer otras realidades y posibilidades, a través de los contenidos mediáticos ha logrado crear una resistencia y ha podido encontrar alternativas de información, para evitar caer en la ignorancia de su realidad nacional. Esta investigación en particular permite ver el uso real de los estudios de recepción, más allá de sólo ser conscientes del alcance de un producto o programa

Por otro lado, el británico David Morley, en su análisis sobre el programa televisivo de la BBC: Nationwide, analiza las lecturas del programa realizadas por diferentes audiencias. Su objetivo fue establecer conexiones al analizar “el proceso complejo por medio del cual la posición estructural de los receptores brinda parámetros para la adquisición de códigos culturales, que estructurarían, posteriormente, el proceso decodificador (Alonso, 2011: 5). Cabe destacar que Morley resalta la importancia de estudios de productos no necesariamente políticos ya que “el análisis de los productos mediáticos que se definen explícitamente como no políticos es, en realidad, esencial para analizar la cultura política” (Morley citado por Alonso, 2011:5). Es esta concepción uno de los

grandes aportes que los estudios de recepción comparten con los estudios culturales, Ambos, de forma separada, se centraron en aquello que el marxismo menos había estudiado: la cultura y su consumo.

María Margarita Alonso, en su análisis sobre la contribución teórica de este estudioso británico titulado: *Televisión, Audiencias y Estudios Culturales: Reconceptualización de las Audiencias Mediáticas*, señala que un aporte principal de Morley es el estudio del carácter activo del receptor “dicho autor valora como fecunda una teoría no mecanicista de la determinación social. Cuando señala que «solo microprocesos pueden reproducir macroestructuras», Morley se acerca al concepto de estructuración de Giddens y al de habitus de Bourdieu” (Alonso, 2011:5) Además Morley hace énfasis, por encima de las categorías individuales psicológicas, en las diferencias culturales, es decir a los marcos culturales en los que se desenvuelve el sujeto. David Morley defiende firmemente los estudios de recepción y su importancia. Ejemplo de ello es la respuesta que brindó a la crítica de la investigadora Tania Modleski, quien argumentó que un verdadero análisis de la cultura de masas debe brindar gran peso al proceso de producción y no al consumo mediático. “Al respecto, Morley argumenta acertadamente y citando al propio Marx, que la producción solo se consume en las esferas de la circulación y el intercambio, por lo que el estudio del consumo es esencial para llegar a comprender cabalmente la producción.” (Alonso, 2011:5)

### **I.2.2 Estudios de Recepción en América Latina y México.**

En el contexto latinoamericano, a finales de la década de los ochenta, el elemento principal en la comunicación fueron las “nuevas tecnologías” (Martín-Barbero, 2010:212), éstas representaron una nueva etapa de modernización, ingresar o no a esta etapa significaba aceptar o rechazar el desarrollo brindado por estas nuevas tecnologías, mismas que estaban configurando el mundo. Junto con este irrupción tecnológico surgen cuestionamientos sobre el modelo de producción, la capacidad de acceder a ellos, adquirirlos y usarlos. Los nuevos surgimientos tecnológicos motivaron —obligaron— a los países latinoamericanos a modernizarse, debido a esto surgen cuestionamientos referentes a las identidades

culturales. Es así que los estudios de recepción desarrollados en América Latina, se centraron principalmente en la relación de la audiencia con la televisión. La investigadora Mónica Villaroel comenta al respecto:

La década de los ochenta estuvo marcada por la diversidad de líneas en materia de investigación en comunicaciones, destacando prensa y cultura popular, la democratización de las comunicaciones, el consumo cultural, los bienes culturales, el consumo masivo, reflexiones sobre identidad cultural y de las industrias culturales en el contexto de los procesos de globalización y regionalización (2011: 105).

En México, destaca la participación de la Universidad Iberoamericana en la creación del Programa Institucional en Comunicación y Prácticas Sociales, cuyo objetivo, de acuerdo con Guillermo Orozco (1992) es descentrar el estudio de la comunicación de sus ejes tradicionales: emisor, medios y mensajes, para reubicarlo en la sociedad misma, entendida no como receptora anónima y pasiva de los medios y tecnologías de información, sino como conjunto de agentes, instituciones y organizaciones sociales que producen comunicación a través de prácticas concretas. Por otro lado, muchas de las investigaciones sobre recepción realizadas en México tuvieron un particular interés en el ámbito educativo y el papel que la televisión cumple dentro de ese ámbito; Orozco explica: “Esta línea de exploración inicia en el campo de la educación con la inquietud de vincular el quehacer de instituciones socializantes como la familia y la escuela con el de la televisión comercial ante el proceso de aprendizaje de los niños.” (citado en Padilla, 2006: 135); mientras en otros países de América Latina, en Argentina por ejemplo, a pesar del surgimiento y avance de los estudios de recepción durante ya dos décadas, se ha vuelto a utilizar este estudio para fines que no apoyan particularmente a los individuos en su desarrollo cultural:

(...) el mapa de las investigaciones de los últimos años está integrado por investigaciones de mercado/para el mercado en manos de consultoras privadas; trabajos puramente descriptivos cuantitativos a gran escala en manos del Estado;

o, finalmente, son micro investigaciones que se desprenden del análisis estructural. (Saintout citada en Jacks, 2011:26)

Por su parte, en Colombia existe un interés mayoritario por estudiar las audiencias, en particular las infantiles y juveniles “porque política y conceptualmente infancia y juventud son consideradas poblaciones vulnerables y en riesgo ante factores relacionados con la violencia, las drogas, el maltrato, la crisis familiar, etcétera.” (Cataño citado en Jacks, 2011:154). En Ecuador, los estudios son tan variados como poco difundidos, “esa tendencia está presente en el país donde no solo hubo avances mínimos en cuanto a estudios publicados por las instituciones en las cuales se está produciendo conocimiento sobre recepción sino que, además, hay un divorcio entre éstas y sus propios canales de difusión.” (Basantes, citado en Jacks, 2011: 189).

Internet ha sido el lugar donde la academia y organismos internacionales han encontrado una forma de publicar y dar a conocer sus investigaciones. A pesar de ser conscientes de las limitantes que pueden presentarse en los estudios latinoamericanos se han elaborado numerosas investigaciones, muchas de ellas a nivel licenciatura, contagiados también por los estudios sobre la cultura y tomando en cuenta a ésta como forma de resistencia, de esta manera es que América Latina, de manera casi paralela a los investigadores europeos en Birmingham, se desarrollan estudios culturales.

“...La denominación “Estudios Culturales” no se ha usado hasta recién entrados los años noventa. Arriesgamos en plantear que en América Latina se produjo, como dijera Bourdieu, un efecto del campo, generado por intereses institucionales-académicos, que impusieron un rótulo a una serie de trabajos que se venían realizando en el cruce de tres disciplinas: antropología cultural, sociología y la comunicación social. El producto de este cruce disciplinario, expresado en estudios sobre las transformaciones del mercado simbólico, las culturas populares, el desarrollo de la industria cultural y el vertiginoso avance de las nuevas tecnologías de comunicación, ahora es agrupado bajo el nombre de Estudios Culturales.” (Padilla en Rosas, 2016: 17)

Los estudios culturales en Latinoamérica fueron, en principio, realizados por figuras como Jesús Martín-Barbero y Néstor García Canclini. De Jesús Martín-Barbero destaca su concepto de *mediaciones* y la importancia de analizarlas en los estudios referentes al consumo de los medios masivos de comunicación. También destaca el trabajo por Michèle Mattelart, que si bien es francesa, no puede negarse su labor como académica e investigadora en la Universidad de Santiago de Chile como influyente en los estudios culturales de esta región.

### I.2.2.1 Mediaciones

Martín-Serrano, en su trabajo titulado *La mediación social* (2008) hace referencia al término mediación, entendiéndola como aquellos elementos tanto de sujetos, contextos y medios que se interponen entre los emisores y receptores. (Orozco, 2012:182-183). Por su parte Martín-Barbero argumenta que la mediación a la cual se le debe dar mayor énfasis, misma que ha sido olvidada por los estudios *massmediáticos*, es la cultura. “Comenzamos a sospechar que sí, que lo que hace la fuerza de la industria cultural y lo que da sentido a esos relatos no se halla sólo en la ideología, sino en la cultura, en la dinámica profunda de la memoria y del imaginario” (Martín-Barbero, 2010:265). Para llegar a esa conclusión, Martín-Barbero se ubica en medio de un polémico debate que tiene lugar a finales de la década de los cuarenta, el conflicto —por llamarlo de una manera— comienza con la publicación en 1947, del texto *Dialéctica del Iluminismo*, específicamente por el concepto de *industria cultural* acuñado por Theodor Adorno y Max Horkheimer. Adorno y Horkheimer califican como «caos cultural» a aquel ambiente carente de centro “y consiguiente dispersión y diversificación de los niveles y experiencias culturales que descubren y describen los teóricos de la sociedad de masas” (Martín-Barbero, 2010:44) que resulta de una creciente industrialización de los medios de producción. Ante el cual los autores proponen una unidad de sistema

“La «unidad de sistema» es enunciada a partir de un análisis de la lógica de la industria, en la que se distingue un doble dispositivo: la introducción en la cultura de la producción en serie «sacrificando aquello por lo cual la lógica de la obra se distinguía de la del sistema social», y la imbricación entre producción de cosas y

producción de necesidades en tal forma que «la fuerza de la industria cultural reside en la unidad con la necesidad producida»; el gozne entre uno y otro se halla en la «racionalidad de la técnica que es hoy la racionalidad del dominio mismo» (Horkheimer y Adorno citados por Martín-Barbero, 2010:44)

Con base a esta idea de la unidad del sistema es que Adorno y Horkheimer desarrollan una serie de argumentos de valor sobre los productos de la industria moderna de aquellos tiempos y ubican al espectador como víctimas de los productos mediáticos producidos industrialmente. Una segunda dimensión ofrecida por estos autores hace referencia a la degradación de la cultura, mientras que una tercera se refiere a la *desublimación del arte*. Muy relacionada con la segunda dimensión, la desublimación del arte se refiere al momento en el que el arte se separa del ámbito de lo sagrado, del ritual, y se convierte en mercancía. Ese miedo, por llamarlo de una manera, de la mercantilización de la cultura, y por consiguiente su alcance a un mayor número de personas, es la principal motivación de Adorno y Horkheimer. La pérdida del carácter artístico del arte tiene que ver con una mirada elitista basada en el miedo a los modernos modos de producción. Afirman que la reproducción de la obra de arte y el hacerla accesible a los sujetos populares le quita valor artístico a la misma:

Perdiendo la tensión que resguardaba su libertad, el arte se incorpora al mercado como un bien cultural más adecuándose enteramente a la necesidad. Lo que de arte quedará ahí ya no será más que su cascarón: *el estilo*, es decir; la coherencia puramente estética que se agota en la imitación. (Martín-Barbero, 2010:47)

Adorno menciona un elemento más que viene a complementar sus ideas sobre del «arte menor» en oposición al «arte serio», se trata de la *experiencia del goce*. De acuerdo con Adorno, es a través de la experiencia del goce que las clases populares consumen el arte, mientras que la gente “seria”, conocedora del arte, lo hace a través de la *experiencia estética*. En sus propias palabras “el goce es sólo un extravío, una fuente de confusión: el que goza *con la experiencia* es sólo el hombre trivial.” (Adorno citado por Martín-Barbero, 2010:48) Mientras que Adorno

rechazaba la experiencia, Walter Benjamin pensaba que a través de ella se puede entender lo ocurrido en las masas y se interesa por conocer a las masas a través de la percepción y el uso dado a las obras de arte.

Es así que Walter Benjamin es un pionero en los estudios de recepción y en “vislumbrar la mediación fundamental que permite pensar históricamente la relación de la transformación en las condiciones de producción con los cambios en el espacio de la cultura” (Martín-Barbero, 2010: 51). De esta manera, Martín-Barbero identifica a la cultura como una mediación de gran importancia que merece un lugar en los estudios de comunicación centrados en la recepción. De acuerdo con sus palabras, el campo de las mediaciones “es el lugar desde donde se otorga el sentido al proceso de la comunicación.” (Martín-Barbero, 1986).

A este aporte, Guillermo Orozco (2012) agrega el modelo de la *múltiple mediación* en el cual hace referencia a mediaciones que inciden simultáneamente en los procesos comunicativos. Orozco propone no sólo referirse a las mediaciones culturales o estructurales sino también al lenguaje, contexto, la etnia, el género, las identidades de la audiencia, las instituciones sociales a las que pertenece y los movimientos y organizaciones ciudadanas en las que participa. Todos estos elementos son también mediaciones que van conformando el resultado de sus interacciones con los medios (Orozco, 1997). Los individuos que recibirán el mensaje están inmersos en otros círculos, el trabajo, la política, sus grupos religiosos, etcétera. El modelo de la múltiple mediación implica considerar que los contenidos que un individuo recibe no llegan a él directa y libremente, lo que oye o ve es seleccionado por alguien, ya sea una casa productora, una estación de radio, una editorial, etcétera. Asimismo, la condición en la que lo reciba variará, dependiendo de si está solo, acompañado (de uno o más individuos) o el estado de ánimo en el que se encuentra, su familia, trabajo, militancia política, etc. Esas variables que están presentes en el momento de la captación de mensajes, se conocen en la comunicación como el modelo de la mediación múltiple.

El «juego de la mediación múltiple» tanto en los medios, como en las audiencias, como en sus procesos de recepción, es lo que finalmente define lo que los

medios logran, y lo que las audiencias se apropian, negocian o rechazan de los medios, así como el uso que hacen de ellos. Más que en la emisión, es justamente en el «largo y complejo» proceso de la recepción, donde se produce la comunicación, donde se le da su sentido. (Orozco, 1997:28)

### **I.3 Estudios culturales y la cultura popular.**

Hasta este punto se ha hablado de la cultura como mediación y los argumentos de aquellos que defienden a La cultura de élite de la industrialización y masificación de la misma, así como también se ha mencionado brevemente a los estudios culturales y su relación con los estudios latinoamericanos de recepción en torno a el estudio de la cultura y su consumo; por ello es pertinente adentrarse en la escuela de Birmingham y sus aportes a los estudios de comunicación, haciendo énfasis en su concepción de cultura popular.

En relación con el concepto de *cultura* se han elaborado cantidad de estudios, reflexiones y artículos; desde la industria cultural de Theodor Adorno y Max Horkheimer, las reflexiones de Pierre Bourdieu sobre la alta cultura, las investigaciones de Margaret Mead y Clifford Geertz, en Estados Unidos hasta el pensamiento de Gramsci, en Italia. En la década de los años setenta la Escuela de Birmingham, en Reino Unido, iniciaría una de las corrientes que generaría cantidad de estudios referentes a la cultura.

Los factores que dieron origen a los Estudios Culturales van desde el desgaste de los valores promovidos en la alta cultura, a su vez heredados de la Ilustración, y por la creciente producción cultural generada en las industrias. El panorama en el que surgieron era uno donde críticos de arte, aristócratas y defensores de la «verdadera cultura» “habían visto durante años la cultura como la alta cultura: un cúmulo de conocimientos exclusivo, reservado para las élites intelectuales” (Caloca-Lafont, 2016: 5). Una figura antecedente y que motivó los estudios culturales fue Frank Raymond Leavis. Leavis fue un defensor de la «verdadera cultura», su trabajo referente a la enseñanza de literatura inglesa tuvo como objetivo evitar cualquier perversión de las élites que pueda ocasionarse debido al contacto con la creciente industrialización cultural.

Frente a la producción industrial de la cultura, la investigación de Leavis tiene como objetivo contestar si es necesario centrar esfuerzos en enseñar y analizar exclusivamente literatura inglesa. Su postura corresponde a una de carácter proteccionista cuyo interés de la “buena literatura inglesa”, es amenazada por las expresiones culturales del capitalismo industrial. Para Leavis “La «lectura metódica» de los «textos verdaderamente ingleses» es el antídoto estético-moral para la contaminación de la lengua ordinaria por la sociedad mercantil” (Mattelart, 2004:33). Este estudio le valió Leavis cierta fama y simpatizantes, junto con quienes fundó la revista *Scrutiny*, desde ahí “Leavis y sus seguidores ponen en marcha toda una cruzada moral y cultural, opuesta al capitalismo industrial como forma de organización social en la que los medios de comunicación de masas juegan un papel nefasto” (Quirós, 2003: 1) Si bien el trabajo de Leavis fue duramente criticado por su posición conservadora y elitista, Stuart Hall hace énfasis en su importancia.

“Aunque tenía una definición sumamente conservadora de la cultura y del destino manifiesto de los estudios de literatura inglesa en relación a la cultura nacional, Leavis era no obstante diferente de muchos otros eruditos en las humanidades, y esta era la razón por la cual era odiado en Oxford: porque tomó seriamente las preguntas de la cultura. Pensaba que lo que le sucediera a la cultura importaba, mientras que ellos pensaban que la cultura se cuidaría a sí misma.” (Hall, 2010: 20)

La relación de los culturalistas con el trabajo de Leavis radica en la admiración de los primeros por los cuestionamientos que Leavis se hacía sobre la cultura y la importancia de ésta en la vida social, “no se podría negar que los asuntos del lenguaje eran centrales a la comprensión de la cultura nacional, y que cualquier académico serio debía estar comprometido con la pregunta sobre la naturaleza del lenguaje y lo que está diciendo” (Hall, 2010:20). Inspirado por el trabajo de Leavis y bajo ese contexto nacional e internacional, Richard Hoggart publica en 1957 *The Uses of Literacy: Aspects of Working-Class Life with Special References to Publications and Entertainments*, en él Hoggart estudia la influencia de la cultura difundida entre la clase obrera por los medios de comunicación, Hoggart destaca

que se tiende a sobrestimar la influencia de la industria cultural sobre la clase obrera.

Nunca hay que olvidar —escribe al concluir su investigación—, que estas influencias culturales ejercen una acción muy lenta sobre la transformación de las actitudes y que a menudo son neutralizadas por fuerzas más antiguas. La gente del pueblo no lleva una vida tan pobre como lo que una lectura, profunda incluso, de su literatura pudiera dar a entender. No es fácil demostrar rigurosamente esta afirmación pero un contacto continuo con la vida de las clases populares basta para que se tome conciencia de ello. Incluso si las modernas formas de ocio fomentan entre la gente del pueblo actitudes que pueden considerarse nefastas, es cierto que amplios sectores de la vida cotidiana permanecen ajenos a estos cambios. (Hoggart citado por Mattelart, 2004: 36)

Hoggart se mantiene en la postura de no confiar en la industrialización de la cultura, también sus contemporáneos Raymond Williams y Edward P. Thompson, verán su teorización marcada por la economía y el contexto capitalista. A ellos tres se les considera los padres fundadores de los estudios culturales, tiempo después se les uniría Stuart Hall, quien fuera director del Centro de Estudios, después de Richard Hoggart. Stuart Hall considera que el surgimiento de los estudios culturales responden a un panorama teórico que no era suficiente para aproximarse a los acontecimientos del mundo de la Guerra Fría. De acuerdo con Dennis Dworkin, en los años sesenta se vivía un ambiente agitado que requería un cambio paradigmático en los estudios sociales, específicamente en aquellos que estudiaban los medios masivos de comunicación.

“Con la revolución sexual, Vietnam, la descolonización africana o las contraculturas a la puerta, se requería de un nuevo enfoque integrador, capaz de agrupar múltiples aristas y disciplinas, que no sesgara el entendimiento de las dinámicas sociales a lo estrictamente político, económico, filosófico o histórico” (Dworkin citado por Caloca-Lafont, 2016:4).

Sobre los estudios culturales cabe mencionar su carácter heterogéneo, mismo al que deben cantidad de críticas. Stuart Hall reconoce que desde su inicio, los estudios culturales se constituyeron como un campo de estudio híbrido, donde

varias disciplinas participan, aportan e investigan, “Siempre estuvieron entrelazados con otras cosas: con la sociología, los *media-studies*, los *film-studies*, la crítica literaria, la antropología, etc. La heterogeneidad forma parte de la naturaleza misma de los *cultural studies*. (Hall, 2010:12). Blanca Muñoz afirma lo anterior ya que desde su inicio los trabajos realizados por los fundadores de los estudios culturales abarcaron diversas áreas de investigación: Stuart Hall estudió el arte popular, Richard Hoggart la cultura obrera, mientras que Raymond Williams se preocupó por la literatura y el marxismo.

Mattelart (1992) identifica dos corrientes de pensamiento influyentes en la creación de los Estudios Culturales, una de ellas es el Interaccionismo Simbólico, con figuras como Clifford Geertz y George Mead cuyos conceptos como marcos de percepción y dimensión etnográfica fueron retomados por los culturalistas. Y, por otro lado, se encontraba el marxismo, específicamente autores heterodoxos como el francés Louis Althusser y el italiano Antonio Gramsci, de este último adoptan el concepto de *hegemonía*. El Interaccionismo Simbólico “Sirve a los culturalistas para examinar el análisis de los valores y las significaciones vividas; la manera en cómo las culturas de distintos grupos se comportan frente a la cultura dominante, y la forma en que los actores dan significado a su propia situación” (Rosas, 2013:8). Sumado a esto, en su obra *La interpretación de las culturas*, Clifford Geertz pone énfasis en la naturaleza simbólica de la cultura a la vez que marca distancia con los análisis funcionales de la comunicación de masas y propone una interpretación simbólica de la cultura. (Quirós, 2003: 4)

Al referirse a la influencia marxista en los Estudios Culturales Raymond Williams, en su libro *Marxismo y Literatura*, Gramsci distingue el *dominio* de la *hegemonía*. El “dominio”, según Gramsci, “se expresa en formas directamente políticas y en tiempos de crisis por medio de una coerción directa o efectiva” (Raymond, 1980: 129) mientras que la “hegemonía” supera el concepto de control de clase y control económico, e incluye en su definición a la cultura e ideología. Entonces la *hegemonía* es entendida como la “capacidad que posee un grupo o clase de ejercer la dirección intelectual y moral sobre la totalidad de la sociedad, sintetiza el difícil tema de la dominación económica con la dominación política”

(Muñoz, 2009: 38). Es un concepto que abarca tanto los elementos políticos, económicos y sociales ejercidos por un grupo específico. Cabe mencionar que los culturalistas coinciden con el pensamiento de Gramsci no por que este fuera un fiel defensor de la teoría marxista sino por su postura crítica ante ella

Para Gramsci existen ciertos imperativos (el discurso hegemónico) y una serie de resistencias o poderes que lo contienen o legitiman; no obstante, no todo es economía o producción como en Marx, sino un complejo de relaciones ideológicas, con sus alianzas y disrupciones, en tensión. (Caloca-Lafont, 2016:12)

Si bien los Estudios Culturales hacen mención de la teoría marxista no deberían referirse a los trabajos surgidos de esta escuela como defensores del marxismo sino más bien críticos y se debe tomar en cuenta que retoman las obras de Althusser y de Gramsci para distanciarse del marxismo clásico. Como se mencionó anteriormente, los estudios culturales estudian aquello que el marxismo había dejado en las sombras, Stuart Hall lo comenta de la siguiente manera,

“Desde el comienzo (para usar esta forma de hablar por un momento), siempre hubo la cuestión de las grandes inadecuaciones teóricas y, políticamente, los silencios retumbantes, las grandes evasivas del marxismo —las cosas que Marx no mencionaba o que no parecía comprender y que eran nuestro tema privilegiado de estudio: cultura, ideología, lenguaje, lo simbólico— (2010:54).

En este punto comienza a ser evidente que el objeto de estudio ha cambiado, de una postura teórica en la que se ve al receptor como ente pasivo y de aquella en la que se pensaba que análisis del mensaje bastaba para conocer las reacciones de la audiencia, los estudios referentes a los medios masivos de comunicación comienzan a hacer énfasis en la apropiación cultural por parte de los consumidores, los receptores, o, en este caso, bien la audiencia.

Más allá de su carácter interdisciplinario, uno de los aportes de los Estudios Culturales que más destaca es su concepto de *cultura*, vista ésta no como algo estático ni como un sistema cerrado, sino como el modo de vida completo de un pueblo. La suma de todas sus prácticas sociales y la suma de sus interrelaciones.

Para Stuart Hall los estudios culturales no sólo no pertenecían a la antigua concepción de la alta cultura, de acuerdo con él:

La definición de cultura “debía orientarse más al proceso que siguen los objetos y prácticas culturales para adquirir significado social simbólico (meaning making), que al canon o archivo patrimonial de símbolos selectos de una sociedad. Cultura es cómo una serie de cosas y eventos hacen sentido como referentes colectivos (make sense), generando “experiencias, sueños, repulsiones o fantasías” (Hall, citado en Caloca-Lafont, 2016: 5).

Por su parte Guillermo Orozco menciona: “Uno de los grandes aciertos de los estudios culturales es dejar atrás la concepción tradicional de *alta cultura* que soslayaba y minimizaba las expresiones populares de cultura (Orozco, 2000: 57). Esta corriente, con la investigación de David Morley en *The «Nationwide» Audience* y mediante el modelo de codificación-descodificación de Hall, será la primera “en introducir la técnica de los *focus groups* y en observar, en veintinueve grupos que representan sectores extremadamente diversos, las reacciones ante la difusión de episodios de aquella emisión” (Mattelart, 2004: 81). A estas contribuciones hay que sumar, si es que puede considerarse como aporte, la expansión de los Estudios Culturales británicos al mundo, específicamente a Estados Unidos y América Latina, y lo que estas visiones aportan, a su vez, a los estudios culturales en su totalidad.

Al igual que en Inglaterra, en Estados Unidos los estudios culturales surgieron en condiciones caóticas y de movilizaciones sociales. En los años ochenta tanto el movimiento feminista como el de los derechos civiles, encabezado por la minoría negra, se encontraban fragmentados y debilitados. Bajo este panorama es que “Los críticos y los estudiantes de este ámbito empezaron a buscar en la cultura popular señales de una energía de oposición que no encontraban en la actividad política estrictamente considerada.”(Gitlin, 1997:113) Martín-Barbero señala “Y es justo en ese momento en que las culturas populares, locales, quedan sin piso, en el momento en que se niega el derecho a existir, cuando los estudiosos se interesan por ellas.” (Barbero, 2010:99).

James Lull, otra figura de los estudios culturales de la vertiente estadounidense, en su libro *Medios, comunicación, cultura* menciona la polisemia como un aporte y una herramienta de los estudios culturales. “La selectividad y la polisemia no tienen que ver únicamente con las interpretaciones y el ambiente simbólico. El sentido no es algo que se le asigne sólo a objetos externos. El trabajo interpretativo es también un proceso de autodescubrimiento y comprensión” (1997:190). Sin embargo, intentar aplicar los conceptos teóricos surgidos de la escuela estadounidense de los estudios culturales trae consigo carencias teóricas elementales que fueron consideradas importantes desde su formación en Europa. David Morley, en su libro *Televisión, Audiencias y Estudios Culturales*, argumenta que es imposible mover el conglomerado teórico de los estudios culturales ingleses a otros contextos socioculturales, además señala que esta vertiente presenta una pérdida de elementos como el “anclaje de los procesos comunicativos en la reproducción social, el poder y la política” (Alonso, 2011:3), factores que los estudios culturales presentaron desde el principio e incluso Stuart Hall consideraba esenciales en los estudios culturales.

El enfoque de los estudios culturales en los EEUU cambió, mientras que en el proyecto británico la mención de las clases es de gran importancia para los estudios norteamericanos la clase es una categoría ausente para reconocer y resolver problemáticas en Norteamérica. (Rosas, 2016:12)

Hasta este punto hemos escrito sobre los aportes y bondades de los Estudios Culturales sin embargo tienen elementos que les han merecido cantidad de críticas y desacuerdos con teóricos de otras disciplinas e incluso con propios culturalistas. Armand Mattelart y Érick Neveu, en su libro *Introducción a los estudios culturales*, no dejan pasar la oportunidad para señalar lagunas y límites de esta corriente. Una de las principales críticas, no sólo de Mattelart, es que al preocuparse por la cultura en la vida cotidiana y por la cultura en todos sus ámbitos, producción, distribución y consumo, los Estudios Culturales estudian lo que sea. Sus parámetros de elección de los objetos de estudio son mínimos. Al dejar de lado la idea de “alta cultura” cualquier expresión artística, o cualquier expresión, es candidata a ser analizada.

El populismo sociológico es simétrico al miserabilismo. Consiste en celebrar y magnificar todas y cualesquiera prácticas culturales populares revestidas sistemáticamente esta vez de un «plus»: de autenticidad, de profundidad, de simplicidad, de virtud [...] Un acordeonista mediocre —continúa Mattelart— en un baile «popular» se encontrará de esta manera dotado de virtudes creadoras que le serían regateadas a Horowitz si interpretara a Musorgski (Mattelart, 2004: 71).

Otro elemento que le critican a los estudios culturales es la falta de rigor en su metodología. Mattelart argumenta que la investigación de Ien Ang, *Watching Dallas: Soap Operas and the Melodramatic Imagination* se basa en una decena de cartas que la investigadora pide a la audiencia de esta serie. “La pregunta formulada era la siguiente: «Me gustaría mirar la serie Dallas, pero al verla a menudo experimentadas reacciones. ¿Querría usted escribirme y contarme por qué le gusta también, o por qué no le gusta? Me gustaría incorporar estas reacciones a mi tesis universitaria». Dista bastante de la etnografía descrita por el manual de Marcel Mauss...” reprocha Mattelart (2004:80). A esto, James Lull agrega que los estudios culturales, al englobar tantos objetos de estudio, corren el riesgo de poner en el mismo nivel de importancia un estudio sobre la popularidad de Madonna y “los sentimientos experimentados por los obreros chinos cuando interpretan la propaganda del gobierno difundida por los medios masivos manejados por el Estado (1997:188).

Ante la falta de delimitación del campo y el carácter elástico de los estudios culturales, Stuart Hall recomienda realizar una conexión entre la cultura y el poder, es decir no basta con estudiar cierto objeto sino que es necesario estudiar sus relaciones con la sociedad, la familia, la economía, el género, las clases. Es decir se debe tomar en cuenta las mediaciones entre el mensaje y el receptor.

La definición de *cultura popular* surgida de los estudios culturales es de gran importancia para este trabajo ya que brinda la posibilidad de acercarnos a parte de nuestro objeto de estudio: las producciones audiovisuales de la industria mediática. Casi siempre, al hablar de cultura popular se suele pensar en artesanías o producciones, en general, hechas de forma manual y limitada. Sin embargo actualmente el término *popular* ha obtenido otro significado. Néstor

García Canclini advierte dos corrientes de aproximación a lo popular, por un lado el enfoque de la antropología, basada en la recolección y motivada por el rescate y conservación de lo popular y, por otro, los estudios masivos de comunicación que estudian lo popular como aquel espacio dominado por la industria cultural y la homogeneización que ésta trae consigo. La visión de lo popular como aquellas tradiciones que deben ser protegidas traen consigo la concepción de equiparar lo popular como “lo bueno” y lo masivo como “lo malo”, sin embargo esto no es así pues existen comportamientos populares que son nocivos para la sociedad por ejemplo la popularidad del machismo o de las peleas de gallos o las prácticas culturales de mutilación genital femenina. Mientras que los estudios en comunicación, por lo general, se centran en la producción masiva de los mensajes y dejan de lado la recepción o apropiación de los mismos. No obstante, los estudios en comunicación brindaron la posibilidad de vislumbrar elementos que afectan a las culturas populares, como el consumo y la información, como espacios de control y reproducción social.

Lo *popular* no es algo que deba protegerse de lo masivo pues, como argumentan Néstor García Canclini y Martín Barbero, lo masivo surge de lo popular y se enriquece de los sistemas simbólicos, narraciones, estéticas y armonías acumuladas por los pueblos. De igual manera, se debe considerar que lo masivo no es producto de los medios electrónicos o, como les suelen llamar, los nuevos medios de comunicación masiva. Antes de la llegada de internet, la televisión, el cine e incluso la imprenta, Martín Barbero en su libro *De los medios a las mediaciones* presenta todo un desarrollo de la cultura masiva y antes de la llegada los medios electrónicos. “La cultura de masa no se identifica ni puede ser reducida a lo que pasa en o por los medios masivos” (Barbero, 1984 citado en García 1987:5).

Es así que, en un mundo donde todo se ha masificado no debe causar mayor impresión que la cultura popular pase a ser masiva o, como lo expresa García Canclini: “La cultura masiva es una modalidad inesquivable del desarrollo de las clases populares en una sociedad que es de masas” (1987: 5), además García, retomando a Gramsci, señala que, entonces, lo popular es aquello que se

construye frente a lo hegemónico, lo dominante. Lo popular es, pues, un concepto que abarca variedad de situaciones de subordinación y que acompaña tanto a partidos políticos, movimientos sociales como expresiones artísticas.

Mientras la cultura popular engloba una cantidad de expresiones políticas, sociales y artísticas, los estudios culturales abarcan una gran cantidad de disciplinas, como la sociología, la antropología, estudios de comunicación, etc. Stuart Hall se refiere a los estudios culturales como una mancha que se propaga y contamina disciplinas y espacios. “Los estudios culturales surgieron contaminándose con otros campos y contaminándolos a su vez” (Hall citado por Caloca-Lafont, 2016:4). La expansión de estos estudios llegará, de acuerdo con Mattelart, a dos ámbitos, uno de ellos es las cuestiones de género. Charlotte Brunson y Dorothy Hobson son investigadoras feministas que destacan de esta vertiente. El otro ámbito corresponde a estudios raciales, espacio de estudio considerado por Hebdige con su libro *The Empire Strikes Back*, donde aborda temas de inmigración y racismo. A partir del capítulo dos y a lo largo de todo el texto el lector podrá darse cuenta que, efectivamente, los estudios culturales abarcan, al menos, esos dos ámbitos.

Por último, es este concepto de la cultura popular, el que nos permite estudiar los audiovisuales del género de superhéroes —específicamente a los personajes dentro de ellos— e identificarlos como uno de los productos culturales más lucrativos pertenecientes a la cultura popular, ya masificados y que configuran, a su vez, las prácticas populares. El siguiente capítulo muestra el origen y la evolución del héroe, la creación de figuras que se han convertido en símbolos para muchas generaciones y las relaciones de género que estos superhéroes ayudan a difundir.

## Capítulo II. We can be heroes, or can we?

Héroes, figuras que sin duda se han infiltrado en la cultura popular fomentando la creación de canciones como *heroes*, de David Bowie, hasta películas; incluso pinturas y esculturas como *Hércules y Cerbero* o el busto de *Aquiles* hecho de mármol. Sin embargo, objetos materiales no es lo único que han inspirado los héroes, aludiendo a sus historias, hazañas y poderes, estos seres mitológicos también suscitaron la creación de unas figuras contemporáneas a las que llamamos *superhéroes*.

Por ser este término un elemento conceptual relevante para el presente estudio resulta de vital importancia brindar al lector una definición del mismo. Al referirse a estos personajes de acción se hace referencia, casi inmediatamente, a sus superpoderes; relacionándolos de tal manera que pareciera que todos los superhéroes tienen uno sin embargo *Batman* y *Daredevil* son humanos, mortales, armados únicamente con artes marciales, un traje a prueba de balas y uno que otro artilugio tecnológico. Otro elemento para definirlos pudiera ser que todos tienen una identidad secreta, un *alter ego*, pero mientras unos usan máscaras, como *Nightwing* o *Spiderman*, para mantener el anonimato, otros no tienen manera de ocultar su identidad como Ben Grimm *The Thing*, aquí conocido como “La Mole”, integrante de Los Cuatro Fantásticos. Puede argumentarse que un superhéroe es un ser superior a un héroe pero esta escueta acepción dista bastante de dilucidar el término además de remitirnos a definir otro: *héroe*.

### II.1 Contexto y antecedentes de los superhéroes

Desde su surgimiento en los mitos griegos, la palabra héroe ha tenido cantidad de cambios a través del tiempo, mismos que han quedado plasmados en los estilos literarios del momento. Su carácter mítico liga la definición de esta figura con los valores sociales imperantes de un momento específico de la historia, es decir el héroe cambiará según las virtudes y el contexto histórico en el que es creado y admirado.

La existencia del héroe requiere de una cohesión social con cualidades compartidas y aceptadas, una adhesión que demande la encarnación de los ideales de esa sociedad específica que sirva de ejemplo heróico. Es así que el héroe depende tanto de su conducta y virtudes como el valor otorgado por la sociedad en la que surge. El momento histórico y las virtudes valoradas en él hacen que el carácter heróico varíe. Teniendo presente el argumento anterior, comenzaremos a ahondar en el término héroe y las diferentes definiciones que se le han designado históricamente. Para ello es necesario adentrarse en la cultura griega, mucho tiempo atrás.

### **II.1.1 El héroe griego**

Antes de adentrarnos a los cambios que la literatura ha ofrecido a la figura heróica es necesario preguntarnos por la palabra en sí. Hermógenes, en su búsqueda por comprender la naturaleza del lenguaje, cuestiona a Sócrates sobre el origen de la palabra *héroe*, éste último argumenta que la palabra revela el origen del héroe: los héroes son producto de la unión, amor (*eros*), entre un dios y un mortal, este amor está presente en la palabra *héroe* (Platón, 2009: 367).

Sin embargo hay quienes señalan que esta es una concepción popular y que *eros* (*ἔρως*) y *héroe* (*ἦρωες*) no tienen relación entre sí. Por otro lado, se sostiene que la palabra griega proviene de la raíz indoeuropea *ser-* (proteger) (Ortiz, 2017:15) que a su vez, a través del latín, se convirtió en *servar*, *siervo* y *servil*. Al consultar la definición en un diccionario de etimologías en línea encontramos que “lo que creen los lingüistas más avanzados es que tanto *ἦρωες* (que en origen significa en griego noble y señor) como *ἦρα* son dos viejísimos préstamos prehelénicos, seguramente preindoeuropeos y que es muy insegura la relación entre ambos” (S/A, etimología de héroe, 2018).

De esta manera obtenemos tres acepciones distintas sobre el origen etimológico de la palabra *héroe*. Una de ellas hace referencia al ser producto de la unión entre un dios y un humano, otra a servir o proteger y una más define la palabra como noble. Estas tres definiciones (amor, servir, proteger y noble)

brindan elementos útiles para dilucidar el término y poder dar con una definición que proseguiremos a desarrollar.

Aunque eros y héroe no tengan una relación directa es cierto que en la antigua Grecia se usaba la palabra héroe para referirse a los hijos de dioses con humanos. Seres que viven entre los mortales, aprenden de ellos, viven como ellos pero no son humanos y tampoco son dioses; debido a su origen divino y mortal son semidioses que por medio de su valor, honor y fuerza se convierten en héroes. La segunda definición hace referencia a la característica, quizá de las más prevalecientes en los superhéroes actualmente, de su labor protectora y servicial. Al respecto, Christopher Vogler define al héroe como “alguien capaz de sacrificar sus propias necesidades en beneficio de los demás” (2002: 65). El héroe usa sus dotes divinos, o superpoderes, para el bienestar común de los mortales.

Finalmente, el elemento *noble* del héroe. Al consultar *noble*, la Real Academia de la Lengua Española (RAE) define el término como un adjetivo “preclaro, ilustre y generosa”, una persona con cualidades conocidas comúnmente como positivas, que denotan bondad e incluso son consideradas deseables en una persona. Al respecto, según la RAE, otra manera de definir al héroe es hacer referencia a aquella persona famosa por sus hazañas o virtudes, cabe hacer énfasis en la mención de “virtudes” en esta definición ya que es un término de carácter ético que no debe tomarse a la ligera.

La virtud, su origen y esencia, ha sido uno de los temas centrales de la filosofía, lo fue en la antigua Grecia. Sócrates reflexiona sobre esta materia en el diálogo que mantiene con Menón (Platón, 2009: 287–321). Después de desistir a encontrar una definición de lo que es la virtud, Sócrates concluye que la virtud, al no ser natural al humano y al no poderse aprender, “...llega por influencia divina a aquellos en quienes se encuentra, en conocimiento de su parte ...” (Platón. 2009: 320). “Influencia divina”, tomemos esto en cuenta y recordemos a los héroes griegos, quienes eran favorecidos por los dioses, ellos sin duda fueron virtuosos. Por ejemplo Atenea, quien brindó ayuda a Jasón para construir el Argos o a Belerofonte al domar a Pegaso.

Posterior a Sócrates y Platón, Aristóteles se refirió a la virtud como el perfeccionamiento de una habilidad humana cuya práctica llevaría a la felicidad. Una virtud puede resultar útil al momento en la función de algunas facultades, es decir puede llegar a ser un buen hábito que facilite actuar bien. Sin embargo, una virtud también puede caer en el actuar mal cuando se lleva a los extremos. Cada virtud tiene dos extremos: cuando se usa poco o cuando se abusa de su uso, entonces se vuelven vicios. Una virtud se debe encontrar en medio de esos dos extremos para ser útil, es este justo medio de las virtudes el que lleva al bien y por consiguiente a la felicidad. Mostrar la relación entre términos como noble y virtud con el concepto de héroe permite reconocer al héroe como un ser con un alto grado moral, Jeph Loeb y Tom Morris incluso concuerdan en que “El concepto de *héroe* es justamente una categoría moral” (Loeb y Morris, 2015: 35).

Siguiendo con las acepciones históricas otorgadas al héroe, aún en la antigüedad se comenzó a nombrar como héroe a aquellos hombres que realizaron hazañas valerosas y obtuvieron triunfos en la guerra; se dejó atrás el carácter divino de los héroes para centrarse en los logros bélicos. “La transformación de la sociedad conllevó un cambio de mentalidad en el que, aún creyendo en dioses, los griegos le atribuían cualidades heroicas a los hombres que alcanzaban los ideales y triunfos que se escribían en la Historia,” (Ortiz, 2017: 17). La figura del héroe pasa a ser aquella “persona que realiza una acción muy abnegada en beneficio de una causa noble.” (Rae). De acuerdo con Joseph Campbell (1984) en las manos de estos héroes más humanos descansa el destino del mundo.

### **II.1.2 El héroe moderno**

Despojado de su carácter divino, el héroe, en su condición humana, brinda una mayor cantidad de definiciones, ahora relacionadas con el estilo literario en el que se desenvuelven. Joaquin Ma. Aguirre, en su artículo disponible en internet titulado *Héroe y Sociedad* (1996), describe los cambios ocurridos en el concepto del héroe plasmados en la literatura del siglo XVIII, con los textos del marqués de

Sade (donde Aguirre desarrolla el héroe libertino<sup>10</sup>) el romanticismo con el héroe romántico y finalmente, al que él denomina, el héroe real.

El héroe libertino surge de las reflexiones sobre la configuración social basada en la opresión y dominación y la búsqueda por el igualitarismo, centrados en el derecho del ser humano de ser feliz, este a su vez se relaciona con el derecho individual de buscar la felicidad libremente; ambos derechos quedan englobados en una demanda por la libertad. Esta demanda de libertad opaca la búsqueda por la igualdad y es así que surgen ideas preNietzscheanas.

La igualdad no es más que otra de las barreras que los hombres han fabricado a lo largo de la Historia. Lo único que pretende es poner freno al único deseo auténtico, el de felicidad, término moral que no sirve más que para sublimar lo real, el deseo en su estado puramente animal. (Aguirre, 1996)

El héroe libertino es aquel que sigue a la naturaleza y comete toda cantidad de crímenes para lograr su felicidad, satisfacer su deseo animal, ese es el ser perfecto. Mientras que el hombre virtuoso, aquel que se rige por los valores morales, principios éticos y sigue las normas sociales, es un obstáculo para el orden natural de las cosas y cuyo destino es ser destrozado por la maquinaria natural. Este héroe se enfrenta al orden social establecido, al cual cataloga como falso, convencional; está convencido que la supresión de los deseos naturales y el enmascaramiento de los mismos entorpece la felicidad. Se burla y aprovecha de aquellos regidos por los valores morales a la vez que sirve de modelo a una minoría acaudalada, a quien alienta a seguir sus pasos.

El héroe clásico, presente en la antigüedad y en algunos superhéroes actuales, es contrario a la idea nietzscheana del superhombre. Al respecto, Charles Taliaferro y Craig Lindahl-Urben, comentan “La moral que hallamos en la gran corriente de los cómics de superhéroes es muy similar a la moralidad y la sabiduría general que emerge de la antigua ética filosófica” (2015:107). Los superhéroes que personifican de mejor manera la antigua ética filosófica son las

---

<sup>10</sup> Para conocer mejor la figura del héroe libertino se recomienda la lectura de Juliette y Justine, del marqués de Sade; así como La Historia del Ojo de Georges Bataille.

estrellas clásicas de cada una de las grandes compañías de cómics: Superman, de DC, y Capitán América, de Marvel. Tomemos, por ejemplo a Capitán América: Steve Rogers, un joven estadounidense extremadamente delgado, que considera su deber enlistarse en el ejército para enfrentar al ejército Nazi. Antes de ofrecerse como voluntario al experimento que lo convertirá en Capitán América, Rogers es rechazado por los oficiales y un marginado dentro del ejército debido a su débil complejión, sin embargo siente que es su deber servir a su país en el ejército.

Este deber, dentro de la ética deontológica, es un mandato del cual no se puede escapar y Capitán América no niega su deber, se enlista en el ejército y participa en un experimento secreto de alto riesgo cuyas consecuencias directas son no sólo el cambio fisiológico de flaco a fornido sino que su fuerza, velocidad y destreza supera por mucho al promedio ofrecido por los otros soldados.

Conocida también como personalismo, la filosofía deontológica “considera que todas y cada una de las personas poseen un valor fundamental e irreductible.” (Taliaferro & Lindahl-Urben, 2015: 119-120) y se opone al utilitarismo, postura filosófica que básicamente se resume en que las acciones correctas son aquellas que produzcan el bien mayor para el mayor número de personas. La figura más conocida dentro de la postura deontológica es Immanuel Kant sin embargo el filósofo romano, Séneca, ya argumentaba que lo importante para el hombre sabio “no es la consecuencia del fin, sino hacerlo todo rectamente” (Séneca citado por Bilbeny, 2012: 173). Este principio moral tan valioso para Capitán América, junto con la tesis socrática que dicta “Más vale sufrir una injusticia que cometerla.” es lo que guía a Rogers para oponerse al registro obligatorio de todos los superhumanos, superhéroes o mutantes. Este es el tema central que detona la Guerra Civil (Civil War<sup>11</sup>) en el universo Marvel.

A diferencia de la vida llena de éxtasis y felicidad alcanzada por crímenes del libertino, el héroe romántico se caracteriza por ser sensible y vivir el

---

<sup>11</sup> Para conocer las razones que llevaron al gobierno a demandar el registro obligatorio de los superhumanos así como mayor información sobre Civil War se recomienda leer Civil War (Millar, Mark (w), McNiven (p e i) (2006). “1, Civil War”. Estados Unidos: Marvel Comics. O bien, dirigirse al canal de Youtube: Emergency Awesome. “Captain America Civil War - Marvel Origin Story Explained.

sufrimiento resultado de su gran sensibilidad. El héroe romántico<sup>12</sup> a diferencia del libertino, quien se rehusaba a seguir las normas sociales, se niega a infringirlas e incluso prefiere morir antes de negar sus principios, superiores a los de los demás. Esta auto-reconocida y auto-valorada superioridad del héroe romántico es lo que lo diferencia del héroe griego y de los superhéroes de corte clásico. El romántico se caracteriza por marcar una diferencia entre él (y los que desean ser como él) y el resto, la sociedad. Al hacer esta diferenciación el romántico tiene un carácter antisocial, individual e idealista.

En este el punto, el lector se podrá haber dado cuenta que el término del héroe se encuentra cada vez más alejado del carácter divino analizado en un inicio, no obstante el héroe romántico aún mantiene relación con antiguos seres mitológicos: aquellos correspondientes a los que valerosamente desafiaron a los dioses y fueron castigados por ello, personajes como Prometeo e Ícaro (Aguirre, 1996). Debido a estos enfrentamientos, ya sea en el plano social o en dramáticas luchas internas, los héroes románticos son admirados; son quienes diariamente enfrentan a sus demonios resultando victoriosos o, al contrario, se rinden ante el suicidio sin embargo vuelven a ser admirados convirtiéndolos en leyendas<sup>13</sup>. El contexto histórico dejado por la Revolución Francesa brinda el panorama ideal para el surgimiento del héroe real, quien guiado por el enojo y una vez derrotado el antiguo régimen, ve la oportunidad de alcanzar el ascenso a una mejor condición social. “La frustración del héroe realista es la que se produce al ver que seres mediocres están por delante de él en la escala social.” (Aguirre, 1996)

De esta manera la literatura realista del siglo XIX concuerda con la libertina en que los principios no existen, sino que son sólo máscaras y el ser superior es aquel que conoce esta verdad. Es así que el realista es aquel personaje que menosprecia los principios morales y cualidades nobles para valerse de astucia y manipulación para alcanzar, no la gloria ni un bien mayor sino la fama; esta

---

<sup>12</sup> Para conocer mejor la naturaleza del héroe romántico se recomienda la lectura de la obra Gustavo Adolfo Bécquer.

<sup>13</sup> Podría considerarse como ejemplos contemporáneos de héroes románticos a aquellos artistas dentro del Club de los 27 o, más recientemente, la muerte de Chris Cornell, Amy Winehouse y Chester Bennington.

cualidad rompe con la tesis socrática “Más vale sufrir una injusticia que cometerla.”

Los tres tipos de héroe descritos por Aguirre muestran concepciones alejadas del carácter divino presentado inicialmente. Al llegar el siglo XIX los héroes son mortales despojados de virtudes en búsqueda de fama. “Ya no tenemos, pues, un héroe de la sociedad, sino un héroe que se define contra la sociedad, un héroe profundamente antisocial” (Aguirre, 1996). En el mundo de los cómics y los superhéroes es común encontrar aquellos héroes, superhéroes, que muestran características clásicas sin embargo pueden encontrarse personajes distintos, altamente desarrollados que se alejan de los estereotipos clásicos; tal es el caso de los personajes creados por Alan Moore, por ejemplo.

### **II.1.3 Surgimiento del superhéroe**

Antes dotados de divinidad y principios morales, los héroes ven su decadencia al transformarse en mortales y, por consecuencia, corrompibles. Al volverse humanos, los héroes también pueden caer de la gracia de la sociedad que los ha nombrado, cualquiera puede ser héroe y cualquiera es capaz de decepcionar. En este contexto “...es que surge la necesidad de personajes ficticios que se alejen de esa corrupción en la que caen los líderes y los políticos; los superhéroes.” (Ortiz, 2017: 19). Con los elementos brindados hasta este punto sobre el surgimiento del héroe clásico, así como la transición histórica del concepto y sus cambios semánticos podemos afirmar que los atributos otorgados, de los cuales surge su definición conceptual, dependen del contexto en el que se crea, así como de los valores morales imperantes del periodo en el que surge.

He aquí el momento histórico: una crisis económica, que después pasaría a ser el periodo conocido como La Gran Depresión, azota la población estadounidense mientras que en Europa crece la amenaza Nazi: se gesta el conflicto que llevará al mundo a la Segunda Guerra Mundial, el año es 1938 y Superman es impreso por primera vez en una revista de cómics llamada *Action Comics*. Creado por Jerry Siegel e ilustrado por Joe Shuster, Superman apareció por primera vez en el cómic titulado *The Reing of the Superman* (El reinado del

Superhombre), publicado por el fanzine Science Fiction, editado por Siegel. Curiosamente, Superman fue pensado como un villano “que recibe sus poderes de un científico loco sospechosamente parecido a Lex Luthor.” (Mora, 2006) Después de realizar modificaciones a la historia venden el personaje a *Action Comics*, título perteneciente a la compañía *Detective Comics Inc.* (misma que adoptaría el nombre de DC Comics, en 1977) y es impreso en *Action Comics #1*, en Junio de 1938. No obstante, antes de tener su propio cómics, Superman apareció en una gran cantidad de periódicos, en secciones dedicadas a las aventuras diarias de este personaje.

En 1941, nueve meses después del ataque a Pearl Harbor, *Timely (Marvel) Comics* puso en la portada de *Captain America #1* una ilustración en la que se mostraba al protagonista golpeando a Hitler en la mandíbula. “La primera portada ilustrada de Capitán América impactando a Hitler en la mandíbula prevalece como uno de los escenarios más satisfactorios jamás descritos en la cultura popular.” (Brown, 2017: 80).

A diferencia de Superman, quien es un personaje preocupado por resolver problemas de índole local y domésticos, Capitán América fue creado con el objetivo de servir y defender a Estados Unidos frente a los enemigos extranjeros. “...fue diseñado explícitamente por el escritor Joe Simon y el artista Jack Kirby en *Timely Comics (...)* en 1941 como el último patriota y la personificación de la superioridad americana en tiempos de guerra.” (Brown, 2017:11). Si bien las primeras historias de Superman se centraron en las injusticias domésticas y sociales, se considera legendaria su aparición marchando al lado de las tropas Aliadas. A la creación de Superman siguieron *Batman*, *Flash*, *Green Lantern* (Linterna Verde) y la superheroína más importante de norteamérica, *Wonder Woman* (Mujer Maravilla).

Antes de la creación de la Mujer Maravilla, los personajes femeninos dentro del mundo de los superhéroes eran o intereses amorosos de los superhéroes (*Lois Lane*, Luisa Lane) o compañeras de los mismos (*Black Canary*, Canario Negro, en la Liga de la Justicia de América) o las dos cosas; algunas incluso eran réplica de sus contrapartes masculinas como Hawkeye y hawkgirl, Bulletman y Bulletgirl.

Luisa Lane fue creada por Joanne Carter, quien nació con el nombre de Jolan Kovacs y después de casarse con Jerry Siegel (co creador de Superman) pasó a ser conocida como Joanne Siegel. La popularidad de esta reportera ambiciosa e intrépida del diario El Planeta le ganó su propio título en las historietas sin embargo, al final de la guerra su única ambición fue ser esposa de Superman. “aunque ella normalmente terminaba siendo una damisela en apuros, nunca fue su falta de inteligencia lo que la ponía en peligro a diferencia de la mayoría de otros personajes femeninos de aquel momento (y actualmente).” (s/a, 2011) De hecho, su ansias por conocer la verdad y exponer al escrutinio público a los responsables de toda cantidad de barbaridades eran lo que la ponían en peligro.

La Mujer Maravilla fue creada al poco tiempo de iniciada la Segunda Guerra Mundial, concebida por el psicólogo estadounidense William Moulton Marston y fue dibujada por Harry G. Peter. Su debut fue en *All Star Comics* a finales del año 1941. Su nombre real es Diana, vive en la isla de Temiscira (lugar que fue dado por los dioses Griegos) y es la princesa de ese lugar, su madre es la reina Hipólita quien moldeó a Diana con arcilla. Ambas, Diana e Hipólita pertenecen a las amazonas, estas son una sociedad matriarcal que debía traer un mensaje de amor al mundo de los hombres pero se resguardaron de la brutalidad y crearon una sociedad culta y avanzada. En la primer tira, Diana ayuda a Steve Trevor, un oficial de inteligencia de la armada estadounidense que llegó accidentalmente a Temiscira, su deber es volver con él a tierra firme y defender el último aire de democracia que queda. La vestimenta de la superheroína consiste, al menos en sus inicios, en una tiara dorada, un top rojo, un short azul y botas de piel hasta la rodilla. Sus poderes son fuerza y velocidad sobrehumanas, posee un par de brazaletes impenetrables que la ayudan a defenderse, puede volar y sus sentidos están agudizados.

En tiempos de posguerra muchos superhéroes tuvieron dificultades para mantenerse a flote y para 1953 sólo sobrevivieron unos seis, entre ellos Diana de Temiscira, *Wonder Woman*. Su personaje ha pasado por grandes cambios, a diferencia de sus compañeros masculinos; pronto terminó siendo una modelo, que

escribía novelas románticas y que aspiraba a ser una actriz. En 1968 Diana Prince perdió sus poderes y se vio convertida en una mujer espía que tenía un buen sentido de la moda. A pesar de esto se convirtió en un símbolo del feminismo, ya que su auge sucedió casi al mismo tiempo que los movimientos feministas que surgieron en 1970 en Estados Unidos.

La editora de la revista feminista *Ms.*, Gloria Steinem, percibió la caída de *Wonder Woman* y se dio a la tarea de rescatar algunos de los episodios más progresivos de Marston. Recuperando así la imagen que hubiera tenido la princesa de Temiscira en sus inicios. Gracias a Steinem, para 1973 *Wonder Woman* tenía de nuevo su traje original y sus súper poderes de vuelta.

#### **II.1.4 Censura en los cómics**

Debido al conflicto bélico y a la tensión mundial que le siguió, el consumo de tiras cómicas se disparó de tal manera que a ese periodo se le conoce como la Era Dorada del Cómic. Se desconoce cuánto tiempo duró exactamente la Era Dorada del Cómic, algunos indican que inició a finales de los 30s y terminó al iniciar los 50s; antes de la existencia del *Comics Code Authority* (Código de Autoridad del Cómic) en 1954, momento en el que inició la Era Plateada del Cómic.

El Código de Autoridad del Cómic fue elaborado por una comisión sobre la delincuencia juvenil en Estados Unidos preocupada por la influencia que dichas historias pudiera causar en sus hijos. La elaboración del Código se basó en los argumentos del libro de Fredric Wertham titulado *Seduction of the Innocent* (Seducción de los Inocentes), en donde se acusaba a los cómics, libros y películas modernas de pervertir las mentes jóvenes de los estadounidenses. El código fue adoptado por *Comics Magazine Association of America, Inc.* (la Asociación de la Revista y el Cómic de América, Inc.) de modo que la edición de futuros cómics quedaron subordinados a los parámetros adecuados para la preservación del “buen gusto”. Algunas normas versaban sobre: presentar los crímenes de tal manera que no generen simpatía en la sociedad ni incitar a otros a realizar delitos, el bien siempre debe triunfar sobre el mal y el villano debe ser castigado por sus crímenes, quedan prohibidas las escenas de violencia excesiva. Los personajes

femeninos deben ser dibujados de manera realista, sin exagerar cualidades físicas (Comics Code Authority, 1954)

La implementación de estas pautas cambiaron drásticamente la industria del cómic. Personajes admirados en la Era de Oro por su fuerza y aplicación de la justicia pasaron a ser figuras cómicas; Batman, de ser un sombrío vengador pasó a hacer el ridículo. Superman era más rudo, más agresivo, “Siegel concibió originalmente a Superman como una espina en el costado de lo establecido, y la preocupación de Superman por el cambio social y la situación del oprimido es inigualable incluso en las historias de los cómics más recientes.” (Andrae, 1987:131) Sobre las repercusiones de *Sedución de los Inocentes*, Jeffrey A. Brown comenta “El legado del miedo a los cómics dejado por Wertham sigue atormentando a la comunidad, al igual que los estereotipos de los cómics como infantiles y los lectores como sabelotodos inmaduros”(2001: 72).

La Autoridad del Código del Cómic de 1954 impuso normas que forzaron a las industrias del cómic a cambiar a sus personajes, años después a este Código le siguieron modificaciones que permitieron la creación de nuevos personajes, superpoderes e historias. Así como los conflictos bélicos y la censura han influido en gran medida en la creación de personajes dentro de los cómics, la consolidación de nuevas tecnologías de la comunicación propiciaron cambios tanto en la producción de contenidos sobre superhéroes como en su consumo. Los superhéroes llegaron a la pantalla grande.

## **II.2 Superhéroes en la industria cinematográfica**

En 1975, la serie televisiva de Wonder Woman salió al aire, después de un episodio piloto fallido y una película transmitida en televisión, la serie continuó por tres temporadas más, hasta 1979. Fue protagonizada por Lynda Carter y Lyle Waggoner. Fue producida por la Warner Bros. Television, ABC y CBS Broadcasting Inc. y transmitida en la cadena ABC; años antes, en 1942, surgió la serie radiofónica de Superman “Aventuras de Superman”, sin embargo no fue hasta 1978 que llegó a los cines la primera película de superhéroes con un gran presupuesto: *Superman*, protagonizada por Christopher Reeve. La producción fue

de poco más de cincuenta y cinco millones de dólares, generando una ganancia a nivel mundial de trescientos millones, doscientos mil dólares; además de que dio origen a tres películas más durante la siguiente década.

Años después, en 1989, Batman tuvo su propia saga, cuatro películas, *Batman regresa*, *Batman Forever* y *Batman & Robin*, que generaron más de mil trescientos millones de dólares. Después de estas películas, el género presentó un periodo de bajas producciones o al menos no tan exitosas. No fue hasta hace algunos años, a inicios del 2000 que se volvieron a crear largometrajes de superhéroes de alto presupuesto. Actualmente, se estrenan cintas de este género al menos cada año, tan sólo en el 2017, el *Universo Cinematográfico Marvel* estrenó *Guardians of the Galaxy Vol. 2*, *Spiderman: Homecoming* y *Thor Ragnarok*, tres películas; mientras que DC Cómics, en asociación con Warner Bros. (Universo extendido de DC) estrenó *Wonder Woman* y *Justice League*, dos cintas, siendo la primera la que generó una mayor ganancia, con ochocientos veintiún millones setecientos sesenta y tres mil cuatrocientos ocho dólares a nivel mundial (IMDb, 2017). A esto hay que sumar el último éxito de Marvel: *Black Panther* (2018) que acumuló una ganancia de mil trescientos cuarenta y seis millones seiscientos un mil treinta y un dólares a nivel mundial. (IMDb, 2018)

El surgimiento y el dominio de películas de acción viva del género de superhéroes es producto de grandes cambios ocurridos en la industria Hollywoodense al finales de los 90s, cambios que responden a una necesidad económica. Thomas Schatz, en su su texto titulado *New Hollywood, New Millennium*, señala como el desarrollo más destacado del Hollywood contemporáneo la formación de los conglomerados mediáticos los Seis Grandes (Big Six) y su hegemonía en las películas y series estadounidenses (2009: 21).

A finales de los años 80s y a principios de los 90s, se dieron cambios adquisitivos, surgimientos y uniones. El resultado fueron las Seis Grandes corporaciones mediáticas de América que incluyen: Disney, Time - Warner, Viacom, NBC Universal, CBS Corporation and Newscorp; se estima que entre ellas controlan el noventa por ciento del contenido mediático producido en América. Cada una de estas empresas tiene variedad de estudios, cadenas de

televisión, disqueras, estaciones radiofónicas, estudios de videojuegos, servicios de streaming e incluso parques de diversiones (Disneyland, Six Flags). De ahí que la estrategia usada por estos imperios mediáticos consista en mostrar al máximo sus contenidos haciendo uso de todas sus empresas filiales para hacerse de una de mayor ganancia.

Mientras las películas de *Superman* y *Batman*, se realizaron bajo la unión de Warner Communication Inc. y Time Inc. con la compra de DC comics por Warner (mismas que brindaron ganancias significantes), los grandes ingresos monetarios de Marvel en el mundo cinematográfico llegaron hasta 1998 con la exitosa adaptación hecha por New Line Cinema del cazador de vampiros *Blade*. Con un presupuesto de cuarenta y cinco millones, *Blade* ganó, tan sólo en Estados Unidos, más de setenta millones. (IMDb, 1998)

Las siguientes películas basadas en personajes de Marvel fueron *X-Men* (2000) de 20th Century Fox, *Spider-Man* (2002) de Sony-Columbia, *Blade II* (2002) y *Blade: Trinity* (2004), sin embargo no fue hasta 2008 que Marvel, con la creación de los Estudios Marvel, hizo su primer lanzamiento independiente: *Iron Man*. Gracias a las producciones de *The Incredible Hulk* (2008), las secuelas de *Iron Man* (2010 y 2013), *Thor* (2011) y *Captain America: The First Avenger* (2011), los Estudios Marvel se establecieron como una exitosa compañía independiente. No obstante, el hecho que sentó las bases de lo que sería el panorama actual de las películas de superhéroes fue la compra de los Estudios Marvel realizada por Disney. La adquisición de DC comics por Warner Bros y de Marvel por Disney así como la consolidación de cada una de ellas como conglomerados mediáticos con múltiples compañías filiales, es el antecedente del funcionamiento actual de las franquicias cinematográficas, incluso series televisivas.

El lanzamiento de *The Avengers* (2012) consolidó este modelo para Disney, primera película en la cual The Walt Disney Company formaría parte de todo el proceso. En aquel momento Disney aprovechó el éxito obtenido por las producciones anteriores de los Estudios Marvel y su posición como distribuidora para potencializar *The Avengers* como todo un producto, capaz de ser vendido en juguetes, playeras, figuras de colección y en variedad de formas y tamaños. De

acuerdo a la página License Global, en un artículo llamado *Avengers: The tentpole approach* (2013), así es como surgió el modelo que brindaría grandes ganancias al género de superhéroes: los personajes de Marvel ganan billones de dólares en taquilla mientras que, a través de venta de licencias a nivel mundial y toda cantidad de mercancía, las franquicias aportan ganancias de seis billones de dólares.

De las dos grandes productoras de cómics y superhéroes, el Universo Cinematográfico Marvel se ha posicionado como la franquicia que ha presentado más personajes y temáticas “diversas” en sus contenidos. Se percibe como una productora abierta al cambio, adaptable al contexto en el que se encuentra. Ha sabido también indagar en sus variados personajes para encontrar historias nuevas que contar, en vez de presentar al mismo sujeto en diferentes circunstancias. Asimismo ha resultado beneficiado al hacer equipo con *Netflix* y ha permitido a los fans ver una faceta más “oscura”, que atrae a una audiencia más madura.

El Universo Extendido de DC (DCEU) en cambio, no ha tenido la misma apertura a diversidad en contenidos, su más reciente éxito *Wonder Woman* y el rotundo éxito de *Black Panther* (esta última de Marvel) muestran que la representatividad juega un papel importante para las audiencias, Amie Simon, directora de mercadotecnia en *Smarthouse Creative* dijo a la CNBC "La lección más grande que DC puede aprender de su éxito con La Mujer Maravilla y el éxito de Marvel con Pantera Negra, es el muy claro y obvio mensaje de que los espectadores quieren verse reflejados en las películas que pagan por ver" (Bukspan, 2018).

Así como la Segunda Guerra Mundial trajo consigo el surgimiento del género de superhéroes en los cómics, el 9/11 significó el inicio de lo que años después se consolidaría como un género cinematográfico altamente redituable. De acuerdo con críticos y estudiosos del tema, el dominio de las películas de superhéroes es un resultado de los efectos dejados por el ataque ocurrido en las Torres Gemelas, el once de Septiembre del año 2001. “El género pudo haber florecido de cualquier manera, pero los eventos del 11 de Septiembre reforzaron

una necesidad cultural por superhéroes y proporcionó a las películas con un tema narrativo común para defender a la nación de los ataques masivos.” (Brown, 2017:79).

### **II.2.1 Diversidad en el cine**

La figura del superhéroe, al igual que la de su antecesor (el héroe), es determinada por el momento histórico y los valores morales sobre los cuales se sostiene la cohesión social, valores compartidos por un grupo dominante; y los enemigos a los que se enfrentan son personificaciones de problemas contemporáneos y, por lo tanto, son susceptibles al cambio así como los superhéroes que los enfrentan.

Si bien, dentro de la comunidad del cómic existe una distinción entre los superhéroes clásicos y los modernos, es necesario hacer énfasis en que ninguno es permanente, el Superman de ahora no es el mismo que surgió hace ochenta años, así como el actual no será igual ochenta o noventa años después. “[los] héroes están empezando a convertirse en un problema. No son lo que solían ser...o tal vez lo son, y ahí reside el corazón de la dificultad. Demandamos nuevos temas, nuevas ideas, nuevas situaciones dramáticas. Demandamos nuevos héroes” (Moore citado por Brown, 2001:1). Es así que Alan Moore reconoce la necesidad y la demanda social por nuevos superhéroes.

Un antecedente sobre la demanda por representación y diversidad cultural en el género de superhéroes en los cómics, inició primero en Hollywood y se dio a finales de los años sesenta, inicios de los setenta. En esos años surgió, lo que algunos críticos denominan un movimiento cinematográfico conocido como *Blaxploitation (explotación negra)*. Las cintas producidas a las cuales se les engloba en este periodo se caracterizaron por pertenecer al género de acción, producidas con bajo presupuesto y protagonistas afroamericanos, orientadas a esa misma población, principalmente.

El surgimiento de la *Blaxploitation* es resultado de dos problemas manifestados en el contexto social y la situación vivida por la industria cinematográfica Hollywoodense a finales de los 60's. Brown (2001) señala el

primer problema como de índole político: a razón de los disturbios en el vecindario Watts, la comunidad negra comenzó a demandar que Hollywood pusiera fin a sus prácticas racistas de contratación al igual que a las representaciones desiguales y degradantes de la comunidad afroamericana. Un segundo factor que ayudó al surgimiento de estas películas fue que grandes casas productoras se encontraban al filo de la quiebra debido al fracaso económico de grandes y costosos proyectos. Esta situación obligó a los estudios a cambiar su manera de realizar cintas y voltear a ver el creciente número de consumidores afroamericanos. Sobre los factores que propiciaron la realización de este tipo de películas, Ed Guerrero argumenta:

fue posible hacerlas gracias a una mayor conciencia político social de la población negra—adquiriendo la forma de un impulso nacionalista expresado ampliamente al final del movimiento por los derechos civiles—mismo que se trasladó hacia una amplia audiencia negra sedienta de ver su humanidad completa representada en la pantalla del cine comercial (Citado en Brown, 2001: 20).

Es así que se produjeron *Sweet Sweetback's Baadasssss Song* (1971), *Shaft* (1971), *Superfly* (1972), por nombrar las más conocidas, cintas que aunque fueron realizadas con bajo presupuesto, resultaron altamente redituables. Los estudios encontraron una nueva fórmula cinematográfica que explotar, por un tiempo. Esta forma de hacer cine no tardó en ser catalogada repetitiva y humillante. En cada una de las producciones se presentaba al personaje principal (hombre o mujer) como un justiciero que realizaba cantidad de acciones heroicas con el objetivo de establecer el orden en su vecindario. Más allá de presentar historias propias y originales de la comunidad afroamericana en Estados Unidos, las películas parecían recrear antiguas producciones “blancas” con personajes negros (Chan, 1998) personajes que retomaban estereotipos sobre la comunidad afroamericana por ejemplo el hombre negro mujeriego con poderes sexuales, o aquel que era un *chulo*, con actitudes “salvajes” e hipermasculino; mientras las mujeres, en un intento por representar mujeres independientes, usaban su sexualidad como arma (Marciniak, 2015). Muchos críticos incluso compararon a los protagonistas de *Shaft* y *Sweet Sweetback* como una versión negra de James Bond, los títulos

prometían más de lo que ofrecían, además la mayoría del personal creativo produciendo estas cintas era blanco. De estos factores surgió el término *Blaxploitation*. La exigencia que dio origen a la *blaxploitation* en el cine se extendió hasta el mundo ilustrado de los superhéroes pues las compañías crearon personajes afroamericanos con la esperanza de posicionarse como empresas con contenido culturalmente diverso. *Luke Cage* de Marvel y *Black Lightning* de DC son ejemplos de ello.

Creado por Archie Goodwin e ilustrado por Billy Graham y George Tuska, Luke Cage apareció por primera vez en 1972 en su serie titulada *Luke Cage: Hero for Hire* (*Luke Cage: Héroe en Alquiler*). Encarcelado por un crimen que no cometió, Cage se ofrece voluntario para un experimento que le da superfuerza y piel impenetrable. Después se cambió el nombre del cómic a *Luke Cage: Power Man* (*Luke Cage: Hombre de Poder*) sin embargo en 1986 la serie fue cancelada debido a pocas ventas. Este personaje obtuvo su serie en el servicio de streaming Netflix y después de dos temporadas, la primera duramente criticada, fue cancelada. Luke Cage, interpretado por Mike Colter, junto con *Iron Fist* (*Puño de Hierro*), *Jessica Jones* (el elemento femenino) y *Daredevil* integran *The Defenders* (*Los Defensores*), cada uno de sus integrantes obtuvo su serie en el mismo servicio de las cuales Iron Fist obtuvo dos temporadas mientras que Jessica Jones y Daredevil tres, antes de su cancelación.

Por su parte DC Comics, bajo el concepto de Tony Isabella y el arte de Trevor Von Eaden, sacó a Black Lightning (Relámpago negro) en 1977. Jefferson Pierce es un antiguo competidor olímpico que mantiene una excelente musculatura, la energía que genera su cuerpo le sirve para limpiar su barrio en las noches, de drogas y delincuentes, mientras en el día cumple con sus actividades de maestro. El personaje no duró ni un año. Este superhéroe también obtuvo su serie televisiva en Netflix y va en su segunda temporada, aunque no con buenas críticas.

En una serie no exclusiva de personajes afroamericanos, los jóvenes lectores se encontraron con una variedad racial de superhéroes (femeninos y masculinos): *The X-men* (*Los Hombres X*). “Los nuevos X-men ayudaron a

expandir la presencia de diversos personajes étnicos y nacionales como ideales heroicos” (Brown, 2001:25). Con personajes como *Storm* (Tormenta), africana; *Colossus* (Coloso), ruso; *Nightcrawler* (Merodeador), alemán; y *Wolverine*, canadiense, los Hombres X se convirtieron en un grupo de superhéroes altamente popular en los años ochenta y noventa, de tal manera que en 1992 se estrenó su serie animada de cinco temporadas. La serie duró cinco años.

De hecho, la diversidad racial no es lo único que distinguió a este grupo de superhéroes pues cuando Stan Lee lanzó este cómic en 1963, pensó en otorgarle un nombre menos genérico: *The Mutants* (Los Mutantes), sin darle protagonismo al elemento masculino (*men*) (Housel, 2015: 128). A pesar de esto, esta serie de cómics cuenta con una gran variedad de superheroínas (Rouge, Jean Grey, Tormenta, Júbilo), en comparación con La Liga de la Justicia de América, casi exclusivamente con Wonder Woman; o incluso Los Cuatro Fantásticos, con Sue Storm, alias La Mujer Invisible.

A pesar de la inclusión femenina en esta serie de superhéroes, la manera en la que son representadas las mujeres tanto en los cómics como en televisión y cine está lejos de ser aplaudida. “En los cómics de superhéroes, una industria aún dominada por escritores, artistas y editores hombres y enfocada principalmente a jóvenes lectores hombres, las superheroínas por lo general son ilustradas de una manera tan estilizada y sexual que rozan con lo pornografía” (Brown, 2017: 66)

## **II.2.2 Masculinidad y feminidad en los superhéroes.**

Los superhéroes que aparecen en las películas taquilleras tienen características muy bien definidas y son principalmente hombres. Sus poderes incluyen fuerza física o habilidades con aparatos electrónicos, suelen ser inmortales, mientras que su contraparte, las superheroínas, sólo logran tener poderes que están relacionados con la telepatía y otros poderes mentales, así como poderes sobre las plantas. Este tipo de representaciones muestra cómo los cómics y las películas sólo aparentan una inclusión, porque las mujeres dentro de sus páginas siguen reproduciendo los comportamientos que una mujer debería tener de acuerdo a la sociedad. Esto anterior aunado a la poca cantidad de heroínas que existen, en

comparación con los héroes: “Únicamente 26.7 por ciento de todos los personajes de DC y Marvel son femeninos y sólo 12 por ciento de los cómics de superhéroes más conocidos tienen protagonistas femeninos” (Shendruk, 2018).

Al tratarse de superheroínas, la manera en la que se han representado, al menos cinematográficamente, difiere mucho al trato que le brindan a su contraparte masculina. Algunas son presentadas en papeles de reparto brindando apoyo a los personajes principales, como es el caso de Hope Van Dyne, alias *Wasp*, en la primera película de *Ant-Man*; o como miembros de un equipo de héroes superpoderosos, tal es el caso de *Black Widow* en los *Avengers*. De acuerdo con Brown, esta representación diferenciada “revela qué tan arraigadas están nuestras expectativas culturales sobre los ideales femeninos. Al igual que los superhéroes encarnan las fantasías masculinas, las superheroínas encarnan las fantasías *sobre* [cursivas mías] las mujeres” (2017:65). Así como un hombre fantasea con ser fuerte, tener buen cuerpo y ser reconocido por su valor, también fantasea con una mujer curvilínea, guapa, con agilidad y gracia para soltar un buen golpe cuando sea necesario pero que no deje de solicitar la ayuda de su hombre.

En un medio principalmente dirigido por hombres se tiene la idea de que los personajes femeninos deben ser atractivos, de ahí sus vestuarios y actitudes altamente estereotipadas que se ajustan a las normas de género tradicionales. Sin embargo “La lógica rudimentaria de que las superheroínas necesitan ser *sexys* para atraer a la audiencia masculina, la lógica aparentemente suscrita por los ejecutivos de estudio, cambia el enfoque de personajes femeninos potencialmente fuertes a objetos fetichistas estándares de Hollywood” (Brown, 2017: 67). El costo narrativo de esta objetivación resulta en personajes femeninos estáticos.

En párrafos anteriores se hizo mención a los papeles generalmente destinados a los personajes femeninos: aparecían como intereses amorosos o acompañantes de aventuras de los protagonistas; sin embargo existe otra forma en la que las mujeres son representadas y esta es *muertas*. Una vez que se plantea a una mujer como pareja del superhéroe protagonista, es común que los escritores decidan matarla con el objetivo de brindar al personaje principal la motivación

necesaria para actuar como héroe. A este recurso, tropo, literario en el mundo de los cómics se le llama *fridging*, (refrigeración) y hace referencia a un sangriento y frío momento en concreto en la historia de los cómics. El volumen #54 de Linterna Verde, publicado en 1994, mostró a los lectores el momento en el que Linterna Verde llega a su casa sólo para encontrar a su novia, Alexandra DeWitt, muerta y metida en su refrigerador.

El término fue acuñado por Gail Simon, quien creó el sitio web llamado “Women in Refrigerators” (Mujeres en Refrigeradores) en donde se puede consultar una larga lista de personajes, en su mayoría femeninos, que fueron creados y matados por los escritores, con el único objetivo de servir de motivación para el personaje principal. Gail Simon comenta en su sitio “Esta es una lista que hice cuando me percaté que no es saludable ser un personaje femenino en los cómics [...]. Estas son superheroínas que han sido despojadas, violadas o cortadas y atascadas en el refrigerador.” Un ejemplo de refrigeración ocurre en la película *Deadpool 2*, donde la novia de Wade, alias Deadpool, Vanessa es asesinada; hecho que sirve de motivación a Wade para cuidar de un joven mutante.

En el mundo cinematográfico, en términos de encuadres y movimientos de cámara, la representación de las mujeres difiere mucho de la manera de representar a los hombres. Los métodos para exhibir torsos desnudos de hombres y mantener la heterosexualidad que caracteriza a los personajes de este género es haciendo uso de movimientos de cámara, montaje e interacción del cuerpo masculino con otros cuerpos, aquellos de personajes femeninos. Un claro ejemplo de ello es la escena entre Raleigh Becket (interpretado por Charlie Hunnam) y Mako Mori (interpretada por Rinko Kikuchi) en la película *Pacific Rim*. Mako gira para cerrar la puerta de su habitación y sus ojos se encuentran con el torso desnudo de Raleigh, mientras él se seca la cara. Raleigh la ve. Mako se apena, cierra la puerta y se asoma por la mirilla de la puerta. Raleigh cierra la puerta. En menos de un minuto, sin diálogos, haciendo el uso del montaje y los encuadres adecuados, la heterosexualidad de ambos personajes se da por entendida. A este ejemplo se suman cantidad de imágenes, en *X-Men: Days of Future past* (Días del

Futuro Pasado), Logan (Hugh Jackman), al regresar en el tiempo, despierta desorientado y desnudo en una cama de agua, con una mujer abrazada a su espalda; en *Wonder Woman*, Steve Trevor (Chris Pine) sale desnudo de unas aguas brillosas para consultar su reloj cuando aparece en escena Diana (Gal Gadot), él intenta cubrirse pero desiste, la escena se extiende mientras Diana examina el cuerpo desnudo de Steve.

Estas escenas presentan una interacción característica de los personajes con la cámara que revela la disparidad en la manera de exponer los cuerpos femeninos y masculinos. En la escena mencionada anteriormente de *X-men:Days of Future Past*, cuando Logan despierta lo hace en una habitación donde se encuentra únicamente una mujer dormida, él sale desnudo de la cama y no hay nadie ahí que vea su desnudez, salvo nosotros, la audiencia; vemos a Hugh Jackman desde el exterior, como seres pertenecientes a otro mundo, como seres omniscientes. A su vez, la interacción del personaje con la cámara es de indiferencia, es decir, Logan nunca ve directamente a la cámara, a la audiencia. El canal de comunicación se encuentra cerrado. Lo mismo sucede Steve Trevor se exhibe desnudo, momentos antes de que Diana entre a escena.

No sucede lo mismo con los personajes femeninos, la interacción con la cámara y con la audiencia es diferente. Tomemos de ejemplo la primera aparición de *Black Widow* en una película de Marvel, *Iron Man 2*. Tony Stark y Happy Hogan se encuentran practicando boxeo, ingresa Natasha Romanoff, quien en ese momento se encuentra bajo la identidad de Natalie Rushman. Happy se percata de su presencia y deja de boxear ante lo que Tony voltea para ver, por primera vez, a Natasha Romanoff. Natalie interactúa brevemente con Pepper Potts, novia de Tony y quien también se encuentra en la sala, antes de ser solicitada por el señor Stark a subir al ring, al hacerlo la cámara ocupa el lugar de Tony y la imagen que ve la audiencia de Romanoff subiendo al ring es por medio de los ojos de Stark, el punto de vista pasa de ser omnisciente a ser el de Stark. Natasha ve a la cámara, quien aún hace de los ojos de Tony, ve a Stark y por lo tanto ve a la audiencia, abriendo así el canal de comunicación. En menos de un minuto el personaje femenino es presentado dos veces desde una mirada masculina como

un objeto al cual admirar, las imágenes presentadas, al pertenecer a sujetos (en este caso hombres) establecen al espectador que se trata de alguien con un gran atractivo sexual. La mirada que Natasha dirige a la cámara le brinda permiso a la audiencia, a los hombres, para interactuar con ella. La escena continúa y Pepper Potts incluso le advierte a Stark de la posible demanda que Natalie puede interponer si la sigue viendo de esa manera lasciva. La objetivización de este personaje incluso se hace explícita, al finalizar la escena Stark pregunta a Pepper: “¿Puedo tener una?”, a lo que ella responde gentilmente y con una sonrisa: “No”.

En cambio cuando la figura masculina se presenta total o parcialmente desnuda se hace estableciendo una distancia entre la audiencia, los que ven, y al que se observa, muy similar a como los religiosos piensan que Dios observa al mundo; mientras que al ver a una mujer se le ve a través de los ojos de alguien más, de un personaje masculino, y se le objetiviza además comparten esa objetivización con la audiencia. Otra manera de mostrar el cuerpo masculino y mantener la heterosexualidad es por medio de imágenes de tortura. “Críticos como Steve Neale (1983), Kaja Silverman (1992), Susan Jeffords (1994) y David Savran (1992) han argumentado que la incesante y espectacular representación de tortura masculina en películas de acción funciona tanto para erotizar el cuerpo masculino como para negar ese mismo erotismo” (Brown, 2017: 60). De acuerdo con Susan Jeffords (1994) al presentar el cuerpo masculino como violentado, el erotismo y deseo que pueda sugerir es convertido en sadomasoquismo. Numerosas son las escenas en las que Matt Murdock (Charlie Cox) en la serie *Daredevil*, de Netflix, aparece inconsciente y con el torso desnudo mientras la enfermera Claire Temple (Rosario Dawson) lo cura.

En la introducción a su libro *Black superheroes, Milestone comics and their fans*, Jeffrey Brown (2015:1) menciona que la frase “nuevos héroes” alude a un importante cambio cultural en nuestra manera de ver el mundo. Esta manera de ver al mundo lleva a la industria del cómic a una búsqueda por nuevos héroes, los resultados surgidos de este acto son los que brindan cambios a las figuras presentes en los cómics y que ahora llenan las salas de cine. Los cambios que los superhéroes han sufrido responden a la demanda de nuevos héroes. De esta

demanda surge *Miles Morales*, adolescente de ascendencia afro-latinoamericana quien se convierte en Spiderman después de la muerte de Peter Parker; Kamala Khan, como *Ms. Marvel*, es el primer personaje musulmán creado por Marvel Comics en protagonizar su propio cómic mientras que Riri Williams, una joven afroamericana, viste la armadura de Iron Man, tras la muerte de Tony Stark. En el ámbito audiovisual estos cambios también son perceptibles, recientemente la serie de DC *Titans* integró a su reparto a Anna Diop como la superheroína alienígena *Starfire*, presentando un cambio físico importante con respecto a la manera en la que se había presentado el personaje anteriormente; además de la integración de *Batwoman*, superheroína abiertamente homosexual, al mundo audiovisual de la serie *Arrow*.

### **II.2.3 Los audiovisuales**

A continuación proseguimos a describir de manera concisa los audiovisuales de superhéroes, retomados por este estudio. La presentación de los mismos responde a relación entre profundidad sexodiversa y contenido mediático generado por usuarios de redes digitales, referente a ese contenido y al personaje sexodiverso; y su momento de mención en este trabajo. El desarrollo de los personajes sexodiversos se dará en el siguiente capítulo.

El sitio web dedicado a la evaluación, información y noticias de películas *Rotten Tomatoes*, muestra la calificación que la audiencia otorga a las películas así como la calificación brindada por críticos profesionales, los datos de este sitio tienen peso sobre la audiencia, por eso mismo se incluirán las calificaciones recibidas por los audiovisuales en esta investigación.

Película/Serie Año Director/Creador	Productora	Calificación Rotten Tomatoes	Presupuesto / Ganancia (si aplica)
<b>Thor: Ragnarok</b> 2017 Taika Waititi	Estudios Marvel, Walt Disney Pictures y Screen Queensland	92 calificación del sitio 87 calificación de la audiencia	Se estima que su presupuesto fue de ciento ochenta millones de dólares mientras que la ganancia a nivel mundial fue de ochocientos cincuenta y tres millones, novecientos setenta y siete mil, ciento veintiséis dólares.
<b>Deadpool 2</b> 2018 David Leitch	Marvel Entertainment, Twentieth Century Fox y TSG Entertainment	82 calificación del sitio 85 calificación de la audiencia	Su presupuesto fue de ciento diez millones de dólares y dejó una ganancia de setecientos ochenta y cinco millones, cuarenta y seis mil novecientos veinte dólares.
<b>Gotham</b> 2014-2019 Bruno Heller	Warner Bros. Television, Primrose Hill Productions y DC Comics, es emitida por FOX	68 calificación del sitio 79 calificación de la audiencia	Tiene un presupuesto por episodio de cuatro millones de dólares y hasta la fecha tiene cuatro temporadas, de veintidós episodios cada una.
<b>Supergirl</b> 2015-¿? Greg Berlanti Ali Adler Andrew Kreisberg	Berlanti Productions, DC Entertainment, Warner Bros. Television, es distribuida por la CBS y por The CW Television Network y también se encuentra en la plataforma de Netflix	87 calificación del sitio 54 calificación de la audiencia	El presupuesto por capítulo es de menos de tres millones de dólares. En octubre del 2018 inicia su cuarta temporada, sus temporadas anteriores fueron de 20, 22 y 23 capítulos respectivamente.
<b>Sense8</b> 2015-2018 Lilly Wachowski Lana Wachowski Michael Straczynski	Netflix	84 calificación del sitio 92 calificación de la audiencia	El costo por capítulo es de nueve millones, aproximadamente. La serie tiene dos temporadas, de doce episodios cada uno y dos episodios especiales.
<b>The Legend of Korra</b> 2012-2014 Michael Dante DiMartino Bryan Konietzko	Nickelodeon Animation Studios	93 calificación del sitio 88 calificación de la audiencia	El costo aproximado por episodio fue de un millón de dólares, y la duración total de la serie fue de cincuenta y dos episodios.

### *Thor: Ragnarok (2017)*

Al igual que las pasadas películas de *Thor* (*Thor* y *Thor Dark World*) esta cinta es protagonizada por Chris Hemsworth, a él se le une Tom Hiddleston como *Loki*, hermano de Thor; Cate Blanchett haciendo de *Hela*, Tessa Thompson interpretando a *Valkyrie (Valquiria)*, Mark Ruffalo en el papel de *Bruce Banner/Hulk* y Anthony Hopkins como *Odín*.

*Thor: Ragnarok* forma parte de la fase tres del MCU, junto con la película de *Black Panther*, esta tercera entrega de Thor es un preámbulo al contexto en el cual se desarrollaría la película *Avengers, Infinity War 1*, la cinta más ambiciosa y costosa de Marvel (IMDb). En la película *Thor: Ragnarok*, Valquiria es un personaje secundario que en un inicio se opone a Thor y crea conflicto con él, pero al avanzar la trama se une a su causa y juntos pelean contra Hela, hermana de Thor, primogénita de Odin (en la película).

### *Deadpool 2 (2018)*

Película protagonizada por Ryan Reynolds como *Wade Wilson/Deadpool*, Josh Brolin haciendo de *Cable*, el villano; Morena Baccarin de Vanesa, novia de Wade, Julian Dennison como *Firefist*, el niño que necesita ayuda, Zazie Beetz interpretando a *Domino* con el superpoder de la “buena suerte” y Brianna Hildebrand haciendo de *Negasonic Teenage Warhead* este personaje pertenece a los X-Men y es el encargado de convencer a Wade de unirse a ellos.

*Deadpool 2* es la secuela de la película con el mismo nombre. Al ser asesinada su esposa Vanessa, Wade se “suicida” pero corre con la mala suerte de ser encontrado, o al menos las partes que quedan de él, por Coloso; quien lo lleva a la Mansión de Xavier, donde se recupera y, gracias a la voz de Vanessa proveniente del más allá, se une a la Fuerza X. Wade debe proteger a Russell, Firefist, un adolescente mutante, de Cable, un soldado del futuro genéticamente modificado.

### *Gotham (2014-2019)*

Esta serie tiene un presupuesto por episodio de cuatro millones de dólares y hasta la fecha tiene cuatro temporadas<sup>14</sup>, de veintidós episodios cada una. Se basa en el mundo de Batman, pero en esta ocasión el protagonista es el Detective James Gordon, interpretado por Ben McKenzie. Al mismo tiempo se desarrolla la crónica del origen de Batman.

La serie se desarrolla en torno al detective James Gordon y su llegada a la policía de Gotham. El primer caso que le toca resolver es el asesinato de Martha y Thomas Wayne, padres de Bruce Wayne.

### *Supergirl (2015- )*

La serie comienza cuando el planeta Krypton estaba por extinguirse y Kal-El iba a ser enviado a la tierra, Kara, su prima mayor iba a acompañarlo para ayudarlo en la tierra pero ella quedó atorada en la zona fantasma por años, cuando por fin llegó a la tierra supo que su primo se había convertido en *Superman*. Kara tiene

---

<sup>14</sup> La quinta y última temporada ya terminó de filmarse y la serie finalizará el 25 de abril.

una hermana llamada Alex ya que fue adoptada por la familia Danvers y lleva una vida normal, alejada de sus poderes trabaja como asistente en Catco, una empresa de medios. Un día decide que hará uso de sus superpoderes para seguir el camino de su primo, a partir de ese momento Kara comienza a entrenar para poder ser *Supergirl*.

#### *Sense8 (2015-2018)*

Producida por Netflix, salió al aire en el año 2015 en la plataforma de streaming y finalizó su producción en el año 2018. La serie cuenta con dos temporadas de doce capítulos cada una, aunque casi termina de manera abrupta, sin un final, a mediados del 2017. Sense8 es la historia de ocho personas: Will (Bryan J. Smith) Riley (Tuppence Middleton), Capheus (Toby Onwumere), Sun (Bae Doona), Lito (Miguel Ángel Silvestre), Kala (Tina Desai), Wolfgang (Max Riemelt) y Nomi (Jamie Clayton), que comparten el momento de nacimiento, ellos están dispersos por el mundo, pero después de compartir una visión se unirán y deberán defenderse de un grupo de personas que considera a los de su clase (sensate) un peligro. Los individuos sensate pueden ocupar el cuerpo del otro, adquiriendo sus habilidades, haciéndolos una especie de súper humanos.

#### *La leyenda de Korra (2012-2014)*

Producida por *Nickelodeon Animation Studios*, La Leyenda de Korra es una historia dentro del mismo universo que anteriormente presentó a la serie animada de *Avatar: The Last Airbender*, El Último Maestro del Aire. Creada por los mismos productores (Michael Dante DiMantino, Bryan Konietzko) e incluso el mismo compositor musical (Jeremy Zuckerman). Su realización es consecuencia del éxito obtenido por el Último Maestro del Aire sin embargo se diferencia de su antecesor al presentar a una protagonista de mayor edad. En un mundo donde los cuatro elementos (aire, fuego, tierra y agua) pueden ser manipulados a voluntad, un grupo selecto de humanos logra dominarlos, es así como surge el Avatar, la única persona que puede manipular los cuatro elementos a la vez. De ella depende que

la paz impere en el mundo y exista balance entre el mundo terrenal y espiritual. Korra es el Avatar.

La relevancia de esta serie en el presente estudio se basa en el ruido que provocó en redes cuando finalizó su última temporada. El capítulo final termina con la imagen de Korra y Asami, ambos personajes femeninos, ingresando a un portal espiritual tomadas de las manos. Cantidad de artículos en internet incluso nombraron a Korra como el primer personaje principal bisexual en una serie animada de acción mientras Youtube se llenó de videos de fans que habían grabado su reacción al capítulo final y al estado civil de los dos personajes femeninos.

Estos productos audiovisuales han tenido un alcance mediático significativo, han sido bien recibidos por grandes audiencias y han mantenido una base de fans consistente y leal. Son estos personajes sexodiversos los que forman parte del análisis y serán presentados en el siguiente capítulo, junto con un esfuerzo por reconocer la diversidad sexual que existe en el mundo real y que aún no alcanza del todo a las representaciones mediáticas.

### Capítulo III. Superhéroes para niños, princesas para niñas

Para celebrar el día del niño, en la escuela de Abraham, se les permitió a los padres disfrazar a los niños de lo que quisieran. Abraham, con cuatro años cumplidos y toda una vida por delante, le reveló a su mamá que deseaba disfrazarse de la princesa de Disney Elsa, una de las protagonistas de la película Frozen. A recomendación (orden) del abuelo de Abraham y para evitar las burlas de sus compañeritos, la mamá de Abraham decidió vestirlo de Superman.

En el capítulo previo se habló de los superhéroes y súperheroínas que se encuentran en los cómics y en las películas que han generado grandes ganancias a las grandes compañías productoras. Si bien estos “súpers” tienen poderes que no son humanos, el resto de sus características físicas sí se asemejan a las de cualquier mortal. Así también su lugar en el mundo, hasta Superman que no es de este planeta sabe a dónde pertenece y también lo sabe Lois Lane; lo que hace un hombre y lo que hace una mujer pareciera ser muy evidente, incluso su apariencia física está determinada pero ¿Qué sucede cuando esto no se cumple en la vida real?

Desde pequeños los niños empiezan a diferenciar los juguetes con los que deben jugar, los niños deben elegir pelotas o muñecos de acción, trozos de plástico que asemejan herramientas de construcción o automóviles, las niñas pueden jugar con juegos de té miniatura y muñecas o bebés suaves que puedan cuidar. Mientras más crecen los individuos más diferencias se verán en los productos con los que deben identificarse.

En un intento meramente humano por categorizar y darle nombre al mundo y a lo que le rodea, surgieron términos tales como macho y hembra, o conceptos más complicados como la feminidad y la masculinidad, cuya vigencia se cuestiona en la actualidad. Si bien estos usos permitieron a otras sociedades ordenar su concepción de la realidad, no son los más adecuados con respecto a cómo se están relacionando nuevas generaciones con los mismos. Una manera dicotómica de ver el mundo propició que el uso de palabras o conceptos “opuestos” fuera la

regla por mucho tiempo. Lo bueno y lo malo, el día y la noche, lo normal y lo anormal, o conceptos más complejos como el hombre y la mujer.

### **III.1 El sexo, el género, la sexualidad**

Desde el punto de vista biológico, la existencia de un sexo femenino y masculino es lo que permite la reproducción de la especie. Son cinco las áreas fisiológicas de las cuales depende lo que se conoce como el sexo biológico: Genes (configuración genética XX o XY), hormonas (testosterona, estrógeno), gónadas (testículos u ovarios), órganos reproductivos internos y órganos reproductivos externos (características físicas de los órganos genitales). (Lamas, 2002. Paréntesis míos). Desde este ámbito, el conocimiento empírico de lo que define y diferencia a un hombre de una mujer se limita a la distinción de los órganos reproductivos externos, si el individuo posee un pene y visualmente no tiene glándulas mamarias es hombre y si posee una vagina y a simple vista se perciben glándulas mamarias, es mujer.

Claro que en las grandes sociedades actuales el ser humano ha desarrollado cierto pudor y ha dejado de andar desnudo por el mundo<sup>15</sup>, así que la exteriorización del sexo biológico ha tenido que apoyarse en otros elementos sociales y culturales para la correcta identificación de un hombre o una mujer, es en esas prácticas donde aparece el concepto de género. Como explica la antropóloga Marta Lamas en su libro *Cuerpo: diferencia sexual y género*:

“El género es el conjunto de ideas sobre la diferencia sexual que atribuye características “femeninas” y “masculinas” a cada sexo, a sus actividades y conductas, y a las esferas de la vida. Esta simbolización cultural de la diferencia anatómica toma forma en un conjunto de prácticas, ideas, discursos y representaciones sociales que dan atribuciones a la conducta objetiva y subjetiva de las personas en función de su sexo. Así mediante el

---

<sup>15</sup> Gran cantidad de países han marcado el uso de la vestimenta como norma social. Si bien existen algunas tribus cuyas culturas ven el desnudo como algo cotidiano, la falta de vestido no implica que no hayan desarrollado maneras propias de “dividir” a los hombres y a las mujeres, o que no sigan roles de género.

proceso de constitución del género, la sociedad fabrica las ideas de lo que deben ser los hombres y las mujeres, de lo que es “propio” de cada género (2002: 57).

De esta manera y gracias al acuerdo social, el individuo será educado con ciertos valores y normas correspondientes a su género y posteriormente será definido por la ropa que porte, por sus comportamientos, por sus acciones; pero no sólo eso, también tendrá acceso a ciertas actividades o será excluido de las mismas con base en si es hombre o mujer. La diferencia entre sexo y género comenzó a utilizarse por las feministas en la década de los setentas, esta sirvió para dejar en claro que el sexo se refería directamente a la condición biológica humana y el género era una construcción social y cultural, esta diferenciación entre términos surgió debido a que existían individuos cuyos órganos sexuales no dejaban en claro si el individuo era hombre o mujer (Soley-Beltrán, 2009: 21).

A esto último se le conoce como intersex, que es el conjunto de características fisiológicas femeninas y masculinas en el mismo individuo. Así que la idea de que la biología es la que define el “sexo” de un individuo también ha cambiado ya que existen diversas combinaciones de las áreas fisiológicas que muestran la existencia de más de dos sexos. Zenia Yébenez escribe en su ensayo *Heterosexualidad* sobre la “Construcción social de dos sexos biológicos que son contemplados no sólo como distintos sino como opuestos. El concepto presupone así la atracción **natural permanente** entre estos dos sexos.” (2018 :125) Una vez más el pensamiento binario de hombre/mujer significa algo, en este caso, que esos sexos están ahí para complementarse. El sexo es algo que está ahí, sin embargo podría decirse que la sexualidad es lo que “se hace” con ese sexo. “La sexualidad es una producción cultural: representa la apropiación del cuerpo humano y de sus capacidades fisiológicas por parte de un discurso ideológico.” (Halperin, 1989: 258) La especie humana le dio significado a los instintos sexuales y ese fue el origen del concepto.

Para Foucault la sexualidad no sólo se refiere a la actividad sexual propiamente dicha, sino también a una especie de núcleo psíquico que da un sentido definitivo a la identidad de cada persona. (Lamas, 2002: 77). Ahora es necesario marcar la diferencia entre el sexo y la sexualidad, con respecto a esto David Halperin menciona: “El sexo no tiene historia porque está fundado en el funcionamiento del cuerpo. La sexualidad, por otra parte, precisamente porque es una producción cultural, tiene historia. (Halperin, 1989: 257) En otras palabras, mientras el sexo es algo que parece inherente a la mayoría de las especies, el nombramiento y categorización de esos actos y aquellos que practican esos actos, es un fenómeno histórico” (Ambrosino, 2017).

### **III.2 La homosexualidad tiene historia**

Lamas (2002) menciona esa construcción social biologizada como “la complementariedad de los sexos para la reproducción, que la sexualidad natural es la “heterosexual” [...] esa construcción social restringe discursivamente (simbólicamente) el espectro de la sexualidad humana y envía al lindero de lo “antinatural” todo lo que no se vincula con la vida reproductiva.” Instituciones religiosas han buscado crear, alrededor del sexo y la sexualidad, una serie de tabúes y por medio del miedo o la vergüenza han conseguido que una parte significativa de la sociedad se rija bajo sus parámetros de lo que de acuerdo a sus creencias es “correcto” y lo que no lo es. El Antiguo Testamento contiene muchas prohibiciones y advertencias sobre un número de prácticas sexuales, incluyendo las que suceden entre personas del mismo sexo, la masturbación, el sexo anal, el travestismo y el sexo con animales. (Gordon, 2008) Con base en esas creencias se conformó la idea de la familia nuclear, un padre, una madre y los hijos. Se instauró el modelo del hombre y la mujer unidos en matrimonio, que sólo mantenían relaciones sexuales con la intención de procrear, y también se habló de la importancia de la castidad hasta el matrimonio.

Para entender el término sexodiverso, primero tiene que hablarse de la construcción de la heterosexualidad. Katz explica que el término surgió alrededor de 1869, cuando Karl Maria Kertbeny acuñó los términos homosexual, heterosexual, monosexual y heterogenit en una carta que envió al activista alemán Karl Heinrich. Antes de esa época existía la diversidad pero aún no había sido nombrada, si bien se conocían los variados comportamientos sexuales de las personas no se hacía aún una distinción entre estos (1995).

Cualquier expresión sexual era considerada como negativa en general, ya que la sociedad y las religiones castigaban cualquier ejercicio sexual que sucediera fuera del matrimonio o que tuviera otra finalidad que no fuese la de procrear. El término heterosexual como lo conocemos ahora surgió hasta el año de 1934 cuando su definición fue “[la] manifestación de pasión por alguien del sexo opuesto, sexualidad normal”. Sin embargo a pesar de que ambas palabras (Heterosexual, Homosexual) tuvieron un origen bastante similar, el término homosexual pareciera nunca perder esa carga negativa o llena de prejuicios que tuvo desde el inicio. Se trató, por años, de patologizar la condición del “homosexual”, tratando a esa orientación sexual como un padecimiento que podía incluso ser curado.

En Estados Unidos se fundó en 1892 la Asociación Americana de Psicología (APA, por sus siglas en inglés), esta se encargó de realizar el Manual Diagnóstico y Estadístico de los Trastornos Mentales (DSM), su primera edición data de 1952, en esta, la homosexualidad fue catalogada como una enfermedad mental, sin haber realizado ningún tipo de estudio que respaldara dicha información. En la segunda edición del manual, publicada en 1972, la homosexualidad ya no apareció como tal y entró en la categoría de “Perturbaciones en la orientación sexual”. Esto gracias a los movimientos sociales de la época, que hicieron un llamado a la Asociación ya que debido al DSM la comunidad sexodiversa había sido violentada y discriminada.

La redada en el bar *Stonewall Inn*, acontecida el 28 de Junio de 1969 en contra de la comunidad sexodiversa, propició que los miembros comenzaran a exigir sus derechos. El suceso se extendió por tres días y fue así como las marchas de Stonewall dieron origen a lo que actualmente se conoce como la marcha del orgullo gay. La lucha por los derechos de la comunidad sexodiversa se originó debido a los años de persecución por parte de la iglesia, el estado y las autoridades médicas de la época. La condena a la homosexualidad y sus representaciones permiten que la heterosexualidad asegure su propia identidad y hegemonía y se proteja a sí misma como la norma y la verdad. (Falconí, 2013:184) En este fragmento queda claro que en realidad la construcción social del sexo, la sexualidad, el género, son conceptos culturales a los que el ser humano ha recurrido para concebir la realidad. Sin embargo, aunque algunas de las ideas predominantes con respecto a este tema hayan tenido justificación en su época, puede decirse que actualmente han perdido vigencia y que bien podría comenzar a hablarse de una reconfiguración de lo que se comprende como el mundo binario, donde el hombre y la mujer existen para procrear.

### **III.3 LGBTTTIQA**

En la práctica podría decirse que una vez más el lenguaje ha cumplido su cometido, y el uso de palabras que engloban cada vez con mayor precisión al colectivo es un logro dentro de la comunidad, ya que es un reconocimiento de la existencia de todos los individuos. Las siglas LGBTTTIQA evolucionaron a partir de una necesidad de clasificar conductas sexuales que difieren de la heteronormatividad —entendida esta como un sistema valorativo que está organizado jerárquicamente y que se vincula con la aceptabilidad y la legitimidad social— (Yébenes, 2018: 125)

De acuerdo con el sistema heteronormado, hegemónico, patriarcal, el hombre y la mujer deberían poder identificarse con las siguientes categorizaciones: el individuo heterosexual cisgénero se siente atraído por personas del sexo opuesto, su cuerpo (los órganos genitales y características físicas) refleja la identidad de género con la que se identifica y es identificado

socialmente, su comportamiento está dentro de lo que se espera de su sexo así como su expresión de género. Se da cuenta así de la conjunción de todas las características que una persona debería tener para ser considerada normal, sin embargo en la realidad ninguna de ellas va de la mano con la otra. Las posibilidades de combinación de los conceptos mencionados anteriormente otorgan al ser humano una cantidad amplia para reconocerse en el espectro.

Si bien la diversidad no es nueva, muchos términos y clasificaciones han surgido en años más recientes, comenzando por las siglas LGBT (Lesbiana, Gay, Bisexual, Transgénero) que ahora suman TTIQA (Transexual, Travesti, Intersex, Queer y Asexual). Es necesario conocer todas las letras del acrónimo y su significado si lo que se busca es una inclusión del colectivo en el entorno social y cultural. A continuación incluimos una tabla con las descripciones para que al hablar sobre los conceptos, el lector pueda referirse a ella en caso de duda.

### **Lesbiana**

El nombre proviene de la isla griega Lesbos, se utiliza el término *lesbiana* para referirse a una mujer cuya orientación sexual y afectiva es hacia personas de su mismo género.

### **Gay**

Término utilizado para referirse a ambos, hombres y mujeres, que sienten atracción afectiva por personas de su mismo género, aunque es común referirse únicamente a los hombres.

### **Bisexual**

Es definida como la atracción emocional, afectiva y/o sexual hacia personas del sexo opuesto y del mismo sexo.

### **Transgénero**

Se refiere a una persona cuya identidad sexual o expresión de la misma no corresponde a la tradicional (social y cultural) de acuerdo a su sexo biológico. El individuo puede utilizar prendas que culturalmente le correspondan al sexo opuesto, a esto se le denomina *cross-dressing* (Se traduce literalmente como vestimenta cruzada).

### **Transexual**

La identidad y expresión sexual del individuo no corresponden a las asignadas cultural y socialmente de acuerdo a su sexo biológico, con la diferencia de que las personas transexuales realizan tratamientos, ya sea hormonales y/o quirúrgicos para adecuar su apariencia física a su realidad psíquica.

Dependiendo del sexo de la persona se puede utilizar el término HAM (Hombre a mujer) o MAH (Mujer a hombre).

### **Travesti**

El individuo tiene el gusto por utilizar prendas, accesorios y maquillaje lo que le permite mostrarse como alguien del género opuesto, es una expresión de género y no se relaciona con la orientación o identidad sexual. A los hombres que gustan de realizar el travestismo se les denomina *Drag Queen* y a las mujeres *Drag King*.

### **Intersex**

Término global usado para describir al individuo que nace con anatomía reproductiva o sexual y/o un patrón cromosómico que no puede ser clasificado como típicamente masculino o femenino.

En muchas ocasiones se realizan valoraciones a los niños que nacen con esta característica y los padres o doctores “eligen” el sexo del menor, sin saber las diversas complicaciones psicológicas que pueden llegar a causar a largo plazo en el individuo.

### **Queer**

Este término engloba a las personas que no sienten la necesidad de identificar o “encasillar” su preferencia, identidad sexual o su orientación.

### **Asexual**

Las personas asexuales no experimentan deseo o atracción sexual por otros individuos.

Las definiciones gay, lesbiana, bisexual, asexual, pansexual se refieren a la orientación sexual de un individuo, esta se entiende como la atracción física, emocional, y/o romántica que una persona experimenta (o no) hacia otras personas. Puede ser fluida y hay diferentes maneras de nombrar el tipo de atracción que las personas experimentan. Los conceptos transgénero, transexual, travesti, intersex y queer se refieren a la diferencia entre identidad y expresión de género, su uso puede ser conflictivo si no se entiende la diferencia entre una cosa y la otra, a continuación se expandirá la explicación de esos términos.

### **III.3.1 Identidad de género**

La identidad de género es la que hace a una persona considerarse y ser considerada —en términos del imaginario social— como hombre, mujer u otras variables entre estos dos términos, y se halla referida al ordenador simbólico masculinidad-feminidad (Serret, 2018: 138). Algunos individuos tienen problemas al presentarse frente a los demás, esto puede comenzar a edad muy temprana o más tarde en el desarrollo del sujeto. La identidad de género se establece más o menos a la edad en que el infante adquiere el lenguaje (entre los dos y los tres años) y es anterior a su conocimiento de la diferencia anatómica entre los sexos. (Lamas, 2002, 35). La persona no se siente cómoda con los pronombres que utilizan a referirse a ella (él, ella) o con la carga que tiene el sexo al que “pertenece” (usar cierta ropa, jugar con ciertos juguetes, comportarse de tal o cual manera). Al ser un concepto tan personal es difícil comprender la complejidad y la relación que el individuo posee con su identidad de género.

Sin embargo hay maneras de ayudar al sujeto para que su identidad interna vaya de acuerdo a la identidad con la que lo reconocen los demás. “Lo que determina la identidad y el comportamiento de género no es el sexo biológico sino el hecho de haber vivido desde el nacimiento las experiencias, ritos y costumbres atribuidas a cierto género. La asignación y adquisición de una identidad es más importante que la carga genética, hormonal y anatómica.” (Stoller, 1968) Debido a que el desarrollo de la identidad de género del individuo tiene mucho que ver con cómo es tratado en comunidad, es decir, con cómo lo percibe la sociedad, es

relativamente fácil realizar, en un principio, cambios en los actos del habla para reafirmar la identidad del individuo.

### **III.3.2 Expresión de género**

Se entiende como “la manifestación externa de los rasgos culturales que permiten identificar a una persona como masculina o femenina conforme a los patrones considerados propios de cada género por una determinada sociedad en un momento histórico determinado”. (Secretaría de Gobernación, 2016)

Esos rasgos pueden expresarse mediante el nombre, los pronombres, el comportamiento, el corte de cabello, la vestimenta, el tono de voz y/o por características del cuerpo. La sociedad identifica las pistas como masculinas o femeninas, de acuerdo a su contexto y cultura.

Las posibilidades actuales de configuración de las personas y sus identidades no encajan —en ocasiones— en absoluto con la concepción tradicional del hombre y la mujer, o de sus comportamientos en sociedad, aquellos marcados socialmente como aptos de un niño o una niña.

### **III.3.3 Masculinidad**

Se refiere a los rasgos, actitudes y comportamientos que la ideología de género atribuye a los hombres, a los significados asociados con la virilidad o la categoría que dentro de los estudios de género representa la dominación masculina. (Cruz, 2017: 171). El hombre se define a partir de su diferenciación con la mujer, además, se sirve de la homofobia para asegurar que él es heterosexual. Por medio de características que se creen inherentes al hombre como la fuerza, la valentía, la inteligencia, la actividad es que se pueden distanciar del “sexo opuesto”.

Para Connell, la masculinidad es “un lugar en las relaciones de género, en las prácticas a través de las cuales los hombres y las mujeres ocupan ese espacio en el género, y en los efectos de dichas prácticas sobre la experiencia corporal, la personalidad y la cultura” (2015: 106). Asimismo habla sobre una relación entre género, clase y raza, y la existencia de masculinidades múltiples, la cual se ve

mermada por conceptos y prácticas tales como la hegemonía, la subordinación, la complicidad y la marginación. Esto refiriéndose a que dentro del sistema patriarcal también existen hombres que son menospreciados por los demás individuos, es entonces cuando el resto de los factores, que no están directamente relacionados con las estructuras corporales, juegan un papel importante en el puesto que ocupan algunos hombres sobre otros.

### **III.3.4 Feminidad**

Una de las definiciones del Diccionario de la Real Academia Española define la feminidad como un adjetivo “Dicho de un ser: Dotado de órganos para ser fecundado.” Lagarde en su libro *Los cautiverios de las mujeres* también expresa esa relación: la base de la feminidad es sexual, y toda la experiencia femenina pertenece necesariamente al orden biológico. (2005: 29). También para las mujeres existen ciertas características que se busca las diferencie del sexo masculino, estas están más relacionadas con las emociones: Debilidad, cobardía, sensibilidad y pasividad.

#### **III.3.4.1 Roles de género y estereotipos**

Con base en el sexo, el género, la identidad sexual y la expresión de la misma, el individuo se ve envuelto en ciertos comportamientos que se han atañido socialmente a su persona. Estos comportamientos se ven englobados en los roles de género, con respecto a estos, Lamas menciona:

El rol de género se configura con el conjunto de normas y prescripciones que dictan la sociedad y la cultura sobre el comportamiento femenino o masculino. Aunque hay variantes de acuerdo con la cultura, la clase social, el grupo étnico y hasta el estrato generacional de las personas, se puede sostener una división básica que corresponde a la división sexual del trabajo más primitiva: las mujeres paren a los hijos y, por lo tanto, los cuidan: ergo, lo femenino es lo maternal, lo doméstico, contrapuesto con lo masculino, que se identifica con lo público. La dicotomía masculino-femenino, con sus variantes establece estereotipos, las más de las veces rígidos, que condicionan los papeles y limitan las potencialidades

humanas de las personas al estimular o reprimir los comportamientos en función de su adecuación al género” (2002: 35).

Algunos de los roles y estereotipos más comunes incluyen que el hombre, deberá trabajar y mantener a la familia, será fuerte e independiente, guardará sus sentimientos y podrá llegar a mostrarse rudo o agresivo. La mujer, en cambio cuidará a los hijos, será sumisa, dependerá del hombre, mostrará sus emociones y será dulce con las personas. Pareciera que las actividades a las que cada individuo tendrá acceso están limitadas por su género; mientras el trabajo del hombre, considerado como productivo, consiste en proveer y controlar los recursos económicos “a los que está estrictamente ligado el ejercicio del poder, tanto público como privado”, la labor de la mujer se desarrolla dentro del hogar y consiste, principalmente, en crear bienes de uso inmediato, consumo y “por ello, invisible y no valorado económica ni socialmente” (Loría, 1998).

Estos roles pueden parecer un tanto exagerados o incluso fuera de época, sin embargo hay personas que no pueden concebir el ser de una manera diferente, incluso se refuerza el comportamiento entre los mismos individuos, si una mujer le “contesta” a su marido enfrente de otra persona, puede que esta le haga un comentario del tipo: se te está saliendo del corral. O que la mujer piense para sí “tengo que tener la comida lista para mi marido”, porque sabe que si alguien más supiera que no está cumpliendo con su papel de ama de casa como se espera de ella, sería una vergüenza. Este tipo de aprendizaje comienza desde una edad muy temprana, incluso mediante el juego se comienza a enseñar a los más pequeños cuál será su lugar y su tarea en el mundo. Las niñas cuidarán bebés y los hombres construirán y repararán máquinas. Tampoco es imposible que el individuo cambie con el tiempo y aprenda nuevas maneras de comportarse, pero comúnmente encontrará que reproduce ese tipo de acciones sin estar consciente de ello.

Los estereotipos de género son creencias, prescripciones, proscipciones, reglas o expectativas específicas de cada sociedad que definen lo que significa “lo masculino” y “lo femenino”. Los estereotipos, en tanto modelos ideales, operan en la dimensión simbólica de la cultura y expresan la representación social que cada

cultura ha construido en torno a la diferencia sexual. El “rol de género” se refiere a la manera como los individuos actúan en concordancia con los estereotipos. Comprende la personalidad, los comportamientos y la ejecución de actividades que se considera, corresponden a su sexo; es decir, los roles de género operan en el nivel de las prácticas sociales. (Corona, 1994; Cass, 1983-1984, en Ortiz, 2003).

La existencia de estereotipos y roles de género propician y justifican el hecho de que la mujer esté subordinada al hombre, así mismo, limitan el espacio en el que la mujer puede actuar, ya que sus tareas son meramente relacionadas con el hogar, mientras que el hombre tiene la oportunidad de salir al mundo y manejar asuntos públicos. De la mano con los estereotipos, se puede encontrar que estos abarcan también las ideas que tienen las personas sobre aquellos individuos que no entran en la norma, utilizan términos despectivos y realizan acciones para castigar a los que no obedecen las convenciones sociales más aceptadas; es así como surge en el mundo una forma nueva de odio, que justifica la violencia y las injusticias en contra de una minoría.

#### **III.3.4.2 Discriminación, homofobia e intolerancia**

Una de las formas más obvias de discriminación y homofobia está presente en la manera en cómo las personas se refieren a los miembros de la comunidad LGBTTTIQA, utilizando términos despectivos tales como: tortillera, marimacha, marica, mariposa, joto, puto, hermafrodita, e incluso los menos ofensivos, como homosexual, se tornan peligrosos. La Alianza Gay y Lésbica contra la difamación (GLAAD por sus siglas en inglés) menciona en su publicación Términos ofensivos que se deben evitar, la palabra *homosexual*: “Debido a la historia clínica de la palabra (...) es usada agresivamente por extremistas anti-LGBT para sugerir que las personas que son atraídas por personas de su mismo sexo están de alguna manera enfermas o presentan desórdenes psicológicos o emocionales.” Podría pensarse que algo tan sencillo como cambiar el uso de una palabra en particular no haría la mayor diferencia, sin embargo es uno de los primeros pasos para conformar una sociedad más consciente y menos intolerante.

Un término que surgió a raíz de la palabra homosexual es la homofobia que, por ejemplo, se describe como el miedo hacia los homosexuales. La fobia en este contexto también es definida como “Un conjunto de creencias, opiniones, actitudes y comportamientos de agresión, odio, desprecio, ridiculización, entre otros, que se producen contras las personas homosexuales generando como resultado la homofobia” (Vélez, 2018). Es evidente que al cargar de significados negativos a la comunidad sexodiversa, será más fácil que surjan actitudes cargadas de prejuicios y en ocasiones de odio. México ocupa el segundo lugar en crímenes por homofobia en 2017, “entre 1995 y 2015, se cometieron 1310 asesinatos por odio homofóbico en nuestro país. El grupo de edad más afectado es el de las personas entre los 18 y los 39 años. El sector que más bajas muestra, es el de los varones homosexuales (1021 decesos), en seguida las personas trans (265) y el último lugar las mujeres (24)” (Vélez, 2018). En su artículo Violencia hacia bisexuales, lesbianas y homosexuales de la Ciudad de México, Ortiz y Granados mencionan:

Los BLH (Bisexuales, Lesbianas, Homosexuales) contravienen el sistema de géneros en tres esferas: por un lado, al relacionarse erótica y afectivamente con individuos de su mismo sexo, los BLH contravienen la heterosexualidad exclusiva dictada por el sistema de géneros; por otro lado, muchos de ellos son varones femeninos o mujeres masculinas o andróginos, con lo cual sus cuerpos y sus comportamientos no están delimitados en función de los estereotipos de género. La primera forma de transgresión se da en su identidad sexual u orientación sexual, mientras que la otra se da en su identidad y rol de género. (Paréntesis nuestro, 2003:272).

Se entiende entonces que no siempre la causa de la agresión en contra de un miembro de la comunidad sexodiversa está relacionada con su orientación sexual (ya que en realidad es difícil decir a simple vista si alguien es gay o lesbiana o bisexual), sino más bien va de la mano con la manera en la que el individuo decide mostrarse en sociedad, es decir la expresión de género, que bien para ese sujeto en particular puede no regirse por las construcciones sociales que la dicotomía masculino-femenino dicta para el resto de las personas. Es obvio, entonces, que la

población que más propensa está a sufrir violencia dentro de la comunidad sexodiversa son los hombres gays y los travesti (Drag Queen), porque son los que, de acuerdo con el concepto de masculinidad, no están siguiendo la norma de cómo debería verse y actuar un hombre.

Cruz (2018) menciona “Esta arraigada analogía entre homosexualidad masculina y feminidad plantea una compleja relación entre homofobia y misoginia, de modo que al relacionar la homosexualidad con la feminidad, ambos conceptos representan lo devaluado en nuestra sociedad heterosexista de predominio masculino” (177). La importancia de la aparición de personajes en televisión que representen a la sociedad tal y como es incluye a las minorías sexodiversas, sin embargo los primeros intentos de realizar esta inclusión no fueron del todo fructíferos y en vez de mejorar la situación con respecto a la reducción de la homofobia, sólo ayudó a crear imágenes erróneas de qué significa pertenecer a la comunidad; el siguiente apartado busca conocer este tipo de representaciones y un poco de sus consecuencias.

### **III.4 Televisión y Cine**

En 1922 se creó la asociación de productores cinematográficos de América (Motion Picture Association of America) y en 1934 nació el código de producción de películas (Motion Picture Production Code), este último apareció con la finalidad de regular el contenido que mostraban las cintas, retomando temas como: crímenes contra la ley, vulgaridad, obscenidad, bailes, profanidad, vestuario, religión, sentimientos nacionalistas y sexo. En este último apartado se mencionaba, entre otras cosas, las perversiones sexuales, lo que significaba que no podían presentarse escenas de carácter sexual entre personas del mismo sexo, ni hacerse alusión a las mismas<sup>16</sup>.

Los personajes gay que fueron surgiendo posteriormente cambiaron un poco en comparación con los anteriores, el nuevo modelo presentaba a un individuo que temía ser gay, se odiaba a sí mismo y era juzgado constantemente por las personas de su entorno. Sin embargo, con los acontecimientos sucedidos

---

<sup>16</sup> Este código reguló las cintas americanas de 1934 a 1967

en Stonewall en 1969, las productoras comenzaron a pensar en crear contenidos para esa comunidad, en vez de en su contra. Un nuevo problema empieza a mermer la opinión pública de los gays, la epidemia del VIH y SIDA, la cobertura del tema en medios audiovisuales fue negativa y entonces surgió, en Estados Unidos, la asociación GLAAD (*Gay and Lesbian Alliance Against Defamation*), desde entonces se ha dedicado a monitorear a casi todos los personajes LGBT+ que se han creado desde esa fecha, y los analizan mediante el test de Vito Russo.

El examen exige que los productos audiovisuales tienen que resultar positivos en los siguientes incisos:

- La película contiene un personaje que es identificable como lesbiana, gay, bisexual, transgénero y / o queer.
- Ese personaje no debe definirse única o predominantemente por su orientación sexual o identidad de género (es decir, están formados por el mismo tipo de rasgos de carácter único comúnmente utilizados para diferenciar entre sí a los personajes heterosexuales / no transgénero).
- El personaje LGBTQ debe estar vinculado a la trama de tal manera que su eliminación tenga un efecto significativo, lo que significa que no están allí simplemente para proporcionar comentarios coloridos, pintar la autenticidad urbana, o (quizás lo más común) establecer un punto final. El personaje debe importar. (GLAAD, *The Vito Russo Test*)

Esta prueba se aplica anualmente a los audiovisuales de las principales productoras estadounidenses (en televisión abierta, de paga y streaming) y GLAAD se encarga de publicar los resultados en su página de internet. En su reporte *Where are we on TV 2017*, destaca que ese año fue el mejor para los personajes LGBTQ en televisión abierta en horario estelar, con un 6.4 por ciento de ellos identificándose como gays, lesbianas, bisexuales, transgénero o queer. GLAAD también encontró, por primera vez, personajes asexuales y no binarios.

A diferencia del contenido televisivo, en ese mismo año en el análisis 2017 *GLAAD Studio Responsibility Index* (que es el análisis realizado a las películas), la asociación destacó que el 18.4% (23) de las 125 películas incluían un personaje sexodiverso. Sin embargo, los hombres gay son los más representados (83%), de igual manera la diversidad racial en películas con representación LGBT mostró un descenso en comparación con años anteriores, (sólo el 20% comparado con el 25.5% del 2015).

La creación de personajes no se distingue por ser incluyente, si no hubiera exigencia por parte de los espectadores, muy probablemente no existiría una diversidad. Es común encontrar personajes afroamericanos, asiáticos, hindúes, cayendo en los estereotipos de representación y sólo apareciendo como personajes secundarios o incidentales. Eso solamente en el aspecto racial, pero también sucede en el aspecto sexista y heteronormativo. Esto último está relacionado con la invisibilización, por ejemplo, de las mujeres lesbianas, bisexuales y transexuales. Esto responde a una interseccionalidad en cuanto a que existe una mayoría de personajes del sexo masculino, que son blancos y son gays.

“En estas construcciones mediáticas, las mujeres lesbianas y bisexuales han sido doblemente discriminadas por pertenecer a dos minorías. De hecho, hasta hace unos años, la norma había sido considerar a este grupo como invisible. Los medios ayudaron a crear este imaginario colectivo en el cual las lesbianas o bisexuales aparentemente no existían, y esta invisibilidad perpetuaba su discriminación y sus posibilidades de participar y disfrutar de sus derechos civiles” (Francisco, 153).

La presencia de personajes sexodiversos ha recorrido un largo camino, sin embargo la manera en la que estos personajes son retratados no ha logrado ser del todo inclusiva, positiva o no estereotipada, la aparición de éstos cumple un papel importante en la sociedad:

“los medios son importantes moldeadores de nuestras percepciones e ideas, son empresas de concienciación que no sólo proporcionan información acerca del mundo sino maneras de verlo y entenderlo. Los medios, con su elección de temas

y su manera de contarlos, condicionan las imágenes que los telespectadores tienen del mundo en el que viven. Las representaciones de los medios inciden en el modo de ver, creer, pensar, conocer, comprender o imaginar el mundo y se inscriben como “saberes” a los que los individuos apelan para manejarse en su vida cotidiana” (Masterman, 1993).

Es decir, la representación cuenta. Una particularidad de la comunidad sexodiversa tiene que ver con su “invisibilidad”, con el tabú generalizado, nadie “parece” ser gay. Esto claro tiene que ver con la discriminación que enfrentan los gays, las lesbianas, los trans, etc. Si la existencia de la sexodiversidad se mantiene oculta, dónde pueden los individuos encontrar a alguien como ellos, cómo pueden formar una identidad. Con respecto a esto Evans menciona “a diferencia de las minorías raciales y étnicas, no suelen nacer en una familia de otros como ellos y no pueden distinguir fácilmente a las personas gays y lesbianas dentro de la sociedad” (2007:10).

### III.4.1 Audiovisuales de superhéroes con personajes sexodiversos

A continuación se presenta la clasificación de los personajes sexodiversos que aparecen en los audiovisuales que se eligieron para esta investigación.



Personaje:  
**Valquiria**  
Audiovisual:  
**Thor Ragnarok**  
Orientación sexual:  
**Bisexual**



Personaje:  
**Nia Nal**  
Audiovisual:  
**Supergirl**  
Identidad Sexual:  
**Mujer transgénero**



Personaje:  
**Negasonic Teenage Warhead**  
Audiovisual:  
**Deadpool 2**  
Orientación Sexual:  
**Lesbiana**



Personaje:  
**Lito Rodríguez**  
Audiovisual:  
**Sense 8**  
Orientación Sexual:  
**Gay**



Personaje:  
**Yukio**  
Audiovisual:  
**Deadpool 2**  
Orientación Sexual:  
**Lesbiana**



Personaje:  
**Nomi Marks**  
Audiovisual:  
**Sense8**  
Orientación/Identidad Sexual:  
**Mujer transexual, lesbiana**



Personaje:  
**Oswald Cobblepot**  
Audiovisual:  
**Gotham**  
Orientación Sexual:  
**Gay**



Personaje:  
**Amanita Kaplan**  
Audiovisual:  
**Sense8**  
Orientación Sexual:  
**Lesbiana**



Personaje:  
**Barbara Kean**  
Audiovisual:  
**Gotham**  
Orientación Sexual:  
**Bisexual**



Personaje:  
**Hernando Fuentes**  
Audiovisual:  
**Sense8**  
Orientación Sexual:  
**Gay**



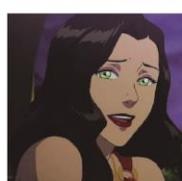
Personaje:  
**Tabitha Galavan**  
Audiovisual:  
**Gotham**  
Orientación Sexual:  
**Bisexual**



Personaje:  
**Korra**  
Audiovisual:  
**The Legend of Korra**  
Orientación Sexual:  
**Bisexual**



Personaje:  
**Alex Danvers**  
Audiovisual:  
**Supergirl**  
Orientación Sexual:  
**Lesbiana**



Personaje:  
**Asami Sato**  
Audiovisual:  
**The Legend of Korra**  
Orientación Sexual:  
**Bisexual**

Thor Ragnarok se encuentra en este estudio debido al personaje *Valkyrie*, (*Valquiria*). Ella forma parte de un grupo de mujeres guerreras dedicadas a defender a los pobladores de *Asgard*, casa y planeta de *Thor*. En los cómics *Annabelle Riggs*, arqueóloga al estilo *Lara Croft*, mantiene una corta relación con Valquiria. Puede darse cuenta de esto en la entrega número seis de la serie *Fearless Defenders* escrita por Cullen Bunn e ilustrada por Will Sliney, que se centró en *Valkyrior*, un equipo de superheroínas lideradas por *Valkyrie* y *Misty Knight*. El personaje de Valquiria es uno de los más invisibles, ya que si el público no es un ávido lector de cómics, difícilmente encontrará alguna pista en la película de que el personaje es bisexual. La versión cinematográfica es interpretada por la actriz bisexual Tessa Thompson, es importante mencionar este factor debido a que la audiencia estadounidense de la comunidad sexodiversa se muestra preocupada por el hecho de que actores heterosexuales interpreten personajes con otra orientación.

La siguiente cinta *Deadpool 2* es retomada debido al personaje *Negasonic Teenage Warhead*, se trata de una mutante adolescente que en los cómics posee habilidades psíquicas como premonición y telepatía, además de tener fuerza, velocidad y resistencia sobrehumanas; mientras que en los audiovisuales cinematográficos tiene el poder de crear explosiones atómicas desde su cuerpo. En una parte de la película, *Negasonic Teenage Warhead* presenta a Yukio como su novia, después no vuelven a aparecer hasta una de las escenas finales donde ellas llegan en el momento de la acción y desaparecen en el momento en el que el protagonista menciona a la familia que acaba de encontrar. *Deadpool 2* es la primer película de superhéroes en presentar un personaje abiertamente homosexual, sin embargo la presentación de esta pareja no parece tener un desarrollo mayor e incluso podría decirse que no aparecerá en la siguiente entrega de *Deadpool*.

La serie televisiva *Gotham* es un producto del cual surgen críticas tanto positivas como negativas. Los personajes que el audiovisual presenta como pertenecientes al ámbito sexodiverso son Oswald Cobblepot, Barbara Kean y Tabitha Galavan. Después de romper con su novio James Gordon, protagonista

de la serie, Bárbara Kean es secuestrada por un masoquista quien abusa de ella mentalmente, de tal manera que Bárbara queda tan trastornada que es internada en el asilo psiquiátrico Arkham. Después de ser dada de alta, comienza a codearse con lo más bajo de Gotham, es ahí que conoce a Tabitha Galavan con quien mantiene una relación amorosa de manera explícita, es decir ambas muestran interés y cariño amoroso por la otra<sup>17</sup>. Cabe recordar que la serie *está basada* en personajes de DC Comics mas no se limita a llevar a la televisión historias dibujadas anteriormente. Barbara Kean y Tabitha Galavan son ejemplo de ello, ambos son personajes que no existen como tal en el mundo de los cómics de DC, Tabitha, por ejemplo es un personaje nuevo a pesar de que pueden encontrarse referentes a *Tigress (Tigresa)*, una villana.

Por su parte, Oswald Cobblepot sí que es un personaje de DC Comics ya que se trata nada más y nada menos que *El Pingüino*. De ahí que su orientación sexual no haya sido bien recibida por los más reacios fans de Batman. En la serie *Cobblepot* mantiene una muy estrecha relación con otro de los personajes más emblemáticos de El Caballero de la Noche: *Edward Nigma*, mejor conocido como *Riddler*, aquí *El Acertijo*. Esta relación sí es especial sin embargo *Nigma* no comparte los sentimientos que Cobblepot siente por él<sup>18</sup>. Esa es la historia detrás de esos personajes, sin embargo los cuestionamientos que surgen de ella son varios. Cabe señalar que *Cobblepot*, hombre, es un personaje importante en todo el mundo de Batman, mientras que Tabitha Galavan y Barbara Kean no tienen referencias directas al mundo ilustrado. En un ámbito más amplio, vale hacer énfasis en por qué estos tres personajes, que presentan una orientación distinta a la heterosexual, son sujetos inestables mentalmente, ya sea porque presentan actitudes sadomasoquistas o por presentar impulsos asesinos, esos personajes son villanos.

En *Supergirl* el personaje sexodiverso es Alex Danvers, hermana de la protagonista, quien descubre que es lesbiana a sus veintiocho años de edad, esto es particularmente positivo en el sentido de que muestra a los televidentes la importancia de ser uno mismo sin importar la edad, a principios del año 2018 se

---

<sup>17</sup> La relación entre Kean y Galavan inicia en la segunda temporada en el capítulo 2 titulado *Toc Toc*.

<sup>18</sup> Al menos no los presenta hasta el capítulo 13 de la tercera temporada.

anunció también que se incluirá en la cuarta temporada un personaje transgénero llamado Nia Nal, será interpretada por Nicole Maines, quien es transgénero. Este tipo de sucesos raramente suceden ya que muchas veces los medios buscan ser inclusivos pero utilizan a actores y actrices heterosexuales en papeles homosexuales, o a personas cisgénero en papeles de personas transgénero y transexuales.

En *Sense8* es más evidente quién pertenece a la comunidad sexodiversa, Lito y Hernando son una pareja de hombres gay, durante la serie puede verse el grado de acoso y discriminación que Lito sufre en su trabajo (es un actor reconocido) lo cual lo obliga a vivir escondido. También existe Nomi Marks, ella es una mujer transgénero interpretada por la actriz transgénero Jamie Clayton, desde el primer capítulo se hace notoria la discriminación que ha sufrido por parte de su familia y el apoyo que le proporciona su pareja sentimental, Amanita. La familia de esta, en cambio es cariñosa y apoya a Amanita, ella tiene dos papás y una mamá, así que su situación es diferente y muestra que también existe la aceptación de la diversidad en la sociedad. Un asunto particular de *Sense8* tiene que ver con el poder mismo de los *sensates*, que pueden estar en todas partes conectados con su grupo y en ocasiones durante las prácticas sexuales puede apreciarse cómo los ocho miembros del grupo y sus respectivas parejas disfrutaban del encuentro sexual sin tabúes o miedos. En una clase de orgía que no lo es del todo pero que permite la apertura a ese tema, también.

La leyenda de Korra es el elemento más relevante dentro de los audiovisuales que integran el cuerpo de estudio de esta investigación. Su importancia recae en que Korra, el personaje principal, el único protagonista en este estudio, es abiertamente bisexual, un segundo elemento importante es el alcance de la serie, al ser transmitida en una televisora, que si bien es de paga, el nivel de alcance es mayor al que *Sense8* pudo haber logrado y, por último, *La leyenda de Korra* es una serie animada, su público principal está integrado por niños, incluso fue realizado con eso en mente. Este elemento sin duda hace que este audiovisual destaque de los demás aquí presentados anteriormente. Como ya se mencionó, la serie finaliza con Korra y Asami, otro personaje femenino,

tomadas de la mano y mirándose a los ojos. Para algunos la imagen fue un desconcierto y para otros un logro y algo predecible, las críticas principales a esta serie se basan en esa imagen y en lo forzado que fue hacer a Korra un personaje bisexual, sin embargo la relación de Korra con Asami se dio progresivamente, primero como adversarias, al querer ambas al mismo hombre (Mako), después como amigas, el hombre ya no salía con ninguna de ellas y, finalmente, como dos personas interesadas la una por la otra. En un mundo heteronormado, es fácil dar por sentado que una relación entre mujeres es, exclusivamente, de amistad; esa suposición es la que terminó por caerse en algunos espectadores que no vieron la evolución entre Asami y Korra<sup>19</sup>.

El año 2017 fue uno de los más importantes para la televisión abierta en horario estelar (en EEUU) con un 6.4 por ciento de ellos identificándose como gays, lesbianas, bisexuales, transgénero o queer. En este año por primera vez, se crearon personajes asexuales y no binarios. (GLAAD, 2017) La creación y distribución de estos contenidos responden a ciertos intereses, así como su ausencia también indica un fenómeno social.

Si bien cada vez se escriben más personajes sexodiversos, no es suficiente saber que estos existen, es necesario conocer cómo son percibidos y cómo los recibe la audiencia, en el caso de esta tesis este interés se centra en los superhéroes sexodiversos; los jóvenes que observan estos productos traen consigo cargas importantes de interpretación que nos servirán para conocer su interacción con los productos culturales previamente descritos.

---

<sup>19</sup> Para una mayor argumentación y defensa del desarrollo entre Korra y Asami dirigirse al video titulado: Why KORRASAMI is a Well Developed Relationship, del canal Johnny 2 Cellos.

## Capítulo IV Cómo lo ven los fans

### IV.1 Grupo Social

El cuestionamiento que motivó la realización de este estudio fue conocer cómo es la recepción de los audiovisuales pertenecientes al género de superhéroes entre los jóvenes universitarios de la UNAM desde un análisis de los personajes sexodiversos. Para cumplir ese objetivo realizamos un grupo focal integrado por siete estudiantes universitarios. Los participantes del grupo focal fueron los siguientes:

Rodrigo, un tímido joven de veintiún años, estudiante de la carrera de Diseño y Comunicación Visual en la Facultad de Artes y Diseño (FAD) de la Universidad Nacional Autónoma de México (UNAM), vive en una de las regiones más recónditas y consideradas como de las más pobres e inseguras de la ciudad<sup>20</sup> en la, ahora alcaldía, de Milpa Alta.

Christian, un estudiante de veintiún años de séptimo semestre de la carrera de Diseño y Comunicación Visual, también de la FAD, practica el cristianismo y vive en la alcaldía de Tlalpan, al sur de la Ciudad de México, colindando con el estado de Morelos. En Tlalpan también habita Osvaldo, un estudiante de Sociología de la Facultad de Ciencias Políticas y Sociales (FCPyS) de la UNAM, con veintiún años y cuatro hermanos; su personaje favorito es Sentry aunque Spider-Man tiene un lugar muy especial en su corazón por haberlo ayudado en una etapa difícil en su infancia.

Casi llegando al Parque Nacional Cumbres del Ajusco vive Jaime, estudiante de Física de la Facultad de Ciencias de la UNAM con veinticinco años de edad y un interés por la escritura. Afirma practicar la religión conocida como el Camino Rojo, una antigua tradición prehispánica que se compartió en todo el continente americano basada en prácticas espirituales de los hombres nativos de América. Jaime es un insaciable consumidor de todo tipo de historias, no

---

<sup>20</sup> “De acuerdo con cifras que proporcionó el Instituto Nacional de Geografía y Estadística (INEGI) en junio de 2017, la percepción social sobre inseguridad pública al oriente de la ciudad, zona a la que pertenece Milpa Alta, es de 86.4%; 8 de cada 10 personas consideran que el lugar donde viven no es seguro”. (Ventura, 2018)

exclusivamente de aquellas relacionadas con personajes salidos de los cómics; lee y ve todo lo que cae en sus manos, si es que la historia logra atraparlo lo suficiente.

En la alcaldía de Coyoacán, lejos de los atractivos turísticos que caracterizan a esa demarcación, habita Juan, joven estudiante de veintiséis años de la carrera de Desarrollo y Gestión Interculturales en la Facultad de Filosofía y Letras de la UNAM. Su participación en este grupo destaca por no ser el clásico lector de cómics ya que, como se verá en el análisis, prefiere lecturas no tan conocidas como el trabajo de Alan Moore, de ahí que su superhéroe favorito sea V, de *V for Vendetta* (V de Venganza).

Jesús, de treinta años, Ingeniero Químico egresado de la Facultad de Química de la UNAM, actualmente estudiante de maestría, vive en la delegación Álvaro Obregón. Es el participante de mayor edad en el grupo y por lo mismo recuerda la cantidad de series animadas que eran transmitidas en la televisión pública, desde la serie regrabada de Spider-Man de los años sesenta, los X-Men, una serie de los Vengadores titulada únicamente como *Iron Man* con la participación de las superheroínas *Scarlet Witch* y *Spider-Woman*. Admite no tener un superhéroe favorito, sino más bien ser un amante de las buenas historias. Asegura que *“siempre hay muy buenos personajes que tienen pésimas historias o hay muy malos personajes que han hecho grandes historias.”*

Al norte de la Ciudad de México, en la alcaldía Gustavo A. Madero, vive Josafat, estudiante de Administración Pública de la FCPyS de la UNAM. Josafat contactó con nosotras una noche antes de la realización de este grupo focal. Siendo la diversidad sexual una cara de la moneda de este estudio y los superhéroes la otra, la integración de Josafat al grupo fue bienllegada y fructífera ya que, al identificarse como gay, Josafat integra en su persona estos dos aspectos.

Basándonos en el sustento teórico ofrecido por estudios previos sobre cómics y jóvenes adolescentes, en donde se identifica al mundo de los cómics y los superhéroes como uno predominantemente masculino, acudimos a espacios “masculinos” para buscar a los participantes del grupo focal. Estos espacios fueron

las facultades en las que se imparten carreras relacionadas con la física, la química, las matemáticas, e ingenierías. Carreras cursadas, mayoritariamente, por hombres<sup>21</sup>. También asistimos a la Facultad de Artes y Diseño, pensando en el interés que se suscita entre los alumnos por la expresión gráfica, y aunque algunas mujeres se interesaron en el estudio y conocían a los personajes, su asistencia al grupo no se concretó, en cambio fueron los hombres quienes demostraron mayor disposición a dedicarle tiempo a formar parte de este estudio y dejar de lado sus actividades cotidianas, aunque fuera por dos horas. No fue intencional reducir el grupo a participantes del género masculino, el objetivo era realizar grupos focales con integrantes de ambos sexos, sin embargo la respuesta y el interés suscitado resultó en una participación exclusiva de hombres.

Es de vital importancia, entonces, reconocer de dónde proviene la visión que estos hombres comparten con respecto a los personajes, las series y los cómics. Para esto nos apoyaremos en el texto *Masculinidades* de la socióloga australiana Raewyn Connell (2015) ya que es un libro que nos permite poner en contexto el tipo de masculinidad —mencionado en el capítulo dos— perteneciente a cada participante, considerando su lugar de residencia, edad, e ingresos, estos datos retomados de un pequeño cuestionario con datos demográficos que fue aplicado previamente al grupo focal, así como experiencias relatadas durante el mismo.

## **IV.2 Técnica de investigación**

Se eligió usar un Grupo Focal ya que, como se mencionó en los párrafos anteriores, sirve para conocer el imaginario colectivo de un grupo de personas. Esta técnica se caracteriza por ser hermenéutica de carácter cualitativo con un alto nivel de profundidad, se da dentro de un colectivo, no en un nivel individual con particular interés en la multiplicidad y variedad de actitudes, experiencias y creencias de los participantes.

---

<sup>21</sup> Según un conteo de la UNAM al año 2018, de las 166 carreras impartidas en el sistema escolarizado en 47 predominan los hombres, estas son aquellas relacionadas con ciencias físicas, matemáticas e ingenierías. En <http://tendencias.cieg.unam.mx/boletin-20.html>

La técnica de Grupo Focal fue formalizada por los sociólogos Robert Merton y Paul Lazarsfeld, en la década de los cuarenta. Su surgimiento se debe a la necesidad de conocer los efectos mediáticos en las actitudes de las personas con respecto a la de Estados Unidos en la Segunda Guerra Mundial. Posteriormente este tipo de entrevistas grupales se emplearon para conocer los motivos detrás de las acciones de los consumidores, de acuerdo con Patton “las entrevistas de grupo focalizadas fueron desarrolladas al reconocer que muchas de las decisiones del consumidor se producen en un contexto social, a menudo a partir de discusiones con otra gente”(1990: 355 citado por Valles, 1997: 284); descrita de esa manera, la aplicación de esta técnica se adhiere al presente estudio ya que las películas que forman parte de esta investigación, al ser el cine el lugar de su exhibición, se consumen en conjunto.

La técnica de grupos focales es un espacio de opinión para captar el sentir, pensar y vivir de los individuos, provocando auto explicaciones para obtener datos cualitativos. Para Miguel Valles Martínez, el grupo focal “es un método de investigación colectivista, más que individualista, y se centra en la pluralidad y variedad de las actitudes, experiencias y creencias de los participantes, y lo hace en un espacio de tiempo relativamente corto” (1997: 23)

Teniendo en cuenta que el material audiovisual de esta investigación está integrado por series y películas de superhéroes y aventuras, los integrantes de nuestro grupo focal deben ser universitarios de la Universidad Nacional Autónoma de México, que se encuentren en un rango de edad entre 18 y 30 años y pertenezcan a un nivel socioeconómico medio, que sean asiduos consumidores de audiovisuales de superhéroes (tanto películas como series de acción viva y animadas).

Por *universitario* entendemos a aquella persona que haya cursado una carrera universitaria o se encuentre en proceso de; es decir puede ser estudiante activo o egresado. Se eligió que fueran universitarios ya que es un elemento de segmentación predeterminado usado por instituciones e instancias gubernamentales que dividen la ocupación de los ciudadanos en laboral, estudiantil o desempleado.

De estos optamos por la comunidad estudiantil debido a que ocupa un espacio determinado geográficamente, de fácil identificación y accesible. El espacio universitario que se consideró para el análisis es el de la Universidad Nacional Autónoma de México por el número y diversidad de estudiantes; además de factores como proximidad y conocimiento por parte de las investigadoras. Asimismo, el nivel socioeconómico medio indica que nuestro grupo tiene la capacidad de adquirir membresías para servicios de streaming, así como para asistir constantemente al cine o incluso adquirir el material físico de series o películas. Se optó por la categoría de edad de veintidós a treinta años debido a que esas personas se encuentran en el rango de edad que corresponde, en su mayoría, a la edad de los personajes que protagonizan los audiovisuales que consumen. Además de que la clasificación nacional otorgada a la película *Deadpool 2* correspondió a C, en un inicio. Cabe mencionar que la serie más longeva dentro del material audiovisual de estudio inició hace seis años, tiempo en el que los jóvenes universitarios que la consumieron tenían entre 18 y 22 años, eso quiere decir que ahora cuentan con una edad que oscila entre los 22 y 27 años.

### **IV.3 Análisis de la recepción de los personajes pertenecientes a los audiovisuales de superhéroes**

#### **Consumo**

Si bien en México el consumo de películas de este género es alto, no puede decirse lo mismo de su contraparte escrita. Este argumento se aprecia cada vez que se estrena una nueva película del género pues no todos los que asisten a una sala de cine a ver lo último de Marvel o DC han leído los cómics en los cuales se basa la película o siquiera conocen al personaje. Tómese en cuenta la cantidad de consultas que registró Google tras el estreno de la decimonovena película de Marvel: *Avengers: Infinity War*, buscando una explicación a lo que había acontecido en la pantalla. Google Trends indica una popularidad máxima del término “explicación Infinity War” entre los días del 29 de abril al 5 de mayo de 2018, a tan sólo ocho días del estreno nacional de la cinta. “En el caso de México,

las entidades que tuvieron más dudas sobre la historia fueron Yucatán, Nuevo León, Quintana Roo, Tabasco y Querétaro” (Olivas, 2018). Lo anterior indica una gran afluencia de consumidores ocasionales de este género cinematográfico a las salas de cine.

Conocer el medio de consumo de productos del género de superhéroes permite clasificar a los integrantes que participaron en el grupo focal como consumidores ocasionales o fervientes consumidores, fans del género, que se caracterizan, entre otras cosas, por su amplio conocimiento y dominio en el tema de superhéroes. Sobre qué tipo de productos de superhéroe consumen con mayor frecuencia, Osvaldo comenta: “aunque consumo mucho de las películas, siempre es lo mismo, con las series veo temporadas y hasta ahí se acaba pero con los cómics, que me pasa también, puedo ver en dos días una historia completa y al otro día otra historia completa, siento que yo consumo más cómics”. Rodrigo coincide con Osvaldo: “yo creo que un poquito más cómics que películas por o sea lo mismo puedes estar leyendo historias a cada rato y repetirlas y no tienes que esperarte hasta que salgan de cartelera y luego la vendan en *DVD* y *Bluray*, yo creo que es más, para mí en cierto punto, los cómics”. La elección de estos jóvenes por consumir más cómics que productos audiovisuales es basada tanto en factores internos: satisfacer la necesidad de leer, su uso como medio de escape y demás beneficios que brinda la lectura; como por factores externos: poder adquisitivo o cercanía a centros de exhibición. Los fragmentos “*estar leyendo historias (cómics) a cada rato*” y “*puedo ver en dos días una historia completa y al otro día otra historia completa*” son factores internos de consumo, indican una enérgica lectura de historias pertenecientes al género así como una demanda constante de esta literatura, demanda que no es saciada por la producción de contenidos audiovisuales sino por los cómics ya que el tiempo de producción de este medio es menor a lo que puede tardar en realizarse una película o serie.

El gusto por este tipo de contenidos está ligado directamente, tal vez no en todos los casos, con el deseo de escapar de la realidad y por pertenecer al universo desiderativo donde los superhéroes existen, Osvaldo: “yo creo que a todos nos gustan los superhéroes por pertenecer a ese metacosmos desiderativo

en el que están, o sea el universo donde tú quisieras estar, el universo que ya alguien más creó por ti pero que no es este, donde tú quisieras entrar y poder conocer a estas figuras de poder. Incluso en mi, a mi me gustaban mucho estas historias y me imaginaba yo poder entrar y yo poder, de alguna forma, yo tener superpoderes”; de esta manera Osvaldo expresa su aspiración a ser algo más de lo que es o al menos contar con la posibilidad de serlo; y él no es el único joven que desea pertenecer a un universo, a un país con mejores oportunidades pues el panorama nacional no ofrece mucho.

De acuerdo con datos publicados por el Instituto Nacional de Estadística y Geografía, en 2018 había 37.5 millones de jóvenes entre los 12 y 29 años, 31.4% de la población nacional; de los cuales casi la mitad se encuentran viviendo en condiciones de pobreza y, conforme a cifras de la Encuesta Intercensal 2015, 66.8% de los jóvenes de 15 a 29 años no asiste a la escuela. Sumado a esto, la Encuesta Nacional de Ocupación y Empleo (ENOE) no muestran un mejor escenario para la juventud, pues señala que de las 15 millones de personas jóvenes ocupadas de 15 a 29 años, 59.5% trabaja en el sector informal. Así que sí, el anhelo por pertenecer a un mundo lleno de posibilidades suena comprensible.

Entre las participaciones de los integrantes también destaca el carácter literario de los cómics y su papel en el fomento a la lectura de los jóvenes mexicanos. Así lo indica Jesús, quien revela: “cuando yo empecé a crecer pues me empezó a llamar mucho la atención puesto que a mi se me dificultaba mucho el leer libros completos pero los cómics como que te apoyan mucho a querer seguir leyendo”. Brown (2001) presenta un testimonio similar que además permite vislumbrar la concepción despectiva y cerrada que existe sobre los cómics; el testimonio corresponde a un niño de doce años llamado Andrew.

“tenemos lo que se llama periodo de ‘lectura silenciosa’ donde todos tienen que traer un libro para leer por placer. El problema es que el señor Lewis siempre revisa lo que estás leyendo, y si no es considerado valioso te dan una penalización y eres enviado a la biblioteca a obtener un libro de verdad. Entonces un día llevé mi copia de *Maus* para leer y obtuve verdadera mierda

del señor Lewis. Él dijo 'Ese es sólo un cómic', y que nunca aprendería a apreciar los clásicos si solo leo libros con dibujos. Bueno, eso realmente me molestó porque yo sí leo a los clásicos (...) Le expliqué que *Maus* era un libro serio sobre el Holocausto y había ganado todo tipo de premios, pero a él no le importó..." (72)

Por otro lado, la influencia de factores externos en el modo de consumo de productos de este género se aprecia en el fragmento compartido por Rodrigo que dice: "no tienes que esperarte hasta que *salgan de cartelera* y luego la vendan en *DVD* y *Bluray*", esto puede tanto indicar una imposibilidad a asistir a las salas de cine como a una decisión de consumo individual al elegir comprar las películas en formatos para su consumo individual y doméstico, esta última elección forma parte de un factor interno de consumo. Regresando al factor externo, la asistencia a salas cinematográficas dependen de la capacidad física, complejos de exhibición, y la capacidad económica. En la demarcación de Milpa Alta, donde vive Rodrigo, no existen complejos comerciales de cine, razón por la cual, tal vez, le resulte a este joven más fácil leer cómics que sentarse a ver una película.

A pesar de que México se ha consolidado como un mercado bastante lucrativo para el género cinematográfico de superhéroes, los cómics de donde salen esos personajes no son tan consumidos, incluso son difíciles de conseguir pues tan solo en la Ciudad de México existen cerca de cinco tiendas especializadas en vender este tipo de productos, aunque, con el creciente consumo de todo lo que huelga a superhéroe, tiendas, librerías e incluso supermercados han incluido en sus productos todo tipo de novelas gráficas. Sanborns y las librerías Gandhi y el Sótano son ejemplo de ello. Sin embargo al hablar de la lectura de cómics se debe tomar en cuenta el uso de medios digitales que afectan su consumo. Es decir, los cómics, al igual que otros medios impresos, se enfrentan a la digitalización y distribución ilegal. Jaime comenta: "no los leo porque no tengo tiempo no tengo dinero, bueno, sí tengo dinero pero no lo gasto en eso. Sinceramente yo muchos los descargo". Esto indica una alternativa de consumo mediada por medios digitales a través de los cuales se puede entrar a internet, una acción realizada por aquellos que posean los recursos. Este tipo de

consumo y también puede indicar que el objeto, el cómic, no es tan valioso como el acto de leerlo, el capital cultural que se obtiene de la lectura de dichas historias tiene gran valor dentro de la comunidad de fans. Como lo explica Brown, el verdadero valor del cómics no es monetario sino cultural (2001: 77), de hecho la adquisición indiscriminada de cómics sólo delata la carencia cultural del medio y la intención de enriquecerse esperando que los tomos adquiridos aumenten su valor con el paso del tiempo. En el terreno de los cómics la relación entre fans es de gran importancia para la permanencia e integración de y entre los miembros (Lévy, 1999 y Jenkins, 2009), Jaime indica la importancia de sus amistades, fans del género, en su consumo de cómics y productos de este estilo: “tengo una comunidad de amigos que también le entran a todo lo de los cómics de repente digo: «¿ya viste...? Ah, no no a ver cuéntame de qué trata. Explícame. Ah mira ¡Qué estupidez! o ¡Mira qué padre! Luego le echo una hojeada»”. El consumo de productos sobre superhéroes y la frecuencia del mismo es determinado tanto por el dinero con el que cuentan los fans como por el tiempo libre que poseen, además, como ya se mencionó arriba, su consumo ha dejado de ser únicamente de manera tradicional, comprando los cómics y asistiendo al cine, ya que recurren a descargas en línea y a videos narrados disponibles en plataformas como *Youtube*. “Algo que he usado mucho y más por el tiempo de la universidad es mucho *YouTube*, o sea *YouTube* tiene personas que se viven viendo cómics, series y películas y hacen resumen de diez quince minutos y entonces te pueden mantener actualizado con media hora que le dediques a eso” comenta Josafat.

Si algo caracteriza a los fans de los cómics, es la cercanía que los fans tienen con los creadores. Jeffrey Brown lo expone reiteradamente a lo largo de su libro “Uno de los aspectos más inusuales de la base de fans es el nivel de integración que existe entre los fans y la pequeña industria de profesionales, o incluso, más importante, que siempre ha sido percibida por los fans como existente y así influencia directamente su lectura de los cómics” (2001: 91). El contacto entre los lectores y los creadores se ha dado por medio de cartas hacia las editoriales, sin embargo actualmente este contacto es aún más directo ya que los fans siguen a los escritores e ilustradores en sus redes socio-digitales. “Otra cosa que puedes hacer, ya gracias al internet es redes sociales de los escritores,

de los dibujantes, puedes ver sus diseños nuevos, puedes ver sus planes estando informado, yo sigo en *Twitter* a muchos escritores y ahí es donde tú te actualizas de todo o en *Instagram* ver sus nuevos diseños, sus nuevas portadas salen antes de que salga el cómic.” comenta Osvaldo. Su fanatismo no interfiere con su desarrollo en sus actividades académicas, laborales o sociales. “Pues yo en general creo que no pasa como mucho tiempo, o sea es como un día lo veo y como una semana después vuelvo a ver otra cosa, porque por lo mismo por la carrera que estudiamos o sea yo todo el tiempo pues estoy viendo películas y series pero es como muy variado.” Christian.

Los integrantes del grupo focal no esperan ningún estreno, ni cinematográfico ni en algún servicio de streaming, en particular fuera de *Avengers: End game*. En realidad lo que esperan son buenas historias, buenas películas. “Pues yo espero lo que venga pero que lo hagan bien, porque yo osea por ejemplo a mí me gustan mucho las *Tortugas Ninja* y cuando llegó la segunda película del 2016 dije: ¿Qué es esto? Por las voces que le pusieron en el doblaje al español” comenta Rodrigo.

Respecto a la identificación que estos jóvenes sienten por los personajes dentro de estos audiovisuales, específicamente por los superhéroes, cabe destacar que el principal generador de empatía por estos personajes recae en los problemas a los que se enfrentan, es decir depende de su parte más humana. Jaime lo explica de la siguiente manera: “esa es la cuestión de los superhéroes ¿no? tienes que hacerlos ideales y después tienes que meterles los problemas humanos. Te sientes identificado” Este testimonio es importante ya que revela un elemento crítico que los creadores de personajes sexodiversos, sin importar el género en que quieran insertarlo, deben prestar atención. Más allá de su género u orientación sexual las audiencias tendrán una mejor aceptación de esos personajes si se sienten identificados con ellos, si se genera empatía.

En el mundo de los superhéroes, el hombre que volvió humanos a estos seres todo-poderosos fue Stan Lee. Los personajes creados por el señor Lee destacan de los primeros superhéroes, mencionados en el capítulo 2 (Superman, Capitán América, Wonder Woman, Flash) por ser humanos antes que

superhéroes. Peter Parker, antes de ser Spider-Man, era un joven estudiante que vivía con sus tíos y batallaba con el *bullying* de sus compañeros; y como sus superpoderes no incluyen una gran herencia monetaria, Peter comenzó a trabajar en un sitio donde era poco valorado y mal pagado. Son situaciones con las cuales usted, lector, seguramente puede identificarse. Ninguno de los participantes hizo hincapié a la orientación sexual de los personajes como un factor primordial para identificarse con los personajes.

### **Fandoms**

Como ya se mencionó en párrafos anteriores, la existencia de grupos de fans es de gran importancia para aquellos que consumen este tipo de contenidos. Se podría pensar que los fandoms son propios de las sociedades estadounidenses pero los jóvenes que participaron en este estudio revelan su necesidad por formar parte de un grupo que comparta sus gustos:

“algo que me ha gustado de ir a esos lugares es... un poquito el sentido de pertenencia que te generan esos lugares porque a mí también me pasó mucho que sí tenía a mis amigos que les gustaba pero fuera de ese circulito de cuatro, cinco personas hablar de superhéroes era como «eres bien infantil» entonces llegar a un recinto donde ves adultos y hasta ya gente demasiado mayor disfrazada, o sea que comparten ese placer por los cómics, ese amor hacia esas historias, hacia esos personajes ficticios; a mí en lo personal sí me hizo, bueno, a mí me gustó mucho ese sentido de pertenecer que te da ese tipo de lugares”, Josafat. Continúa: “ A mí sí me gusta mucho ir a ese tipo de convenciones de notar y de ver como no eres único en el mundo y sí hay gente que comparte tu gusto...”

“Dado que muchos fans de los cómics se describen a sí mismos como forasteros o sienten la carga del estereotipo del “fan nerd”...no es sorprendente que a menudo recurran al fandom como una forma de reforzar sus percepciones de autoestima.” (Brown, 2001: 68) Al recurrir a un grupo de fans, fandoms, los jóvenes consumidores asiduos de estos contenidos buscan legitimar sus gustos y anular las descalificaciones que le hayan hecho conocidos o familiares.

Sin embargo, en el mundo actual los grupos también se han vuelto digitales “en la facultad pues no he visto tanta gente pero en internet *Facebook* o en *Tumblr* hay un montón de grupos, hay un montón de gente que igual les gusta esto y se apasionan y yo estoy super metido en esto”, comentó Osvaldo. Henry Jenkins, investigador de la cultura colectiva, coincide con Pierre Levy al tomar a las redes digitales como comunidades de gran importancia donde se producen debates, generan y distribuyen significados; la recepción de los audiovisuales toma en cuenta estos medios para su interpretación de los textos.

“Las comunidades de fans en línea bien podrían ser algunas de las versiones más plenamente desarrolladas de la cosmopedia de Lévy; extensos grupos autoorganizados. centrados en torno a la producción y el debate colectivos, así como a la propagación de significados, interpretaciones y fantasías en respuesta a varios artefactos de: la cultura popular contemporánea” (Jenkins, 2009: 165)

## **Infancia**

Sobre su primer contacto con los superhéroes, Osvaldo compartió: “para mí ver a los superhéroes, ver a Spider-Man era algo significativo porque yo llegaba cansado de la escuela y llegaba al negocio y era o ayudarlo al negocio o “ «hacer tarea» supuestamente y ver la tele. Era mi forma de escapar de la realidad porque era una época de mi vida un poco difícil. Mi primer acercamiento como tal fue: ellos me salvaron de cierto momento difícil, me ayudaron a escapar”. Al igual que Osvaldo, los demás participantes tuvieron su primer acercamiento con los superhéroes en su infancia, Josafat: Mi superhéroe favorito, al igual que muchos, por mi primer contacto, es el *Capitán América*. Fue el primer cómic que me regalaron de niño”. Se puede considerar a la infancia como la etapa de desarrollo de gustos e intereses que perdurarán y se reforzarán en la vida adulta, se crea una unión muy fuerte con aquello con lo cual se tuvo contacto al inicio de su vida, por ser considerada algo preciado. Sin embargo el hecho de que haya sido su primer acercamiento y la infancia, como etapa de desarrollo, no es el factor determinante para que el infante desarrolle un interés especial por cierto contenido pues, como lo relatamos brevemente en el Capítulo 3, los valores y creencias

imperantes en la familia son los que validan los pasatiempos y afinidades de los niños; en este caso si el primer contacto de un niño con los juguetes hubiera sido una muñeca Barbie y no un Batimóvil seguramente la fuerza de los valores familiares genéricos convencionales no hubiera permitido el desarrollo de ese interés y lo hubiera corregido. Sobre el papel de la familia en la cultura popular, Martín Barbero comenta: “en la cultura popular la familia aparece como la gran mediación a través de la cual se vive la socialidad, esto es, la presencia ineludible y constante de la colectividad en la vida (Barbero, 1982: 60).

### **Masculinidad**

Existe una concepción muy amplia sobre cómo debe ser un superhéroe: hombres fuertes, valientes, veloces, imbatibles, siempre con la frente en alto, incapaces de perdonar una injusticia; por otro lado la idea formada alrededor de las superheroínas carece de mayores descripciones, si bien no son pasadas por alto, es claro que los jóvenes amantes de este género cinematográfico no van al cine a ver mujeres peleando y superando adversidades, van a ver hombres y la idea que tienen sobre los hombres superhéroes se encuentra compuesta de elementos muy claros para los consumidores.

“muchos de ellos ya tienen las capacidades o las habilidades para hacerlo (ser superhéroes) pero no lo terminan haciendo hasta que algo les pasa”, comenta Josafat. a lo que Christian agrega: “es esa persona, la cual, literal, fue partida en dos emocionalmente para poder hacer eso.”

Es decir, el superhéroe, antes de convertirse en uno, sufre uno o varios eventos traumáticos, que lo motivan o incluso lo transforman en un hombre superdotado. La imagen del hombre que se enfrenta a una serie de adversidades y tragedias es lo que caracteriza las historias de origen de los superhéroes. Por ejemplo: Batman, sus padres son asesinados, Superman es enviado a la Tierra por sus padres antes de que murieran en la explosión que destruyó a su planeta natal, Kriptón; *Ben Parker*, tío de *Peter Parker (Spider-Man)*, muere en sus brazos después de ser disparado por un ladrón al cual el joven Parker no detuvo. Esta característica de los superhéroes es lo que Brown identifica como un elemento

principal de la masculinidad hegemónica “Es la habilidad del superhéroe de levantarse otra vez y emerger victorioso, a pesar del dolor físico y emocional infligido a él, que solidifica su condición como macho hegemónico” (2017: 64). Esa representación hegemónica del hombre es aquello a lo Raewyn Connell, retomando el concepto que ofrece la literatura de Antonio Gramsci sobre hegemonía, se refiere como *masculinidad hegemónica*, siendo esto “la configuración de la práctica de género que incorpora la respuesta aceptada, en un momento específico, al problema de la legitimidad del patriarcado, lo que garantiza (o se considera que garantiza) la posición dominante de los hombres y la subordinación de las mujeres.” (2015: 112)

Lo anterior indica la existencia de todo un aparato (familia, medios de producción, medios de comunicación) estructurados para mantener el orden establecido, un orden de género, en el cual un grupo (los hombres) sostiene una posición de dominio en la sociedad.

La masculinidad hegemónica fue distinguida de otras masculinidades, especialmente masculinidades subordinadas. La masculinidad hegemónica no fue asumida como normal en un sentido estadístico; solo una minoría de hombres puede promulgarla. Pero sin duda fue normativo. Encarnaba la forma más honrada de ser hombre en la actualidad, requería que todos los demás hombres se posicionaran en relación con ella, y legitimaba ideológicamente la subordinación global de las mujeres a los hombres. (Connell y Hammershidt, 2005, citado en Brown, 2017:53).

La continuidad de esta masculinidad hegemónica depende, entre otros factores, de la existencia de la complicidad de otros hombres y la distribución de *masculinidades ejemplares* por medio de una globalización cultural haciendo uso de figuras mediáticas, ya sea en transmisiones televisivas o en producciones cinematográficas. Con una amplia distribución, orquestada por todo el aparato mediático y comercial de Disney, los personajes, portadores de la masculinidad hegemónica, de las películas de Marvel obtienen un gran alcance global. El arte plasmada en los cómics de superhéroes es una que muestra hombres con cuerpos musculosos, hombres de acción; personajes que cumplen con lo que

nuestra cultura define típicamente como masculino, entendiendo lo masculino en oposición a aquello que no lo es: fuerte no suave, activo no pasivo, hombre no mujer. Entramos ahora al terreno de lo masculino y cómo las figuras masculinas son presentadas en los audiovisuales de superhéroes.

La masculinidad no es propia ni natural del cuerpo, no es inmanente del hombre; es una relación que la persona mantiene con su cuerpo, ese cuerpo en relación con otros y ambos cuerpos relacionando en un sistema social. Cuestionarse por los cuerpos de los superhéroes, lo que ellos expresan y cómo se relacionan con otros cuerpos (femeninos) es de gran importancia para entender la masculinidad hegemónica que se distribuye en los audiovisuales de superhéroes. Susan Bordo destaca la importancia de los músculos al hacer referencia al poder masculino como fuerza física (Brown, 2017:55), más músculos más fuerza. Con el objetivo de demostrar ese poder los actores que hacen de estos superhéroes se enfrentan a la exigencia de incrementar su masa muscular. La importancia que tienen estos cuerpos se ve reforzada por la cantidad de artículos de revistas y videos presentan el régimen de ejercicio y dieta seguido por los actores para obtener su “cuerpo de superhéroe”, las imágenes del cuerpo antes y después de convertirse en superhéroe llenan el internet. Los cuerpos de Jason Momoa (*Aquaman*), Chris Evans (*Capitán América*), Ryan Reynolds (*Deadpool*) en la portada de revistas como Men’s Health hacen publicidad a la película. El cuerpo de los hombres en el género cinematográfico es aquel que se basa en la musculatura como diferencia natural entre sexos, un cuerpo hipermasculinizado que niegue la pasividad y debilidad; que sea fácilmente discriminado como no femenino, de hecho aquellos cuerpos que no cumplen con el músculo heterosexualmente aceptable corren el riesgo de ser tomados como homosexuales. Al respecto Josafat comenta:

“lo vemos en superhéroes que no son tan marcados, tan masculinos, tan viriles, como él decía, que tienen que tener el pecho así hacia afuera y hacia arriba. Lo vemos en situaciones como en la de la *Liga de la Justicia*, cuando presentan a Flash (interpretado por Ezra Miller) [...] Yo oí muchas críticas de que se ve muy jotito ese Flash. Igual pasó con el *Dr. Strange*, o sea no es un

personaje que despida esa masculinidad como la despide el Capitán América”

La audiencia espera ver hombres musculosos en las películas de este género, tan es así que la transformación de un cuerpo delgado y sin músculos tiene un gran peso pues simboliza la transición de la adolescencia a la adultez, dejar de ser niño para convertirse en hombre, pasar de ser aquel niño abusado por otros a un hombre que se hace respetar. Esta transición es representada de forma frecuente en las películas. Peter Parker, (Tobey Maguire y Andrew Garfield) es molestado por Flash Thompson y no es hasta que Peter obtiene sus superpoderes que se defiende a sí mismo y contesta las agresiones de Flash, lo hace de tal manera que, además de humillar a su agresor, asusta y sorprende a sus compañeros de escuela. De acuerdo con Steve Neale, las imágenes de hombres en las películas ofrecen a los espectadores una forma de “identificación narcisista” con las fantasías masculinas de “poder, omnipotencia, dominio y control” (Neale,1983 citado por Brown, 2017:53). La fantasía narcisista estándar que ofrecen las estrellas de cine con la cual se identifican los hombres no corresponde a una relacionada con un objeto erótico, sino a un yo ideal.

Los actores que corporizan a los superhéroes son portadores de la masculinidad ejemplar y los principales protagonistas de este género audiovisual lleno de cuerpos cambiantes, golpeados, semidesnudos, que sufren. Imágenes de torsos desnudos, bíceps y espaldas son constantemente representadas, tanto que corren el riesgo de posicionar al cuerpo del protagonista dentro de un espectáculo erótico, donde comúnmente se colocan a los cuerpos femeninos, sin embargo “Mantenidas dentro de los parámetros heterosexuales PG-13 las películas a menudo aclaran el atractivo sexual de estos cuerpos para las mujeres” (Brown, 2017: 60). Como se mencionó en el Capítulo 2, en el apartado referente a la masculinidad y feminidad de los superhéroes, la heterosexualidad se muestra ya sea por medio de la interacción de los cuerpos masculinos con los cuerpos femeninos que se presenta en cámara; o la interacción del hombre con la cámara misma, la heterosexualidad es aclarada.

Hasta el momento hemos expuesto que la manera en la que son presentados hombres y mujeres en los audiovisuales de éste género no son las mismas. No obstante Osvaldo asegura que tanto hombres como mujeres son sexualizados con el objetivo de “vender más”.

Yo creo que más bien, a los personajes principales, sea cual sea la empresa, las sexualizan, a las mujeres las sexualizan muchísimo y a los hombres, bueno, no soy mujer no lo puedo decir, pero muchas veces lo que he visto con mi hermana, mi novia, mi mamá, los hombres guapos fuertes y atractivos son los que le llaman, y también es sexualizar al hombre entonces mientras más sexualices a un personaje, más va a vender.

### **Feminidad**

Sin embargo, al tratarse de superheroínas, la manera en la que se han representado, al menos cinematográficamente, difiere mucho al trato que le brindan a su contraparte masculina. Algunas son presentadas en papeles de reparto brindando apoyo a los personajes principales, como es el caso de Hope Van Dyne, alias *Wasp*, en la primera película de *Ant-Man*; o como miembros de un equipo de héroes superpoderosos, tal es el caso de *Black Widow* en los *Avengers*. De acuerdo con Brown, esta representación diferenciada “revela qué tan arraigadas están nuestras expectativas culturales sobre los ideales femeninos. Al igual que los superhéroes encarnan las fantasías masculinas, las superheroínas encarnan las fantasías *sobre* [cursivas mías] las mujeres” (2017:65) Mientras los hombres son super musculosos, hipermasculinizados, las mujeres son representadas, al menos en los cómics, con proporciones que distan bastante de cualquier proporción acorde a la anatomía humana; basta con mirar las ilustraciones de Catwoman hechas por Jim Balent. La sexualización de los personajes es mencionada al hablar de hombres y mujeres, aunque se hace más hincapié en la sexualización femenina, sin embargo, a pesar de ser notada como un factor no positivo, los participantes no mostraron un descontento particular. La razón de la poca mención de la sexualización masculina aparentemente está relacionada a la creencia de que por ser hombres no pueden opinar al respecto:

“Yo creo que más bien, a los personajes principales, sea cual sea la empresa, las sexualizan, a las mujeres las sexualizan muchísimo y a los hombres, bueno, no soy mujer no lo puedo decir, pero muchas veces lo que he visto con mi hermana, mi novia, mi mamá, los hombres guapos fuertes y atractivos son los que le llaman, y también es sexualizar al hombre entonces mientras más sexualices a un personaje, más va a vender.” Comenta Osvaldo.

La percepción de que tanto hombres como mujeres son representados igualmente de manera sexualizada corre el riesgo de funcionar como un argumento sexista puesto que es evidente que no están dibujados de la misma manera, entretanto los hombres exhiben su poder a través de su musculatura, las mujeres parecen mostrarlo haciendo uso de sus pechos y caderas, muy alejado aquellas que son competidoras olímpicas: mujeres fuertes y veloces, lo mejor del atletismo mundial. Mientras los hombres son hipermasculinizados las mujeres son hipersexualizadas.

Tan evidente es la exaltación de los pechos, cintura y glúteos de las superheroínas que Bulimia.com dedica una parte de su sitio web a mostrar imágenes modificadas de las portadas de algunos cómics de manera que los cuerpos representen cuerpos, de hombres y mujeres, más reales. Catwoman, Iron Man y Wonder Woman son algunos personajes intervenidos. Una prueba más de que los cuerpos de mujeres son dibujados de manera diferente al de los hombres es La iniciativa Hawkeye (The Hawkeye initiative), nombrada así por el superhéroe Hawkeye, alias Ojo de Halcón. Se trata de un ejercicio colaborativo en el que usuarios de internet presentan una imagen protagonizada por una superheroína intercambiando la figura femenina por la figura de Hawkeye; los resultados son cómicas ilustraciones de Hawkeye en toda cantidad de poses ridículas.

“Los senos eran una gran parte – literalmente – del empaque del superhéroe femenino. Casi toda supermujer, alejada de los personajes explícitamente adolescentes como la Superchica original o la Kitty Pryde de los Hombres X, venía equipado como si por la naturaleza del trabajo con unos pechos superheróicos. Además, la forma habitual de un disfraz de superhéroe femenina era anunciar los pechos de su portador por medio de un escote, un recorte de escote, un par de conos metálicos de Valquiria, un bustier. Los disfraces de los personajes femeninos

de hoy tienden a lucir unos pechos tan enormes que su capacidad para simplemente levantarse y caminar, y mucho menos patear el culo telequinético, parecería ser su talento más maravilloso e improbable.” (Chabon 2008, citado por Brown, 2017:66)

En el ámbito audiovisual la representación de los personajes femeninos no carece de imágenes sexistas, el vestuario, a veces muy pegado o muy escaso, está diseñado para acentuar el cuerpo femenino. Incluso Wonder Woman, la primer producción exitosa de DC después de las películas dirigidas por Christopher Nolan, cumple con mostrar a Diana vistiendo una minifalda; Josafat: “Algo que no me gustó mucho de esta adaptación es un poquito su vestuario, digo sí es muy sensual pero realmente si volteas tú ahorita a verlo está en un bikini eso no es una falda, es un bikini.” Con elementos que son exagerados, en comparación con sus versiones originales “Obviamente vende muchísimo más. El personaje también en los cómics usa una falda pero no es tan corta” asegura. Este tipo de consumidores del género reconocen la sexualización como una estrategia de venta y también identifican la modificación de los personajes para hacerlos más atractivos. A la imagen de Diana Prince se le suman las versiones de Catwoman interpretadas por Halle Berry y Anne Hathaway, el cuerpo de Scarlett Johansson forrado en cuero en su papel de Black Widow, Zoe Saldana como Gamora en Guardianes de la Galaxia, entre otras actrices.

En un género producido por hombres, protagonizado por imágenes masculinas y consumido en un ambiente lleno de testosterona, los personajes femeninos deben cumplir con estas características para motivar a la audiencia, en su mayoría masculina, a consumir sus productos. Sin embargo “La lógica rudimentaria de que las superheroínas necesitan ser sexys para atraer a la audiencia masculina, la lógica aparentemente suscrita por los ejecutivos de estudio, cambia el enfoque de personajes femeninos potencialmente fuertes a objetos fetichistas estándares de Hollywood” (Brown, 2017: 67). El costo narrativo de esta objetivación resulta en personajes femeninos estáticos y la audiencia lo nota:

“psicológicamente pues yo creo que las mujeres son más rígidas pues, como las ponen por lo menos en las películas [...] por ejemplo Black Widow, no se ha visto que evolucione el personaje” comenta Jesús.

A la opinión de Jesús se le unen cantidad de comentarios, en foros en línea, referentes a los personajes femeninos, específicamente a Black Widow y su falta de personalidad, humanidad y evolución del personaje. La agente Natasha Romanoff, alias Black Widow, es el único elemento femenino en el equipo de los *Avengers*, Vengadores. Su primera aparición en pantalla grande fue en *Iron Man 2*, al hacer de asistente personal del genio multimillonario filántropo de playboy Tony Stark, alias Iron Man. Ha aparecido en nueve películas del MCU y, a diferencia de sus compañeros masculinos, no fue presentada a la audiencia como protagonista de su propia película. El público, alejado de los cómics, conoce de Black Widow debido a fragmentos sobre su vida que los directores han incluido en las películas durante los últimos diez años. La falta de evolución del personaje y las críticas de ello llevaron al director y escritor de la película *Avengers: Age of Ultron*, Joss Whedon, a crear un diálogo que fue duramente criticado por grupos feministas al tanto de este tipo de películas.

Natasha Romanoff revela a Bruce Banner que en la academia rusa, *Red Room*, a la cual asistió de joven, fue sometida a un procedimiento para hacerla estéril con el objetivo de volverla una mejor asesina. Natasha: “*hace todo más fácil, incluso matar. ¿Aún piensas que eres el único monstruo en el equipo?*” Más allá de la quitarle a Natasha la capacidad de elegir si tener hijos o no, la línea parece hacer referencia a la incapacidad de concebir y por ello se considera así misma como un monstruo<sup>22</sup>. Sin embargo otros personajes, de otras editoriales, sí han logrado llegar a la pantalla grande en películas protagónicas, tal es el caso de la Mujer Maravilla, mientras que en la pantalla chica destacan las series de *Supergirl*, *Jessica Jones*, en el servicio de streaming de Netflix, y *Agent Carter*.

---

<sup>22</sup> Joss Whedon, también creador de Buffy, la cazavampiros, fue duramente criticado por este diálogo sin embargo aclaró, en Tumblr, que la palabra “monstruo” no hace referencia a la incapacidad de la agente Romanoff de tener hijos, sino al hecho de que es una asesina.

## Diversidad de personajes

Relegadas junto a las imágenes de mujeres hipersexualizadas también se encuentran otro tipo de personajes, aquellos que no cumplen con las características que engloba la masculinidad hegemónica. Anteriormente mencionamos el riesgo que corren los cuerpos masculinos en ser considerados femeninos y la importancia de la hipermasculinización para evitarlo y mantener la heterosexualidad, elemento crucial para el mantenimiento de las normas convencionales de género. No hay nada que resulte más amenazante a la masculinidad hegemónica que la homosexualidad.

Con respecto a la sexualidad y diversidad de personajes en los medios audiovisuales, los participantes se mostraron un tanto reacios a aceptar algunas representaciones en las series y películas. Conocen a la gran mayoría de los superhéroes, ya sea por el cómic, la película/serie o las dos. Son capaces de identificar las orientaciones sexuales hetero, pero dudan al preguntarles sobre las orientaciones sexodiversas. No utilizan los términos adecuados y no son capaces de reconocer el espectro, pareciera que la representación es ambigua cuando de personajes sexodiversos se trata.

Dentro del grupo focal realizado se le preguntó a los participantes su opinión sobre por qué consideraban que los personajes sexodiversos que existen en los cómics no logran llevar esa identidad a la pantalla grande, su primer respuesta se relacionó con las “cuotas” que deben cumplir las grandes compañías productoras. Refiriéndose a Disney principalmente, Osvaldo comenta que esto sucede en el aspecto racial y sexodiverso, y habla sobre este doble mensaje de la empresa, que sí aparenta tener representación pero sus historias en general siguen mostrando una necesidad de crear familias cuyo núcleo sea formado de manera tradicional y siga teniendo al hombre como jefe del hogar (y a las mujeres como princesas que necesitan ser rescatadas):

“Lo que hace Disney es pagar cuotas, dice «Bueno, es que no tengo tantos actores negros, meto un negro y ya con eso pagué mi cuota y ya son incluyente» Ante este argumento Jesús, Josafat y Jaime asienten. Osvaldo continúa “«Ah, que me creen homofóbico, meto un personaje homosexual y ya con eso» pero

no, lo que quieren es seguir siendo su estándar de mamá/papá y hijo niño/hija niña y hasta ahí. Lo que no quieren y lo que no se atreven a dar es un verdadero paso donde incluyan a todos como realmente son.”

Esto quiere decir que las casas productoras meten personajes con el objetivo de satisfacer las demandas de grupos sociales. brindado como resultado personajes irrelevantes e incluso planos, sin desarrollo o sin mayor relevancia para la trama. Tal es el caso de Negasonic Teenage Warhead en la película *Deadpool 2*, al cual los participantes describieron sin mayor relevancia para el desarrollo de la película: “lo son porque pueden ayudarlo, ayudan a *Deadpool* pero como tal en la escena final llegaron al final de la batalla a una o dos cositas y ya” “El taxista es más relevante, sobre todo porque es un *comic relief*”

La serie *¡Buena suerte, Charlie!*, transmitida en *Disney Channel* del 2010 al 2014 tuvo la presencia de madres lesbianas en un capítulo, esto causó un revuelo pero no pasó a mayores ya que no sucedió de manera muy evidente, las representaciones sexodiversas suelen ser discretas y contadas. Josafat retoma el acontecimiento y nota un compromiso a medias, por parte de la televisora:

“ahí uno de los amiguitos de la bebé (Charlie) es una pareja de lesbianas y de hecho sí sale, o sea van a recoger al niño a la casa de Charlie y salen las dos mamás, pero como dicen o sea una cosa es decir «ellos son una familia consumida homoparental» a decir «esta persona es homosexual» ¿no? o sea el salto de una a otra cosa es muy diferente, o sea todavía les da mucho miedo.”

Los personajes que sí llegan a la pantalla grande también luchan por un espacio en las historias, por papeles más desarrollados, cuyas acciones tengan repercusiones en la trama. Esto tiene que ver en gran medida con que la industria tiene una historia donde se ha propuesto utilizar las pantallas, chicas y grandes, para instruir de alguna manera a la población sobre aquellos comportamientos adecuados, que les permitan vivir en una sociedad normal y respetable.

Benshoff y Griffin hacen un recuento histórico sobre los personajes queer en el cine, al respecto comentan “Las películas nos han enseñado lo que significa ser heroico o villano, masculino o femenino, heterosexual u homosexual. [...] Las

películas, como un aspecto de la vasta industria cultura-popular, influyen cómo pensamos sobre nosotros mismos y el mundo a nuestro alrededor” (2006:2).

*Deadpool 2*, una de las películas retomadas para el Grupo Focal, fue una secuela de *Deadpool* una película caracterizada por ser clasificación B-15 (En Estados Unidos D, apta sólo para mayores de diecisiete años) que muestra escenas de violencia o sexo, así como lenguaje no apto para menores de edad, la película llega a ser explícita en algunas escenas, pero no así cuando incluye a sus personajes sexodiversos, estos incluso no llegan a tener un gran papel. Sobre la relevancia de personajes como Negasonic Teenage Warhead, Osvaldo comenta:

“Muy poco (relevante), de hecho lo son porque pueden ayudarlo, ayudan a *Deadpool* pero como tal en la escena final llegaron al final de la batalla a una o dos cositas y ya.”

Esto parece indicar que no se trata de que los jóvenes no tengan acceso a contenidos sexuales o violentos, porque sí lo tienen, sino que no tengan acceso a contenidos sexodiversos, porque eso no ayudaría a mantener el sistema patriarcal y podría dar a las audiencias la idea errónea de que esos personajes diferentes están bien o son aceptados en la sociedad, tienen mucho cuidado de no transmitir esa imagen. Y eso es justamente lo que algunas industrias en Hollywood buscan perpetrar: la hegemonía patriarcal en todos y cada uno de sus contenidos, sólo moviendo la barrera de la aceptación un poco en cada audiovisual para verse flexibles, sin comprometerse de lleno, sin ir muy lejos.

Sobre la relevancia de Alex Danvers, hermana de *Supergirl* en la serie con el mismo nombre, Josafat expresa que «sí tiene relevancia, porque funciona como el ancla humana de *Supergirl*» sin embargo Alex no tiene superpoderes, no es la protagonista, y es mujer, es mucho más difícil encontrar personajes dentro de estas series que representen a hombres gay.

Una forma de representación gay que aparece comúnmente en los contenidos audiovisuales es la del villano afeminado o amanerado, esto pareciera obvio sobre todo si se toma en cuenta que se busca que los niños o jóvenes realicen las acciones buenas que tiene un personaje, no las malas. Que imite al

protagonista o al héroe, nunca al villano. Rodrigo hace mención de esto al recordar a dos personajes de antaño de Disney:

«Yo lo veo con lo que vivimos en la temporada de los 90's, en los clásicos de Disney, con este... el gobernador de Pocahontas, no me acuerdo cómo se llama, bueno él y esta Úrsula, en *Sirenita*, que eran como...bueno era un personaje basado en un actor y una *drag queen*, respectivamente, y los presentaban como, bajita la mano, como que "si te vas para allá, este es el lado incorrecto»

Los jóvenes son conscientes de las demandas actuales de representación, ya sea racial o sexodiversa, y aparentan estar de acuerdo al respecto, se perciben como hombres de mente abierta, con amigos "homosexuales", aunque reconocen que las mujeres son sexualizadas no mencionan que debieran cambiar algo al respecto, tampoco permiten que sus expresiones sobre otros hombres se malinterpreten, ninguno de ellos muestra un cuerpo tonificado o musculoso. Al preguntarles qué les gusta de ciertos personajes, las respuestas fueron contradictorias.

Para Osvaldo, que anteriormente habló sobre las grandes compañías y cómo estas evitan mostrar a los personajes tal cual son, comenta que es muy necesario que lo que ve en pantalla no sea exagerado o muy obvio, porque pensaría que los personajes pierden dignidad al ser mostrados como gays de manera evidente:

"si empiezo a ver una serie, una película, y de repente el protagonista exagera muchísimo su homosexualidad o lo que sea que tenga su sexualidad hasta es incómodo y es hasta ofensivo, no tanto para mí, un poco sí para mí porque es como pues «te estás degradando» pero también para la comunidad porque pues igual hay personas que quieran ser así pero no todos son así, no todos se expresan así, tú me lo estás expresando así porque tú lo encasillaste en que como es gay tiene que ser así."

"Me refiero al problema es cuando caen en los estereotipos cuando quieren meter a personajes así, ejemplo: cuando hay un hombre homosexual sí o sí tiene que ser afeminado."

Este tipo de pensamiento no es único de Osvaldo, en realidad es la respuesta que la mayor parte de los hombres heterosexuales darían al mismo asunto, pueden obligarse a aceptar la diversidad pero difícilmente permitirán ese tipo de contenidos, sobre todo en sus programas favoritos o en sus películas de preferencia; tal vez nunca le gritaría un insulto a un hombre gay en la calle, pero tampoco puede aceptar la presencia de imágenes de hombres afeminados en pantalla.

Jesús y Rodrigo mencionan lo mismo, en referencia a que vieron un programa llamado *Clarence* de la cadena televisiva *Cartoon Network* que les pareció que trataba el tema muy bien porque mostraban de manera sutil la inclinación sexual de los personajes, no “llamaban la atención”. La escena a la que se refieren muestra a un hombre llegando a un restaurante y a una mujer esperando su cita a ciegas, cuando se da cuenta de que el hombre en verdad quedó de ver a otro hombre y ambos se saludan con dos besos en la mejilla entiende que no es su prospecto. Los creadores de la caricatura después dijeron que la escena original presentaba a los hombres besándose en la boca y uno de ellos le daba un ramo de flores a otro, esta escena no fue autorizada para salir al aire y fue editada a su versión final. Rodrigo continúa diciendo «tiene que llegar (la representación) de alguna manera porque yo he visto otros programas que cuando quieren introducir el personaje es más como si te lo pusieran como subrayado con un marcatextos verde.» Pero siendo honestos, eso seguramente no ha sucedido.

Un ejemplo más de lo que estos hombres consideran una representación sutil, justa y bien medida es lo que relata Jesús en lo sucedido con dos personajes de la serie de DC, *Gotham*. “*Oswald Cobblepot* cuando lo volvieron gay estuvo interesante estuvo muy bien la escena porque la forma en que lo rechaza *Edward Nigma* nunca cae en una homofobia, nunca cae en algo grotesco, él dice “No, yo no te amo. Yo amo a esta otra mujer” Entonces ese tipo de cosas hace falta más ¿no?, si se hicieran más escenas de ese tipo y menos sexualizadas”. Considera que una buena representación de personajes de la diversidad sexual se puede lograr si la historia mantiene un buen hilo narrativo, coherente; sin escenas “vulgares” que den a entender la sexualidad del personaje o su relación con otro.

Sin embargo las producciones cinematográficas mundiales están llenas de besos, caricias y actos sexuales heterosexuales, aún así eso no es considerado como vulgar ya resulta claro que es lo que un grupo dominante ha instaurado como aceptable.

Estos jóvenes intentan salir del pensamiento homofóbico, sin darse cuenta de que también están contagiados de ideas que no son del todo suyas, se hacen a la idea de que pueden ver esos personajes, conocer mejores formas de representación y tenerles cierto aprecio aunque en la práctica eso no sea tan cierto. Sin embargo no es un padecimiento particular, estos hombres jóvenes fueron educados desde pequeños para ver con recelo aquello que no sea evidentemente masculino “la masculinidad hegemónica se define como exclusivamente heterosexual y cuya hegemonía se extiende incluso hasta la manera en que se cría a los niños. Nadie puede llegar a ser homosexual sin fracturar de alguna forma la hegemonía” (Connell, 2015:200). Es cuestión de reaprender a construir una masculinidad que no afecte la manera de ver a los otros.

Incluso Josafat, que conoce más a la comunidad gay, reconoce que no le gusta ver algo muy grotesco o crudo, muy evidente o exagerado. Refiriéndose a la cultura *Drag* hace hincapié en que él está muy interesado en ese contenido pero que a veces le parece que es muy vulgar. Se refiere a la serie de Netflix *Super Drag* y también al programa *RuPaul's Drag Race* que es un *reality show*, ambas producciones van dirigidas a un público que busca caricaturas para adultos o contenido dramático y conflictivo. Evidentemente no se busca que el tipo de contenido presentado en películas de superhéroes evoque directamente una experiencia de ese estilo, pero sí que existan personajes que no tengan que disimularse.

Muy probablemente tampoco Josafat sepa por qué este contenido le molesta, más allá de que le parece vulgar, no podría decir que ese odio es suyo o que nació con él, sin embargo sí sabe qué se dice de los hombres femeninos, de los hombres gay, y sabe qué se espera de un hombre en términos de comportamiento, con respecto a eso Connell refiere “En un ámbito extenso, la

insistente masculinizada cultura pública —en grupos de amigos, escuelas, lugares de trabajo, organizaciones deportivas, medios de comunicación— sostiene las definiciones convencionales de género” (2015:185). Aunque Josafat quisiera no ver despectivamente a algún personaje *Drag* inmediatamente habría algo en él que le diría que no va de acuerdo a las normas sociales aceptadas, y debería rechazarlo o mirarlo con recelo.

A pesar de no estar completamente de acuerdo en una representación tan literal de la sexodiversidad en productos audiovisuales los integrantes hablan sobre elementos que les permitirían irse deshaciendo de esas cargas negativas relacionadas con los personajes gay o lesbianas, transexuales o travestis «tampoco tienes que tener en todas y cada una de las series un personaje gay o abiertamente gay» Comenta Jaime «De hecho, una buena tarea es empezar con ese tipo de personajes que no tengan ni siquiera relaciones amorosas ni nada y que pelean en situaciones y que en algún momento se empiecen a desarrollar de ese tipo (gay) pero es más complicado siempre.»

Es muy acertado que Jaime haga mención de la creación de personajes que no tengan nada que ver uno con el otro, sin importar su orientación sexual, porque durante años el espectador se ha visto obligado a presenciar relaciones heterosexuales que terminan en una historia de amor, sin importar muchas veces la temática principal de la película; con relación a esto Connell menciona “Importantes instituciones, incluidas dos de las tres principales instituciones culturales de la sociedad occidental contemporánea, la iglesia y los medios de comunicación (la educación es otra historia) siguen estando dominadas no solo por hombres, sino que son productoras activas de una cultura de género centrada en los hombres.” (2015:300)

Otro aspecto que es necesario mencionar es que el grupo sí reconoce la representación positiva de la sexodiversidad y se muestra a favor de continuar por ese camino, dándole importancia a la manera en cómo están escritas las historias, Jesús comenta el caso de *Oswald Cobblepot* cuando confiesa su amor a *Edward Nigma* en la serie *Gotham* “nunca cae en una homofobia, nunca cae en algo grotesco, él dice «No, yo no te amo. Yo amo a esta otra mujer» Entonces ese tipo

de cosa hace falta más ¿no?, si se hicieran más escenas de ese tipo y menos sexualizadas, como tal”

En el texto *Queer Images* (Benshoff y Griffin, 2006:24), se hace notorio que fue alrededor de 1920 cuando se comenzó a representar al hombre gay como un personaje afeminado y se continuó con ese estereotipo por muchas décadas más, con sus diferentes modificaciones para hacerlo aceptable. Todavía a inicios de esta década se recurrió al uso del personaje gay para darle un toque de gracia a los contenidos audiovisuales, así que tener un personaje *queer* que no exista simplemente para ser comidilla de los demás, es considerado un gran avance.

El consumo por parte de los jóvenes participantes no se vería afectado por la presencia de personajes gay, siempre que la trama lo amerite están dispuestos a darle una oportunidad a proyectos nuevos, no estereotipados; ven un espacio de crecimiento en los servicios de streaming y en producciones que no sean de talla mundial, al menos no por ahora. La representación que existe actualmente le parece adecuada a Juan:

«Sí, yo sí estoy de acuerdo en que seguro hay formas mucho más, no sé, elegantes de armar escenas e historias y tal, pero yo creo que aunque sean, de pronto representaciones muy toscas o muy troncas o muy mal hechas, que sí ayuda con el sentido de que tiene que haber representación. Claro, tiene que ver por lo que decían anteriormente, seguramente es una cuestión de aprendizaje, también del medio y que se van a ir refinando las historias. Pero sólo el salto de *no hay representación de ningún tipo a hay representación aunque esté pinche* se me hace que está bien.»

Pareciera que es una tarea imposible, sobre todo porque el papel del superhéroe está muy apegado al concepto de masculinidad, a la idea de que todo aquello que no sea masculino no puede ser heroico, de que las mujeres no son dignas representantes del heroísmo y por ende la comunidad sexodiversa que tanto se asemeja al lado frágil del ser humano, tampoco puede soñar con ostentar ese puesto. Uno de los aportes más trascendentes del texto de Connell habla precisamente sobre eso:

“Por ejemplo, el heroísmo se encuentra tan ligado al constructo de masculinidad hegemónica que, en la cultura de masas contemporánea, es casi imposible representar a los hombres gays como héroes. El proyecto de justicia social hace que celebrar el heroísmo de los hombres gays que surge de su homosexualidad se vuelva posible —resistirse a las masacres, explorar los límites de la experiencia, enfrentarse a la epidemia del VIH y del sida. El heroísmo no tiene por qué ser considerado negativo (2015: 281)

No se trata de pensar que sólo algunos pueden luchar por las causas de todos, o que las injusticias de un grupo son universales, tampoco se trata de suponer que cada humano se ve completamente representado en la figura tradicional del superhéroe, es necesario que cada vez haya más personajes, más diversidad, para tener, al menos, la ilusión de que hay alguien luchando por los ideales de cada uno de nosotros.

## Conclusiones

Al finalizar la realización de este trabajo podemos decir que los conocimientos adquiridos con respecto a nuestro objeto de estudio ayudaron a enriquecer la idea que teníamos sobre la recepción de los audiovisuales de superhéroes y los personajes sexodiversos. Nuestra hipótesis planteaba una recepción mediada de los personajes sexodiversos, conscientemente o no, por los consumidores de este género de audiovisuales, descartando la idea de que este tipo de personajes pasaban desapercibidos, en un primer nivel la hipótesis fue comprobada ya que los jóvenes universitarios, al menos los que participaron en este estudio, no sólo son conscientes de la presencia de personajes sexodiversos en el género sino que se muestran críticos frente a la construcción y desarrollo del personaje así como a su relevancia en el audiovisual. Por otro lado, en un segundo nivel, ahora vemos que esta recepción está mediada por la masculinidad de cada participante. La masculinidad presentada por Josafat corresponde a lo que Connell llama subordinada, al identificarse gay; en el caso de Rodrigo, únicamente por la ubicación de su vivienda y algunos datos socioeconómicos brindados, puede presentar una masculinidad marginada, mientras que encontramos al resto de los participantes dentro de una masculinidad cómplice aunque identificamos la masculinidad presente en Osvaldo y Christian más alineada a la masculinidad hegemónica que aquella que presentan Jaime, Jesús y Juan. Esta diferencia entre masculinidades y su papel en la recepción de los personajes sexodiversos se hace explícita en las participaciones de Josafat, su participación, desde una masculinidad subordinada, fue clave para la identificación de los personajes sexodiversos dentro del género, fue el primero en identificar las preferencias e identidades sexuales de la mayor parte de los personajes que presentamos.

La mediación de los personajes se ve reafirmada por las familias de cada integrante que permiten el desarrollo y consolidación de los gustos y pasatiempos que categorizan como correspondientes a los hombres. Si bien la familia sirve para dirigir y permitir los gustos de los jóvenes no debe pasarse por alto que dichos permisos se guían con base en las normas de género convencionales que presenta la masculinidad hegemónica. El papel de la familia nos permite

vislumbrar cómo funciona el proceso de reafirmación de la masculinidad hegemónica en los jóvenes. Véase al individuo inmerso en un gran círculo, masculinidad hegemónica, donde conviven variedad de instituciones, donde se encuentra la familia, y empresas que reproducen y fomentan esa masculinidad, aquí colóquese a las casas productoras; el individuo consume lo producido y la familia, que también se encuentra inmersa en la masculinidad hegemónica, reafirma lo que el individuo consume, ya sea llevándolo al cine, comprando esas películas, comprando ropa y demás cosas de esos audiovisuales, etc.

En cuanto al uso que las jóvenes audiencias hacen de estos productos cabe recordar la ayuda que brindan los cómics a fomentar la lectura, recuérdese el caso de Jesús; además, como lo señaló Osvaldo, los participantes del estudio también usan estos contenidos como medio de escape de una realidad adversa a un universo con gran cantidad de posibilidades; en un país con altos índices de pobreza y desempleo resulta más que comprensible que los jóvenes mexicanos deseen ir a otros lugares donde exista la posibilidad de ser reconocido, de ser algo más.

La exigencia, realizada sobre todo por audiencias sexodiversas, por una mayor y mejor presencia de personajes gays, transexuales y lésbicos (principalmente) ha encontrado fuertes argumentos en su contra en artículos de internet y redes sociales<sup>23</sup>, principalmente en Estados Unidos y Canadá. Si bien los razonamientos, en su mayoría, se centran en criticar la mala construcción de personajes (lo cual debatible), muchos usuarios se sienten ofendidos por la introducción forzada de estos personajes en las producciones audiovisuales de la cultura popular que, según ellos, obedecen a una agenda política y predicen (esperan) una baja en el consumo de esas películas porque “los gays son minoría” y “sólo los gays ven películas gays”. Bajo este argumento *Black Panther*, una película con un reparto mayoritariamente negro, una minoría en Estados Unidos, hubiera sido un fracaso, un disparate que le costó a Marvel seis nominaciones al Óscar, entre ellas la de mejor película convirtiéndose así en la primer película del

---

<sup>23</sup> Basta dirigirse a los comentarios vertidos en canales de Youtube como *Comics MATTER w/Ya Boi Zack* — antes *Diversity in comics*— y *Literature Devil*.

género en recibir esta nominación. El éxito monetario y artístico de Black Panther demuestra que 1) no sólo afroamericanos vieron Black Panther y 2) una buena historia y buenos personajes siempre serán valorados y reconocidos. El argumento basado en que sólo las minorías consumen contenidos de minorías es uno que carece de visión y descarta la empatía que generan los personajes en los jóvenes de todo el mundo, sin importar su color, género u orientación sexual. En relación con lo anterior, compartimos la manera en la que Brown lo sintetiza:

“Pienso que asumir que los miembros de la audiencia necesitan personajes ficticios con el mismo color de piel, el mismo género, o la misma orientación sexual a la suya es subestimar la naturaleza polimorfa de la identificación. Pero, aún así, el deseo de ver héroes que al menos se parezcan a uno mismo representados directamente en la pantalla o en las páginas impresas es natural” (2001:6)

La posibilidad de identificación de los jóvenes por este tipo de personajes recae en la construcción del personaje y en la empatía producto de sus problemas como humanos, no en sus poderes. Al menos los jóvenes que participaron en este estudio remarcaron en más de una ocasión, su gusto por las historias, por las buenas historias, más que por personajes con cierta orientación sexual o sean hombres.

Como ya se comentó en el análisis de la transcripción, se identificó un rechazo por parte de los participantes más jóvenes del grupo a la presencia de actitudes e imágenes femeninas, contrarias a las normas de género convencionales, encarnadas en los personajes de este género audiovisual. Concretamente miedo y rechazo a mujeres en posiciones de poder. Cabe mencionar que no esperábamos encontrar este tipo de opiniones en la audiencia mexicana. Estábamos al tanto de los debates dentro de la comunidad de fans en Estados Unidos y las opiniones vertidas en ellos, no obstante considerábamos que aquellas juicios llenos de odio desmedido dirigido a la creación de la diversificación de personajes que encarnan grupos minoritarios no representados, dentro de las páginas de los cómics y en las pantallas, eran propias de las audiencias estadounidenses; su presencia en este estudio indica que los jóvenes mexicanos realizan la lectura de estos textos con relación a otros, específicamente

aquellas grandes producciones cinematográficas como *Black Panther*, el remake de *Ghost Busters*, *Wonder Woman* y las nuevas películas de la saga de *Star Wars*, textos que destacan por diversificar racial y sexualmente sus personajes; de igual manera están al tanto de las discusiones realizadas en el terreno de los superhéroes así como de elementos contextuales como las elecciones presidenciales en Estados Unidos.

A pesar de lo anterior, también reconocimos en los participantes un interés por ver mejores representaciones, su actitud no es de negación total a este tipo de representaciones lo cual brinda la posibilidad de la creación de más y mejores personajes pertenecientes a grupos minoritarios. Esto también puede observarse en que a que en ese espacio tanto de creación como de consumo que se creía tan exclusivo de hombres “blancos” heterosexuales cada vez participan con mayor frecuencia otro tipo de creadores, tal es el caso de la directora y escritora Patty Jenkins y del director y escritor Ryan Coogler, encargados de la dirección de *Wonder Woman* y *Black Panther*, respectivamente. Ambos han tenido un gran éxito con sus películas y van ganando terreno para una variedad nueva de directores en este género cinematográfico.

También es un gran apoyo saber que hay miembros de la comunidad LGBTTTTIQA haciendo contenidos desde hace años, como Greg Berlanti con las series *Supergirl*, *Arrow* y *Legends of Tomorrow*, entre otras, donde ha incluido personajes sexodiversos así como las hermanas Lana y Lili Wachowski, que con su último gran proyecto, *Sense8* lograron una representación que nunca se había visto con anterioridad; ellas, desde sus creaciones, han abierto un horizonte de posibilidades a nuevos creadores de contenido.

Netflix, Hulu, Amazon y otras plataformas de pago por transmisión (*Streaming*) son los soportes en los que el público confía para llevar a la pantalla sus más anhelados programas, así como historias diversas y personajes nuevos. Es debido a la libertad de estos servicios —y a su posibilidad económica de producción— que pueden permitirse crear el universo que quieran, aquí también aparece la oportunidad del consumidor de tener una injerencia en el proceso o el resultado de los contenidos.

Los personajes que elegimos para integrar en nuestro grupo focal fueron pocos ya que eran contados los que cumplían con nuestros requerimientos, sin embargo actualmente, posterior a finalización de esta investigación, han surgido más personajes en otros contenidos, en caricaturas infantiles incluso en producciones nacionales: *Papá a toda madre* y *Mi marido tiene más familia*, programas que fueron nominados a los premios GLAAD este año. También surgió una relación lésbica en la telenovela *Amar a muerte* misma que tiene horario estelar en la televisión mexicana. De igual manera los participantes del grupo focal aportaron una gran cantidad de series animadas en donde se representan personajes sexodiveros que también se desenvuelven en el género de los superhéroes y que no teníamos contemplados, tal es el caso de Super Drags, She-Ra, Constantine, por ejemplo.

A lo largo de este estudio se observó que este tipo de personajes sufren ataques de dos frentes, por un lado aquellos ofendidos por la presencia de estas caracterizaciones en sus audiovisuales favoritos y por otro, aquellos ofendidos por la presencia de estas *malas* caracterizaciones. Sin duda la crítica a estos personajes como insuficientes o mal hechos es necesaria y constructiva, no obstante es imprescindible valorar más el esfuerzo que hacen los artistas (escritores, guionistas, actores, directores y productores) al crear los. Una vez más nos remitimos al estudio de Brown, referente a los superhéroes negros en los cómics y a una anécdota recuperada por él.

El personaje al que Brown hace referencia es *Buck Wild, hombre mercenario*; superhéroe creado por la empresa Milestone Comics y cuyo nombre hacía referencia a Luke Cage, héroe a sueldo, del cual ya se ha hablado en capítulos anteriores. Con los estragos de las películas y cómics pertenecientes al periodo de Blaxploitation aún presentes, Milestone creó a Buck Wild por mera diversión y con la intención de recordar viejos tiempos, sin embargo el personaje, como lo describe Brown, encarnaba una crítica de aquellos protagonistas de las controvertidas cintas de aquellos tiempos. El personaje, a pesar de haber sido creado como algo temporal, fue muy bien recibido y le valió su aparición en varios números hasta que los creadores decidieron que había sido suficiente y decidieron

matarlo, no sin antes aprovechar su funeral para despedir simbólicamente a los personajes de la Blaxploitation. En *Icon #30* (Icon, uno de los personajes principales creados por Milestone Comics) Icon hace una elegía a Buck Wild y, a través de él, a todos los personajes negros creados tanto por Marvel como por DC: Black Panther, Black Lightning, Falcon, por mencionar algunos. Parte de lo dicho por Icon versa así:

“Aunque tal vez, desde nuestra perspectiva actual, lo hayamos encontrado severo y mal informado, no podemos negar su importancia. Las intenciones cuentan tanto como las acciones. Y Buck no era tenía más que buenas intenciones. Pasó su vida peleando por lo que es correcto, todo el rato batallando con preguntas de identidad y percepción pública para las cuales aún no tenemos respuestas (...) Porque cualquier otra cosa que fuera, él fue siempre un héroe. Un héroe para aquellos de nosotros que no teníamos héroes. Si no hubiera sido por él, no estaríamos aquí hoy” (Citado por Brown, 2001: 164-165)

De esta manera Milestone Comics brindó homenaje a aquellos personajes hechos burdamente basados en estereotipos surgidos de la Blaxploitation, aceptando que, si bien no fueron hechos de la mejor manera, su existencia hizo posible que surgieran personajes como Icon, Rocket o Static, todos pertenecientes a Milestone Comics.

Con lo anterior no queremos señalar que la crítica a estos personajes “mal creados” o a estas “malas representaciones” sea mala, sino únicamente apuntar que, así como los personajes surgidos de la Blaxploitation, por mal hechos que estuvieran, significaron mucho para aquellos jóvenes afroamericanos que vieron en esas caracterizaciones algo nuevo a lo que aspirar, aquellos personajes sexodiversos pasados inspiraron la creación de los actuales y continúan alentando la creación de los futuros. Claro que se debe señalar su irrelevancia en la trama (en caso de que la haya), detectar su presencia como mero *queerbait* y cuestionar su construcción estereotípica sin embargo se debe tomar en cuenta que cada personaje gay cuenta, o como lo señala Juan: “sólo el salto de «no hay representación de ningún tipo a hay representación aunque esté pinche» se me hace que está bien.” Un personaje sexodiverso a la vez.

En aspectos académicos, los estudios sobre cultura popular, alejados de las artesanías y festividades mexicanas, se realizan únicamente a nivel licenciatura. Parece que en las mentes investigadoras mexicanas aún gobierna una idea elitista de la cultura que impide el desarrollo de este tipo de estudios a un nivel que se compare con el de la Universidad de Birmingham o con el que nuestros hermanos latinoamericanos en Argentina, Colombia y Chile, entre otros, han logrado en materia de estudios de recepción. Carecemos también de instituciones civiles con el nivel de GLAAD que monitoreen los contenidos mediáticos y defiendan las representaciones justas de los grupos minoritarios. La tarea por una representación adecuada y justa es una responsabilidad compartida, que debe ser apoyada en dos frentes, uno de ellos centrado en los creadores, aquellos que producen el contenido y forman parte de la cadena de producción audiovisual: productores, directores, ilustradores, actores, guionistas, tienen la tarea de ayudar a crear una representación libre de prejuicios e incluyente; por otro lado se encuentran las tareas que las audiencias puedan realizar, sin embargo dichas acciones no deben tratarse meramente en campañas mediáticas exigiendo una adecuada representación o personajes más reales, sino que deben tratarse de acciones basadas en una organización social. Son necesarias propuestas de educación en las cuales las escuelas puedan apoyarse y organizaciones sociales que traten temas referentes a la comunidad sexodiversa de manera local; es necesario adentrarse en la vida pública y sacar las discusiones del internet, en este terreno resultaría de gran ayuda la presentación de conferencias y debates realizados por la comunidad académica, estudiosa y consciente del valor de los productos masivos e interesada por la recepción de los mismos, llevada a cabo por los mexicanos.

Después de años de preparación, meses de lectura y escritura, interpretación y análisis llegamos a un periodo de reflexión en el que podemos sentarnos y mirar lo acabado de vivir sólo para darnos cuenta de las múltiples líneas de investigación que se abren frente a nuestros ojos. En primer lugar no podemos evitar pensar lo valioso de la realización de un grupo focal con integrantes femeninos y el cruce de información con el grupo que terminamos

realizando; de igual manera queda pendiente la posibilidad de conformar un grupo focal mixto e incluso uno exclusivamente de consumidores homosexuales, como fue inicialmente pensada esta investigación, mucho antes de ser evaluada y puesta en papel. Así como se trató brevemente, en las páginas de esta investigación, la representación de personajes femeninos en cómics, películas y series *live action* bien se puede hacer un estudio referente a su representación en series animadas haciendo hincapié en la importancia del cuerpo como elemento diferenciador entre hombres y mujeres, los elementos comúnmente usados por los artistas gráficos (pechos, pestañas, moños, tacones) para mostrar esta diferencia y la actual tendencia de presentar otro tipo de cuerpos que desafían las convenciones de género. Además queda mucho que decir y estudiar sobre la descalificación de los superhéroes femeninos, al catalogarlos como Mary Sue, en comparación con queridos personajes masculinos como Iron Man, por ejemplo.

En esta ocasión se estudió a mujeres y hombres superpoderosos pertenecientes a la cultura popular estadounidense pero de igual manera se puede realizar un estudio sobre los personajes masculinos y femeninos de una variedad de sagas: Star Wars y sus recientes películas, por ejemplo. O bien se puede hacer una búsqueda por masculinidades positivas en personajes un tanto alejados de la idea convencional del héroe; o de personajes masculinos nacionales y cómo es que son cómplices, o no, de la masculinidad hegemónica.

Pasaron cincuenta y tres años desde la primera aparición de *Black Panther* en la portada de los cómics de Marvel hasta su primera aparición cinematográfica, *Wonder Woman* esperó setenta y siete años hasta ser vista en pantalla grande. *Northstar*, en los años ochenta, fue uno de los primeros superhéroes en hacer referencia a una posible orientación homosexual; esto habla de una diferencia de más de cuarenta años con relación a las primeras apariciones de superheroínas en el mundo de los cómics. La introducción de personajes diversos, pertenecientes a minorías, en el mundo audiovisual de los superhéroes ocurre muy lentamente. Tal vez las más recientes creaciones cinematográficas indiquen que los audiovisuales de este género están alcanzando a las historietas, tal vez la aparición de un superhéroe sexodiverso protagonizando su propia película ocurra

en la siguiente década o probablemente dentro de dos años con la película de Flash.

## Fuentes de consulta

- Aguirre, Ma. Joaquín (1996) Héroe y Sociedad. *Espéculo*, (3). Recuperado el 29 de agosto de 2018 en: <http://webs.ucm.es/info/especulo/numero3/heroe.htm>
- Ambrosino, Brandon. (2017) The invention of heterosexuality. Artículo en línea de la BBC. Recuperado el 29 de agosto de 2018 en: <http://www.bbc.com/future/story/20170315-the-invention-of-heterosexuality>.
- Andrae, Thomas (1987) From Menace to Messiah: The History and Historicity of Superman en: Lazere, Donald, ed., *American Media and Mass Culture, Left Perspectives* (pp. 124-139). Los Angeles: University of California Press.
- Barbero, Martín (1982) *Memoria narrativa e industria cultural*. Cali, Colombia: Universidad del Valle. Recuperado el 20 de noviembre de 2018 en: [https://perio.unlp.edu.ar/catedras/system/files/martin\\_barbero.\\_memoria\\_narrativa\\_e\\_industria\\_cultural.pdf](https://perio.unlp.edu.ar/catedras/system/files/martin_barbero._memoria_narrativa_e_industria_cultural.pdf)
- Beshoff, H. M., & Griffin, S. (2006). *Queer images: a history of gay and lesbian film in America*. Lanham, Md: Rowman & Littlefield Pub.
- Brown, Jeffrey. (2011) *Black superheroes, Milestone comics, and their fans*. Jackson: University Press of Mississippi.
- Brown, Jeffrey A (2017) *The Modern Superhero in film and television*. New York: Routledge.
- García Canclini, Néstor (1987) *Ni folklórico ni masivo ¿Qué es lo popular?* Recuperado el 19 de noviembre, 2018 en: [https://www.infoamerica.org/documentos\\_pdf/garcia\\_canclini1.pdf](https://www.infoamerica.org/documentos_pdf/garcia_canclini1.pdf).
- Caloca-Lafont, E. (2016). *Significados, identidades y estudios culturales: Una introducción al pensamiento de Stuart Hall | Meaning, Identity, and Cultural Studies: An Introduction to Stuart Hall Thought*. Razón Y Palabra, 20(1\_92), 1331-1362. Recuperado el 12 de octubre de 2018 en: <http://www.revistarazonypalabra.org/index.php/ryp/article/view/377>
- Campbell, Joseph. (1984) *El Héroe de las Mil Caras. Psicoanálisis del Mito*. México: Fondo de Cultura Económica.
- Connell, Raewyn. (2015) *Masculinidades*. (2ª ed.) México: PUEG-UNAM
- Connell, R. W. (1987) *Gender and Power*. Sydney: Allen and Unwin
- Cass, Vivienne. (1983-1984) "Homosexual Identity: A Concept in Need of Definition". *Journal of Homosexuality* 9, núm. 2-3: 105-126 En Ortiz, Luis y Granados José. (2003) *Violencia*

- hacia bisexuales, lesbianas y homosexuales de la Ciudad de México. [Versión electrónica] Revista Mexicana De Sociología, Año 65, Núm. 2. México.
- Corona, Esther. (1994) *Identidades de género en busca de una teoría*. En Consejo Nacional de Población. Antología de la sexualidad humana. Tomo I. México: Consejo Nacional de Población/Grupo Editorial Miguel Ángel Porrúa, pp. 299-314. En Ortiz, Luis y Granados
  - Cruz, Salvador. *Masculinidades*. En Conceptos clave en los estudios de género. Vol. 2. Pp. 168-182. México: UNAM.
  - De Moragas, Miquel (1982) *Sociología de la comunicación de masas*. Barcelona: Gustavo Gili, S.A.
  - De Moragas, Miquel (1984) *Teorías de la Comunicación*. Barcelona. Gustavo Gili, S.A.
  - Falconí, D., Castellanos, S., Viteri, M., et. al. (2016) *Resentir lo “queer” en América Latina: Diálogos desde/ con el Sur*. 2ª Ed. Barcelona: Egales.
  - Gitlin, Todd. (1997) *La política de la comunicación y la comunicación de la política*. Recuperado el 11 de noviembre de 2018 en: <http://revistas.ucm.es/index.php/CIYC/article/view/CIYC9797110107A/7423> . Servicio de publicaciones UCM
  - Gordon, H. (2008). *The treatment of paraphilias: An historical perspective*. *Criminal Behavior and Mental Health*, 18, 79–87. [Versión Electrónica] En Andreas De Block & Pieter R. Adriaens (2013): *Pathologizing Sexual Deviance: A History*, *Journal of Sex Research*, 50:3-4, 276-298. Recuperado el 15 de noviembre de 2018 en: <https://www.researchgate.net/deref/http%3A%2F%2Fdx.doi.org%2F10.1080%2F00224499.2012.738259>
  - Hall, Stuart (1980) *Encoding/Decoding* en Stuart Hall, Dorothy Hobson, Andrew Love, y Paul Willis (eds.), *Culture, Media, Language*, pp. 128- 138. Londres: Hutchinson.
  - Hall, Stuart (2010) *Sin garantías: Trayectorias y problemáticas en estudios culturales*, Eduardo Restepo, Catherine Walsh, Victor Vich (eds.), Ecuador: Envión Editores.
  - Hall, Stuart (20011) *La cultura y el poder*. Buenos Aires: Amorrortu. Recuperado el 11 de noviembre de 2018 en: <https://datospdf.com/search/Stuart+Hall>
  - Halperin, David. (1989) *Is There a History of Sexuality?* [Versión Electrónica] En *History and Theory*, Vol. 28, No. 3 , pp. 257-274, Wiley, USA. Recuperado el 11 de diciembre de 2018

en:

[https://www.jstor.org/stable/2505179?origin=JSTORpdf&seq=1#page\\_scan\\_tab\\_contents](https://www.jstor.org/stable/2505179?origin=JSTORpdf&seq=1#page_scan_tab_contents)

- Hamilton, S. (2016) "The History of DC Comics": Recuperado el 29 de agosto de 2018 en: <https://geeks.media/history-of-dc-comics>
- Housel, Rebecca. (2015) El mito, la moral y las mujeres de la Patrulla X. en: T. Morris & M. Morris, *Los superhéroes y la filosofía* (2da. ed., pp. 125-144). Barcelona: Blackie Books.
- Jacks, Nilda. Coord. (2011) *Análisis de recepción en América Latina: un recuerdo histórico con perspectivas al futuro*. Quito. CIESPAL.
- Jenkins, Henry (2009) *Fans, bloggers y videjuegos* Barcelona: Paidós
- Katz, Jonathan. (1995) *The Invention of Heterosexuality*. Pp. 21-27. USA, Dutton.
- Lagarde, Marcela (2005) *Los cautiverios de las mujeres: madresposas, monjas, putas, presas, locas*. 4ª Ed. México: UNAM.
- Lamas, Marta. (2002) *Cuerpo: Diferencia sexual y género*. México: Taurus
- Lévy, Pierre (1999) *Collective Intelligence: Mankind's Emerging World in Cyberspace*. New York: Perseus Books.
- Lechner, N.ed. (1981) *Estado y política en América Latina*. México: Siglo XXI. en Jesús Martín-Barbero (2010) *De los medios a las mediaciones*. México: anthropos editorial. anthropos editorial.
- Loeb, Jeph y Morris, Tom. (2015) *Héroes y superhéroes* en: Morris, T & Morris, M. ed., *Los superhéroes y la filosofía* (2da. ed., pp. 33-46). Barcelona: Blackie Books.
- Lundegaard, E. (2006) "Truth, justice and (fill the blank)" Artículo de The New York Times. Recuperado el 29 de agosto de 2018 en: <https://www.nytimes.com/2006/06/30/opinion/30iht-ederik.2093103.html>
- Marciniak, Kamila (2015) "Blaxploitation cinema and gender stereotypes. Recuperado el 11 de Febrero de 2019 en: [https://prezi.com/emadqpnbia1\\_/blaxploitation-cinema-and-gender-stereotypes/](https://prezi.com/emadqpnbia1_/blaxploitation-cinema-and-gender-stereotypes/)
- Marcos, Felipe (2010) *La evolución de la teoría de los efectos de los medios de comunicación de masas: la teoría de la espiral del silencio a partir de la construcción de la realidad social por parte de los medios de comunicación de masas*. Universidad Pompeu Fabra: Departamento de Comunicación. Recuperado el 29 de agosto de 2018 en:

[https://repositori.upf.edu/bitstream/handle/10230/11292/teoria\\_efectos.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://repositori.upf.edu/bitstream/handle/10230/11292/teoria_efectos.pdf?sequence=1&isAllowed=y)

- Mora, José L. (2006) “Jerry Siegel y Joe Shuster, creadores de Superman” publicado el 27 de enero. Recuperado el 29 de agosto de 2018 en: [http://dreamers.com/destacados/566\\_JERRY\\_SIEGEL\\_Y\\_JOE\\_SHUSTER\\_CREADORES\\_DE\\_SUPERMAN.html](http://dreamers.com/destacados/566_JERRY_SIEGEL_Y_JOE_SHUSTER_CREADORES_DE_SUPERMAN.html)
- Moreno, Hortensia y Alcántara, Eva. Coord. (2017) Conceptos clave en los estudios de género. Vol. 1. México, UNAM.
- Moore, Alan (1986) The Mark of Batman: An Introduction. en: Batman: The Dark Knight Returns citado por Brown, Jeffrey. *Black superheroes, Milestone comics and their fans*. Mississippi: University Press of Mississippi.
- Muñoz, Blanca. (2009) *La escuela de Birmingham: La sintaxis de la cotidianidad como producción social de la conciencia*. Universidad Carlos III de Madrid: Revista científica de información y comunicación
- Olivas, Oswaldo (2018) *Mucha gente no le entendió a Avengers: Infinity War y busca explicaciones en Google*, Merca2.0 recuperado el 18 de febrero de 2019 en: <https://www.merca20.com/mucha-gente-no-le-entendio-a-avengers-infinity-war-y-busca-explicaciones-en-google/>
- Orozco, Guillermo. Comp. (1992) *Hablan los televidentes, estudios de recepción en varios países*. México : Universidad Iberoamericana, Dirección de Investigación y Posgrado
- Orozco, Guillermo. (2000) *La investigación en comunicación desde la perspectiva cualitativa*. México: Instituto Mexicano para el Desarrollo Comunitario, A.C.
- Orozco, Guillermo. Coord. (2002) *Recepción y Mediaciones: Casos de Estudio en América Latina*. Argentina: Norma.
- Orozco, G., & González, R. (2012). *Una coartada metodológica* (1st ed.). Ciudad de México: Productora de Contenidos Culturales.
- Ortiz, C. Evert, G. (2017) *México necesita un héroe: Compilación de los superhéroes hechos en México que han configurado el género en sus diversos productos impresos y audiovisuales*. Ciudad de México: Universidad Nacional Autónoma de México.

- Ortiz H, Luis y Granados C. José (2003) Violencia hacia bisexuales, lesbianas y homosexuales de la Ciudad de México. [Versión electrónica] Revista Mexicana De Sociología, Año 65, Núm. 2. México.
- Ortiz, Luis y Granados José. (2003) *Violencia hacia bisexuales, lesbianas y homosexuales* de la Ciudad de México. [Versión electrónica] Revista Mexicana De Sociología, Año 65, Núm. 2. Ciudad de México: Universidad Nacional Autónoma de México.
- Pingarrón, Elena , etimología de héroe Recuperado el 29 de agosto de 2018 en: <http://etimologias.dechile.net/?he.roe>
- Platón (2009) *Menón o de la virtud* en: *Diálogos*, 31ra. ed. México: Porrúa, p. 367.
- Quirós, Fernando. (2003) *De críticos a vecinos del Funcionalismo*, Recuperado el 20 de agosto de 2018 en: [https://www.infoamerica.org/documentos\\_pdf/quiros01.pdf](https://www.infoamerica.org/documentos_pdf/quiros01.pdf)
- Raymond, Williams. (1980) *Marxismo y literatura*, Barcelona: península.
- Rosas Pineda, K. L. R. P. (2013). Genealogía De Los Estudios Culturales|Genealogy of Cultural Studies. *Razón Y Palabra*, 16(2\_81), 1028-1047. Recuperado a partir de: <http://www.revistarazonypalabra.org/index.php/ryp/article/view/659>
- s/a Batman a Death in the Family. Recuperado el 6 de noviembre de 2018 en: [http://dc.wikia.com/wiki/Batman:\\_A\\_Death\\_in\\_the\\_Family](http://dc.wikia.com/wiki/Batman:_A_Death_in_the_Family)
- Schmitz, Daniela et al. (2015) *Reception studies: state of the issue and challenges ahead*. Intercom – RBCC São Paulo, v.38, n.1, p. 109-127
- Serret, Zenia. (2018) *Identidad*. En Conceptos clave en los estudios de género. Vol.2. Pp. 151-168. México: UNAM.
- Shendruk, Amanda (2018) *Analyzing the Gender Representation of 34,476 Comic Book Characters*. Recuperado el 20 de agosto de 2018 en: <https://pudding.cool/2017/07/comics/>
- Soley-Beltran, Patricia (2009) *Transexualidad y la matriz heterosexual: un estudio crítico de Judith Butler*. España: Bellaterra.
- Stoller, Robert (1968) *Sex and Gender: On the development of masculinity and femininity*. Nueva York, Science House. En Marta Lamas. (2002) *Cuerpo: Diferencia sexual y género*. México: Taurus.
- Taliaferro, C. & Lindahl-Urben C. (2015) *El poder y la gloria*. en: T. Morris & M. Morris, *Los superhéroes y la filosofía* (2da. ed., pp. 107-124). Barcelona: Blackie Books.

- Valles, Miguel. (1997) *Técnicas cualitativas de investigación social: reflexión metodológica y práctica profesional*. Madrid: Síntesis.
- Vélez, Laura. (2018) *LGBT+ Identidad, amor, sexualidad. Museo Memoria y Tolerancia, exposición temporal*. México. s/p.
- Yébenes, Zenia. (2018) *Heterosexualidad*. En *Conceptos clave en los estudios de género*. Vol. 2. Pp. 123-135 México, UNAM.

## ANEXOS

Transcripción del grupo focal realizado para los fines de esta investigación.

### Inicio

#### **Moderador:**

Bueno, primero que nada gracias por participar. Antes que nada les voy a comentar un poco las reglas: como ya les comentó Sen, es un tema de tesis , lo que queremos ver es la recepción de los personajes sexodiversos... ¿no? ¿todavía no? Bueno, tú me dices. Recuerden sus celulares en silencio o apagados, de preferencia.

Como les comentaba queremos ver la recepción de los personajes sexodiversos en los audiovisuales que pertenecen a este género de superhéroes, qué entendemos por audiovisuales: materiales de series, películas pueden ser live action o animadas. Sen, yo soy Rodrigo y Ay que está allá atrás.

Este es un estudio exploratorio por lo que todo lo que digan no es útil, nos sirve, sobre todo queremos escuchar sus opiniones de estos temas que les vamos a manejar. Para hablar les pido entonces que levanten la mano, intenten no atropellarse entre ustedes. Si tal dijo es que me gusta más DC y yo quiero defender a (inaudible) me espero y levanto la mano y hasta que yo les permita hablar. Y bueno, esto va a durar dos horas y más que nada como es exploratorio queremos escuchar todo lo que tienen que decir. ¿Alguna duda, alguna pregunta, algún comentario?

**Moderador 2:** No hay buenas ni malas respuestas, ustedes siéntanse libres de platicar. Bueno, otra indicación: si hay alguna contingencia, si llega a sonar la alerta o lo que sea, de este lado tenemos una puerta que es de emergencia, no se asusten, mantengan la calma. Pues diviértanse.

**Moderador:** ¿Nos podemos presentar? Por favor, si quieren aunque sea libre me dicen su nombre, su edad, su superhéroe favorito y por qué es su superhéroe favorito.

**Jesús:** Yo empiezo, mi nombre es Jesús, treinta años, estudio ingeniería química, no tengo superhéroe favorito, depende de la historia. No sé, siempre hay muy buenos personajes que tienen pésimas historias o hay muy malos personajes que han hecho grandes historias.

**Moderador:** ¿Alguno con el que te identifiques en particular, alguno que quieras mencionar?

**Jesús:** No

**Moderador:** Gracias

**Oswaldo:** Yo soy Oswaldo, yo tengo 21 años y mi personaje favorito es *Sentry* por dos razones: una, su historia de trasfondo, o sea de donde viene y todo eso y otra porque el simple hecho de tener la fuerza de mil soles explotando es algo impresionante; entonces eso es una de las cosas que yo vi desde pequeño y me encantaron y por eso es mi personaje favorito.

**Moderador:** ¿Sigue siendo el mismo desde que eras pequeño?

**Oswaldo:** Sí, siempre ha sido el mismo

**Moderador:** ok, Gracias. A parte de que es esquizofrénico agorafóbico.

Risas.

**Moderador:** Gracias, Osvaldo

**Jaime:** Mi nombre es Jaime, tengo 25 años, estudio física. Mi superhéroe favorito va a ser *Spider-Man*, soy fan. Cuando era pequeño estaba la serie animada pasando por televisión y yo creo que fue mi primer contacto con los superhéroes porque mi familia no compra cómics ni nada por el estilo. Spider-Man, Spider-Man para mí fue una cosa hermosa.

**Moderador:** Ok, ¿Ha sido también el mismo desde que eras niño?

**Jaime:** Sí, bueno como fue mi primer contacto con todo esto yo creo por eso se ha mantenido. No todo lo de Spider-Man me gusta, reconozco que hay películas malas y arcos malos pero en general me agrada el concepto.

**Moderador:** One more day es un arco muy malo, para mí.

**Jaime:** Sí.

**Moderador:** Controversial

**Jaime:** Su actuación, en la cinta original, por otro lado, fue bastante importante y estuvo muy bien adaptado.

**Moderador:** Ok. Gracias, Jaime

**Josafat:** Yo soy Josafat, yo tengo 27 años, estudio Administración Pública aquí en la facultad. Mi superhéroe favorito, igual que muchos por mi primer contacto, es el *Capitán América*. Fue el primer cómic que me regalaron de niño y se me ha hecho

muy impresionante la manera en cómo manejan al Capitán América en la actualidad que es la antigüedad de los ideales americanos con la modernidad actual y de cómo terminan haciéndolo esa confrontación de la modernidad con la tradición. Es lo que me ha gustado mucho de él y como lo manejan de esa manera.

**Moderador:** También ¿Desde niño?

**Josafat:** Alguna vez me gustó un poquito más *Iron Man*, sobre todo en la parte cuando salió *Civil War*, pero sí se ha mantenido más Capitán América.

**Moderador:** Civil War ¿Cómic?

**Josafat:** Sí

**Moderador:** Iron Man fue un &!% de &!%, pero bueno.

Risas

**Rodrigo:** Mi nombre es Rodrigo, tengo 21 años, estudio diseño y comunicación visual y mi superhéroe favorito es *Ojo de Halcón*. Desde hace tiempo me llamó mucho tiempo la atención, porque era un simple humano. Alguien que podías llegar a ser alguien como muy valiente y temeraria que tenía como esa responsabilidad de (inaudible)

**Christian:** A mi me gustan mucho más los villanos de *Batman* que Batman, batman es un...bueno antes yo lo veía como un....pero después de eso, como que no sé como los villanos siempre fueron lo que más me interesaron. O sea buscaba

más referencias sobre los villanos y buscaba acerca de (inaudible) creo que en cierta parte siempre me ha gustado el Acertijo aunque a veces quisiera que tuviera un poco más de relevancia con el Joker el Acertijo y creo que una vez en la que yo siempre me (inaudible) encantaba por el Joker pero últimamente es más por el Acertijo y creo que la única vez que recuerdo que no me gusto tanto ver al *Acertijo* fue cuando salió la película en live action, con Jim Carrey

Risas

**Christian:**...y en donde me gustaba ver a Jim Carrey porque era comedia ¿no? pero fue como de ¡ah! Sí, bueno y pues...me gustan mucho eso ese tipo de cosas.

**Jaime:** Es que el problema de Jim Carrey como el Acertijo es que no es el Acertijo es Jim Carrey, ajá exacto como que te pierde el personaje.

**Jesús:** También ha habido esa mezcla ¿no? en el principio el Acertijo de la serie animada era muy serio, era una persona muy inteligente y ya después lo volvieron como un psicópata tipo *Joker* entonces perdió su esencia porque sí era un buen... y en los videojuegos ya lo retomaron como una persona seria, calculadora y fría y ya con eso se está recuperando puesto que él mismo ha sido capaz de vencer algo que seres con habilidades no han podido, incluido Batman.

**Jaime:** Nada más hay que ver la película animada de *Suicide Squad*, que la película actuada es malísima pero la película animada de *Suicide Squad*, la más reciente, toda la trama gira alrededor de algo que el Acertijo sabe, incluso así lo dice: está encerrado en Arkham no por estar loco sino porque él descubrió algo que no tenía que descubrir y lo metieron ahí.

**Jesús:** También *Young Justice*, que él sólo pudo escapar de la prisión más impresionante.

**Moderador:** Creo que ahí el problema es Joel Schumacher, el director, en realidad.

**Jaime:** ¿eh?

**Moderador:** El director de *Batman Forever*, pero bueno. Para otro momento.

**Juan:** Yo soy Juan, tengo 26 estudio Desarrollo y Gestión Interculturales y creo que mi superhéroe favorito es “V” de V de venganza, al menos es el que (inaudible). Algo que dijeron varios de sus superhéroes, bueno yo creo que V es un personaje muy humano pero me he dado cuenta que tiene pocos superpoderes ¿no? en realidad como que ahí va pero en realidad creo que tiene sus prioridades claras y va trabajando.

**Moderador:** Gracias, Juan. Primera pregunta, recuerden: levanten la mano para hacer su intervención. Cuando tuvieron su primer contacto con los superhéroes ¿Cómo fue su experiencia?

**Oswaldo:** Yo por ejemplo, mi primer contacto igual fue con la serie de Spider-Man. Me acuerdo perfectamente mi mamá tenía un local donde vendían artículos de regalos y unas flores, entonces estaba en la parte trasera de la tienda, siempre saliendo de la escuela, viendo la serie de Spider-Man. Entonces para mí ver a los superhéroes, ver a Spider-Man era algo significativo porque yo llegaba cansado de la escuela y llegaba al negocio y era o ayudarlo al negocio o “hacer tarea” supuestamente y ver la tele. Era mi forma de escapar de la realidad porque era una época de mi vida un poco difícil entonces pues los superhéroes ahora sí que

fueron los que me salvaron y de ahí descubrí que uno de mis primos también es súper fanático de estos superhéroes, él sí tenía los cómics y todo entonces nos reuníamos, nos veíamos y fue como fui creciendo en eso. Mi primer acercamiento como tal fue: ellos me salvaron de cierto momento difícil, me ayudaron a escapar.

**Moderador:** Gracias.

**Jesús:** Igual, como todos hemos sido desde pequeños nos tocó mucho. Yo me acuerdo de las primeras caricaturas, a mi no me tocó todavía el internet como a muchos de ustedes. Por ejemplo a mi me tocaron el Spider-Man de los 60's ya regrabado, pues el de canta: "spider-man, spider-man"

**Moderador:** ¿Te tocaron?

**Jesús:** Uhum.

**Jaime:** Bueno...

Risas.

**Jesús:** Los primeros sí, tenía...no sé como cuatro años. Fue así tal cual, después me tocaron la mejor de todas las series noventeras que fue la de los X-men.

**Jaime y Josafat:** ¡Ah, estaba buena!

**Jesús:** Meten todos los personajes, incluso sale una vez Spider-Man y todos salen así emocionados y nada más sacando la manita; es impresionante. Después salió el Spider-Man de los 90's, también me tocaron los Cuatro Fantásticos de los

noventa. Todos estos, todas estas series y aunque no se acuerden todos, quizá, hubo una serie muy buena de los Vengadores que se llamaba solamente Iron-Man, donde salían Scarlet Witch, Spider-Woman, es una muy buena serie y entonces, todas éstas me empezaron a llamar la atención. Mi hermano una vez compró un cómic, es uno de los capítulos de los X-Men, donde secuestran a *Bestia* y *Wolverine* se hace pasar por un extremista anti-mutantes y ya entra al laboratorio para rescatarlo, ese es el cómic. Todavía lo tengo, todo destrozado. Eso fue a principios de los noventa, cuando yo empecé a crecer pues me empezó a llamar mucho la atención puesto que a mi me se me dificultaba mucho el leer libros completos pero los cómics es como que te apoyan mucho a querer seguir leyendo.

El primer cómic que encontré fue el regreso de *Nate Gray* en el mundo de Onslaught, eso ya en la secundaria, pues, y ya cuando fui creciendo pues una de las cosas que más me gusta es comprar cómics y leer buenas historias por eso te digo que no tengo un preferente ahorita, o sea cuando era más pequeño eran *Spider-Man* y *Batman*, por una buena razón y lo que dijo él: sus villanos son los mejores. De todo DC los mejores villanos son los de Batman y de Marvel, los mejores son los de Spider-Man. Entonces esa parte a mi me agradó mucho puesto que puedes quitarlo o ponerlo y tienen mucha flexibilidad los dos personajes y a la vez, también, se \_\_\_ tanto por eso ha habido tantos reinicios de ambos personajes.

Y, no sé, por ejemplo hace poco leí la historia de las arañas contra los cazadores que es la familia de *Kraven* contra Spider-man que es muy buena, hay también todo *Kraven* cuando se quiere pues, ya, suicidar que se convierte en el mejor e incluso se convierte en Spider-Man. Esa parte, un amigo decía, “para qué generas un propio libreto si ya los cómics ya lo hicieron”.

**Moderador:** Ok ¿Querías comentar algo?

**Osvaldo:** Sí, algo respecto a los villanos de estos personajes, pasa muchas veces incluso con gente que yo conozco, que no saben nada de estos universos les preguntas por un supervillano de los superhéroes y ¿qué te dicen? “Joker” o ¿qué te dicen? “Venom”. Son supervillanos que conocen de ellos más que cualquier otro, si les pregunto ¿algún villano de Iron Man? no me saben ni siquiera decir *El Mandarín*, pero si me dicen alguno de Spider-Man: *Sandman*, Kraven, no sé, *Electro*, hay muchos entonces yo siento que en algunos momentos ha pasado que, ahora ya me doy cuenta con Spider-man y con Batman, los supervillanos han marcado más al personaje que ellos mismos y que en estos momentos ya no se cree tanto en el superhéroe sino en los villanos. Siento también, por ejemplo, que con Batman, no es tanto él lo que ha logrado sino que sus villanos le han dado ese nombre y ahora Batman, como tal, Batman es él por lo que ha hecho contra ellos no por él mismo.

**Jaime:** Bueno también dicen por ahí, hay una frase muy común que si escribes historias tienes que tomar en cuenta que no eres tan bueno como tus villanos ¿no? porque si una situación no logra poner a tu personaje en peligro, en verdad en peligro, que tú como espectador no sientas que el personaje está en peligro, no logras hacer esa conexión, no disfrutas igual la historia.

**Osvaldo:** Por ejemplo siento que ese es el problema con Superman, el hombre invencible, era tan invencible que... “vamos a poner la kriptonita” “vamos a poner que Batman sabe usarla y Batman sabe cómo hacer que de alguna forma *Clark Kent* sea vulnerable”.

**Jaime:** Es que Superman llegó a ridiculez de que en algún momento tenía una cantidad de...

**Jesús:** Movía planetas

**Jaime:** Ajá, movía planetas. Llegó un momento... le dieron tantos poderes que después era muy difícil mover al personaje. Por eso, a mi, quiero pasarme un poco al contrario, por eso a mi me gusta un poco más Marvel porque los héroes son más bajados a tierra, todos tienen defectos, defectos donde los puedes jalar y no necesariamente los poderes sino también la personalidad por ejemplo Sentry es extremadamente poderoso, yo creo que podría... necesariamente explotar a Superman, detener a qué Superman de qué época, precisamente, pero podría echarse un round en contra con Superman pero tiene los problemas de personalidad: esquizofrenia, tenía visiones y se me hace que por eso es más necesario manejar más la humanidad de los personajes porque en DC de hecho es su lema que es *"Gods Among Men"*

**Moderador:** ¿Quieres pasar a la siguiente?

**Moderador 2:** Sí

**Josafat:** Bueno, nada más rápido de él, lo que dice de Marvel y por qué Marvel repuntó rápido en la crisis que tuvieron los cómics y los superhéroes en los noventa, el por qué remontó tan rápido Marvel fue por el hecho que empezaron a tomar la realidad social de Estados Unidos y en el mundo y empezarla a transmitir a sus páginas, cosa que no hizo DC. DC en los noventa se concentró en crisis infinitas, crisis finales, entonces trató de re-acomodar su universo porque la decisión que tomó DC fue simplificar su línea temporal porque eran demasiados héroes, demasiadas historias que la gente nueva no los terminaba comprendiendo. Yo en algún punto traté, de adolescente, meterme al mundo de DC, se me hizo algo muy complicado, honestamente y Marvel lo que hizo fue tener en mente los covers, tomar los tópicos sociales y meterlos en los cómics, como los *X-men* que son las comunidades minoritarias, los inmigrantes, o sea, todo lo ha tomado y lo ha metido a los cómics y por eso tienen tanto impacto en la sociedad; esa es una y otra es la primicia que tenía el editor en los noventa que él decía que

los cómics de Marvel tenían que ser como si fuera el primer cómic que leyera una persona y que de esa manera lo entendiera. Por ejemplo si tú tomas hoy uno de Spider-Man, y no lo has leído en veinte años tienes que entender que está pasando con ese cómic si no, no se cumple el objetivo de un cómic de Marvel.

**Moderador:** Ok, ahorita, también por tiempo, vamos a pasar a lo que sigue. Buscamos también que si alomejor alguno no hablara tanto (inaudible)

**Rodrigo:** Y ya después ya (inaudible) en un principio sí las veía así como si fuera una película, seguías la historia como comprendías más o menos que pasaba y luego ya de un tiempo para acá pues es de “qué pasó?” y empecé a unir los cabos sueltos de qué pasó en un momento, por qué se hizo el cómic, por qué esa temática, por qué ese superhéroe y fue cuando también (inaudible) yo creo que sí, (inaudible) desde mucho antes que Marvel porque Superman aunque sí están muy exagerados ahorita sus poderes, la primera parte, por lo menos en los cuarenta, no era un superhombre que puede resolver todos sus problemas sino que era como una metáfora de ver que alguien, en su momento, norteamericano podría protegerte (inaudible) que en ese momento era la Segunda Guerra Mundial. Veo más a los superhéroes de DC más como un símbolo de, por ejemplo, con Superman, pues de esperanza o Batman como rebeldía, ya para el momento de los ochenta que lo pusieron en *The Dark Knight* y ya era como el que no confiabas en Superman, era muy altruista y que no dejaba que la gente pudiera como prosperar y que era como tú, como un simple humano que podía salir a ganar?

**Moderador:** ¿Querías comentar algo?

**Jesús:** Sí, bueno era de la anterior... pues sí también, la parte como dice de ¿Por qué me gustan las historias de los superhéroes? Con respecto a Marvel es que son mucho más humanos, como todos ya han dicho, tienen muchos defectos. DC, el problema que tuvo fueron dos, número uno: que DC empezó a abarcar todo

pues hubo un tiempo en el que ya quiso comprar incluso a Marvel, tuvo la oportunidad. Empezó a crecer, disculpen la palabra, a lo wey. y segundo su mercadotecnia era tan cerrada que *Superman* no representa la esperanza, representa el ser americano, la protección o sea “nosotros tenemos el arma más fuerte” y eso es un claro ejemplo del *Caballero Oscuro*. Y, por ejemplo, *Batman* sí representa rebeldía pero hasta ya casi actualmente, en el principio, por ejemplo, cuando comenzaron a salir Batman y Robin empezaron a decir que había una circunstancia fuera de lo común algo que podía tender a la homosexualidad y ¿qué hicieron? metieron a *Batwoman* que al final bueno se convirtió en... pero en el principio era eso. Entonces DC comics tuvo el problema, siempre, de ser algo muy cerrado y Marvel no, Marvel representa siempre hacia la minoría, a gustos y disgustos pues o sea: *Los Cuatro Fantásticos* fueron aceptados, *Los Vengadores* todos dicen que fueron aceptados, no es cierto era como que ya era la última esperanza y pues ya ellos podían. Los X-Men ellos sí fueron los que sufrieron, ellos sí fueron el cambio de la parte americana de las minorías, la gente homosexual, los negros, los latinos, perdón por la expresión de negros. Eso representan pues, o sea son más humanos. Y por ejemplo, ya para finalizar nada más, *Hawkeye* dices ¿por qué es mejor Hawkeye que *Flecha Verde*? Porque Flecha Verde nunca se ha representado así, si le pasa algo llega otro superhéroe a ayudarlo no ha tenido ese protagonismo. Muchos personajes de Marvel han vencido a seres que tienen grandes habilidades sólo por el hecho de su inteligencia entonces te habla del crecimiento personal, de buscar tus propias habilidades, dónde te metes, cómo te metes y cómo lo resuelves.

**Oswaldo:** Bueno siguiendo un poco el hilo de la pregunta yo creo que a todos nos gustan los superhéroes por pertenecer a ese metacosmos desiderativo en el que están, o sea el universo donde tú quisieras estar, el universo que ya alguien más creó por ti pero que no es este, donde tú quisieras entrar y poder conocer a estas figuras de poder. Incluso en mí, a mí me gustaban mucho estas historias y me imaginaba yo poder entrar y yo poder, de alguna forma, yo tener superpoderes. Por que ahí iba no que por radiación, no que en experimento fallido, o algún otro

superhéroe te cede sus poderes para que tú seas el sucesor, cosas así. Tú, en ese universo puedes ser alguien más, no un humano, un poco común, sino algo más allá de lo que podías ser. Y también está eso que aún siendo un humano común, en ese universo tú puedes ser alguien más porque existe más tecnología, porque existe más ayuda, porque existen más ejemplos a seguir que...incluso si tú te inventas un aparato que de repente es muy bueno llega algún superhéroe que te dice "oye tú tienes potencial", te haces su protegido y ya eres un superhéroe. Sí tú ahora creas, en esta vida, algo que es impresionante, lo subes a Youtube, tienes muchas vistas y hasta ahí te quedaste. Entonces está en ese universo, en ese metacosmos desiderativo eso que llama la atención de los superhéroes, sea cual sea el universo, sea cual sea la compañía.

**Jaime:** Iba a decir algo al respecto pero al contrario, bueno es la primera vez que escucho algo así al respecto. Sí yo creo que sí pero también yo estoy de acuerdo con lo que decían hace un ratito (inaudible) o sea es un ideal, sí representan grandes ideales de hecho esa fue la idea original. O sea la etapa en la que comienzan a surgir estos superhéroes es porque hay que embelesar los ideales a la sociedad que los tiene diluidos por culpa de la guerra. Entonces por eso fue Superman ¿no? después de la gran depresión, pero después decanta de ser el arma ¿no? porque es la visión de los norteamericanos de dar protección que, aunque no querramos, cada país, por nuestra cultura, por un conjunto de cosas, tenemos diferentes formas de ver la protección ¿no? Spider-Man, por ejemplo, representa la responsabilidad y además, otra cosa que me gusta de Marvel, y por eso digo que son más humanos, es que no es perfecto. Spider-Man empieza fallando y después se vuelve y después mejora y al ratos falla y en sus arcos falla y falla personalmente, por ejemplo en *House of M* él es de los más cómodos porque no quiere aceptar su realidad, a él le gusta estar como es pero al final igual acepta ¿no? que no puede ser tan lindo todo, que él ha fallado que tiene que aceptar que ha fallado. Y esa es la cuestión de los superhéroes ¿no? tienes que hacerlos ideales y después tienes que meterles los problemas humanos. Te sientes identificado y además es importante porque lo reflejan con sus poderes, es

un ideal reflejado pero es algo que se puede hacer físicamente, para mi, creo que es algo muy importante de los superhéroes.

**Moderador:** Ok, ya que estamos hablando justamente de los ideales y de los superhéroes, me gustaría escuchar a Juan o a Christian ¿quién, entonces, para ustedes es un héroe? ¿qué características debe tener?

**Moderador 2:** en su vida, así, cómo sería

**Christian:** Pues, simplemente no creo que sea como un líder ¿no? o algo totalmente distinto a una persona, simplemente igual puede ser como cualquier persona ¿no? puede tener como su virtud de un héroe. Por ejemplo lo pudimos ver aquí el año pasado, en México, cuando tembló las personas, literal se bajaban a ayudar a otra. Yo siento que esa es la característica de un héroe: tener la voluntad de hacer, no cosas bien, sino ayudar a alguien por una necesidad mayor que él. Porque pues hacer el bien realmente a veces conlleva a romper las reglas, pero esas reglas tienen que pues si las rompes y ayudas a alguien o a muchos más pues creo que está considerado bien.

**Juan:** Sí, yo diría algo similar. Creo que algo tiene que ver el comportamiento como desinteresado como que no va por interés propio sino que como es para otros ¿no? puede ser una persona en concreto o puede ser una labor profesional ¿no?.

**Moderador:** Ok, con estas características que comentaron o lo que ustedes piensen que son las características de un héroe ¿encuentran algún superhéroe que tenga esas características? que sean las propias y no solamente las que dijeron...

**Jaime:** ¿Superhéroe de cómic? pues es que a mí me gusta escribir pero es que además he visto bueno hemos visto, el chiste es que yo leo mucho acerca de la estructura de las historias y todo, y muchas cosas, entonces tú siempre tienes un *template* ¿no? hay como un molde ¿no? está el héroe y al molde del héroe tú le puedes agregar cosas, pero el molde de héroe es eso ¿no? Hay, depende el tipo de historia ¿no?, el molde de héroe normalmente es alguien que pues o sabe lo que está pasando pero entonces se encuentra de alguna forma con el poder o alguna forma de cambiar las cosas, este decide, tal vez primero, hacerlo por interés propio, por intentar aprovecharse de ello, otra vez, voy a seguir hablando de Spider-Man, Spider-Man hace eso ¿no? intenta ganar dinero ¿no? con ello, intenta ganar fama con ello. Algo pasa, siempre pasa algo, o alguien muere o una persona llega y la da un zape y le explica que está haciendo mal o se encuentra en una situación complicada y cambia y es entonces cuando él decide volverse un héroe. No siempre ya tiene la voluntad de desinterés *per se* pero van aprendiendo más de eso, que eso también es muy interesante de ver en la historia, que es el desarrollo del personaje, cómo pasa de ser alguien interesado o alguien que no era muy bueno a ser un héroe. También pasa al revés que puede tener motores no buenos ¿eh? pero su interés es bueno. Después ya vienen cosas como “el fin justifica los medios”, todas esas cosas.

**Josafat:** Más bien yo creo que esa voluntad para ayudar y ese desinterés, sobre todo lo que dicen ellos, muchos de los superhéroes, como él lo dice, lo adquieren con respecto a sus situaciones porque muchos de ellos ya tienen las capacidades o las habilidades para hacerlo pero no lo terminan haciendo hasta que algo les pasa. Él pone el ejemplo de *Spider-Man* y es perfecto, o sea. *Spider-Man* primero, lo primero que pensó al obtener sus poderes, y seamos honestos si cualquiera de nosotros lograría tener poderes, o sea primero es un beneficio propio y es lo que hace *Spider-Man*, él va a las luchas a buscar dinero. Sí puedes justificarlo con una situación económica que tenía y etc, etc que él estaba pensando en su familia, pero al final el... yo creo que el asesinato de su tío es algo trascendental no sólo en su historia de él, sino en la historia en general del universo Marvel y

sobre todo muchos de los que conviven con Spider-Man, porque ahí comprenden la humanidad de los seres héroes humanos, de su familia y de lo que tienen que proteger, que protegen no sólo una sociedad sino que protegen a lo que ellos aman y lo que su vida se representa en ese lugar. Por ejemplo, te puedo poner *Thor*: supuestamente es un Dios y toda la historia de la humanidad tuvo poder pero él decide ser héroe hasta que Odín lo manda a la tierra y lo vuelve humano. *Iron Man* todo el tiempo, o sea este Tony Stark, todo el tiempo, tuvo el dinero y la tecnología para ser un héroe no quiso hacerlo hasta que fue secuestrado.

**Jaime:** Puntos de inflexión

**Josafat:** Sí, hay otros personajes que sí desde que nacen con poderes están en la voluntad para ayudar, como es Superman, como podría decirse Batman, que Batman se prepara para ser un héroe ¿no?

**Jesús:** Yo creo depende mucho de la concepción porque también les crean su propia concepción del bien y del mal ¿no? Entonces como están los antihéroes los antihéroes a veces dicen “es que son hipócritas” por ejemplo el factor x es una este... es una familia digamos de superhéroes que hacen lo que los X-men no quieren hacer, o sea pero al final de cuentas aunque digan “están mal” ellos terminan aceptándolo entonces termina siendo una hipocresía y pues con respecto a los valores pues sí, Spider-Man es el claro ejemplo del mayor sacrificio de todos. Pues o sea, todos evolucionan desde algo, pues, el *Joker* lo dice, todo pues o sea alguien puede caer en la locura sólo por un mal día. Y bueno cambiando un poco, referente al anime si no lo han visto *One Punch Man*, un día tiene un mal día y dice: sabes qué quiero hacer el bien simplemente y se convierte en héroe, al final salva a todos y todo el mundo lo odia por todas las cosas que hace y sigue siendo un héroe, pero él, él no quiere dinero por el contrario busca ofertas pero a él sí le encantaría pues ser famoso, ese es su motor.

**Rodrigo:** yo creo que también es causa como de un ideología o sea yo lo veo con *Ozymandias* de *Watchmen*, ni siquiera es un personaje muy muy inteligente pero que sabía que la única manera para lograr la paz mundial era como matar a millones.

**Juan:** ¿Ozymandias?

**Josafat:** Sí, de *Watchmen*

**Moderador:** Matthew Goode, en la película.

**Jaime:** *Ozymandias* es el como el héroe caído ¿no? Es aquel que perdió la esperanza aquel que dejó de buscar el camino difícil, o sea que y fue por el camino que lo hizo más lógico y fácil para lograrlo. O sea ese también es un ejemplo, o sea no es realmente ya un héroe es ese momento, es un héroe bajo sus propios estándares. Pero es muy, o sea, *Watchmen* es mucho para discutir *Watchmen*, *Watchmen* tiene un montón de personajes todos son muy complejos.

**Josafat:** Cada uno de ellos tiene una concepción diferente de la sociedad

**Jaime:** Y todas son válidas y todas tienen sus buenas razones

**Moderador:** ¿Quieres contestar la que sigue? ¿En qué formato consumes el género?

**Osvaldo:** Es que es algo muy curioso porque lo que más resalta últimamente es las películas pero cómo es lo más consumido entre las personas si solo salen dos

o tres películas al año lo que pasa es que hacen la repetición de estas mismas películas pero por ejemplo yo también lo hago porque me gustan las películas pero aunque consumo mucho de las películas, siempre es lo mismo, con las series veo temporadas y hasta ahí se acaba pero con los cómics, que me pasa también, puedo ver en dos días una historia completa y al otro día otra historia completa, siento que yo consumo más cómics, pero refiriéndome a qué consumo y cómo lo consumo películas siempre consumo lo mismo, series consumo nada más una vez una cosa y en cómics consumo mucho y de diferentes tipos.

**Moderador 2:** JuanMa, tú

**Juan:** Yo estaba pensando y creo en videojuegos, o sea no está ahí dentro pero son videojuegos

**Josafat:** Pues yo sí consumo un poquito más de las series animadas y los cómics como él dice porque las películas y las series live action son largas las esperas para que te den las historias y son historias relativamente muy cortas mientras que en los cómics podrías ir al día de la continuidad actual pero hay cincuenta años, sesenta, más que no has leído de una editorial o sea y hay editoriales como no tienes una idea. Entonces sí consumo un poquito más lo que son los cómics.

**Rodrigo:** Yo quedo también más con películas, series animadas sí, series live action sí pero siento que me falta un poco de tiempo pero yo creo que un poquito más cómics que películas por o sea lo mismo puedes estar leyendo historias a cada rato y repetirlas y no tienes que esperarte hasta que salgan de cartelera y luego la vendan en dvd y bluray, yo creo que es más, para mí en cierto punto, los cómics.

**Moderador:** Si quieres contéstame la que sigue ¿Consumes productos de superhéroes diariamente, y procuras actualizarte?

**Jaime:** ¿Procuro actualizarme? pues sí ¿no? O sea a todo el mundo aunque no estés leyendo hoy en día el cómic, por ejemplo yo, los nuevos cómics de Marvel, porque Marvel ya creo lo establecimos que me gusta, no los leo porque no tengo tiempo no tengo dinero, bueno, sí tengo dinero pero no lo gasto en eso. Sinceramente yo muchos los descargo pero bueno, pero sí sobre todo porque tengo una comunidad de amigos que también le entran a todo lo de los cómics de repente digo: “¿ya viste...? Ah, no no a ver cuéntame de qué trata. Explícame. Ah mira ¡Qué estupidez! o ¡Mira qué padre!” Luego le echo una hojeada, o sea sí este... tal vez no diariamente diariamente. Depende mucho de qué entiendas por superhéroe, porque sí me gustan mucho las historias fantásticas y este o de aventura entonces, pero sí intento estar actualizado más o menos, tengo una idea de por dónde van las tramas.

**Moderador:** ¿Ibas a comentar algo?

**Oswaldo:** Sí por ejemplo conmigo yo me actualizo con los superhéroes respecto a Marvel y DC que son los que sacan más últimamente, son los más grandes, me actualizo en cuanto a series, películas y cómics voy viendo qué está saliendo, qué van a sacar o cosas así pero en cómics no es que esté viendo qué van a sacar sino ¿Qué ya sacaron antes? Entonces no es actualizarme sino darle una repasada a todo lo que hubo antes.

**Moderador:** Ah okay okay

**Jaime:** O cosas que te saltaste porque luego luego pasa que de repente te enteras de que salió el arco principal y sacaron veinte tomos de otros héroes que estaban (inaudible) y tú así de: “¡Ah! ¿Esto existía?” Está bien pero...

**Moderador:** Christian

**Christian:** Pues yo en general creo que no pasa como mucho tiempo, o sea es como un día lo veo y como una semana después vuelvo a ver otra cosa, porque por lo mismo por la carrera que estudiamos o sea yo todo el tiempo pues estoy viendo películas y series pero es como muy variado. Todo el tiempo o sea en la mañana pongo una, en la tarde pongo otra en la madrugada pongo otra al mediodía pongo otra, pero todas son como diferentes géneros y series igual sí he visto, pero al respecto a los cómics y a las series o sea las checo y cuando una me gusta pues dejo todo lo demás que tengo que ver, por cultura visual, y me centro en eso, o sea como dos tres días me paso viendo eso o leo eso un día y medio entonces considero que no como tal me actualizo frecuentemente sino cada que llega algo a mi mente y es como esa espina de: “ah, esto me interesa” y o sea lo veo todo hasta el final o sea como hasta que diga: “ah bueno me sacio por el momento”. Yo diría que cada como dos semanas por así decirlo.

**Moderador:** Okay y ¿En dónde se mantienen entonces informados sobre esto?

**Josafat:** Algo que he usado mucho y más por el tiempo de la universidad es mucho *YouTube*, o sea YouTube tiene personas que se viven viendo cómics, series y películas y hacen resumen de diez quince minutos y entonces te pueden mantener actualizado con media hora que le dediques a eso y si te interesa una historia, como él dice, descargarla ya sea en formato de videocómic o cómic digital, igual es super rápido ya en esta época.

Porque yo me acuerdo que cuando niño o sea yo leí *House Of M* en el 2010 cuando salió en el 2005, me parece, o sea el desfase que teníamos antes era de años o sea de verdad era muchísimo ya ahorita o sea lo que a mí me sorprende

es que ya las editoriales como vieron el gran negocio que están creando entre las películas, las series, *Live Action* etc, etc. Entonces ya vamos desfasados cerca de tres meses, cuatro meses, a la publicación de Estados Unidos. Realmente ya en las páginas norteamericanas tenemos la inmediatez pero por ejemplo los cuando compras los cómics en papel antes sí tenías que esperar muchísimo tiempo.

**Oswaldo:** Yo creo que para mantenernos informados de esto si Youtube es una clave o sea perfecta ¿Por qué? hay quienes te dicen qué está pasando o los rumores o los planes a futuro, también existen los que están los cómics quienes te los van narrando tú solo ves las imágenes te los van narrando porque no compraste el cómic, no lo pudiste comprar, no lo pudiste descargar los que sea pero lo tienes en video. Otra cosa que puedes hacer ya gracias al internet es redes sociales de los escritores, de los dibujantes, puedes ver sus diseños nuevos, puedes ver sus planes estando informado, yo sigo en twitter a muchos escritores y ahí es donde tú te actualizas de todo o en instagram ver sus nuevos diseños, sus nuevas portadas salen antes de que salga el cómic. Entonces está padre poder ver y seguir a los escritores de los cómics y en Youtube informarte de lo que no tienes tiempo de leer o no pudiste leer, en Youtube y los rumores y todas esas actualizaciones de noticias también.

**Moderador:** Juan eres miembro de algún grupo que discuta este tema

**Juan:** No o sea me junto con amigos pero no

**Christian:** Creo que como tal no, o sea he conocido amigos que tienen como cierta conexión de hecho iba a venir uno pero no pudo, y o sea es como hablar de lo que está pasando y todo es como un rato en el que vas o comes y así. Pero me pasó mucho que en la prepa o sea era como estabas ahí, bueno iba en prepa 5, entonces era como estás como había los de La Rueda bueno los llaman así eran ese grupo que hablaba de anime y todo el tiempo de eso o sea y tú conocías a

chicos que les gustaba parecido los cómics pero como tal no se expresaba porque era algo de represión ¿no? Pero siento donde tuve el más auge es en la universidad o sea conozco de todas las personas que toda su vida vivieron con eso eso entonces llegas a la universidad o llegas como a esta carrera que es toda la expresión de audiovisual, y hay veces en las que todo tu trabajo lo quieres meter como en ciertos bagajes de superhéroes que a veces no está correcto por ciertos rubros del cine pero como que tú quieres ahí meter todo lo que tienes ¿no? Y como tal siento que no es que hable con otros respecto al tema sino que a veces todo te lo vas guardando ¿no? como que lo tienes y tú dices “¡ay! yo sé de esto” y conoces a alguien y tal vez lo comentas con él pero no tan profundamente.

**Oswaldo:** Yo por ejemplo con lo que decía Christian recuerdo y cuando yo iba en la prepa yo me juntaba con los que eran como los populares, los frescos y con ellos pues no hablabas de cómics porque pues era como “Pues vete con los *Otakus*” me acuerdo mucho de eso porque pues era como de “oye pues es que a mí me gusta” no pero pues eso es de niño rata, de Otaku. ¿Por qué con ellos yo no podía sentirme a gusto, hablando con mis amigos de estas cosas? porque pues lo veían un poco mal pero ya fue un poco hasta en la universidad, por mala suerte que ya vi que pues no te tiene que importar lo que piensen los demás que me fui metiendo a más grupos por ejemplo en la facultad pues no he visto tanta gente pero en internet Facebook o en Tumblr hay un montón de grupos hay un montón de gente que igual les gusta esto y se apasionan y yo estoy super metido en esto. Porque pues puedes hablar con personas literalmente de otras partes del mundo respecto a lo que a ti te gusta ya sean cómics sean películas, series, superhéroes, de cualquier parte del mundo.

**Rodrigo:** A mí me pasó yo también estudié en la prepa, y ahorita metí una optativa en la carrera que es esta Narrativa Gráfica. Y pues estamos compartiendo eso, pero pues como es narrativa gráfica no es este así como ah pues cómics, existe el álbum ilustrado está el este, había otro tipo novela gráfica que es un

poquito, no de literatura pero sí un poquito más especializado como tradicional, y pues empiezas a compartir opiniones, empiezas a conocer más artistas incluso los artistas así como medio underground que pues sí tienen fama y ya, es como expandir todo porque no sólo eran cómics, era algo más general.

**Moderador:** Dos que nos compartan ¿han asistido a alguna convención? ¿Cómo les fue en las convenciones?

**Jaime:** Bueno convenciones pues las clásicas ¿no? *La Mole* es más dirigida hacia cómics. Pero sí yo o sea discuto mucho con con otros fans a mí me gusta más hablar uno a uno, sí me meto a internet, de vez en cuando discuto, es muy raro, me gusta más hablar uno a uno ¿no? entonces cuando hay gente con la que puedo hablar de cómics hablo de cómics y nada más para decir rápido: en la prepa vi yo siento que es muy extraño porque a mí no me tocó tanto esta división sí había grupos de personas que eran amigos con otros grupos de personas y había grupos que (inaudible) yo me juntaba con casi toda mi prepa prepa 6, prepa pequeña relativamente pequeña, pero yo me acuerdo qué hacía la gente, igual era jugar cartas, cartas, baraja baraja. Y el chiste es que para mí era muy normal ¿no? llegaba un amigo y decía ¿oye ya viste el nuevo capítulo de Bleach? no sé ¿Naruto? “Sí y ya lo vi está padre”. Llegaba otro “¿Oye mira ya viste el cómic de tal?” Ahí estábamos como más mezclados, no sé si es cosa de mi generación, la generación que me tocó en la prepa estábamos súper mezclados ahí. Y había gente bien fresona, gente menos fresona. Había de todo.

**Moderador:** ¿Alguien más ha ido a convenciones?

**Josafat:** Sí yo he llegado a ir a varias convenciones como él dice *La Mole* o *TNT* entre otras y pues a mí algo que me ha gustado de ir a esos lugares es, algo que también recupero de los comentarios anteriores, es un poquito el sentido de pertenencia que te generan esos lugares porque a mí también me pasó mucho

que sí tenía a mis amigos que les gustaba pero fuera de ese circulito de cuatro, cinco personas hablar de superhéroes era como “eres bien infantil” entonces llegar a un recinto donde ves adultos y hasta ya gente demasiado mayor disfrazada, o sea que comparten ese placer por los cómics, ese amor hacia esas historias, hacia esos personajes ficticios; a mí en lo personal sí me hizo, bueno, a mí me gustó mucho ese sentido de pertenecer que te da ese tipo de lugares. Más allá de que sí son caras y vas y gastas muchísimo dinero a lo pendejo, porque hay muchas cosas que las compras ahí y no las vuelves ni siquiera a sacar de la caja. A mí sí me gusta mucho ir a ese tipo de convenciones de notar y de ver como no eres único en el mundo y sí hay gente que comparte tu gusto y a veces hay cosas muy interesantes.

**Moderador:** Vamos a hablar de películas, ¿sí? ¿Con quién ven estas películas?

**Oswaldo:** Me acuerdo que al principio yo las veía pues iba con mi familia que ¡ah mira salió una película de Iron Man! Vamos a verla porque pues es una película de acción es de superhéroes vamos a verla fuimos y pues al principio era como ah sí que estuvo padre, a mí me gustaba con quién iba pues yo era pequeño iba como “oye papá va a salir esta película vamos todos en familia, ah sí pues vamos!” pero era si el papá quería, ahora que ya empecé a crecer iban saliendo películas, iba con uno de mis primos que también le encantaba el que me presentó los cómics íbamos nosotros dos, y ya después en la prepa mi mejor amiga, íbamos también a escondidas para que la gente no supiera que nos gustaban estas cosas, íbamos ya con amigos y empezábamos a ver más grupos de gente que les gustaba ahora puedo ir con un grupo de amigos más grande porque ya hay más gente una, que les gustan las películas porque se hicieron famosas los superhéroes, como tal ya es un género cinematográfico y otra, porque ya son más conocidas las personas que pueden decir que les gustan los superhéroes, los cómics las caricaturas, sin ser un poco rechazados por estos gustos.

**Moderador:** Dime con quién vas pero también dime si hay comentarios

**Jesús:** Yo creo que ya se rompió mucho el tabú, como decían eso de las puertas, entonces ya puedes ir con quien quieras y al final pues puedes platicar a mí me gusta todo este mundo pero pero es como mi hobby nada más a veces por ejemplo va yo luego voy con mi novia salimos y al final platicamos y me pregunta por ejemplo ¿no? oye cómo es este superhéroe en los cómics por ejemplo Black Panther no lo conocía y le explicas, ya le vas explicando pues. Pero yo creo que ya puedes ir con quien sea y hay interés. Es que hay muy buenas series ahorita, hay muy buenos escritores, yo creo que se está exigiendo más, en los noventas era todo muy gráfico o sea para que una película fuera buena no tenía nada que ver que una historia era buena, por eso Michael Bay es tan popular, sino que hubiera efectos; “si tiene muchos efectos es buena”, y ahorita puede tener buenos efectos y son malísimas o lo que más llama la atención es la historia, entonces sí se genera mucha plática y ves personas ves círculos que te preguntan ¿Oye te gusta Game of Thrones? Por ejemplo y a todo el mundo le gusta Game of Thrones, adultos, niños. Pero así puedes platicar de muchas cosas y con quien sea pues va la familia, vas con la novia, vas con los amigos, no sé platicas con compañeros de trabajo, y es como muy común. Antes eran los deportes, ahora son películas, series, de todas maneras hay o sea hay gente que es muy muy abierta a los deportes y aún así puedes platicar con ellos porque encuentran por las plataformas y por internet se han hecho muchas series muy famosas muchas películas muy famosas. Y parece que la gente no le gusta para nada todo lo geek y aún así conocen y se ponen a platicar.

**Moderador:** ¿Qué opinan de los próximos estrenos?

**Rodrigo:** Estoy emocionado pero a lo mejor me cuelgan por decirlo pero yo quiero que se acabe la era de Marvel no tanto porque sean malas o no me gusten, sino porque siento que debe haber un fin, no me gustaría que tuvieran los

cincuenta años y sigue siendo la misma historia que empezaron en el 2008. No, ya ponle un fin a eso. O por ejemplo que ahorita en Diciembre se estrena la película animada de Spider-Man, mejor que sea la puerta para otro tipo de películas igual de superhéroes, pero con más personajes otros tipos de visuales, cosas así sí me gustaría verlo. Sí ya quisiera que se acabara por lo menos la parte

**Josafat:** Es que algo que él dice o sea realmente está muy lejano al final porque es una cuestión de hipermediatización de los productos, o sea el porqué retomaron los cómics después de tantos años es porque se dieron cuenta que tienen miles de personajes y miles de historias que pueden explotar al por mayor y lo vemos o sea porque antes la espera entre película y película era de tres, cuatro años y ahora son seis meses entre películas de la misma casa productora, y eso ya es mucho digo en Diciembre ya se estrena *Aquaman* y te quedas de: “¡wow!” cuándo pensaste que Aquaman iba a tener su propia película, digo también tiene mucho que ver el impacto visual que le están metiendo mucho a las películas, porque algo que yo sí les criticaba mucho a las películas de los cómics es que los hacen, digo los actores que los hacen son demasiado guapos, o sea de verdad hombres, mujeres, quimeras, son demasiado guapos la mayoría de los protagonistas. Cuando en los cómics sí eran gente atractiva pero no era su cualidad principal te importaba más otro tipo de situaciones que el atractivo visual del personaje.

**Moderador:** Okay okay vamos a hablar de eso un poco más adelante, entonces si quieren ahorita guárdense eso, alguien que me comente de los estrenos de streaming, en los servicios de streaming.

**Jaime:** ¿De streaming o sea de Netflix? Quiero ver al ocioso Harry, pero no creo que pase

**Moderador:** ¿Ya los cancelaron, no?

**Jaime:** No, sólo cancelaron *Iron Fist* y *Luke Cage*. *Daredevil* es genial, *Jessica Jones* la primera fue buena, la segunda eh... pero yo sí espero, es que tienen que empezar a mezclar los universos ya bien, no dejarlos en su burbujita separado, bonitos, cuidaditos, sáquenlos de su zona de confort y métenlo en las películas aunque sea en un cameo, aunque sea salgan por ahí peleando en la calle con otros tipos, mientras tú estás aquí arriba digas: “¿quién es ese?” No, no sé ¡Ah, no importa! Sigamos peleando. O sea con incluso con que hicieras cameos la gente se volvería loca.

**Josafat:** Sí porque muchos de los cómics es lo que hacen, muchas veces lo que él decía hace rato, de que viene la historia principal y hay muchas historias subalternas, es eso o sea vienen en la historia principal y como viven en Nueva York todos o sea obviamente le va a afectar una invasión a todos los que viven ahí o sea aunque no estén involucrados en la invasión principal y yo siento que ese es uno de los problemas de las series de streaming, están muy separadas del universo cinematográfico y de muchos otros productos, obvio sé que es por contratos y todo ese tipo de situaciones.

**Jaime:** Es el discurso también ¿no? Todos están en el mismo universo, pero no.

**Josafat:** Pero no los vas a ver juntos, puedes mencionar su nombrecito, pero no los vas a ver juntos.

**Moderador:** Rodrigo, ibas a decir algo

**Rodrigo:** Yo concuerdo con eso pero yo digo que si lo van a hacer lo pueden hacer de dos maneras, una combinando que es lo que todos esperamos o que le hicieran como lo hizo ahorita DC, que tuvieron como dos líneas separadas para

que no te confundieras porque hay dos Flash, esto pasa aquí y no pasa en otro lado, o sea si lo manejan así caminos separados va. Pero si lo van a empezar a juntar pues yo creo que sería bien, por ejemplo las series de Netflix que están un poquito más subidas de tono que las películas, yo digo que a lo mejor si lo llegan a combinar yo creo que sería para Disney una buena opción ya para abrir su mercado y ya no solo como family friendly, a lo mejor no películas R pero sí un poquito más como B15, un poquito más para arriba y sí como también por ejemplo compró Fox, que tiene Alien, Depredador, Deadpool, que sigan esa línea.

**Moderador:** A ver, Juan ¿Qué esperas para el 2019?

**Juan:** Ehm... Yo ahorita de las series no estoy viendo ninguna, y las películas o sea vi la de Avengers pero tampoco veo así como series individuales. Tampoco estoy muy enterado de estrenos.

**Moderador:** ¿Qué esperan para el 2019?

**Jaime:** Avengers 4, todo el mundo.

**Oswaldo:** Yo creo que más bien bueno en lo personal yo espero absolutamente todo lo que venga de cualquier compañía, porque a mí me gusta, pero, hay un problema. Todo el mundo en este momento está esperando lo que venga de Marvel, después de que venga la de Vengadores, la de capitán, lo que sea, va a seguir esperando lo que sea de Marvel, porque Marvel ya se hizo la empresa de superhéroes para películas. DC está sacando muchas cosas buenas que debo de admitir que La Liga de la Justicia no, por ejemplo Wonder Woman fue muy buena, Aquaman pues no sé, igual y ya me están llevando las expectativas, porque se ve buena, pero ya se está como redimiendo, pero DC ya no tiene oportunidad contra Marvel porque Marvel YA es la cara de los Superhéroes, entonces aunque yo

pueda esperar muchas cosas del próximo año lo que venga, en general el mundo está esperando Marvel, no una película, no está esperando ver la continuación de Thanos, está esperando la cosa que traiga Marvel.

**Rodrigo:** Pues yo espero lo que venga pero que lo hagan bien, porque yo osea por ejemplo a mí me gustan mucho las *Tortugas Ninja* y cuando llegó la segunda película del 2016 dije: ¿Qué es esto? Por las voces que le pusieron en el doblaje al español.

**Jaime:** Yo la fui a ver sólo por respeto a las *Tortugas Ninja*.

**Rodrigo:** que viene según yo es el de *Hellboy* y sí, hace poco me empecé a leer los cómics, sí sí están muy muy buenos pero recuerdo que iban a iniciar con grabaciones ya pues como que me dio miedo

**Jaime:** Esperemos que sea para bien, *Hellboy* tiene muchísimo para sacar.

**Moderador:** ¿Con base en qué elementos deciden consumir un producto? ¿Se los recomiendan, les gusta el soundtrack, personajes?

**Josafat:** Yo creo que son los personajes y un poquito yo creo los directores, porque la casa productora siendo honestos o sea mientras sean superhéroes, yo voy. La verdad. Y recomendación o sea realmente yo soy el que las recomienda, entonces realmente yo lo que me fijo mucho es poquito en los personajes y en los directores, porque muchas veces ahí es cuando la visión de los directores es, cuando hace, sí trabaja mucho, en el resultado de las películas. Digo, o sea lo vimos con *Suicide Squad*, el cambio que tuvieron de directores, terminó haciendo una película mocha por todos lados.

**Oswaldo:** Se me fue la idea, pero bueno, vamos con eso de las recomendaciones. Obviamente aquí todos nosotros somos quienes hacemos las recomendaciones, y no nos llegan, nosotros las mandamos. El soundtrack por ejemplo en las películas, yo no conocía la espectacular música que tenía *Black Panther* hasta después de salir de la películas fue que me encantó, me enamoré, una forma muy padre que han hecho por ejemplo con *Guardianes de la Galaxia* y con *Thor: Ragnarok*, la canción perfecta para el trailer y de ahí te enganchan para la película y en cuanto a los personajes mira, hay muchas personas que no conocen a muchos de los personajes pero como te decía, es Marvel, lo consumen, nadie conocía a los Guardianes, lo consumieron, decía: “no conoce a Black Panther” pero lo consumen igual, entonces yo creo que en parte sí es más por los actores. Por ejemplo, cuando mi papá escuchó que Michael Keaton iba a ser el buitre, él lo vio en *Birdman* y dijo “pues es que es un gran actor, tengo que verlo” , y vio Spiderman por Michael Keaton, Tom Hiddleston ya se hizo renombre, Robert Downey Jr. también, yo creo que en muchas partes, en muchas ocasiones es más por el actor y por la casa productora.

**Moderador:** ¿Cómo es un Superhéroe masculino físicamente?

**Jaime:** ¿En la época antigua o en la actual? porque actualmente, hay varios medios que están intentando redimir la figura de los superhéroes, porque pues estamos en época de inclusión y todo eso, no es malo, de hecho yo estoy a favor de que salgan sin excederse, en algunos casos porque siento que a veces es así de “está bien lo intentaste, pero metiste muy de golpe” o sea con cuidado, puedes crear nuevos superhéroes, no tienes por qué modificar algunos, aunque hay veces que las modificaciones que quedan bien, ¿no? Tenemos a *Nick Fury* a nadie le molesta Nick Fury aunque el principio chocara un poco ¿no?, sí conoces a Nick Fury. Pero obviamente el clásico superhéroe masculino es fuerte, súper marcado depende de qué super, porque Spider-Man más de destreza más de agilidad es delgado, pero también tiene músculos.

**Jesús:** Es la figura clásica griega, podríamos decir eso, la mujer es esbelta, bella. Y el hombre es muy marcado, o sea con sólo apreciarlo ya sabes que es fuerte, y aquí depende de la casa, como dicen, porque DC comics sí es muy muy estereotipado a eso pero en Marvel han aparecido personajes muy buenos que no son así, o sea humanos sencillos sin poderes, o sea los ves escuálidos, los ves o sea con sobrepeso algunos y aún así son seres importantes que aportan demasiado, entonces.

**Jaime:** Bueno, la chica es un poco más voluptuosa que delgada, la ves con más curvas.

**Osvaldo:** Yo creo que más bien, a los personajes principales, sea cual sea la empresa, las sexualizan, a las mujeres las sexualizan muchísimo y a los hombres, bueno, no soy mujer no lo puedo decir, pero muchas veces lo que he visto con mi hermana, mi novia, mi mamá, los hombres guapos fuertes y atractivos son los que le llaman, y también es sexualizar al hombre entonces mientras más sexualices a un personaje, más va a vender.

**Rodrigo:** Yo creo que eso también depende con los otros medios, por ejemplo, tú ves al *Deadpool* de los cómics y de lo que la (inaudible), pero luego ves al *Deadpool* de Ryan Reynolds y pues es...

**Jaime:** *Deadpool* nació como un chiste ¿no? Era una sátira.

**Rodrigo:** Sí, era una sátira, pero por ejemplo con otros medios. Por ejemplo Capitán América de los cómics y luego lo comparas con...

**Jaime:** Pero nada más iba a decir un tropo, que precisamente fanservice es un tropo, o sea ya es un, fanservice, o sea el fanservice existe o sea ve la película de los Avengers cuando el doctor va al pool y está hay fanservice para todo, para todos, Star Trek cuando la doctora se está cambiando y Kick tiene que mirar, las nuevas de Star Trek no las antiguas.

**Moderador:** Okay... ¿Cómo es el superhéroe masculino psicológicamente?

**Josafat:** Hasta cierto punto, soberbio, porque muchos de los personajes que ahorita nos muestra siempre son muy rígidos en cuanto a su formación y a su creación y a sus ideales y tienden a caer, en puntos de soberbia y digo es parte de la narración porque su soberbia genera conflictos con otros personajes y con sus mismos compañeros lo cual genera tramas más complejas como ya las hemos leído.

**Christian:** No considero que tengan, en sí, que ser de una cierta manera o cómo son sino más que nada cómo es lo que les lleva a ser, ¿no? La manera en la que piensan, normalmente como ya lo hablamos antes antes de ser héroes y después no es lo mismo y tiene que haber ese punto de quiebre para que cambien, entonces considero que no es como tal que tengan que ser de una manera, sino que algo los hace ser de esa manera, igual nosotros podemos pensar, como dijeron, que están las personas que ayudan a otras y tienen como este desinterés pero nosotros lo pensamos pero no estamos realmente necesitados, al momento de hacerlo no lo haríamos tendríamos que tener ese punto estructural que se nos rompa, para poder realmente hacerlo, y creo que más que nada el punto de ser superhéroe, como es psicológicamente es esa persona, yo considero que es esa persona, la cual, literal, fue partida en dos emocionalmente para poder hacer eso.

**Jaime:** Yo creo que hay una diferencia entre cómo tiene que ser, cómo esperas tú que sea, cómo espera la misma gente que vive dentro del mundo de superhéroes

que el superhéroe sea y cómo es ¿no? porque superhéroes hay una gama que, como dicen, todas con sus problemas y todo pero por ejemplo cuál es la clásica imagen de un superhéroe que vende por ejemplo cuál imagen esperas ver de un superhéroe, puedes ver a Superman volando levantando el mentón hacia arriba viendo hacia el cielo ¿no? O a *Capitana Marvel* igual volando viendo hacia el cielo, o la clásica imagen de superhéroes es una imagen de estampa todos volando con el mentón para arriba, Thor viendo para arriba, Iron Man viendo para arriba, eso de estar firmes viendo para arriba sacando el pecho es poder ¿no? Es: “yo puedo”, es lo que quieren reflejar, después ya están todos los problemas que le dan sabor a la historia.

**Moderador:** Okay ya justamente que hablas de esto ¿Todos los personajes masculinos tienen que ser así para ser masculinos, o sea tienen que representarse de esa manera?

**Rodrigo:** No creo que sea así, yo creo que también depende mucho la época en que estés escribiendo, o que se publique, un cómic, o sea no es lo mismo ver a un Superman de los cuarenta que tenía que ser un emblema por el físico que quieran pero siempre es una persona más (inaudible) en esa parte.

**Oswaldo:** Sí, respecto a lo psicológico, por ejemplo, muchas veces lo psicológico o la forma que tiene que ser un superhéroe es que tenga que ayudar que tenga las intenciones más buenas, y así es como lo venden, muchas historias si tú ves al personaje y es super bueno para todo y siempre está ayudando y todo esto, es psicológicamente estable pero si tú te interesas en buscar más allá del personaje, si lees más historias o ves más series o lo que sea te das cuenta que el personaje sí quiere ayudar y todo pero tiene problemas como cualquier otra persona, hay quienes tienen como Sentry que tiene sus problemas muy pesados, pero aún así él quiere ser un héroe, bueno cuando quiere ser un héroe.

**Josafat:** De la otra pregunta de si los superhéroes necesitan eso para ser considerados masculinos, yo creo que en general la respuesta es sí, lo vemos en superhéroes que no son tan marcados, tan masculinos, tan viriles, como él decía, que tienen que tener el pecho así hacia afuera y hacia arriba. Lo vemos en situaciones como en la de la *Liga de la Justicia*, cuando presentan a Flash. Están viendo a un niño, lo representan como un niño, un poquito más retraído, que no es tan perfecto, que no va como Batman viendo hacia el cielo. Yo oí muchas críticas de que se ve muy jotito ese Flash. Igual pasó con el *Dr. Strange*, o sea no es un personaje que despida esa masculinidad como la despide el Capitán América, como la despide Batman, igual fue una de las críticas que yo vi en las críticas de cine fue esa. Se ve, no está mal pero sí se ve un poquito más afeminado, entonces sí, como que la sociedad en general sí ha entrado en ese tópico de que el hombre superhéroe tiene que ser fornido, fuerte, imbatible, viendo al sol y sin quemarse. Yo siento que sí, en los últimos productos de series y películas sí se ha vendido demasiado ese producto y la gente en general tiende a relacionarlos. Sí, como él dice, ya cuando te metes a leer un poquito más de superhéroes te das cuenta que muchos no son así, inclusive personajes que se ven totalmente viriles terminan siendo bisexuales u homosexuales, el caso de *Constantine*, o sea Constantine es un personaje demasiado masculino demasiado viril, y termina siendo un personaje que es bisexual.

**Moderador:** A ver Juan, cómo es un personaje físico y psicológico.

**Juan:** Pues físico o sea supongo lo que decían de las figuras griegas, psicológicamente (inaudible).

**Rodrigo:** Yo no considero que es así, yo como considero que son las figuras femeninas, ya dentro del mundo de los cómics por lo general no son completamente delgadas, como Mary Jane o Louis Lane, las hacen un poquito más como... un poquito más atléticas. No lo suficiente pero sí, con sus rasgos

digamos más femeninos, pero eso en las historias más comerciales, y luego ves un cómic como Tank Girl, es el mismo que dibujó Gorillaz y es todo lo contrario son chavas todas flaquititas, que se rapó todo el cabello, como una onda diferente, como alguien medio darks pero sin ser darks.

**Moderador:** ¿Cómo son las heroínas física y psicológicamente? Digo, no sé si Mary Jane y Louis Lane podamos considerarlas superheroínas, pero bueno son del universo.

**Jesús:** En DC cómics hay una donde es Superwoman y ahí sí ya es superhéroe, y hay una también en Spiderverse donde Mary Jane es Spider...

**Jaime:** No, pero es es Gwen Stacy

**Moderador:** Es Spider-Gwen, sí hay uno de Mary Jane.

**Jesús:** Físicamente la mayoría siempre es este... atractivas como decíamos, hubo un tiempo en los primeros cómics fue muy bueno porque ninguno de los dos ni el hombre ni la mujer parecían como muy estereotipados, en cuanto a psicológicamente pues yo creo que las mujeres son más rígidas pues, como las ponen por lo menos en las películas, es muy muy rígido como las ponen y en dos horas no pueden desarrollar todo el cambio, ¿no? También en los hombres pero en los hombres es “¡Chin! ya se equivocó” y al final ya hace algo no es como el avance es como después del Hakuna Matata, ya ahora sí aprende y ya va a hacerlo, pues pero las mujeres sí nunca se vio en por ejemplo Black Widow no se ha visto que evolucione el personaje ha sido siempre el mismo y pues siempre ha estado a la altura del partido, estuvo mucho más arriba en ese sentido.

**Moderador:** Ahora ¿Qué entienden ustedes por diversidad de personajes?

**Oswaldo:** Por ejemplo con lo que decían hace rato que cambiar la etnia de un personaje o que sean homosexuales por ejemplo el ah, el X-Men homosexual se me olvidó.

**Rodrigo:** *Es Iceman*

**Oswaldo:** Iceman, es homosexual pero en la película no ¿Por qué? Cambiar esas cositas del cómic donde hay muchos superhéroes villanos o lo que sea que son homosexuales o hay otros que son de alguna raza, ¿Por qué en las películas lo están cambiando? ¿Por qué en las series lo están cambiando? Nick Fury, muchas personas se quejaron ¿Por qué hay un Spiderman negro? No, es que un Spiderman diferente y además es latino. Entonces hay muchas cosas que dices bueno en los cómics lo están respetando, hay diversidad porque hay de todas formas colores gustos y sabores, pero en las películas lo tienen que cambiar siempre o lo están cambiando siempre.

**Jaime:** Es lo que decíamos ¿No? Marvel siempre tuvo cierta inclusión hasta cierto punto, digo, teníamos a Storm heterosexual, siempre tuvimos a Storm, bueno no siempre porque no es de la primera generación, pronto en los cómics tienes a Storm.

**Jesús:** En la primera todos eran el clásico americano, ya después vino Storm vino Warpatn (inaudible)

**Jaime:** La primera son Bestia que no estaba completo todavía tenía su gorrito todo extraño, eran caucásicos, los primeros X-men eran caucásicos, por eso dije de la segunda.

**Moderador:** ¿Existe entonces diversidad en los superhéroes?

Jesús niega con la cabeza

**Jaime:** Yo creo que también parte importante de la diversidad es los poderes, la forma de ver el mundo, cómo se desarrolla su historia, desde el punto estético yo creo que se ha estado intentando más o menos a partir del 2005 incluir más héroes que tengan diferentes cosas, de diferentes etnias, diferentes orientaciones sexuales.

**Josafat:** Incluso lo critican un poquito en el cómic de *Universe!* hace como ese comentario, el 80% de los superhéroes son de Estados Unidos y los demás se quedan sin Superhéroes. Entonces lo que tratan de hacer o lo que están tratando de hacer las casas productoras de los cómics no solo Marvel y DC es empezar a meter personajes de otras etnias, a mí algo que me pareció muy arriesgado y que en lo personal me gustó fue la inclusión de *Linterna Verde*, ay de medio oriente se me olvidó su Nacionalidad, cuando Estados Unidos estaba entrando en la Islamofobia super cabrón o sea meter a linterna verde que es, Linterna Verde en DC, es un pilar o sea no es de los más reconocidos pero sí es un pilar de sus historias meter un personaje de una raza que en ese momento se estaba discriminando de esa manera a mí se me hizo un paso muy arriesgado y bastante bueno.

**Moderador:** ¿Saben qué es la sexodiversidad?

**Christian:** Según yo es la versatilidad que hay ahora de poder elegir si quieres ser hombre y si quieres seguir siendo hombre y o si eres mujer y si quieres seguir siendo mujer ¿ no? Por así decirlo e igual de las preferencias sexuales.

**Moderador:** Les vamos a pasar ahora una tabla, que habla justamente de la sexodiversidad.

Ahí lo tienen por si tienen alguna duda en algún término que usemos posteriormente, y ya mencionaron a varios que sí conocen sexodiversos en las series ¿qué personajes podrían mencionar que sean sexodiversos en las películas?

**Rodrigo:** Negasonic, en Deadpool 2 Negasonic.

**Josafat:** Ah sí Negasonic ahí con su Aiko

**Jaime:** Negasonic con Yukio, ah me cae muy bien Yukio.

**Juan:** Una serie, *The Legend Of Korra* que fue el último episodio como que sí lo hilaron bien y no solo lo metieron.

**Josafat:** Inclusive en los cómics después de Korra está la historia donde...

**Jaime:** Aparece el beso de manera gráfica

**Josafat:** Sí, ahí sí se besan y ahí se ve la relación.

**Jaime:** Nos dejaron creer lo íbamos a ver

**Moderador:** Alguna otra expresión transexual, bisexual, queer ¿...?

**Josafat:** Pues de los comics Constantine es bisexual, Iceman es gay, Northstar es gay, Wiccan y Hulkling son pareja.

**Moderador:** Y que lleguen a la pantalla ya sea en un streaming o en el cine.

**Josafat:** No eh, los únicos personajes en pantalla que he visto, son los que dijeron ahorita de Deadpool, está *Sarah Lance* en *Las leyendas del mañana* y en *Arrow*, ella es bisexual, más bien creo que la consideran más pansexual que bisexual. *Constantine* que sale igual bisexual.

**Jaime:** Esa serie era muuy buena.

**Jesús:** La agente Montoya de Gotham y Batwoman

**Juan:** Hay uno en Kick Ass 2 ¿no?

**Josafat:** La arañita

**Jaime:** Es bisexual y nunca lo demuestra (inaudible) en el video juego de Harley Quinn

### **Inicia dinámica**

**Moderador:** Vamos a ver unas imágenes ¿sí? ¿Qué elementos les gustan o no les gustan de La Mujer Maravilla? ¿Saben quién es?

**Josafat:** A mí me gusta mucho de esta representación en específico de La Mujer Maravilla, la manera en la que ella es una mujer fuerte pero sin caer en ese estereotipo de: “ah yo soy fuerte y odio a los hombres”, ella es independiente.

**Jaime:** ¿O que sea muy masculina, no? Ella mantiene su feminidad

**Josafat:** No digo que esté mal transgredir las líneas de género sino que este personaje en especial es una mujer independiente y fuerte porque ella lo es así no por querer representar y decir: “yo soy fuerte y puedo más que tú”. Algo que no me gustó mucho de esta adaptación es un poquito su vestuario, digo sí es muy sensual pero realmente si volteas tú ahorita a verlo está en un bikini eso no es una falda, es un bikini. Digo es parte de la sexualización del personaje pero es algo que no veo necesario, pero es parte del personaje. Obviamente vende muchísimo más. El personaje también en los cómics usa una falda pero no es tan corta.

**Moderador:** ¿Qué orientación sexual tiene la Mujer Maravilla?

**Josafat:** Bisexual

**Jaime:** Yo no le conozco pareja femenina

**Josafat:** Sí en Terramicina, no sé cómo se dice

**Moderador:** Temiscira

**Josafat:** Sí, hay una historia donde abren eso que ella estuvo con...

**Jaime:** Sé que luego coquetea con su enemiga principal, Cheetah

**Josafat:** Pero ya saliendo de este espacio ya la volvieron totalmente heterosexual, pero sí en los cómics llega a haber ciertos comentarios muy sutiles de que ella tuvo que ver con mujeres.

**Oswaldo:** De hecho está un poco implícito en un lugar donde sólo hay mujeres es obvio que en algún momento va a haber algo ahí.

**Josafat:** Fuera de ahí ha tenido puros hombres.

Imagen

**Moderador:** ¿Saben quién es?

**Todos:** Superman

**Moderador:** ¿Qué les gusta de Superman?

**Oswaldo:** A mí me gusta que es un símbolo o sea puede ser el fin del mundo, todos pueden tener miedo, pero si llega Superman te da paz, o sea sabes que gracias a que él llegó se va a salvar, aunque él esté asustado y no sabe ni cómo le va a hacer llegar él y ya te dio paz que es algo que muchos de los héroes han logrado, y que debería ser un héroe, que con sólo verte te da paz.

**Jaime:** Eso se explora en la muerte de Superman, o sea pierdes un símbolo y todo cae en caos. A mí no me gusta que es la perfección en caja, así la perfección de paquete, claramente después le van metiendo cosas, pero originalmente le disparas y no le pasa nada puede saber todo, luego lo tienen que (inaudible) y lo hacen sin justificarlo. Por ejemplo en la película nueva en la de Batman contra Superman, está la escena de tengo a tu madre secuestrada, okay. Superman puede estar en una caja de plomo...

**Oswaldo:** Es fuerte es poderoso y siempre actúa como que él tiene el control de todo porque realmente él tiene el control de todo

**Moderador:** Okay, okay ¿Y cuál es su orientación sexual?

**Todos:** Heterosexual

(inaudible)

**Moderador:** ¿Qué elementos conocen que indiquen que es heterosexual?

**Jaime:** La kriptonita rosa que sale quién sabe de dónde sale

**En este punto la memoria de la cámara se terminó, grabar video y audio con otro dispositivo provoca que se pierda registro de esta parte.**

Imagen

**Moderador:** ¿Saben quién es?

**Todos:** Thor

**Jaime:** Fíjate que es una buena imagen de Thor, esa en específico. En particular esa

**Moderador:** ¿Cuál es la orientación sexual de Thor? Ya vámonos directo.

**Rodrigo:** Heterosexual

**Moderador:** ¿Qué elementos conocen?

**Jaime:** Salió con...

**Josafat:** Natalie Portman

Risas

**Jesús:** *Jane*

**Jaime:** Con Valquiria

**Rodrigo:** Con Valquiria

**Moderador:** Ok.

Imagen

**Moderador:** ¿Saben quién es?

**Todos:** *Valquiria*

**Moderador:** ¿Cuál es la orientación sexual de Valquiria?

**Josafat:** Bisexual

**Jaime:** En las películas bisexual

**Rodrigo:** Es bisexual

**Moderador 2:** ¿Y con los cómics?

**Josafat:** También es bisexual

**Moderador 2:** ¿En la película vieron algo que les dijera que Valquiria es Bisexual?

**Josefat:** No

**Oswaldo:** No

**Moderador:** ¿Sabían que se grabó una escena en la que se mostraba explícitamente la bisexualidad y que no salió en el corte final?

**Josefat:** (asiente) Uhum

**Oswaldo:** Sí,

**Juan:** (niega)

**Christian:** (asiente)

**Jesús:** (niega)

**Juan:** Perdón ¿Qué película es?

**Moderador:** Thor Ragnarok

**Oswaldo:** Thor Ragnarok

**Juan:** Ya

**Moderador:** ¿Por qué piensan que pasó eso?

**Jaime:** Porque hay que mantener todo un PG...

**Jesús:** Porque Disney todavía no ha dado ese paso

**Josefat:** Sí lo ha dado pero de manera muy sutil porque entre sus producciones de Disney Disney hay una serie de familia que se llama Buena Suerte Charlie y ahí uno de los amiguitos de la bebé es una pareja de lesbianas y de hecho sí sale, o sea van a recoger al niño a la casa de Charlie y salen las dos mamás pero como dicen, o sea una cosa es decir “ellos son una familia consumida homoparental” a decir esta persona es homosexual ¿no? o sea el salto de una a otra cosa es muy diferente, o sea todavía les da mucho miedo...

**Moderador 2:** ¿Por qué?

**Jaime:** Cuando pasó esa escena la gente perdió la cabeza

Risas

**Jaime:** Nosotros no, o sea yo creo que nosotros no, nuestra generación no tanto pero hubo un grupo de personas que se puso a hacer como (inaudible) de face

**Jesús:** Todavía existen ese tipo de personas

**Jaime:** Claramente hay, hay todo tipo de personas pero fue muy fuerte, entonces yo creo que sí les da como (inaudible)

**Josafat:** Y seamos...

**Oswaldo:** Lo que hace Disney es pagar cuotas, dice “Bueno, es que no tengo tantos actores negros, meto un negro y ya con eso pagué mi cuota y ya soy incluyente”

**Josafat:** (asiente)

**Jaime:** (asiente)

**Jesús:** (asiente)

**Oswaldo:** “Ah, que me creen homofóbico, meto un personaje homosexual y ya con eso” Pero no, ellos lo que quieren es seguir siendo su estándar de mamá/papá y hijo niño/hijo niña y hasta ahí. Lo que no quieren y lo que no se atreven a dar es un verdadero paso donde incluyan a todos como realmente son.

**Jesús:** Lo que pasa es...Disney está en Estados Unidos y en Estados Unidos ganó Trump porque todavía existen grupos muy muy conservadores, o sea. Entonces no hay que ser muy inteligente para saber que a cualquier paso, por más pequeño que se de a, en un camino distinto va a generar una gran reacción

**Jaime:** Bueno, pero tenemos otros ejemplos en series por ejemplo DreamWorks sacó She-Ra donde ningún personaje es sexy, que yo ya vi toda porque soy un maldito adicto

**Jesús:** Pero no, lo que pasa es que todavía...DreamWorks todavía no está así, casi casi digamos, no dicen todos así “Es directamente Disney”

**Jaime:** Y luego tienes a Cartoon Network, sí el problema es que es muy grande pero también porque o sea sí está...

**Jesús:** Sí, es miedo y pérdidas económicas

**Jaime:** Pérdidas económicas

**Josafat:** Es que yo creo que también, rápido, yo creo que lo que tenemos que considerar es que Thor Ragnarok es de su base, de su marketing de sus películas entonces un boicot a una película tan importante como lo es, bueno como lo que fue *Thor Ragnarok*, independiente de si fue bueno o no, o sea es base en su universo porque los *Avengers* porque los *Avengers* son Thor, Capitán América y Iron Man, entonces el boicoteo de cada una de estas tres películas que salieran les iba a generar un gran problema.

**Jaime:** Sense8

**Josafat:** Nomi Marks

**Moderador:** ¿Saben quién es?

**Josafat:** Nomi Marks

**Moderador 2:** ¿Todos saben?

**Juan y Christian asienten:** Jesús niega con la cabeza

**Moderador:** Ok ¿Cuál es su orientación sexual?

**Oswaldo:** Eh...bueno en eso manejan que igual es transexual

**Josafat:** No, ella es transgénero

**Jaime:** No, ella es transgénero (revisa la hoja donde viene una breve descripción del espectro sexodiverso)

**Josafat:** Ella es transexual y tiene una pareja mujer.

**Jaime:** Ajá

**Josafat:** aaah, bueno que no sé cómo...bueno ella es transgénero, más bien.

Juan asiente

**Juan:** Sí, pero sí está con una mujer

**Moderador:** Saben que la actriz es transexual

Josafat y Jaime asienten

**Oswaldo:** Igual el director

**Moderador 2:** Las directoras

**Moderador:** Las directoras

**Jaime:** Las, las, ya son las hermanas Wachowski

Juan asiente

**Moderador:** ¿Ella es relevante para la serie?

**Josafat, Osvaldo y Juan:** Sí

**Osvaldo:** Es protagonista

**Jaime:** Sí, uno de mis tipos favoritos de superheroína

**Moderador 2:** Exacto ¿Qué te gusta de Nomi?

**Jaime:** Pues...

**Josafat:** Tiene

**Jaime:** En general Sense8 me gusta porque representan muy bien las habilidades de cada individuo...Nomi, por ejemplo, es super lista en información y todo ese tipo de cosas pero igual se *frikea* con otras situaciones

**Moderador 2:** Exacto

**Jaime:** En realidad sí se saca de onda con ciertas situaciones

**Josafat:** Manejar

**Jaime:** Manejar

**Oswaldo:** Algo que está súper padre de esa serie es que sí representan a cada individuo como realmente es una persona común y corriente. Ahí te dicen “pues es muy inteligente y todo pero tiene miedo, quiere estar con su pareja pero su familia no la acepta”. O sea son cosas que realmente pasan en la vida, esa serie tiene cosas muy buenas.

**Jaime:** O todo lo que le pasa a Lito.

**Oswaldo:** Exacto, o sea él no quiere aceptarlo porque pues lo van a criticar.

**Jaime:** Además es alguien que está siempre bajo el spotlight

**Moderador:** ¿Lito es relevante para la serie?

**Oswaldo y Josafat:** Sí

**Jaime:** Sí, acabo de decírselo

**Josafat:** Y aparte, o sea Lito, lo que también tiene, tenemos que ver, digo algo que nos podría interesar mucho, es que es un personaje que es mexicano y el estereotipo de

**Jaime:** El macho mexicano

**Josafat:** del macho alfa de telenovelas, o sea a mi me impresionó muchísimo la primera secuencia de Lito donde está en una grabación de una novela

**Jaime:** Con disparos y todo

**Josafat:** Disparándole a todo, es super viril, o sea dices “Wow” esa es la imagen del mexicano de la actualidad ¿no? y ya cuando, cuadros después, te enteras que anda con Hernán, o sea

**Jaime:** Y además es toda una diva

**Josafat:** Ajá, y además sí un drama queen con su mameluco

Risas

**Jaime:** La alberca y el helado

**Josafat:** A mi me gustó mucho en lo personal este personaje porque sí representa una diversidad de los gays que no está vista en general sino que simplemente se quedan en el estereotipo del oso, del gay muy afeminado pero él representa otro sector de los gays que son hombres, pueden ser masculinos, varonil o como

quieran pero siguen gustándole otros hombres y no por eso está conflictuada con sus preferencias sexuales.

**Moderador:** Ok ¿Saben quién es?

**Josafat:** *Negasonic Teenage Warhead*

**Oswaldo:** El mejor nombre

**Moderador:** ¿Su orientación?

**Josafat:** Lesbiana ¿no?

**Jaime:** Bueno, hasta donde sabemos

**Jesús:** Es sólo en la película ¿no?

**Jaime:** Bueno, en la imagen es la de la película

**Moderador:** ¿Por qué?

**Josafat:** Porque anda con *Yukio*

**Moderador 2:** Y ellas ¿Piensan que son relevantes para la película?

**Oswaldo:** Muy poco, de hecho lo son porque pueden ayudarlo, ayudan a *Deadpool* pero como tal en la escena final llegaron al final de la batalla a una o dos cositas y ya

**Jaime:** “Hola, aquí estamos, existimos todavía”

**Moderador:** Como que importa más el taxista ¿No?

**Oswaldo:** Exacto

**Josafat:** Uhum

**Jaime:** El taxista es más relevante, sobre todo porque es un *comic relief*... o sea toda la película es comedia pero el taxista es un *cómic relief* todavía más allá del término comedia.

**Moderador:** ¿Saben quién es?

**Josafat:** Sí, la hermana de *Supergirl* en la nueva serie. Olvido su nombre

**Moderador 2:** Se llama *Alex Danvers*

**Josafat:** ¡Ah! Alex, cierto. Ella es Lesbiana.

**Juan:** ¿En qué serie, perdón?

**Josafat:** Supergirl

**Jaime:** Pero vi el primer capítulo y...

**Josafat:** hum... no es buena.

Risas

**Josafat:** No me gustó entonces dije "bueno, no tengo tiempo para esto"

**Moderador:** ¿Por qué dices que es lesbiana?

**Josafat:** Porque anda con...bueno primero la manejan heterosexual y se descubre, terminando la temporada, se termina descubriendo lesbiana con una policía, con la que primero tiene conflictos y terminan estando comprometidas.

**Moderador:** Ok

**Josafat:** y ya no les digo nada más que es *spoiler*

Risas

**Josafat:** No creo que la vean

**Jaime:** Todo esto es *spoiler*

**Moderador 2:** Ay, sí veanla. Por ejemplo ¿Qué personaje es? Tú que la viste ¿Es protagonista, secundario? No es Supergirl.

**Moderador:** ¿Es relevante?

**Josafat:** Sí es relevante, no es protagonista en todos los episodios pero siendo gran parte de la serie sí resalta porque ella es el ancla humana de *Supergirl*. De hecho en la segunda temporada lo tocan mucho de que si no fuera por Alex, *Supergirl* dejaría de ser humana y se volvería un ente superpoderoso que solamente salva por salvar.

**Jaime:** Como Clark Kent (risas)

**Josafat:** Ajá (risas), sí exacto.

**Moderador 2:** ¿Sabes quién es ella?

**Josafat:** No, (risas) me suena

**Moderador 2:** ¿Alguien la conoce? ¿no? ¿nadie?

**Moderador 2:** Se llama *Nia-Nal* o *Dreamer*, ha aparecido en varios cómics, igual, y decidieron recuperarla en la serie de *Supergirl*.

**Josafat:** No he llegado a eso.

**Moderador 2:** y ustedes si la ven ¿Qué orientación sexual pensarían que tiene este personaje?

**Jaime:** Eso es complicado porque

**Moderador 2:** O sea pero basado en lo que tú pensarías de

**Jaime:** Para términos de este estudio

Risas

**Jaime:** Supongo que no heterosexual

**Oswaldo:** No, pero o sea me refiero, si a mí me la pones así nada más, así la veo y es heterosexual porque ya tenemos una concepción de que las lesbianas tienen que ser masculinas lo cual no tiene nada que ver porque pues tu físico no tiene nada que ver con lo psicológico pero, es más si a cualquier persona en el mundo le pones esta imagen: es una chica heterosexual y ya.

**Moderador:** Ok ¿Ibas a comentar algo?

**Jaime:** Ajá, yo tengo muchos, desde la prepa, amigos que son así como todo o sea no sabes qué son entonces como que ya este...normalmente puedes darte cuenta cuando hablas con la persona, después de que ya hablas, cuando empiezas a hablar de ciertos temas. Por ejemplo una amiga que acabo de ver hace poco \_\_\_\_ “ah no, no, no” yo así de “ah mira” es posible que vayas para otro lado pero sí, yo, te digo, yo desde la prepa, desde que tengo 18 años, he tenido contacto con gente así de, tengo muchísimos amigos homosexuales por alguna razón ---.igual me pasa que así... tengo un amigo gay que es muy masculino que me cae muy bien que además es programador, estudiamos programación juntos... y es como.

**Moderador 2:** Bueno, ya nada más rápido es un personaje que en la serie es transexual y es interpretado por una actriz que es transexual igual.

**Jaime:** Cool

**Moderador:** ¿Saben quién es?

**Josafat:** Sí, el Pingüino

**Jaime:** El Pingüino

**Oswaldo:** No recuerdo qué orientación sexual tiene

**Moderador:** ¿Mande?

**Josafat:** Oswald

**Jesús:** Lo han puesto como homosexual, enamorado de Edward Nigma

**Moderador 2:** ¿Escucharon lo que dijo?

**Oswaldo:** Sí

**Josafat:** Uhum

**Moderador 2:** Okay

**Moderador:** ¿Qué clase de papel tiene en la serie?

**Jaime:** Un villano

**Jesús:** Ha evolucionado, está tratando de llegar al que tiene en los cómics que es muy importante, se vuelve técnicamente el líder de todo el crimen

**Jaime:** Se presenta como medio, cómo se llama, medio no importante, como no esencial y pero sí es cada vez más listo ¿no?

**Jesús:** Pues así son todos, o sea al final de cuentas es manipulador y pues va hacia ese objetivo y es capaz de todo desde sub hasta cualquier cosa con tal de llegar al punto en el que llega

**Moderador:** Okay, él se siente atraído, como dices tú, por Edward Nigma pero nada más que no es correspondido.

**Jesús:** Uhum

**Moderador:** ¿Saben quién es?

**Jesús:** Sí, Barbara Gordon

**Moderador:** ¿Saben su orientación sexual?

**Jesús:** Es Bisexual

**Moderador:** Bisexual ¿Por qué lo dices?

**Jesús:** Porque se ha...bueno, yo creo que es como...quiso ser más hacia el ámbito de ser gay pero hay muchas costumbres que la obligan como a querer ser, a buscar primero el modelo con Gordon, del modelo de la familia pero cuando cae, por ejemplo, con la agente Montoya, lo ponen así como "tú siempre vas querer esto ¿no? no sé para qué te engañas" Y también con la, se me olvida, la chica Gálavan que también el papel es como muy natural de ella con los dos personajes masculinos que la han puesto sí ha sido un poco forzado, ha representado conflicto.

**Moderador:** Okay, bueno ella es prometida de Jim Gordon, escapa de Arkham y se vuelve criminal y tiene una relación con Tabitha.

Aparece la imagen de Korra

**Moderador:** ¿Saben quién es?

**Josefat, Jesús, Jaime, Osvaldo:** Korra

**Moderador:** ¿Cuál es su orientación sexual?

**Jaime:** Bisexual ¿?

**Moderador:** ¿Por qué lo dices?

**Jaime:** Porque ha salido con Mako y con esta Asami

**Jesús:** Creo que no tiene, que no se le genera a ella una orientación como tal, una identidad tal cual. Yo la pondría más como un tipo pansexualismo, donde realmente encuentra el amor realmente por la persona, no necesariamente porque sea hombre o porque sea mujer. En cuanto estuvo con el chico adecuado, Mako, con él o sea fue una relación de complemento y ya al final con esta chica fue simplemente porque encontró ahí a la persona que realmente la quería, que realmente la apoyó y la hizo crecer. Es decir es difícil decir si es una u otra ¿no? no se puede llamar bisexual, a mi parecer.

**Jaime:** Pero es que también creo que no hay un desarrollo en la relación suficiente, tampoco, para llamarla pan porque o sea es que nunca, o sea sí, bueno no he leído los cómics finales, tal vez habría que leerlos, pero en la serie, lo que yo he visto que pasa en la serie que digas hum... necesitamos ejemplos, necesitamos más ejemplos pero para mi también es muy atrevido llamarlas pan.

**Moderador:** Okay. Saben que al final de la serie ocurre esta relación con Asami

**Rodrigo:** Sí

**Oswaldo:** Sí

**Moderador:** Si DC o Marvel creara un nuevo superhéroe que fuera gay, transexual, perteneciente a la comunidad sexodiversa ¿Qué características debería tener? físicas, psicológicas.

**Oswaldo:** Yo pensaría que sí se va a representar más como hombre, pues las mismas que han tenido todos los hombres porque su identidad sexual o lo que le guste o lo que quiera hacer no tiene por qué cambiar su forma de ser en héroe. Entonces también tiene que tener, no importa si te gustan hombres o mujeres,

esto o lo que sea, para ser un héroe tener la voluntad de querer ayudar, tener esa responsabilidad, todas esas cosas psicológicas; si no no puedes ser un héroe, puedes tener mucho poder y todo pero si no quieres ayudar no hay problema.

**Jaime:** Más que nada, pensándolo, lo que sí sería gracioso, bueno gracioso e interesante, sería ver un héroe transexual ¿no? porque sería como su identidad secreta podría suplir su misma forma ¿no? Ves que hay gente que no se viste siempre como es ¿no? sino que en la noche se pone como (inaudible) o hay lugares en que se viste como (inaudible)sería interesante, sería extraño tal vez para muchos aspectos pero

**Josafat:** De hecho ahora que me pongo a pensar, en Netflix hay un tanto, un “boom” en la cultura del *Drag*

**Jaime:** ¿Super Drags?

**Josafat:** Y parte de la comunidad LGTB y acaban de sacar *Super Drag*, es una animación para adultos donde tres chicos se transforman en *drag* y estas *drag* tienen superpoderes y combaten la homofobia y blah blah blah. La serie no es tan buena, es interesante por lo que dices, porque su identidad secreta o sea son hombres y como superhéroes son mujeres eso es algo medianamente interesante. La serie cae en cierto problema de comedia vulgar, es muy vulgar la verdad, la serie es muy vulgar, no se los voy a mentir

Jaime asiente

**Josafat:** pero es interesante el cómo lo trataron de manejar y es interesante porque sí mantiene esos estereotipos de superhéroe fuerte, imbatible, inquebrantable pero siendo *drag*.

**Oswaldo:** Yo tengo dos cosas, la duda, sabemos que, bueno yo no sé, en sí, que es *drag*, si pudieran platicarme.

**Moderador 2:** Te vistes, ahí en la hoja checa los conceptos. Te vistes como el sexo contrario sin cambiar ningún aspecto en tu género.

**Josafat:** Los travestis ¿no?

**Oswaldo:** Ah Ok

**Jaime:** Está ahí

**alguien dice:** está en donde?

**Moderador:** en travesti.

**Oswaldo:** Entonces lo que quería decir en complemento con lo de que cayó en lo vulgar, no porque sea una serie, o caricatura o lo que sea, *drag* cayó en lo vulgar; *Rick y Morty*, *Big Mouth* o series así caen en lo vulgar, incluso hasta en lo grotesco, pero no son criticadas porque son “normales” “Esto fue criticado porque es *drag*” No porque caiga en lo vulgar.

Josafat niega con la cabeza

**alguien dice:** Sí tiene muchas cosas que sí

**Josafat:** Es que sí tiene...o sea y yo te lo digo que yo soy gay y yo consumo mucho del producto *drag* entonces yo siempre... algo a lo que le he tenido un poquito de crítica a la *comunidad drag* es que tienden a abusar de la dualidad, de que como son hombres vestidos de mujeres se expresan de maneras muy vulgares y en la serie lo ves. En la serie hay muchas partes donde hay tocamientos a los penes de los personajes que realmente son innecesarios para la trama y ni siquiera para el personaje, o sea son situaciones que buscan hacer un chiste de penes y de vaginas donde realmente el chiste no entra, o sea no lo critico por vulgar, o sea no es porque sea *drag*, sino es porque hay partes donde realmente no va, o sea no es necesario el chiste y aún así lo meten.

**Moderador:** ¿Ustedes creen que esos audiovisuales contribuyen al reconocimiento de la diversidad?

**Jaime:** ¿Cómo? O sea...

**Moderador:** Sí, o sea donde aparecen justamente estos personajes. ¿Ayudan a reconocer a la diversidad?

**Jesús:** Ahora sí, ah... no. Todavía hace falta que se rompan muchos tabús porque la mayoría de las cuestiones, sobre todo cuando se besan dos mujeres, sí es muy al gusto masculino más que algo común; y en cuanto a los varones gay es también, a veces es muy forzado, como dice, para cumplir con esa cuota de “¡ay! hay que meter...” La verdad es que las escenas a veces son tan simples que ni siquiera se ve necesario, por ejemplo *Oswald Cobblepot* cuando lo volvieron gay estuvo interesante estuvo muy bien la escena porque la forma en que lo rechaza *Edward Nigma* nunca cae en una homofobia, nunca cae en algo grotesco, él dice “No, yo no te amo. Yo amo a esta otra mujer” Entonces ese tipo de cosa hace falta más ¿no?, si se hicieran más escenas de ese tipo y menos sexualizadas, como tal.

Josafat asiente

**Jesús:** más verdaderamente que tuvieran un contexto. También la escena final de Asami con Korra, se hubieran besado no se hubieran besado era innecesario o sea todo fue suficiente, la verdad es que Asami siempre estuvo para Korra y que se terminara enamorando de ella pues suena algo lógico.

**Moderador:** Okay, Juan ¿Ibas a comentar algo?

**Juan:** Sí, yo sí estoy de acuerdo en que seguro hay formas mucho más, no sé, elegantes de armar escenas e historias y tal, pero yo creo que aunque sean, de pronto representaciones muy toscas o muy troncas o muy mal hechas, que sí ayuda con el sentido de que tiene que haber representación

**Jaime:** tiene que ver la decisión

**Juan:** Claro, tiene que ver por lo que decían anteriormente, seguramente es una cuestión de aprendizaje, también del medio y que se van a ir refinando las historias. Pero sólo el salto de *no hay representación de ningún tipo* a *hay representación aunque esté pinche* se me hace que está bien.

**Moderador:** Apoyenme con la pregunta ¿Cuál será el impacto que tiene en la sociedad el reconocimiento de la sexodiversidad en los personajes presentes en estos materiales? O sea, por ejemplo, en *Negasonic Teenage Warhead* que sabemos, abiertamente, que es lesbiana ¿Cómo impactarán a la sociedad?

**Oswaldo:** Yo siento que si es bien manejado, puede ser muy bueno el impacto. Por ejemplo con Korra no hubo ningún problema aunque sí a muchos nos sacó de onda porque pues no te lo esperabas y de repente pues lo ves y dices “okay, lo acepto” porque no hay nada malo y aparte pues también la estuvo apoyando toda la serie y así ¿no?. Me refiero al problema es cuando caen en los estereotipos cuando quieren meter a personajes así, ejemplo: cuando hay un hombre homosexual sí o sí tiene que ser afeminado. El único que se me viene a la mente, ahorita, donde un chico gay no es afeminado es en 13 Reasons Why, el... no me acuerdo como se llama pero es rudo y es todo... no te esperas que es gay y a la mera hora es gay

**Moderador:** Okay

**Oswaldo:** pero ahí hubo otro error, cuando quisieron hacer un chico rudo gay cayeron en otro estereotipo: el latino delincuente.

Risas

**Oswaldo:** y entonces “okay, no es un gay afeminado pero es un latino delincuente” lo dejaste igual. Entonces creo que, aunque quieren quedar bien con todos, siempre están metiendo la pata y no logran hacer un personaje que realmente pueda ser como es... o sea común.

**Moderador:** Okay, dame un segundo.

**Rodrigo:** Sí, concuerdo con que tiene que llegar de alguna manera porque yo he visto otros programas que cuando quieren introducir el personaje es más como si te lo pusieran como subrayado con un marcatextos verde.

Risas.

**Rodrigo:** “¡Míralo, míralo, está ahí!” entonces es así como de “sí, entiendo tu punto, no es necesario que me lo estes remarcando tanto”. O sea, hay una serie que creo que ya cancelaron en Cartoon Network que era *Clarence*

Jesús asiente

**Rodrigo:** O sea tenía personajes que eran de la comunidad LGBT y te los presentaban como una cosa normal, como algo que ya conviven con toda la sociedad. Yo creo que si lo hicieran de esa manera bien pero no que te lo estuvieran resaltando cada rato.

**Moderador:** Okay, ahora sí Jaime.

**Jaime:** Bueno, iba a comentar otra cosa pero antes, rápido, los estereotipos son difíciles de vencer ¿no? porque tú, cuando escribes una historia la escribes desde tu punto de vista. Cuando escribes un guión, una historia, la escribes desde el punto de vista que has vivido ¿no? debes tomar en cuenta unas cosas pero la mayoría de la gente cuando escribe escribe desde lo que ha vivido, entonces es muy fácil caer en estereotipos. Ahora, lo del impacto, yo creo que puede ser muy positivo porque desde que Disney empezó, Disney tiene la idea de más o menos educar a la población infantil norteamericana, o sea así empezó Disney. Disney empezó con la idea de “Okay, las mujeres norteamericanas de nuestra generación están perdiendo valores ¿Qué hay que hacer? Hay que educarlas desde niñas cómo hay que ser mujeres y cómo comportarse. Si estudias Blanca Nieves,

Josafat asiente

**Jaime:** Blanca Nieves ofrece mucho para estudiar de lo que está enseñando, desde el pozo, desde la primer escena hay muchísimo potencial que ver. Entonces ahora también ves esto, igual que antes los mitos y las historias y las leyendas eran lo que daban como la guía a las generaciones ahora lo que hay es lo que sale de la televisión o las películas que ves, entonces sí va a ser complicado, sí hay que mejorarlo y sí se puede hacer. Por ejemplo, a mi, me gustó mucho *She-Ra* porque es un gran libro, nadie, o sea sí es para niños pero nadie es abiertamente nada, todos son como pueden ser. Sí se da entender que pueden ser varias cosas y hay gente que no le gusta *She-Ra* por eso, dice “¡Ah! ¿Por qué tanta inclusión?” Pero el chiste es que es importante sobre todo para generaciones que vienen después de nosotros, nosotros ya tenemos una idea, nosotros ahorita ya tenemos veinti...más o talvez un poco menos, pero el chiste es que ya lo vemos con cierta mitología, con ciertas ideas, con cierta línea de pensamiento y, de hecho, la línea que siguen ahorita las series es la línea que va de nuestra generación que va entrando precisamente a esos medios ¿no?. Entonces todavía no es perfecto pero hay ejemplos de cosas que se están haciendo, insisto, tal vez ahorita sea más fácil en los medios de series que no son tan... son muy comercializados pero no son tan comercializados como las películas ¿no? que ya están establecidas.

Josafat y Christian asienten

**Josafat:** Uhum. Sí, ya tienen un público base que no arriesgan.

**Jaime:** *Steven Universe*, por ejemplo que es muy buena, además.

**Josafat:** *Steven Universe*

**Jaime:** la historia es buenísima

**Rodrigo:** Yo creo que estamos ahorita en el punto como de transición para tener una aceptación ya casi total. Yo lo veo con lo que vivimos en la temporada de los 90's, en los clásicos de Disney, con este... el gobernador de Pocahontas, no me acuerdo como se llama, bueno él y esta Úrsula, en *Sirenita*, que eran como...bueno era un personaje basado en un actor y una *drag queen*, respectivamente, y los presentaban como, bajita la mano, como que "si te vas para allá, este es el lado incorrecto". Pero ya, en los últimos años, yo creo que ya se está abriendo, no tanto como quisiéramos pero sí se empezó a abrir un poco más, como... la serie que habían dicho, esta... la serie de Disney ... esa y también hace poco esta... *Star contra la fuerzas del mal*, que también ya metió

Jaime y Josafat asienten

**Rodrigo:** unos cuantos personajes ahí o, ahorita, van unas de Disney y algunas de *Miraculous* de *Ladybug* que también ya empezaron a meter (inaudible)

**Josafat:** ah sí...*Miraculous*

**Jaime:** (asiente) *Miraculous*

**Moderador:** última pregunta: ¿El consumo de estos productos se vería afectado por la presencia de estos personajes, para ustedes?

**Jaime:** ¿Para mí? en particular, no, para la sociedad yo creo que sí pero hay que esperar, precisamente a la sociedad. Es que, a ver, nosotros todavía estamos en esa parte de consumo de la sociedad, o sea este es el momento para empezar a hacer esto, perfecto. Para mí el timing no va a ser igual tan perfecto pero es un buen timing, entonces, más bien, para empezar a meterlo, para cuando la gente

ya sea mayor, su mayor consumo sea la generación de los noventa y para arriba, noventa y uno, noventa y dos hasta los dosmiles y todo eso, ya esté más consciente y todo eso porque ahí cuando ya se puede meter sin que afectes tanto a la sociedad de consumo, tanto.

**Oswaldo:** Para mí, bueno, no se vería afectado si es que se lleva bien el personaje. Es lo que decíamos, si de repente, yo no sé la preferencia sexual, y de repente, de la nada, veo besando a alguien de su mismo sexo pero lo toman como algo normal, digo “no importa” la trama sigue y listo. Pero si empiezo a ver una serie, una película, y de repente el protagonista exagera muchísimo su homosexualidad o lo que sea que tenga su sexualidad hasta es incómodo y es hasta ofensivo, no tanto para mi, un poco sí para mí porque es como pues “te estás degradando” pero también para la comunidad porque pues igual hay personas que quieran ser así pero no todos son así, no todos se expresan así, tú me lo estás expresando así porque tú lo encasillaste en que como es gay tiene que ser así.

**Jaime:** Pero eso también se podría arreglar metiendo más de un tipo de personaje.

Juan y Josafat asienten

**Jaime:** O sea mostrando un poco más la diversidad de cómo les gusta ser dentro de eso.

**Josafat:** Yo creo que mi consumo no se vería afectado siempre y cuando me lo dice la construcción de los personajes porque si empiezan a caer en los estereotipos ofensivos o que no son tan representativos o sea sí sería, a mí, en lo personal, sí sería algo molesto y sí sería algo como pues mínimo investiguen,

mínimo conozcan a alguien de esa cultura para poderlo hacer; y no solamente los personajes LGBT sino de diferentes etnias, que muchas veces, ahorita es algo que ha estado mucho en las redes sociales, la representación de otras etnias que muchas veces no está bien llevada porque se basan en estereotipos y no conocen una persona de esa etnia.

**Jesús:** Hace falta que, como había dicho este Rodrigo, que quiten el marcador , o sea no por ser, por tener religión diferente, pertenecer a otro grupo, no por eso tienes que llamar la atención, como dicen con que pase así. *Clarence* es muy buena y lo hicieron tanto que fue así como: ves la escena y es demasiado simple, cuando están en el restaurante, llegan y los dos hombres se juntan, o sea es muy simple y está perfecta pues, así si la ves es “¡Ah! está bien, es una pareja junta”

**Rodrigo:** Yo, desde mi punto de vista, no creo que sería como afectado pero yo creo que el problema sería más como los que son realmente radicales en el sentido de que quieren meterlos en todos lados. Por ejemplo yo no vi en... cuando salió el primer póster de *Cómo entrenar a tu Dragón*, el primer trailer que se volvieron locos porque querían que Chimuelo fuera homosexual y preguntamos con nuestros amigos que son este... homosexuales y me dijeron “pues estaría bien pero yo creo que debería ir un personaje original, no algo que ya he visto”.

**Jaime:** Ese es el problema, tampoco tienes que tener en todas y cada una de las series un personaje gay o abiertamente gay. De hecho, una buena tarea es empezar con ese tipo de personajes que no tengan ni siquiera relaciones amorosas ni nada y que pelean en situaciones y que en algún momento se empiecen a desarrollar de ese tipo pero es más complicado siempre.

**Christian:** Tal vez considero que no es como tal que tenga un problema o que sea como de que dejaría de consumir sino que siento que igual tendríamos que llegar a ese punto en el que veamos ese tipo de escenas y ese tipo de personajes como

si fueran un hombre y una mujer común. O sea, podrían, esas simples escenas grabadas que se ven...ni siquiera tienen tanto, por así decir, acercamiento, coqueteo, como lo tendría un hombre y una mujer pero el simple hecho de ser del mismo sexo tienden a este tipo de controversias. Yo considero que no es por la forma en la que se haga sino por la forma de pensar que aún tenemos, como dijo que necesitamos llegar a ese estándar en el que toda la población piense relativamente igual. Si mi mamá, por ejemplo, ve una de esas películas y sale ahí, ella a veces dice como “¡Ay! esas muchachas locas”

Risas

**Jesús:** No se quitan esos tabús

**Christian:** Ajá, y es, más que nada, y si sale una mujer o un hombre que no tenga que ver como esos rasgos, o sea que no se ve afeminado que no se vea machorra o que simplemente no vayan al extremo porque muchas veces es como .... las mujeres, si piensas en las mujeres como en este movimiento de “ellas pueden” pero muchas veces, aunque no lo quieras ver de esa manera, por la manera en la que se imponen, a veces te da la sensación de que son de esas mujeres como que quieren menospreciar al hombre aunque no sea de esa cierta manera. Y considero que sí es eso, no es todavía citado que una superheroína o lo que sea, un hombre, que cambie su estado natural es eso, es como “venir a quitar” lo que está impuesto por así decirlo, por Dios. Entonces todavía quedan esos tabús, guardados.

**Juan:** Estaba pensando en *V de venganza*, uno sin haber visto la película o el cómic como que “¡Ah! en esta historia hay personajes sexodiversos” pero sí, como que sí hay una dimensión a toda la historia ¿no? hay un par de escenas que son sobre eso y eso sí es interesante, ahora entiendo cuando Alan Moore escribe *V de Venganza*, es que dice “Es que acaba de ganar Margaret Thatcher y todo está

valiendo \$%& y van hacia allá” y entonces como que toda esta especificidad de la represión que hay en esta sociedad distópica se pierde si quitas como ese par de escenas como la de la pareja de este... ¿Cómo se llama? Stephen Fry.

**Jaime:** *V de Venganza* también tiene que es un futuro distópico ¿no? que es hacia donde no queremos ir, que luego parece que lo toman como “¡Ah! esto pare parece como una buena idea deberíamos hacerlo”

Risas

**Jaime:** ¿Alguien ha visto *Black Mirror*?

Risas

**Moderador:** Bueno, pues con esto concluimos el grupo focal. Muchas gracias por lo que nos aportaron, por compartirnos una parte de lo que piensan, lo que sienten. Si se quedan con ganas de expresar algo pues tienen ahí sus hojas, lo pueden escribir y compartir y pues muchas gracias.