



UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO
PROGRAMA DE POSGRADO EN CIENCIAS POLÍTICAS Y SOCIALES

Construcción de masculinidades y cine de superhéroes.
El Universo Cinematográfico Marvel

TESIS

QUE PARA OPTAR POR EL GRADO DE
MAESTRO EN COMUNICACIÓN

PRESENTA

ROMÁN VÁZQUEZ CHOREÑO

Tutora: Dra. Helena López González de Orduña
Centro de Investigaciones y Estudios de Género (CIEG-UNAM)

Ciudad de México, Octubre, 2020



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.

*Sometimes I wonder which is the real me...
this splendid metal skin I've created or the
frail thing of flesh that wears it.*

-Tony Stark.

AGRADECIMIENTOS

*A mamá. Este logro es tu logro. Te amo.
A papá. Dios te bendiga siempre en tu camino.
A mis hermanas Andrea y Norma.
A Pepito Cardozo, mi compañero de vida.*

*A Esteban y a Omar.
A las familias Landa Zamorano y López Mora.
A mis hijos José de Jesús e Ian Oswaldo.*

*A mi tutora, la Dra. Helena López González de Orduña, porque sin su guía, apoyo y paciencia me hubiera perdido completamente.
A los doctores Elvira Hernández Carballido, Virginia Medina Ávila, Rodrigo Martínez Martínez, David Cuenca Orozco, Francisca Robles, Felipe López Veneroni, Iván Islas Flores, Rafael Reséndiz Rodríguez, Susana González Reyna y Laura Hernández Arteaga.
A la niñita Norma, encargada del Área de Becas del Posgrado.*

*Al Consejo Nacional de Ciencia y Tecnología por el apoyo para la realización de esta investigación.
A la Universidad Nacional Autónoma de México, que me sigue nutriendo en todos los aspectos.*

ÍNDICE

INTRODUCCIÓN	1
1 UN GRAN PODER CONLLEVA UNA GRAN RESPONSABILIDAD	11
1.1 Tenemos un problema...	14
1.1.1 Mitos, héroes y género	16
1.1.2 El culto al cuerpo	23
1.1.3 Dibujos controversiales	29
1.2 Para entender mejor las masculinidades	33
1.2.1 El género	35
1.2.2 De feminismo y feminidad	37
1.2.3 Estereotipos de feminidad y masculinidad	40
1.2.4 Los roles de género	46
1.2.5 Sobre masculinidades y machismo	50
1.3 Tecnologías de género y reproducción de modelos	57
2 EL REINO MÁGICO: <i>THE WALT DISNEY COMPANY</i>	65
2.1 La guerra de los dibujos	68
2.2 El cautiverio de la princesa	76
2.3 Devorar a los titanes	86
3 CONSTRUCCIÓN DE MASCULINIDADES EN LOS SUPERHÉROES DEL UNIVERSO CINEMATOGRAFICO MARVEL	93
3.1 Y así empiezan las grandes leyendas: del papel a la pantalla	97
3.2 Superhéroes al desnudo	103
3.2.1 Verde del coraje: <i>Hulk</i>	107
3.2.2 Un hombre cabal con un plan: <i>Captain America</i>	118
3.2.3 De dioses y martillos: <i>Thor</i>	131
3.2.4 Otros Vengadores destacados	139
3.2.4.1 Padres ejemplares: <i>Hawkeye</i> y <i>Ant-Man</i>	140
3.2.4.2 Afroamericanos en roles satélite: <i>War Machine</i> y <i>Falcon</i>	145
3.2.4.3 ¡ <i>Wakanda</i> por siempre!	149
3.2.4.4 Un pícaro bailarín y su séquito: <i>Guardians of the Galaxy</i>	154
3.2.4.5 La recompensa del <i>Doctor Strange</i>	161
3.2.4.6 ¡Vengadoras, <i>assemble!</i>	166
3.3 <i>Iron Man</i> y el “macho superpoderoso”	177
CONCLUSIONES	197
FUENTES CONSULTADAS	207

INTRODUCCIÓN

El éxito de la franquicia cinematográfica más redituable de la historia se explica en gran medida por una estrategia de publicidad y mercadotecnia que basa su efectividad en el conocimiento del mercado meta y su empeño en complacerlo. Las historias de superhéroes han resultado muy atractivas para un público que adora las narrativas épicas, se maravilla con el uso de espectaculares efectos especiales y se siente identificado con la personalidad de sus protagonistas; curiosamente, la mayoría de ellos, hombres. Es un producto que presenta historias de hombres heroicos, adecuadas para hombres cómodos con su rol de género y llenas de estereotipos que esos hombres entienden y adoptan.

Haciendo una breve revisión de la participación femenina en el mundo de los superhéroes, estamos también ante historias que fueron creadas por varones para deleite de sus congéneres: las mujeres son el interés amoroso (Mary Jane, Lois Lane), leales y abnegadas (Pepper Potts, Betty Ross, Jane Foster), compañeras de equipo (Wonder Woman, Black Widow), cómplices seductoras (Harley Quinn, Selina Kyle, Elektra Natchios) o extensiones femeninas de premisas masculinas (Supergirl, Batgirl, She-Hulk).

Todas aluden a un modelo de mujer que el hombre considera aceptable: la Eva de todo Adán. Sin más. La Lilith judaica, independiente y fuerte por naturaleza, queda excluida al ser considerada villana por excelencia y representar a todas las figuras femeninas malvadas de la ficción: la bruja, la *femme fatale*, la puta, la vampiresa, la destructora. En dichas narrativas, la mujer empoderada y liberada solo puede ser vista como objeto sexual o como enemiga.

En su traslado de las narrativas literarias a los contenidos audiovisuales, las mujeres del mundo de los superhéroes siguieron cargando a cuestas con una imagen similar, y fue solo a través de los años y a las exigencias de lo políticamente correcto que se abrieron camino a través de un imperio de hombres y machos; ganando terreno, pero también sucumbiendo a los estereotipos, la cosificación y la sexualización: siguen luchando en minifalda o en trajes atrevidos y sugerentes, siguen siendo encarnadas por actrices atractivas y deseables para los hombres,

siguen siendo heterosexuales y, en su más profunda concepción, continúan siendo retratadas como objetos para el placer masculino.

No solo eso, es preciso mencionar que también parece obviarse el papel del hombre dentro de ese universo donde la mujer aparece con un limitado propósito. El varón del mundo de los superhéroes es en gran medida el mismo: fuerte, duro, valiente y astuto, heterosexual, seguro de sí y seductor. No puede haber un cambio en la forma en que se presenta la mujer en estas narrativas si no hay un cambio de raíz en la forma en que se presenta el varón.

Para encontrar el problema, resulta necesario desmenuzar la construcción masculina en el cine de superhéroes y encontrar las grietas de su armadura. Afortunadamente, *Marvel* lo hace fácil a través de su exitosa serie que encontró fin después de veintitrés filmes llenos de testosterona masculina y que, a pesar de la multitud de personajes, comparten un solo tipo de hombre aceptable: el Adán de toda Eva. No hay lugar para los débiles. Y ahí radica el problema de investigación.

Porque no solo el cine replica este tipo de varón hasta el cansancio. Otros varios medios de comunicación siguen retratando esa imagen, enseñando a la sociedad que la masculinidad debe ser agresiva o no será. Ocultando o mostrando con miedo las emociones, las vulnerabilidades, las inseguridades y la diversidad sexual, perpetuando los miedos ancestrales del hombre de perder su hombría, oprimiendo a la mujer en cuanto se queja del maltrato, la invisibilización o el feminicidio. El problema es claro. La imagen de los superhéroes no es inocente. Sus aventuras tampoco lo son. Y el que sean un producto tan solicitado y preferido por las nuevas generaciones es algo preocupante.

Se replican los modelos, se perpetúan los roles de género y se mantiene la opresión. Pero, por supuesto, el problema no es nuevo; porque al principio estuvieron EL héroe y EL dios.

La evolución de lo divino

Desde tiempos antiguos ha existido una fascinación por los héroes. La humanidad ha disfrutado durante siglos de los relatos fantásticos que envuelven a esas míticas figuras y es interesante observar cómo fue el proceso que las trasladó del mundo

religioso a la cultura popular. No es como si hubieran sido degradados. Más bien, perdieron el carácter reverencial que implicaba la aterradora duda del hombre sobre su origen y pasaron a llenar otro espacio vacío: el de la incógnita por su propósito.

La duda filosófica que pone en entredicho la existencia de Dios, la pérdida de sentido de la vida, el alejamiento del hombre con su conciencia espiritual; son misterios dolorosos de la modernidad. Quizá sea por eso que los dioses, semidioses y héroes se convirtieron en personajes de la ficción. Bajaron del Olimpo al reino de las artes para acercarse a nosotros a fin de que pudiéramos entenderlos más; sentirlos más familiares.

Ante la terrible realidad que se cierne diariamente sobre nuestras vidas, cambiamos las narrativas para elegir distintos destinos y así creamos nuevas realidades. No es que Dios haya muerto, es que tal vez sigamos empeñados en mantenerlo vivo, y con él a todas las criaturas mitológicas y a los héroes a través de las diversas manifestaciones artísticas. Es así que tomamos el lugar del Creador y somos capaces de construir nuevas mitologías, nuevos mundos. Nuevos dioses.

Las aventuras de nuestros personajes favoritos ahora son contadas en complicados universos narrativos que incluso vuelven a comenzar una y otra vez cuando sus historias originales ya han sido demasiado exploradas. Los héroes de la actualidad pertenecen a las caricaturas y a las películas con las que hemos crecido. Fenómenos mediáticos como el cine hollywoodense o el anime japonés se han adueñado de las figuras mitológicas de antaño, dotando a los personajes de características divinas al estilo de los dioses, semidioses y héroes de la Antigüedad.

Franquicias como *Dragon Ball*, *Harry Potter*, *Star Wars*, poseen una gran cantidad de aficionados, al grado de que algunas de ellas se han convertido en cultos con numerosos seguidores alrededor de todo el mundo. A los superhéroes se les rinde uno especial, en un templo especial: las salas de cine y las pantallas domésticas. La popularidad de las películas y los millones de dólares en taquilla que recaudan las grandes producciones de Hollywood, parecen estarse convirtiendo en una nueva religión, que va acorde con los intereses del capitalismo en que vivimos inmersos.

Los superhéroes, nacidos en los cómics, y encumbrados por el cine, tienen una enorme importancia, educando, formando y propagando ideologías; porque el cine no solo está al servicio del consumismo, sino que ha servido como un vehículo de adoctrinamiento durante distintos episodios históricos y para diversos propósitos. Uno de ellos, el que compete al género.

En medio, los medios

En los estudios sobre Comunicación y Género, es indispensable abocarse no solo en los mensajes de los medios de comunicación tradicionales (prensa, radio y televisión) sino en aquellos que tienen incluso más convocatoria en los últimos años: el cine y el *streaming*¹, el internet y las redes sociales digitales, porque es ahí que resulta más fuerte su presencia como *tecnologías de género*. Las que difunden modelos, pero también moldean identidades.

Louis Althusser enunciaba a los medios de comunicación como aparatos ideológicos del Estado de carácter informacional: “instituciones distintas y especializadas” que “funcionan mediante la ideología” (Althusser, 1988, pág. 30) y sirven para legitimar un sistema y perpetuarlo mediante la adopción y sanción de ciertas conductas de los individuos. En este caso, y como lo expresa Althusser, hay una ideología dominante: el patriarcado heteronormativo que a través de los medios de comunicación difunde modelos y mensajes sobre cómo debe ser un hombre y una mujer y cómo debe cada individuo vivir su identidad y orientación sexual.

No podemos negar el hecho de que fenómenos como el Universo Cinematográfico de Marvel (formalmente conocido como *Marvel's Cinematic Universe* o *MCU*) repercuten enormemente en la forma en que millones de niños y jóvenes son moldeados por el patriarcado heteronormativo, que también está interesado en fabricar necesidades y consumidores.

Los medios de comunicación tomaron un rol cada vez más protagónico en la invención de estilos de vida y propagación de creencias. Se convirtieron en *tecnologías* (en el sentido *foucaultiano* de la palabra) y son medios del Estado que

¹ *Netflix, YouTube, Claro Video, Amazon Prime, etcétera.*

se usan también para mantener y difundir los roles de género a través del uso de estereotipos y discursos disfrazados. Aunque parece que juegan en dos bandos distintos, porque, mientras lo políticamente correcto se cuele cada vez más en el mensaje que los medios de comunicación ponen a disposición de la sociedad, al mismo tiempo repiten hasta el cansancio fórmulas bien arraigadas en el imaginario colectivo: por ejemplo, las que se refieren al lugar de la mujer y las que hablan de la diversidad sexual.

No es gratuito que el modelo ideal de superhéroe esté envuelto de una musculosa corpulencia o que desborde testosterona, después de todo, la figura del superhéroe varón representa la masculinidad en su máxima expresión.

Asimismo, seguimos observando el uso de la imagen femenina como aparato de placer visual. Hipersexualizada y cosificada, la superheroína se vende como un gancho para atraer un público, en su mayoría masculino, en historietas, series de televisión y películas. Debe ser sensual para poder ser un producto exitoso. Debe ser atractiva pero además inteligente para atraer a un público cada vez más exigente que ya no cree en los lugares comunes y reconceptualiza estereotipos (como el de la *damisela en apuros*).

Aunque la presente tesis habla sobre construcción de masculinidades en el cine de superhéroes, es importante señalar que el género es una categoría relacional y, por tanto, se hará referencia a la construcción de feminidad también a lo largo del texto. Esto para poner en perspectiva cuestiones que tienen que ver con representaciones sociales, roles y estereotipos que competen a ambos géneros.

Hombres de la nueva era

Al igual que pasa con la imagen de las mujeres, la del varón que aparece en los medios de comunicación, especialmente en el cine más comercial, obedece a un culto al cuerpo que salió de la publicidad pero que ahora se vende como *tecnología*, junto con el culto a la juventud y la sobrevaloración de la raza caucásica. No para ahí. En el centro de todo ese mensaje está la imagen que el varón tiene de sí. La que construye con base en los medios de comunicación, los ritos sociales, la identificación y la búsqueda personal.

La masculinidad se ha tenido que replantear en las últimas décadas, ya que ha sido cuestionada por su acercamiento al machismo y su actitud reaccionaria ante las luchas feministas y los nuevos modos de entender la identidad y la orientación sexual.

Aunque el varón tuvo que aceptar a regañadientes muchos de los cambios surgidos por las luchas de género, aún se sigue colocando como una figura activa en el panorama de la sexualidad y domina en terrenos como el de los contenidos para adultos. Ese discurso de dominación se vende en el cine de acción que disfrutan padres e hijos y, por lo tanto, en las cintas de superhéroes, que tienen una narrativa dinámica y están llenas de efectos especiales. En dichas películas, al hombre no le está permitido dejarse vencer por los problemas ni por su sentimentalismo, antes bien, toma cada adversidad a su favor para salir triunfante. Así pues, debe dominar y dominarse.

Se enseña al hombre una masculinidad forzada, basada en estándares del pasado; no muy lejos del estereotipo del *macho mexicano* y, preocupantemente, no lejos tampoco de la violencia de género.

Es ahí donde esta tesis encuentra su lugar.

Personalmente, no niego que soy adepto a las cintas de acción y a las películas de superhéroes de las que hablo, después de todo, también crecí en un ambiente patriarcal con normas establecidas por los roles de género. Pero es interesante observar desde mi propia masculinidad, el mensaje que se sigue difundiendo en los medios de comunicación, que muchas veces contradice su posición abierta hacia lo políticamente correcto.

Por eso he disfrutado al desmenuzar ciertos mensajes peculiares que encontré a lo largo de todo el llamado Universo Cinematográfico *Marvel* (en adelante abreviado como UCM); no solo aquellos que refieren al discurso verbal de sus personajes sino también esos que se esconden en ciertas situaciones y representaciones de las tramas.

Un mundo nuevo por explorar

Ya Octavio Paz en *El laberinto de la soledad* (2004) hacía un análisis de la tragicomedia de la identidad mexicana que repercute no solo en el individuo sino en la configuración de la sociedad contemporánea e igualmente desenmarañaba el intrincado concepto del macho mexicano. La reinterpretación llevada a cabo por Didier Machillot en *Machos y machistas* (2013), sirve igualmente para identificar el origen de esta imagen: cómo es su construcción, de qué manera nos ha afectado la culpa religiosa y a dónde va la convivencia del mexicano promedio que se enorgullece de sus defectos y se ríe de sus desgracias.

Se ha tachado de machista a la sociedad mexicana desde hace mucho tiempo, sin que eso haga mella en la identidad de sus individuos (hombres y mujeres). Si bien provoca descontento en ciertos sectores de la población, lo cierto es que los estereotipos de género siguen apareciendo en los medios de comunicación, tanto en las grandes producciones extranjeras como en los contenidos nacionales que repiten fórmulas exitosas creadas por Hollywood o no se arriesgan a explorar temáticas o argumentos complicados.

Así pues, las películas de superhéroes han encontrado en el público local una audiencia ávida de contenidos extranjeros, impresionable en cuanto a efectos especiales y fácil de moldear, respecto al consumismo y al fenómeno de la identificación. La enorme oferta de películas en cartelera tampoco resulta ya suficiente para el espectador promedio, que ahora halla en los servicios *streaming* un universo de contenidos para todas las edades y los gustos, pero con muchos de los problemas sobre el género y su concepción en la sociedad mexicana.

Esa misma audiencia recibe sin distinción producciones aclamadas por la crítica, otras de calidad cuestionable que se fabrican en serie y otras con alto contenido de violencia, sexualidad explícita o basados en el mundo del crimen. Quizá porque cada uno de esos temas resulta muy familiar en nuestra sociedad, desde los núcleos más básicos de la formación del individuo y según los índices de violencia que se han disparado de manera alarmante en los últimos años. Y sin embargo parece que todo lo anterior encaja con el actuar del patriarcado

heteronormativo, que pone énfasis en su manera de concebir la masculinidad mexicana actual como agresiva y violenta.

La gran inquietud que guía los estudios sobre masculinidades en los medios de comunicación es el hecho de que hasta hace algunas décadas no era necesario que los varones se cuestionaran su rol de género y se diera por sentado el lugar por tantos siglos otorgado al hombre en la pareja, en la familia, en la sociedad. Porque en lo que respecta a la imagen del varón de sí mismo hay mucho terreno de estudio y bastantes autores lo han hecho notar. En lo social y cultural, de Pierre Bourdieu a Daniel Cazés y de Michel Foucault a Guillermo Núñez Noriega. En el género, de Simone de Beauvoir y Raewyn Connell, a Teresita de Barbieri y Marta Lamas. Y en la identidad nacional, desde Carlos Monsiváis hasta Juan Guillermo Figueroa Perea.

Más específicamente en lo que respecta al estudio de la figura cultural del superhéroe, podemos encontrar investigaciones como la de Grant Morrison en *Supergods* (2011). Este guionista de cómics ha hecho una fascinante reflexión acerca de los superhéroes a través de la historia de las historietas norteamericanas. Tom y Matt Morris editaron un libro con interesantes consideraciones filosóficas que envuelven a diversos personajes y sus implicaciones en la sociedad *Los superhéroes y la filosofía* (2010); asimismo, Robert Weiner se enfocó en el aspecto político del Capitán América para hacer una disertación sobre la imagen del ciudadano estadounidense modelo en *Captain America and the Struggle of the Superhero* (2009).

Respecto a cuestiones de género en la cultura popular están Elizabeth Bell, Linda Haas y Laura Sells con su libro *From Mouse to Mermaid. The politics of Film, Gender and Culture* (1995) que analiza cuestiones de género en los productos *Disney*, y Henry Giroux y Eric Smoodin que hacen un recuento de algunas controversias relacionadas con *Disney* y la política, la economía y la cultura en *The Mouse that Roared. Disney and the End of Innocence* (2001). Kameron Hurley hace lo propio respecto a la reconceptualización del héroe para deconstruirlo y hacerlo factible hacia nuevas formas de diversidad sexual en *La revolución feminista geek* (2018).

Sobre cuestiones específicas del género en las películas de superhéroes, es poco lo que se ha encontrado fuera de algunos artículos que también aparecen como referencia, lo cual no implica que no haya inquietud en cuanto al tema, sino que los autores analizan a los superhéroes desde diversas perspectivas sociales y no tanto desde los estudios de género. Mucho menos desde las masculinidades.

Sin embargo, un texto que puede ser útil para una revisión posterior de los superhéroes como medios de propaganda de lo occidental es *Para leer al Pato Donald* (2005), de Ariel Dorfman y Armand Matterlart, que hace una crítica del papel de las historietas de Disney en la propagación de una ideología colonizadora por parte de los Estados Unidos, que era una de las dos potencias económicas más fuertes en la década de los setenta.

Entrando en materia

En el capítulo primero se hace un planteamiento general del problema de investigación que habla principalmente del tipo de contenidos mediáticos que se ponen a disposición de los jóvenes hoy en día y que no están libres de controversia no solo en el aspecto de la violencia implícita y explícita, sino en el mantenimiento y difusión de los roles y estereotipos de género.

Es necesario detenerse en el papel del héroe de la Antigüedad que, como se mencionó al inicio de esta introducción, se trasladó de la mitología a la cultura popular junto con dioses y semidioses y se convirtieron en referentes del superhéroe moderno como figura de ficción que conserva muchos de los aspectos de identificación e idealización de lo que debe ser una mujer o un varón.

Precisamente en el primer capítulo se hace un recorrido por las teorías de género más relevantes para abrir el panorama al estudio de las masculinidades, pasando necesariamente por la historia del feminismo y finalizando con los aspectos más sobresalientes de las *tecnologías de género*, de Teresa de Lauretis, que enlaza el papel de los medios de comunicación (el cine, específicamente) con las teorías de género.

Ya que *Disney* está produciendo actualmente las películas de los superhéroes de *Marvel*, en el segundo capítulo se hace un breve recuento del

mundo de la animación para llegar finalmente a los productos más famosos de dicha empresa: los clásicos animados, pues es en ellos donde aparece la figura de la princesa; tan cautivadora como controversial por la perpetuación de estereotipos que atañen a la imagen de la mujer. Es importante hacer esa mención pues hay mucha similitud en la manera en que se vendieron dichos productos, principalmente para niñas, y la forma en que se publicita a los superhéroes de *Marvel* con los niños, hoy en día.

Ya con este preámbulo, en el capítulo tercero se desemboca en el análisis de los superhéroes del UCM. Se hace mención a los personajes principales de la franquicia, desde sus orígenes en el cómic y hasta su imagen actual, para encontrar mensajes en el discurso que manejan no solo mediante los diálogos, sino en la manera en que fueron retratados en las películas.

Cabe aclarar que el método que se usó para dicho análisis fue el expositivo-argumentativo que incluye no solo los argumentos más básicos de la teoría de género, sino del ‘culto al cuerpo’. Para tal efecto se revisó la imagen misma del superhéroe, los mensajes ocultos en la presentación de cada uno y aspectos de los diálogos que delatan incluso violencia de género. De esta manera se hizo una lista de elementos a considerar para construir finalmente la categoría de “macho superpoderoso”, misma que se puede definir en el capítulo final enlazándolo con la figura central del MCU: *Iron Man*.

Los estudiosos de las masculinidades podrán encontrar en esta tesis un punto de referencia para comprender la manera en que los medios de comunicación están configurando la nueva imagen del hombre, mezclando mensajes de antaño y elementos que refieren a lo políticamente correcto, pero considero que mi investigación es igualmente accesible para el aficionado a los cómics y los superhéroes e incluso para el curioso lector que, al igual que yo, haya encontrado interesantes los mensajes insertos en los superhéroes de *Marvel*. Así pues, no se diga más: extendiendo una cordial bienvenida al universo narrativo más redituable del cine.

Con dedicatoria especial a los superhéroes que siguen salvando el mundo, después de tantos años y sin los cuales, evidentemente, esta tesis no sería posible.

Capítulo Uno

UN GRAN PODER CONLLEVA UNA GRAN RESPONSABILIDAD

Creemos que estos personajes encarnan nuestras esperanzas y nuestros miedos más profundos, así como nuestras aspiraciones más elevadas, y consideramos que nos pueden ayudar a lidiar con nuestras peores pesadillas. Exponen y desarrollan cuestiones a las que todos tendremos que enfrentarnos en el futuro y arrojan nueva luz sobre nuestra condición actual. Además, lo hacen de tal forma que nos transmiten un nuevo sentimiento de dirección y resolución en la vivencia de nuestras propias vidas.

(Morris y Morris, 2010, pág. 33)



Imagen extraída de:
https://www.hdwallpapers.in/thumbs/2015/avengers_age_of_ultron_2015_movie-t2.jpg

Si bien las películas de superhéroes son populares y entretenidas, también es cierto que no dejan de ser producto de una industria que genera millones de dólares diariamente. Un producto cuyo público meta incluye audiencia infantil. Por lo tanto, deben ser analizadas y estudiadas por la forma en que influyen en el espectador sin importar su edad.

El primer capítulo está encaminado a explicar cuál es el dilema detrás de la manera en que se presentan los superhéroes en las películas. Porque, como establece la famosa cita de los cómics de *Spiderman*², es claro que debido a su éxito cada cinta de este tipo debería comprometerse con los mensajes que arroja desde su estreno en las salas de cine.

Así pues, en el primer apartado se hace una exposición del argumento central de esta tesis, que no solo trata sobre superhéroes sino sobre el aparato ideológico propio de la industria fílmica hollywoodense que abarca cuestiones respecto a la figura masculina del héroe y su mitología, los aspectos más llamativos del culto al cuerpo y un breve análisis sobre el contenido mediático dirigido a niños y jóvenes.

Para entrar de lleno en el sustento teórico de la investigación, se presentan las principales categorías de análisis (la más importante aquella sobre tecnologías de género, acuñada por Teresa de Lauretis) que servirán para analizar las cintas del UCM.

Está claro que el cine es parte de la industria del entretenimiento y no es su intención directa y formal educar; sin embargo, por supuesto que interviene en la formación de las actitudes y personalidades de los individuos, incluyendo la identidad de género desde temprana edad. Tal como expresan Tom y Matt Morris en la cita que abre el capítulo, los superhéroes encarnan nuestras aspiraciones más elevadas porque después de todo, quitando lo súper, son héroes... y heroínas.

² “With great power comes great responsibility”: aunque la frase se atribuye a *Ben Parker*, tío y tutor de *Peter Parker* en los cómics de *Spiderman*, hay controversias sobre si el personaje realmente la dijo. Según algunos, la primera mención de la frase fue como una moraleja final (por parte del narrador) en el primer número de dicho cómic. Posteriormente, se asignó a *Ben Parker* la máxima para dar fuerza al carácter ético de *Peter Parker* a la hora de impartir justicia. También se dice que Stan Lee, creador del vengador arácnido, acuñó la frase basándose en un discurso de Franklin D. Roosevelt, hacia quien Lee sentía una fuerte simpatía.

1.1 TENEMOS UN PROBLEMA...

Spidey entendió el concepto: “Un gran poder conlleva una gran responsabilidad”.

Si el destino quiso otorgar poderes sobrehumanos a los superhéroes, fue para hacerlos entender la fragilidad de su propia humanidad o la terrible carga de ser como un dios. En el caso de *Spiderman*, uno de los superhéroes más representativos de *Marvel Comics*, es paradigmático el caso de *Peter Parker* para entender la ética con la que se conducen estos personajes.

Hay un compromiso con la justicia, con el bien, pero sobre todo con la causa social. El superhéroe no puede obrar de manera perversa. No puede minimizar el alcance de sus poderes ni su influencia en el público, mucho menos en los jóvenes y los niños. Entiende su popularidad y la usa para trabajar por un mundo mejor, por una mejor sociedad. Es un miembro productivo que lucha por el bienestar de la gente, aunque la mayoría de las veces lo hace de manera clandestina.

Hay algo fascinante respecto de las películas de superhéroes: su enorme impacto en el público. *Avengers: Endgame* es la película con más recaudaciones en taquilla en toda la historia del cine, tras derrotar a *Avatar* (2009), de James Cameron, gracias a que se alargó su permanencia en cines y se le agregaron escenas inéditas. Es justo decir entonces que el UCM es la franquicia más exitosas de Hollywood.

No fue difícil colocar al UCM en el gusto del público, después de todo, la materia prima son los carismáticos héroes cuyas aventuras implican salvar al mundo una y otra vez en las historietas y en la televisión. Mucho antes que eso, la mitología clásica se encargó de colocar el arquetipo del héroe y los medios de comunicación supieron muy bien cómo sacarle provecho.

Si su éxito acarrea una enorme responsabilidad es porque los medios de comunicación siguen teniendo un gran impacto, atestiguando, pero también modificando, la realidad social. Como se verá más adelante, incluso algunos de esos medios forman a los individuos y a la sociedad, de manera tal que se encargan de crear y difundir modelos que luego la sociedad considera válidos. Es decir, el cine moldea también a las mujeres y a los hombres a través de las tecnologías de género. Y es ahí donde esta tesis entra en materia.

Iron Man (2008), de Jon Favreau, fue llevada a la pantalla grande por la entonces independiente *Marvel Entertainment Inc*, y marcó el inicio del UCM, con 23 películas estrenadas en total después de tan solo once años (ver Tabla 1).

Tabla 1. PELÍCULAS PERTENECIENTES A LA FRANQUICIA UCM³

Título	Año de estreno	Director	Puntuación (sobre 10)	Recaudación mundial en taquilla (en millones de dólares)
<i>Películas de Marvel Enterprises Inc.</i>				
<i>Iron Man</i>	2008	Jon Favreau	7.9	585
<i>The Incredible Hulk</i>	2008	Louis Leterrier	6.7	263
<i>Películas de Marvel Entertainment</i>				
<i>Iron Man 2</i>	2010	Jon Favreau	7.0	624
<i>Thor</i>	2011	Kenneth Branagh	7.0	449
<i>Captain America: The First Avenger</i>	2011	Joe Johnston	6.9	370
<i>The Avengers</i>	2012	Joss Whedon	8.0	1,519
<i>Iron Man 3</i>	2013	Shane Black	7.2	1,215
<i>Thor: The Dark World</i>	2013	Alan Taylor	6.9	644
<i>Captain America: The Winter Soldier</i>	2014	Anthony Russo Joe Russo	7.7	714
<i>Guardians of the Galaxy</i>	2014	James Gunn	8.0	774
<i>Avengers: Age of Ultron</i>	2015	Joss Whedon	7.3	1,405
<i>Ant-Man</i>	2015	Peyton Reed	7.3	519
<i>Captain America: Civil War</i>	2016	Anthony Russo Joe Russo	7.8	1,153
<i>Doctor Strange</i>	2016	Scott Derrickson	7.5	677
<i>Guardians of the Galaxy Vol. 2</i>	2017	James Gunn	7.6	863
<i>Spider-Man: Homecoming</i>	2017	Jon Watts	7.4	880
<i>Thor: Ragnarok</i>	2017	Taika Waititi	7.9	854
<i>Black Panther</i>	2018	Ryan Coogler	7.3	1,347
<i>Avengers: Infinity War</i>	2018	Anthony Russo Joe Russo	8.4	2,048
<i>Ant-Man and the Wasp</i>	2018	Peyton Reed	7.1	622
<i>Captain Marvel</i>	2019	Anna Boden Ryan Fleck	6.9	1,128
<i>Avengers: Endgame</i>	2019	Anthony Russo Joe Russo	8.4	2,797
<i>Spider-Man: Far From Home</i>	2019	Jon Watts	7.5	1,131

³ Datos obtenidos de *Internet Movie Data Base*, www.imdb.com, a septiembre de 2020. Tabla de elaboración propia.

Entonces, ¿qué habría de intrigante en esta serie de películas si significó el inicio de una franquicia que sigue cosechando millones de dólares a nivel mundial en contenidos multimedia y *merchandising*? Nada en apariencia. Salvo que, como se mencionó anteriormente los superhéroes retratados por el UCM son quizá demasiado humanos, por lo tanto, hay campo de estudio suficiente para examinar sus identidades, prácticas y relaciones de género, que son elementos estructurantes de toda subjetividad.

De hecho, hay una diferencia importante entre estos superhéroes y todos los demás que aparecieron en el cine desde mediados del siglo XX, si bien copian elementos como la figura física exagerada y las extravagantes aventuras. Hay una interesante construcción de identidad de género en cada uno de ellos al más puro estilo de los héroes de acción que fueron muy famosos entre 1980 y el año 2000, y encarnados por actores como Sylvester Stallone, Arnold Schwarzenegger, Jean Claude Van Damme y Bruce Willis, entre otros.

Esto no debería sorprender tomando en cuenta que la gran mayoría de estos personajes son varones y que el arquetipo del héroe desde la Antigüedad contiene elementos de género muy claros. Pero es ahora, que las películas de superhéroes son tan populares, cuando es necesario analizar su contenido, porque dicen más de lo que los diálogos permiten entender y muestran más de lo que se ve a simple vista. Son tecnologías de género, y para entender los conceptos más básicos que serán usados en toda la tesis, es necesario empezar desde lo más elemental: entender de dónde vienen esos seres superpoderosos, por qué son como son, y, sobre todo, por qué implican un problema de investigación.

1.1.1 Mitos, héroes y género

Resulta interesante cómo la mitología ha acompañado a la humanidad desde sus orígenes más primitivos. La creación de mitos, inherente a la cultura de los pueblos y a la psicología de los individuos, dio origen a religiones que respondían a las preguntas más esenciales. Explica por qué las religiones son tan distintas como distintas son las sociedades alrededor del mundo.

Producto de una ficción socialmente aceptada⁴, a los dioses se les creaban historias cuya narrativa caía frecuentemente en situaciones irreales y exageraciones. Y dado que no es requisito para las religiones comprobar la veracidad de sus mitos, se consideraba verosímil cuando contaba con la aprobación de una mayoría que frecuentemente ejercía el poder. En algunas culturas antiguas donde era común la teocracia, la fe devino en una herramienta que controlaba las masas y las educaba.

Según Iván Pérez Miranda (2009) en su artículo *Mito, género y paideia. Reflexiones desde la historia antigua, en las antiguas civilizaciones*: “los mitos, como decimos, tenían un papel fundamental en la educación de los jóvenes y en la formación de sus mentalidades” (pág. 243). Es de suponer entonces que los mitos además de inculcar las normas morales y éticas de la época también establecían diferencias entre los miembros de la sociedad y justificaban la opresión de uno o varios sectores. “Los mitos contribuirían al desarrollo de la división de los géneros, entendidos estos como construcciones socioculturales que imponen a cada uno sus roles y espacios genéricos, y no como realidades biológicas” (pág. 244).

Había mitos que eran más importantes que otros. Quizá los más antiguos y relevantes sean los cosmogónicos: una colección de mitos referentes a la creación del universo, del mundo y del ser humano. Estos responden a una de las preguntas originales de la humanidad: ¿de dónde venimos?

A partir de los mitos cosmogónicos, aparecían dioses de alta jerarquía de cuya descendencia frecuentemente se generaba un politeísmo muy variado. Algo notable es que, en las culturas clásicas, aunque el papel femenino de algunas diosas primigenias –como la madre o la tierra- era importante, no llegó a fortalecer la estructura de una sociedad matriarcal. “Los ciudadanos estaban vinculados a la tierra de la que se pensaba que heredaban incluso el carácter, pero en esta tierra,

⁴ Tomando en cuenta que el uso de símbolos, la interpretación de sucesos naturales y la búsqueda de respuestas elementales dio origen a múltiples relatos fabulosos que eran transmitidos como parte de la tradición oral (posteriormente resguardada en la memoria escrita) y que a través del tiempo se convirtieron en sustancia primordial del molde de las culturas y los reglamentos de conducta de sus individuos; según definiciones del concepto mito.

lejos de encontrar a una poderosa diosa matriarcal, lo que encontramos es una herramienta más del patriarcado griego” (Pérez Miranda, pág. 241).

En lo que respecta a las civilizaciones clásicas, el dios más importante era Zeus/Júpiter, y aunque el culto a las diosas jugaba un papel preponderante para determinados fines, era claro que el patriarcado⁵ estaba bien fundamentado en el culto al dios padre, al igual que sucedería posteriormente con la religión judeocristiana.

También destacó el culto a los héroes o semidioses, algunos nacidos a partir del escarceo amoroso muy frecuente entre dioses y mortales. Éstos, a través de sus épicas acciones eran dignos de ser elevados a la posteridad en los relatos de poetas e historiadores. Rollo May (1992) explicaba en *La necesidad del mito*, que el culto a los héroes descansa en el hecho de que admiramos a estos personajes pues lograron hazañas que nosotros difícilmente podríamos, y eso genera en el ser humano una profunda identificación:

Nuestros héroes incluyen en sí mismos nuestras aspiraciones, ideales, esperanzas y creencias. Pues están hechos de nuestros mitos. En un sentido profundo somos nosotros quienes creamos a los héroes al identificarnos con las hazañas que llevan a cabo. El héroe nace colectivamente, igual que el mito. Esto es lo que hace importante el heroísmo: refleja nuestro propio sentido de identidad, nuestras emociones interrelacionadas, nuestros mitos. (pág. 17)

Para Carl Jung, el arquetipo del héroe tiene mucho de lo que en las culturas se ha considerado como esencia de la personalidad masculina: el impulso de lanzarse a la aventura y de vivir la propia vida; camino que no siempre conduce al éxito pero que representa un alejamiento de la madre amorosa para enfrentarse a la madre temible (el destino) con el anhelo de volver a la primera.

⁵ El patriarcado es todo un sistema de poder mediante el cual al hombre, encarnado en la figura del patriarca, se le ha dado autoridad por sobre la mujer, ya que ha estado a cargo de los sistemas de producción desde las etapas más primitivas de la humanidad. Esto provoca un desequilibrio de fuerzas en el que la mujer sufre todo tipo de desventajas en distintos ámbitos sociales, incluyendo los que tienen que ver con el control de su propia sexualidad y por ende, de lo relativo a la reproducción. Se ha criticado el carácter universalizante del concepto; esto explica la elaboración de nuevos conceptos como el de patriarcado situado o el de heteronormatividad.

El héroe es el tipo masculino ideal: al abandonar a la madre, origen de la vida, siente un deseo inconsciente que lo impulsa a encontrarla de nuevo, a volver a su útero. Cada obstáculo que surge en su camino y dificulta su ascenso, tiene las características sombrías de la Madre Terrible quien corroe su fortaleza con el veneno de la duda secreta y el anhelo retrospectivo. (Jung en Sharp, 1997, pág. 90)

Es fácil advertir que, en los mitos clásicos, el varón gozaba de un predominio sobre el honor y la heroicidad. El valor, la asertividad, la inteligencia y el vigor acompañaron a las figuras de héroes ampliamente publicitados como aspectos intrínsecos de su masculinidad.

En cambio, las figuras femeninas en los relatos griegos difícilmente alcanzaban el rango de heroína. Muy al contrario, las mujeres tenían otro tipo de características que les moldeaban una personalidad defectuosa. Salvo importantes excepciones como las diosas Atenea y Artemisa, a las cuales se les describía con una fuerte presencia, las demás mujeres eran peligrosamente inocentes o curiosas (Pandora), sus atributos físicos provocaban discordias (Helena), eran vengativas y calculadoras (Hera y Electra) o debían soportar la soledad y permanecer fieles y dignas en el matrimonio (Penélope). Todas características que implicaban opresión explícita o velada.

Cabe destacar en esta lista a las míticas guerreras amazonas, enemigas habituales de los héroes griegos⁶, quienes a pesar de ser mujeres fuertes que defendían a su pueblo y formaban parte de una sociedad matriarcal organizada, siempre han estado representadas con rasgos netamente masculinos al grado de que la cultura popular las retrata como mujeres cuya orientación sexual era exclusivamente lésbica y que odiaban a los varones, al grado de matarlos por el solo hecho de ser varones.⁷

⁶ Según historiadores como Herodoto.

⁷ En superheroínas al estilo de *Wonder Woman* (Mujer Maravilla), se reduce la imagen de la mujer a un rol donde es depositaria de atributos considerados masculinos, ya que incluso el mito de esta superheroína está inspirado en el culto a las amazonas, tal cual se deja ver en el arco argumental desarrollado para ella.

Era pues importante abrir esta investigación con lo referente a los mitos, pues, así como sucede con los superhéroes *Wonder Woman* y *Thor*, algunas historias están basadas en mitología que trascendió a su carácter religioso y se convirtió en referente de la cultura popular. Aunque no siempre con propósitos inocentes, especialmente hablando de género.

Así como en los mitos clásicos existían héroes provistos de sobrada masculinidad, en otras culturas es posible identificar héroes similares: Gilgamesh (Epopéya de Gilgamesh), Hunapú e Ixbalanqué (Popol Vuh), o Kintarō en el folclor japonés. Sin embargo, es muy difícil encontrar figuras femeninas elevadas al rango de heroínas con personalidad bien definida y que no fueran una extensión de sus contrapartes masculinos, o personajes históricos (la legendaria heroína britana Boudica, por ejemplo).

Si la mitología fue usada frecuentemente para ejercer control sobre las sociedades y establecer reglas morales y éticas, muchos de los mitos eran extremadamente explícitos en cuanto al establecimiento de roles de género, opresión y discriminación. Incluso misóginos. En el caso de Pandora, primera mujer creada⁸, el mito menciona que víctima de sus propios defectos femeninos, sucumbe a la curiosidad y termina esparciendo incontables males sobre la raza humana.

A la feminidad, pues, le eran atribuidas características poco honorables como la sensualidad, el engaño, la intriga, la venganza y la ingenuidad. En tanto que a la masculinidad le eran conferidos rasgos encomiables como el valor, la astucia, el honor, la fuerza y el poder. Ya desde ahí, es evidente cómo los mitos fueron herramientas del patriarcado que a través de sus lecciones oprimían a las mujeres y las reducían a los únicos roles decorosos de madre o de esposa. Eran parte de toda una tecnología⁹ ejercida por los pueblos cuna de la civilización occidental para,

⁸ Nótese el paralelismo del mito concerniente a la primera mujer tanto en la mitología griega, con la creación de Pandora por parte de los dioses para obsequio de Epimeteo (hermano de Prometeo) y de Eva en la tradición judeocristiana que al igual que Pandora, sucumbe a los defectos de su naturaleza femenina y condena al hombre y a su propia descendencia a la perdición.

⁹ El concepto de tecnología, acuñado por Michel Foucault y reelaborado por Teresa de Lauretis, será usado para explicar cómo el sujeto es moldeado según reglas y prohibiciones de la sociedad para establecer relaciones sociales y perpetuar un modo de ser y hacer.

entre otras cosas, legitimar la autoridad del varón sobre la mujer y otros sectores de la población.

La importancia de los mitos heroicos clásicos recae en el hecho de que, debido a las raíces de nuestra cultura occidental, hemos estado expuestos a esta colección de personajes y leyendas a través de la literatura desde edad temprana. Así, hay cierta garantía de éxito cuando se hace uso de ellos para desarrollar contenidos en la ficción¹⁰.

El mito de Hércules ha sido adaptado varias veces para la literatura y el cine; un ejemplo cercano es el superhéroe *Hercules*, también de la casa editorial *Marvel Comics* y miembro de los Vengadores.

El personaje conserva muchos aspectos del mito original, principalmente la fuerza descomunal que lo caracteriza. Asimismo, en su historia se incluye aquel episodio en que asesina a su esposa Megara y a sus propios hijos, cegado por la locura temporal causada por la vengativa diosa Hera, que lo odiaba por ser fruto de una infidelidad de su esposo, Zeus.

Algo similar parece haber sucedido con la premisa del superhéroe *Thor*, que utiliza muchos elementos de la mitología nórdica casi al pie de la letra para dar forma al personaje. (Fig. 2) Curiosamente, en los cómics de *Marvel*, *Hercules* y *Thor* se han enfrentado algunas veces y otras aparecen como aliados, aunque es el segundo el que cobró tal importancia que actualmente es uno de los principales *Avengers* en el UCM.

Una de las contradicciones principales de los superhéroes es que conservan características originales del mito que son propias del discurso masculino hegemónico antiguo como únicos depositarios del honor, el valor, la determinación, la astucia, la agresividad y el poder (los músculos, incluso), pero al mismo tiempo deben ser comprensivos, éticos, justos y bondadosos según el estándar de la

¹⁰ Leyendas extraídas de epopeyas como *La Ilíada* y *La Odisea*, han sido llevadas a la pantalla grande en múltiples adaptaciones y se han convertido en tópicos hollywoodenses de éxito. Como ejemplo está *Troy* (2004) protagonizada por Brad Pitt, Eric Bana y Orlando Bloom que logró triplicar en taquilla el presupuesto invertido en la producción.



Imágenes extraídas de:

<https://es.wikipedia.org/wiki/Thor#/media/Archivo:Ring16.jpg>

https://encrypted-tbn0.gstatic.com/images?q=tbn:ANd9GcRKq7iyUj7dNF4f67SZr5uBArvlaYRGtNjVUbu914K6_aRaPCCW

<https://unixtitan.net/images/marvel-transparent-thor-4.png>

Fig. 2 *Thor*, dios de la mitología nórdica y superhéroe del Universo Cinematográfico *Marvel*. Como era de suponerse, la imagen visual del superhéroe toma varios elementos del mito original y de su homólogo en el cómic para la versión cinematográfica, donde es interpretado por el actor Chris Hemsworth.

sociedad actual. Algo que no siempre se logra, pues incluso los superhéroes podrían tener rasgos machistas.¹¹

Así pues, los mitos ancestrales que son una de las bases para la creación de historias como las de héroes y superhéroes, continúan vigentes hasta nuestros días y ayudan a comprender las normas sociales de épocas antiguas para revisar las de nuestra era. Si bien en culturas como la grecorromana clásica, la de los vikingos o la de los egipcios y los mayas incluso, había avances importantes sobre cuestiones como la sociología, la política, la filosofía y la ciencia, también es cierto que el papel de la mujer, en esas culturas y muchas otras alrededor del mundo (ayer y hoy), sigue un patrón similar y preocupante: el de la opresión.

Es claro también que, históricamente hablando, los varones no tuvieron que cuestionarse demasiado sobre su propia masculinidad, pues con frecuencia el patriarcado les había conferido “naturalmente” autoridad sobre las mujeres e incluso

¹¹ *Thor* es uno de los personajes del UCM que muestra más complicaciones para adaptarse a las normas de convivencia de nuestra sociedad contemporánea. Dado su origen divino, al llegar accidentalmente a la Tierra y tras su primer encuentro con mortales, demuestra tener actitudes al estilo de un niño malcriado. A diferencia de *Iron Man*, *Thor* es soportable debido a que no conoce las costumbres locales y es labor de sus contrapartes humanos mostrárselas.

sobre ciertas expresiones de masculinidad también insertas dentro del género hombre (aquellos con rasgos ‘afeminados’, por ejemplo).

Al respecto, es preciso citar a Bourdieu, quien en *La dominación masculina* (2000) menciona que “la fuerza del orden masculino se descubre en el hecho de que prescinde de cualquier justificación: la visión androcéntrica se impone como neutra y no siente la necesidad de enunciarse en unos discursos capaces de legitimarla”. (pág. 11)

1.1.2 El culto al cuerpo

La figura del superhéroe que ha sido difundida por los principales medios de comunicación obedece a estereotipos heredados principalmente de los héroes mitológicos. Esta inspiración contribuye, junto a otros valores y modelos, a la idealización moderna de los cuerpos masculinos y femeninos.

Santiago Fouz-Hernández (2013) menciona que: “La expresión popular «cuerpo de cine» suele utilizarse para indicar que alguien tiene un cuerpo digno de verse en una pantalla de cine, un cuerpo espectacular”. (pág. 31) Y hay mucho de espectacular en los cuerpos que venden los superhéroes de hoy en día.

Pareciera que más allá de los músculos exagerados y el carácter belicoso, no hay nada malo en *The Thing*. (Fig. 3) Sin embargo, es un excelente ejemplo del estereotipo en el que se basan otros personajes, pues cuenta con sus características más representativas: es exageradamente musculoso y tiene actitudes masculinas muy marcadas como la seguridad, la agresividad, el don de liderazgo y una inclinación por el deber y el honor, lo que significa que sus acciones



Imagen extraída de:

https://pm1.narvii.com/6157/2c255126cc5efd0435e1955c651895e4333242d2_hq.jpg

Fig. 3 *The Thing* (la Mole), superhéroe de *Marvel Comics* que forma parte del grupo conocido como *Fantastic Four*.

siempre deben estar a la altura de los poderes que se le han concedido para el bien de la sociedad.

En cambio, el estereotipo de la superheroína debe tener las siguientes características notables: de cuerpo atlético bien delineado, desborda sensualidad, es alegre y entusiasta o dominante y asertiva. (Fig. 4)

Como menciona Mari Luz Esteban en *Antropología del cuerpo. Género, itinerarios corporales, identidad y cambio* (2013), hay un culto moderno al cuerpo, más notable a partir de mediados del siglo XX, que se centra principalmente en la eternización de la juventud, en el que hay una preocupación no solo por el bienestar y la salud sino en la idea de que esto proporciona una especie de éxito social y con ello, la aceptación de los otros. En su texto además hace referencia a las funciones tradicionales que se le dan a los cuerpos masculino y femenino:

La mayoría de las/os autoras/es que han abordado la imagen corporal y el género lo han hecho desde una aproximación diferenciadora de la realidad de hombres y mujeres. Así, en general se insiste en que los hombres son enseñados, sobre todo, en la exhibición e instrumentalización de su cuerpo para la fuerza y el trabajo, primando en los cánones de belleza masculinos «el “vigor varonil” que subyace a la fuerza corporal, fundamentalmente focalizada en un torso musculoso y atlético» (...) Sin embargo, los objetivos principales del aprendizaje corporal de las mujeres son la reproducción y la seducción. (pág. 77)



Imágenes extraídas de:

https://cdn11.bigcommerce.com/s-ydriczk/images/stencil/1280x1280/products/87775/89500/Wonder-Woman-DC-Comics-Justice-League-Lifesize-Cardboard-Cutout-available-now-at-starstills__73279.1461157082.jpg?c=2?imbyypass=on
https://pm1.narvii.com/6285/a8d476ea0e0db24dae193ae2bb3bfe78d6236ddc_hq.jpg
<https://i.pining.com/originals/f1/9d/61/f19d61276a118ea8ee17e5326eb7a102.jpg>

Fig. 4 Superheroínas. De izquierda a derecha: *Wonder Woman* (Mujer Maravilla/ Princesa Diana de Temiscira) de *DC Comics*, *Black Widow* (Natasha Romanoff) de *Marvel Comics* y *Witchblade* (Sara Pezzini) de la independiente *Image Comics*. Es curioso observar cómo en tres editoriales distintas podemos encontrar el mismo estereotipo. Incluso en el caso de *Black Widow*, ella es representante de un estereotipo más: el de la *femme fatale*¹.

Al respecto, la investigadora Olga Bustos mencionaba que la extrema delgadez y el culto a la juventud en los medios de comunicación eran una forma de opresión y negación de la diversidad corporal al hacer que las mujeres siguieran un modelo a veces inalcanzable de belleza que las hace sentirse constantemente insatisfechas.

No solo en los cómics occidentales la imagen de la mujer está excesivamente sexualizada. En el cómic de la cultura japonesa (*manga*) e igualmente en su adaptación a series animadas para la televisión (*anime*), es común encontrar representaciones femeninas que incluso suelen mostrarse más jóvenes, al estilo de la *lolita*, y a menudo sus atributos físicos son mucho más exagerados. Además, hay menos reticencia a mostrar desnudos parciales y, en algunos casos, la línea entre el *manga* común y el *hentai*¹² parece difusa.

Si bien es cierto que, en dichos productos, ambos cuerpos pueden estar sujetos a la sexualización dependiendo del público al que va dirigido y atendiendo al *fanservice*¹³, con frecuencia está más presente la cosificación del cuerpo femenino sobre el masculino. Sin embargo, también podemos encontrar esa contraparte en otras obras de literatura gráfica.

¹² En Japón el *hentai* (palabra que significa pervertido o perversión) es el *manga* o *anime* de contenido pornográfico heterosexual, que algunas veces incluye extrema violencia gráfica hacia los cuerpos de las mujeres poniéndolos en situaciones que incluyen cualquier tipo de parafilia conocida o fantástica. Es curioso que, aunque la legislación japonesa prohíbe la publicación de contenido sexualmente explícito, el *hentai* tenga tantas variantes y sea tan exitoso dentro y fuera de la nación nipona, pues es suficiente con censurar los genitales para ser legal. Otro dato interesante es que, al ser comercializado en occidente, el *hentai* generó controversia al presentar imágenes de mujeres jóvenes, lo que podría catalogarse como pornografía infantil. Por supuesto, es necesario mencionar que los contenidos japoneses están justificados dentro del contexto de su propia cultura y no siempre se puede adaptar (al menos no íntegramente) a los estándares de occidente. Los generadores de contenido de la nación nipona están conscientes de ello y asimismo crean narrativas apropiadas para países que comparten filtros censores más estrictos respecto a sexualidad y violencia, aunque los japoneses no se representen ni se identifiquen en ellos. El fenómeno cultural conocido como Sushi Philadelphia (Cuenca, 2013) ejemplificado con este platillo, que no forma parte de la gastronomía tradicional japonesa sino un producto que es fabricado solo para estándares extranjeros, al estilo del *taco* vendido en los Estados Unidos.

¹³ Se conoce como *fanservice* a un fenómeno presente en el *manga*, en el *anime* o los videojuegos, que se caracteriza por la incorporación de elementos poco relacionados con la historia, y que parece perseguir un único fin aparente: complacer y entretener al público. Esto incluye mostrar a los personajes con excesiva sensualidad, rasgos físicos irreales, desnudez parcial o algún otro elemento audiovisual que no sea necesario para entender la trama de dichas historias y aparezca como mero gancho atractivo.

La película *300*, del año 2006, también es una adaptación a la pantalla grande de un cómic (más precisamente, de una novela gráfica). En este caso se refiere a la obra homónima creada por Frank Miller que basa su trama principal en la Batalla de las Termópilas, en la que espartanos y atenienses defendieron el territorio griego ante las fuerzas invasoras persas, comandados por el rey Jerjes I. (Fig. 5)

En primer lugar, es importante resaltar la figura estética¹⁴ de todos los personajes. Es bien sabido que los actores participantes en grandes producciones de Hollywood son modelos con cuerpos ejercitados y rostros atractivos. Sin embargo, en esta película la belleza y la fealdad se contraponen constantemente, mostrando a la primera como una virtud y a la segunda como un indeseable defecto. En la trama, *Leonidas*, rey de los espartanos, interpretado por Gerard Butler, desprecia a un súbdito de su reino que deseaba convertirse en guerrero solo por su desagradable aspecto. Desairado por su rey, el deforme sujeto se une a las fuerzas invasoras.

Esto resulta interesante puesto que *Leonidas* rechaza al súbdito debido a que no es compatible con la imagen del guerrero perfecto que tienen otros miembros de su tropa: alto, fornido, musculoso, atractivo, lo cual justifica el que se muestren con el torso desnudo pues se convierte en parte de su imagen provocadora e intimidante. Al igual que en el mundo de los superhéroes, se publicita la idea de que el atractivo físico va de la mano con la moralidad, por eso tenemos héroes atractivos y villanos poco agraciados o con claros defectos físicos¹⁵.

Según historiadores antiguos como Jenofonte¹⁶, es más probable que los espartanos pelearan desnudos o ataviados con telas de color carmesí, al estilo de

¹⁴ En esta tesis se usará el término “estético” según la definición proporcionada por el diccionario y que refiere a la percepción o apreciación de la belleza y lo que los sentidos consideran atractivo, deseable o aceptable según los cánones de la época.

¹⁵ De los ejemplos más dramáticos sobre lo anterior, podemos encontrar a los villanos de *Batman* como el *Joker* o *Two-Face*, el primero visualmente extravagante y mentalmente perturbado y el otro con una terrible deformación en la mitad de su rostro. Es importante aclarar también que, en la narrativa cinematográfica, el cuerpo bello y rostro atractivo pueden encerrar una gran maldad o perturbación psicológica, al estilo de la madrastra de Blanca Nieves. En ese sentido, igualmente el mundo de los superhéroes suele recurrir a actores y actrices atractivos, pero es solo porque el modelo hollywoodense aplica ‘el cuerpo de cine’ por igual a protagonistas y antagonistas para generar una mejor identificación con el espectador. El UCM recurre a varios villanos muy bellos, pero siempre opacados por la grandeza, moralidad y ética de los protagonistas, también atractivos.

¹⁶ *Anábasis o Expedición de los Diez Mil*, del siglo IV a.C.

la representación pictórica *Leónidas en las Termópilas*, obra de Jacques-Louis David, que data del año 1814. Probablemente guardaban sus mejores prendas para la que, en algunos casos, era su última batalla.

He aquí otra incongruencia importante, puesto que en la película todos los guerreros acuden a la batalla y participan en ella luciendo un aspecto pulcro y seductor. Algo difícil de creer si se toma en cuenta que, según la fiereza de la batalla, es más creíble que los guerreros tuvieran un aspecto descuidado y sus cuerpos mostraran heridas de consideración o, incluso, mutilación corporal.

Lo que se puede deducir según Fouz-Hernández (2013) es que este tipo de representación del cuerpo de los espartanos es una clara alusión a la masculinidad heteronormativa donde el cuerpo bien ejercitado de los actores no solo publicita un estilo americano (occidental, de hecho) de hombre invencible, sino que se presenta justo cuando los Estados Unidos están en guerra nuevamente y el estilo dramático de “obra didáctica” va muy bien con la propaganda no solo militar, sino de masculinidad hegemónica.

Es necesario hacer énfasis en la importancia de la construcción de los roles sexuales por parte de la industria cinematográfica, tan acostumbrada al uso de estereotipos, clichés, lugares comunes y fórmulas prefabricadas.

Si a los héroes se les representa con características muy irreales para dotar al producto final de atractivo, es de suponer que a los superhéroes se les retrate asimismo con exacerbada sensualidad puesto que son personajes que se consideran modelos a seguir. Tanto en su constitución física como en su manera de actuar.

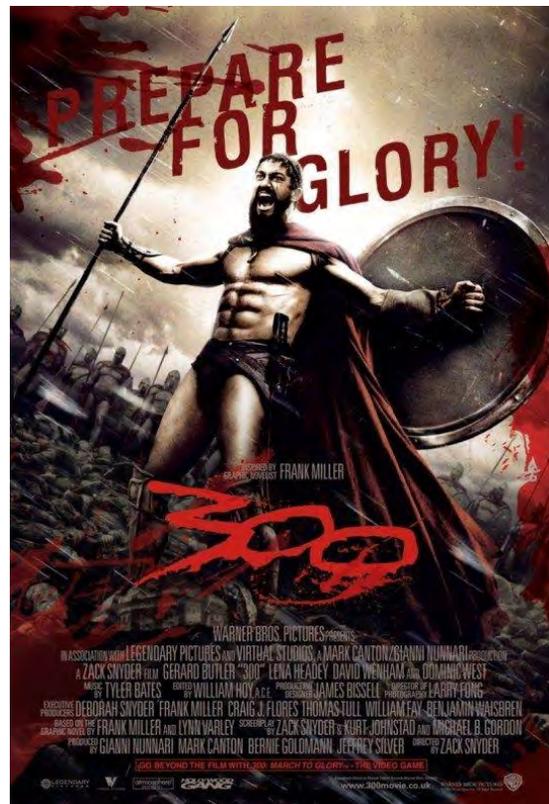


Imagen extraída de:

https://images-na.ssl-images-amazon.com/images/I/517mxiuMdqL._SL500_AC_SS350_.jpg

Fig. 5 Afiche publicitario de la cinta 300. Nótese el cuerpo del guerrero en primer plano que representa la naturaleza masculina agresiva del personaje y de la cinta en general.

En los cómics y películas de superhéroes no solo la imagen de los justicieros está sexualizada. Muchas veces en los villanos ocurre algo similar, aunque es de subrayar que para el caso de las villanas esto es todavía más notorio. Solo por mencionar a una de ellas, tenemos a la muy sensual y provocadora *Catwoman*, quien además de estar construida como una especie de dominatrix, se muestra como una mujer empoderada e inteligente, aunque delincuente.

A pesar de todo lo anterior, si bien se ha usado el cuerpo como vehículo de mensajes sexuales, no siempre se tiene esa intencionalidad. Ni tampoco todas las veces que se construye un personaje femenino con atributos generosos, es para deleite de los deseos sexuales del varón:

Todos los mensajes no van, ni siquiera los más sexualizados, exclusivamente dirigidos a los hombres; en los dirigidos a las mujeres (o a un público mixto) se utilizan también imágenes sexuales y masculinas, y la sexualización no implica siempre un papel pasivo sexual o social por parte de las mujeres. Y además, no siempre se utiliza el cuerpo, ni la desnudez, de un modo sexual, aun cuando aparezcan elementos claramente sexualizables, como los senos femeninos o las nalgas. El cuerpo mediático y publicitario es también vehículo de símbolos y valores, como la libertad, la solidaridad, el poder; de emociones, como la ternura, la amistad, el miedo, el sufrimiento, el placer; y esto debe ser también reconocido. (Esteban, pág. 81)

Por eso resulta tan complicado concluir que, aunque el estereotipo del superhéroe está generado con base en un arquetipo antiguo que obedece a una masculinidad hegemónica, los mensajes contenidos en las películas de superhéroes sean igualmente discriminatorios o incluso machistas. Es necesario analizar algo más que su construcción física. Hay que examinar su carácter y la forma en que se construye su masculinidad., En el capítulo tercero se hará el análisis de estos aspectos.

1.1.3 Dibujos controversiales

Los medios de comunicación no siempre han obedecido a una forma progresiva de pensamiento. Más interesante aún: los productos mediáticos dirigidos a niños y adolescentes no han estado libres de las controversias culturales más notables de la sociedad actual. A través de diversos movimientos sociales como los que pugnan por la igualdad de género o raza, es que se han evidenciado discursos, estereotipos y conductas inapropiadas en contenidos audiovisuales, que antes no estaban sujetos al escrutinio de la crítica social o que pasaban desapercibidos.

Fenómenos como *#blacklivesmatter* ponen al descubierto un racismo recalcitrante que había permanecido oculto muchos años, disfrazado, atenuado, pero al fin presente y que se deja ver a veces por medio de microdiscursos discriminatorios (como el del humor negro) o que explota en terribles crímenes de odio. Lo mismo pasa con lo referente al género y la diversidad sexual: *#metoo* y otros escándalos similares han alertado a la sociedad de casos que ocurrieron clandestinamente durante muchos años dentro de industrias que se consideraban progresistas o abiertamente liberales (como el cine hollywoodense) y que exhiben el papel que la mujer sigue jugando en sociedades cosmopolitas; las mismas que se aterraban por el modo en que países de Oriente Medio oprimen a la mujer.

En cuanto a contenidos infantiles como las caricaturas, los programas y las películas para niños, resulta casi increíble que en otros tiempos existieran dibujos animados abiertamente racistas, y sin embargo, hay algunos que todavía prevalecen (*Speedy Gonzalez* es uno de ellos).

Grandes corporaciones del entretenimiento, incluyendo a *Disney*, tuvieron personajes o mostraron situaciones que actualmente se consideran no aptos, ya no digamos para los menores de edad, sino para todas las audiencias. Eso quiere decir que, aunque la construcción actual de los superhéroes aún no sea blanco de extensos estudios acerca del modelo que venden, posiblemente en algunos años seamos testigos de toda una nueva generación de estos personajes con características diferentes, novedosas, alejadas del estereotipo. *Spider-Man: Into the Spider-Verse* (2018) dirigida por el trío Persichetti-Ramsey-Rothman, es quizá el inicio.



Imagen extraída de:

https://live.staticflickr.com/6147/5917295577_6e0f7d1f37_b.jpg

Fig. 6 *Barney Rubble* (Pablo Mármol) sosteniendo una cajetilla de cigarrillos. En la historia original, los amigos *Fred* y *Barney* se van a fumar para no ver a sus esposas *Wilma* y *Betty* trabajar tanto. Curiosamente las imágenes expuestas a cuadro son fotografías reales de los cigarrillos que promocionaban.

La filtración de contenidos inapropiados ocurre, aunque aparentemente haya pocos filtros tan cuidadosos como el control de calidad en los productos dirigidos a los menores de edad, sean éstos ropa, artículos de cuidado personal, medicinas, alimentos o juguetes. Y por supuesto, los contenidos en los medios de comunicación estarían sujetos al cuidado aplicado en esos mismos controles.

Los videojuegos orientados a los niños, por ejemplo, están en constante escrutinio respecto a los niveles de violencia y sexualidad y es curioso el contraste que existe en cuanto a los estándares de las caricaturas o las películas. Mientras que los videojuegos son incluso satanizados por la extrema violencia con que se suele poner al jugador y las situaciones de estrés, las caricaturas o películas aptas para niños exceden con frecuencia los límites y muchas veces pasan desapercibidas.

Como ya se mencionó, los filtros han cambiado dramáticamente dependiendo de la época y la generación a quien se dirigen y es el carácter flexible de la línea censora el que resulta tan interesante como para convertirse en un problema de investigación. Hubo momentos en que la sociedad no permitía que *Fred* y *Wilma Flintstone* durmieran en la misma cama -aunque toleraba que *Fred* y *Barney* anunciaran cigarrillos (Fig. 6)- y luego llegaron *Marge* y *Homer Simpson* hablando sobre los problemas íntimos de un matrimonio real con total irreverencia.

Otro tema digno de mención es la violencia y sexualidad en los dibujos animados. La aparición del *manga* y el *anime* japonés en los medios de



Imágenes extraídas de:

<https://i.ytimg.com/vi/X91S8nLoJm4/hqdefault.jpg>

https://www.forosperu.net/proxy.php?image=http%3A%2F%2Fmedia.tumblr.com%2Ftumblr_li4lqwWQ1U1qeittl.png&hash=7d6789be5b69c6d4a1ee86b649ae1e34

Fig. 7 y 8 Escenas de *Dragon Ball* y *Sailor Moon*; productos dirigidos especialmente a niños, el primero y a niñas, el segundo. Aunque ambos animes compartían criterios de violencia y sexualidad, uno era más manifiesto que el otro en cada rubro.

comunicación occidentales (incluyendo los mexicanos) resultó muy sorprendente para las audiencias que estaban acostumbradas a una violencia más infantil (absurda, al estilo *Tom & Jerry* o moderada como en *Teenage Mutant Ninja Turtles*). Si acaso toleraban cierto tipo de sexualidad apenas transgresora como la presente en personajes de *She-ra/He-man* o *The Thundercats*.

A mediados de los noventa, productos como *Dragon Ball* o *Sailor Moon* generaron controversia al presentar violencia y sexualidad visiblemente más explícitas. (Figs. 7 y 8) En el caso de *Ranma ½* incluso había un protagonista que cambiaba de sexo regularmente como parte del argumento principal. Esto por supuesto es entendible desde el punto de vista de los estándares japoneses de contenidos mediáticos, que incluso muchas veces son modificados o mutilados para adaptarlos a la censura de cada país en el que se insertan.

Sin embargo, existe un medio, los cómics, que ha disfrutado de libertad creativa en aras de presentar historias con personajes muy diversos, con filtros de sexualidad y violencia bastante generosos. Desde la creación de las historietas, cuando el producto estaba dirigido a niños y adolescentes, hasta el establecimiento de una subcultura especializada con adeptos muy fieles y una industria que genera miles de millones anualmente, los superhéroes han sido el protagonista principal de sus páginas.

Ya se ha hecho una mención al culto del cuerpo que parece estar inspirado en la construcción social de que hay un modelo de figura masculina o femenina ideal. Las historietas de cualquier género, desde las cómicas a las fantásticas y las novelas gráficas, lo usan con frecuencia. El hombre o mujer jóvenes deben ser delgados, de buen aspecto y atractivos. Hasta en los personajes de *Archie* se puede encontrar este estereotipo. Los hombres y mujeres adultos, sin embargo, son personas con cuerpos exuberantes, ejercitados y con músculos bien marcados, aún los personajes que muestran depresión, personalidad oscura o psicología profunda. Como ejemplo tenemos a los presentes en la historieta negra o policiaca.

La historieta mexicana, por excelencia, cargada de contenido sexual es *El Libro Vaquero*. En esta, la historia por lo general gira en torno al salvaje oeste donde siempre hay un hombre con rasgos propios del típico macho que además de luchar contra los nativos, salva o ayuda a alguna indefensa mujer con la que al final tendrá un escarceo amoroso o una relación. La característica principal de este producto es la excesiva exposición del cuerpo femenino cosificado. *El Libro Vaquero* o productos similares como el *Sensacional de Barrios* o la historieta romántica, generalmente están dirigidos a mayores de edad y en algunos casos están prohibidos para menores de dieciocho años. Por lo tanto, no se equiparan a las historietas de superhéroes, aunque merecen una mención por su violencia de género.

El caso de la violencia en las historietas es también digno de mencionarse y su uso depende del estilo del producto en particular o de su público meta. Los cómics de superhéroes en este sentido difieren bastante de las películas basadas en los mismos personajes. Mientras que en las cintas de superhéroes se recurre muy poco al uso de violencia explícita (o al uso de la sangre), en el papel la violencia es muy gráfica. Baste mencionar el uso de onomatopeyas u ondas con forma de estrellas que se adicionan a escenas con golpes para llenar el vacío de la falta de sonido en la literatura y no perder, en la medida de lo posible, el efecto dramático. Algunas onomatopeyas también están acompañadas de un estilo de letra que representa la fuerza del sonido en un grito desgarrador, por ejemplo.

A diferencia de los cómics de superhéroes, cuyo mercado sigue siendo el de los niños, adolescentes y jóvenes adultos, hay también historietas con grados de

violencia que van de una simple escena con el uso de armas a contenido gráfico explícito que raya en lo *gore*. En el caso de las películas sí hay un filtro censor que clasifica el contenido y determina para qué públicos es apto, en los cómics (al menos para el mercado mexicano) solo puede haber permitidos o prohibidos a menores de edad. Así que lo que determina el público es a menudo el contenido y el rigor del censor.

De cualquier manera, es interesante el uso de violencia injustificada, como recurso humorístico en las películas de superhéroes, y de violencia en el discurso, pues es donde radica gran parte de la separación en el uso de este elemento para los contenidos de superhéroes, que privilegian el papel de las batallas en la duración de las cintas, por ejemplo, pero que no suele excederse hasta los grados de violencia que otros medios o géneros cinematográficos explotan.

Ya que se ha separado, al menos en parte, la relación cómic-cine con el ejemplo de la violencia, es necesario volver al problema principal: el mensaje de género que existe en la construcción masculina de los superhéroes cinematográficos. Para tal efecto nos serviremos de la teoría de género al momento de examinar las películas del UCM.

1.2 PARA ENTENDER MEJOR LAS MASCULINIDADES

Dada la naturaleza de esta tesis, donde hay una exploración de la manera en que se construye la identidad masculina en los medios de comunicación –con especial atención al cine de superhéroes- y cómo esto puede influir en la formación de estereotipos con los que el público meta se sienta identificado, es necesario el acercamiento teórico a los estudios de género a fin de establecer categorías de análisis básicas, además de revisar conceptos que ayuden a ubicar el tema en el contexto general de los estudios sobre género y comunicación.

Se puede adelantar que las masculinidades también se construyen con influencia de las **tecnologías de género**¹⁷. Además, existen prejuicios sobre la

¹⁷ *Tecnología de género* es un concepto acuñado por Teresa de Lauretis (a partir del término *tecnología de la sexualidad* de Michel Foucault) para explicar cómo los medios de comunicación, en especial el cine, y otras prácticas culturales influyen en la construcción de representaciones de género.

orientación sexual, la identidad y la expresión de género que se basan en sesgos sexistas y homófobos, así como en la dicotomía *homo-hetero* (sexualidad), desacreditando en los medios de comunicación figuras de la diversidad sexual que no forman parte de esa clasificación heteronormativa.

En este sentido, las películas de superhéroes soportan una visión masculina hegemónica, que contiene además estereotipos sobre lo que un superhéroe y una superheroína deben ser. Y como ya se abordó, las raíces de su génesis cruzan los mitos heroicos con el sexismo contemporáneo.

De este modo se puede considerar como categorías básicas aquellas que ayudan a movilizar los estudios sobre masculinidades. En principio, es necesario entender el concepto **Género**, en el sentido de la construcción cultural de la diferencia sexual.

Sin embargo, no hubiera sido posible desarrollar los estudios sobre masculinidades sin la necesidad apremiante de primero hacer un análisis crítico sobre el lugar que se le estaba dando a las mujeres, en clara desventaja frente a los hombres a lo largo de la historia. De ahí que sea preciso insertar la categoría **Feminismo** a modo introductorio.

También es útil recurrir a los estereotipos de **Masculinidad** y **Feminidad** para encontrar la manera en que la sociedad determina cuáles características son propias de cada uno de los géneros (hombre y mujer).

Asimismo, será necesario detenerse en la categoría **Rol de género** para explicar la construcción social que se hace de las prácticas y actividades convencionalmente asignadas a cada uno de los géneros.

Posteriormente se abordarán de manera directa las categorías de **Masculinidades** y **Machismo** que son los tópicos centrales de la tesis y a partir de los cuales se abordarán distintos estudios de caso. La categoría **Tecnologías de Género** se tratará aparte puesto que es el principal sustento teórico del análisis correspondiente. Esta última categoría principal, es incluso indispensable para unir la teoría de género incluida en esta investigación con el apartado teórico del análisis fílmico.

1.2.1 El género

Según expone Marta Lamas (2013), si bien nuestro concepto de Género en el idioma español suele ser ambiguo y no se refiere únicamente al sexo, cuando se estudia pueden hacerse visibles toda una gama de temáticas que refieren principalmente a la psicología y a la sociología; sobre cómo los individuos interpretan, asumen y viven su propia identidad. Entonces tampoco debe considerarse que se trata exclusivamente sobre mujeres o feminismo, aunque la reflexión sobre éstos haya dado origen a los estudios de género.

En efecto, al género se le comenzó a tratar desde una mirada antropológica para analizar el papel de las mujeres en los círculos sociales, su relevancia en las decisiones políticas, su participación en las instituciones y el rol destinado a ellas en los medios de producción. Todo esto para lograr la igualdad de condiciones con el varón a quien el patriarcado asigna el poder y supremacía sobre las mujeres.

Con las luchas de género también empezaron a cuestionarse otras modalidades de desigualdad social que no solo se referían al sexo social, sino que se presentaban en otros núcleos como las clases sociales, las generaciones o los grupos raciales. Donna Haraway (1995) exponía esta desigualdad cuando hacía su disertación acerca de la diferencia de género por modelos presentes en doctrinas sociológicas como el marxismo:

Género es un concepto desarrollado para contestar la naturalización de la diferencia sexual en múltiples terrenos de lucha. La teoría y la práctica feministas en torno al género tratan de explicar y de cambiar los sistemas históricos de diferencia sexual, en los que «los hombres» y «las mujeres» están constituidos y situados socialmente en relaciones de jerarquía y de antagonismo. Puesto que el concepto de género se halla relacionado de manera tan íntima con la distinción occidental entre naturaleza y sociedad o naturaleza e historia, a través de la distinción entre sexo y género, la relación de las teorías feministas sobre el género con el marxismo está ligada al destino de los conceptos de naturaleza y trabajo en el canon marxista y, de manera más amplia, en la filosofía occidental. (pág. 221)

Raewyn Connell (1987) mencionaba dimensiones que estructuran al género y tienen que ver con la manera en que hombres y mujeres han convivido: relaciones de poder, relaciones de producción y relaciones según la catexis (energía psíquica). Según estas relaciones, la masculinidad hegemónica se ha encargado de colocar a la mujer en situación de desventaja. Lo que por supuesto generaría una respuesta que vendría de mano del feminismo y el inicio de los estudios de género.

Sobre cómo los estudios de las mujeres pasaron a ser estudios de género, Joan Scott (Lamas, 2013) menciona lo siguiente:

En su acepción reciente más simple, 'género' es sinónimo de 'mujeres'. En los últimos años, cierto número de libros y artículos cuya materia es la historia de las mujeres sustituyeron en sus títulos 'mujeres' por 'género'. En algunos casos, esta acepción, aunque se refiera vagamente a ciertos conceptos analíticos se relaciona realmente con la acogida política del tema. En esas ocasiones, el empleo de 'género' trata de subrayar la seriedad académica de una obra, porque 'género' suena más neutral y objetivo que 'mujeres'. 'Género' parece ajustarse a la terminología científica de las ciencias sociales y se desmarca así de la (supuestamente estridente) política del feminismo. En esta acepción, 'género' no comporta una declaración necesaria de desigualdad o de poder, ni nombra al bando (hasta entonces invisible) oprimido. Mientras que el término 'historia de las mujeres' proclama su política al afirmar (contrariamente a la práctica habitual) que las mujeres son sujetos históricos válidos, 'género' incluye a las mujeres sin nombrarlas y así parece no plantear amenazas críticas. Este uso de 'género' es una faceta de lo que podría llamarse la búsqueda de la legitimidad académica por parte de las estudiosas feministas en la década de los ochenta. Pero esto es solo una faceta. 'Género', como sustitución de 'mujeres' se emplea también para sugerir que la información sobre las mujeres es necesariamente información sobre los hombres, que un estudio implica al otro. (pág. 270)

Según Scott entonces, aunque los estudios de género empezaron con el análisis que implicaba la problemática de las mujeres frente a una sociedad patriarcal donde ésta estaba oprimida por el hombre, dichos estudios abrieron el campo a otro tipo de investigaciones que tienen que ver con el papel no solo de

ellas, sino de la evaluación misma del varón y al mismo tiempo su lugar en el patriarcado.

Para la autora, el género se construye sobre cuatro elementos interrelacionados:

- Mitos y símbolos: estereotipos y prejuicios sobre un deber ser
- Conceptos normativos: llevan a pensar que los mitos son producto de consensos sociales¹⁸
- Nociones políticas y referencias a las instituciones y organizaciones sociales
- Identidad subjetiva: la manera en que cada personalidad moldea su propio rol de género

De esta manera el estudio de género ya no solo equivale al cuestionamiento del papel dado a la mujer históricamente, sino a la manera en que cada rol se construye según la identidad del individuo y en qué contexto temporal se desenvuelve y con qué ideologías es educado. Actualmente sabemos que los estudios de género ya no refieren únicamente a los dos roles tradicionales (mujer y hombre) sino a todo el universo de la diversidad sexual.

En conclusión, el género es una construcción social y representación performativa de la diferencia sexual. A través de las tecnologías de género, esta definición se vuelve más evidente pues el individuo vive inmerso en un sistema que le fabrica una identidad y posteriormente reafirma y reproduce el modelo.

1.2.2 De feminismo y feminidad

En el camino a la comprensión de la categoría *masculinidades*, hay que remitirse a los orígenes de los estudios de género que están en la revolución sexual de los años sesenta y el inicio del abordaje académico llevado a cabo por las mujeres, que implementó una mirada seria a la forma en que estaban condicionadas a ciertas oportunidades por el patriarcado, que además de limitarlas, las oprimía y las violentaba.

¹⁸ Donde se ubican las tecnologías de género.

Desde luego que para acceder al momento en que la mujer dejó de ser considerada inferior al hombre, hubo que pasar por las primeras olas del feminismo¹⁹ que empezaban a criticar el modelo de mujer ampliamente aceptado por la sociedad pero que estaba lleno de concepciones y prácticas erróneas: la desigualdad en oportunidades tanto en educación como en lo laboral, la minimización de la mujer como partícipe activa de la sociedad ya sea en lo político (acceso al voto, por ejemplo) como en lo económico y social y la violencia de género que era una práctica cotidiana aceptada y difundida.

Además, la colaboración de las mujeres se hizo más notoria en momentos cumbre de la historia como en la Segunda Guerra Mundial donde ellas debían llenar espacios laborales, tradicionalmente dados a los hombres, debido a que ellos estaban luchando en el frente de batalla. Esto motivó a la sociedad a verlas no como “la otredad”, sino como una parte activa e importante de la comunidad que era capaz de trabajar, decidir y opinar.

En efecto, en toda Europa, millones de mujeres tomaron parte en una fuerza de trabajo en desarrollo creciente y llegaron hasta posiciones sociales que antes eran de los hombres ocupando un nuevo espacio social creado por la guerra (...) Fue, precisamente, la movilidad de las mujeres y su activa presencia -junto con la crisis de muchos ejércitos tradicionales y su confrontación con regímenes contruidos sobre el mito de la virilidad- la que ha inspirado la interpretación de la Segunda Guerra Mundial como una “guerra femenina” (en contraste con el carácter masculino y unisexual de la Primera Guerra Mundial) y ha planteado la cuestión de si es posible interpretar los acontecimientos históricos bélicos no solo en términos de género, sino como teniendo género ellos mismos. (Nash & Tavera, 2003, pág. 240)

Posteriormente, trabajos feministas como *La mística de la feminidad* de Betty Friedan hicieron evidente que después de su participación en la guerra, hubo que recurrir a una prolija campaña propagandística para que las mujeres volvieran al cautiverio del hogar, principalmente en Estados Unidos, lo que podría haber sido

¹⁹ Feminismo definido como el movimiento político y social basado en la teoría feminista que busca la igualdad de condiciones entre hombres y mujeres en la sociedad.

una causa más de la revolución sexual que se daría años más tarde. En los medios de comunicación esta idea del cautiverio cobró mucha relevancia en la publicidad y el cine, principalmente en el dirigido al público infantil, donde el ideal de la mujer era acceder al matrimonio (ver apartado 2.2 *El cautiverio de la princesa*).

Sobre de dónde surgieron los modelos de hombre y mujer que eran tan comunes en sociedades conservadoras, hay que puntualizar el hecho de que existía (y aún priva) la idea de que las características sexuales biológicas determinan las prácticas tradicionales en la forma de educar a los niños. Lo que Pierre Bourdieu mencionaba como *ritos institucionales*.

La pionera feminista, Simone de Beauvoir, también se encargó de poner sobre la mesa la importancia de la sociedad y la construcción que hace de la mujer para definir las características que le eran (y le son) atribuidas de manera “natural” por su condición sexual. Es decir, que las mujeres no nacen siendo mujeres por su constitución biológica, sino que *se vuelven* mujeres por la formación conferida culturalmente en la diaria convivencia con otros. De ahí la máxima de su obra, contenida en su libro *El segundo sexo* (2005): no se nace mujer, se llega a serlo.

Entonces, algo similar ocurre con la construcción del hombre y cómo los medios de comunicación participan en ese proceso. Suena siempre más complicado estudiar la figura del varón y las manifestaciones de su masculinidad pues es el género no marcado: “Un hombre no comienza jamás por presentarse como individuo de un determinado sexo: que él sea hombre es algo que se da por supuesto (...) la vida del hombre no es jamás plenitud y reposo, es carencia y movimiento, lucha”. (De Beauvoir, 2005, pág. 17)

En la formación sexual, psicológica y social del varón hay múltiples vicios que lo llevan a pretender colocar a la mujer como inferior, fenómeno que desde la Antigüedad la humanidad ha considerado, normalizado y perpetuado. Uno de esos vicios ocurre cuando al subyugar a la mujer, el hombre busca ocultar la vulnerabilidad que implica el desconocimiento sobre sí mismo y el cúmulo de opiniones y mandatos que lo han formado.

Tal como menciona De Beauvoir: “nada hay más arrogante, agresivo o desdeñoso que un hombre inquieto por su virilidad.” (2005, pág. 9) Cuando el

hombre se siente vulnerado, por lo general, responde con agresividad; y la escalada de violencia en una sociedad como la mexicana contemporánea lleva a pensar en este fenómeno tan preocupante. Por eso hoy más que nunca hay que insistir en la pertinencia del feminismo, para deconstruir las maneras en que tradicionalmente se ha presentado la figura de ambos roles de género, a fin de descubrir las falacias en su representación que impiden todavía lograr la igualdad de condiciones entre hombres y mujeres y mantienen como certeza la superioridad del discurso heteronormativo hegemónico propio del patriarcado.

1.2.3 Estereotipos de feminidad y masculinidad

Es necesario elaborar una definición del término *estereotipo* que deje en claro cuál es la postura que tomará esta tesis al respecto.

Si bien es cierto que el concepto está apegado a creencias negativas que van acompañadas del aspecto psicosocial del prejuicio y la discriminación, lo cierto es que, como menciona Blanca González en su artículo “Los estereotipos como factor de socialización de género”: “Es evidente que aunque existe una íntima conexión entre estereotipos negativos y prejuicios, existen multitud de estereotipos que no van asociados a prejuicios (...) Sin embargo, también es preciso señalar que en ocasiones un estereotipo positivo va a conllevar un reconocimiento prejuicioso y dañino” (González Gavaldón, 1999, pág. 80).

En cuanto a las definiciones del estereotipo la autora menciona la de Henri Tajfel para enunciar algunas de sus funciones: “la más importante es su valor funcional y adaptativo, pues nos ayudan a comprender el mundo de manera simplificada (...) El fenómeno de la estereotipia se puede entender dentro del amplio contexto de la categorización” (Ídem). Esto resulta importante por la naturaleza reductora del estereotipo que toma características del objeto real y los traslada a un lenguaje compacto. Tal vez por eso se lo considera generalizador, como principal defecto.

“Los estereotipos tienen otra función muy importante para la socialización del individuo: facilitan la identidad social, la conciencia de pertenecer a un grupo social,

ya que el aceptar e identificarse con los estereotipos dominantes en dicho grupo es una manera de permanecer integrado en él” (González Gavaldón, 1999, pág. 81). Los estudios de género ayudan a la comprensión de la manera en que se concibe la definición de cada uno de los roles en la actualidad. Tal vez por eso la figura modelo del superhéroe sea tan importante en cuanto a perpetuación de roles de género convencionales, siendo que la masculinidad y feminidad en ellos es exagerada, pero al mismo tiempo puede despertar una identificación en el espectador.

Si bien existe una predisposición biológica para pertenecer a uno de los dos sexos más reconocidos²⁰ por nacimiento e igualmente una carga genética y cromosómica que influye en la identidad y la orientación sexual, es cierto que la sociedad se encarga de atribuir a cada sexo una serie de características por las cuales hombres y mujeres son tradicionalmente formados, y la manera en que son educados y deciden acerca de su sexualidad interviene en la aceptación o el rechazo social.

Dichas características sociales están definidas en gran medida por parte de las instituciones sociales y los medios de comunicación.

Tomando en cuenta que se suele colocar ambos roles sexuales en posiciones diametralmente opuestas que corresponden a un arquetipo de dualidad presente en el imaginario cultural desde tiempos antiguos, no es de sorprender que haya una interpretación muy parecida en las diferentes civilizaciones sobre lo que significa lo *masculino* y lo *femenino*²¹.



Imagen extraída de:
https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/thumb/1/17/Yin_yang.svg/200px-Yin_yang.svg.png

Fig. 9 Yin y Yang, arquetipo taoísta de dualidad que representa conceptos que cuentan con opuestos característicos.

²⁰ No debe olvidarse la intersexualidad biológica con la que pueden nacer los seres humanos y que está fuera de la dualidad varón-mujer. En esos casos, el estigma social puede hacer incluso más traumática la búsqueda de identidad sexual por parte de los individuos al ser consideradas anomalías sexuales por parte de la sociedad que acepta como únicas opciones “normales” aquellas que garantizan la reproducción y que basan sus reglas e instituciones a partir de esa dualidad.

²¹ Jung se refería a esos arquetipos cuando, al tratar de explicar los conceptos de *animus* y *anima* (lo masculino y femenino en el inconsciente colectivo de ambos sexos), mencionaba que

Es decir, desde que las sociedades empezaron a conformarse y se configuró el papel de cada sexo en cuanto a las formas de producción, la conformación de la familia y los hábitos cotidianos, se ha creado una imagen simbólica sobre lo que representa lo *activo* y lo *pasivo*. Ambas ideas aparecen contrapuestas, a veces unidas, y representan una concepción tanto de inversos como de elementos complementarios. (Fig. 9)

Al respecto y volviendo a las definiciones de estereotipo, Blanca González menciona: “Uno de los estereotipos que a lo largo de la historia se ha mantenido con más fuerza y viabilidad es el del sexo (...) Estas descripciones retratan a las mujeres como sensibles, cálidas, dependientes y orientadas a la gente en tanto que a los hombres se les ve dominantes, independientes, orientados hacia el trabajo y agresivos” (González Gavaldón, 1999, pág. 82), como ya se ha mencionado en apartados anteriores.

Entonces en la mayoría de los casos, la parte pasiva ha correspondido a la mujer, que en sociedades no contractuales se encargaba de proteger el hogar, cuidar a los miembros indefensos de la familia y asegurar la administración de los bienes procurados por el hombre, quien salía a buscar las provisiones. En el caso del varón, siempre fue tendencia ubicarlo en una posición privilegiada pues debido a su carácter *activo* y la naturaleza agresiva/violenta de su actividad proveedora, era entonces quien ejercía la dominación sobre la parte femenina de la familia; ya estuviera representada por la mujer o por otros miembros pasivos, aunque fueran del mismo sexo (como los niños y los ancianos varones, por ejemplo).

La concepción de feminidad por tanto se fue moldeando con el tiempo, ubicando a la mujer con actitudes pasivas dentro de las cuales estaba la delicadeza y el contacto con los sentimientos, dado que otra de sus actividades era la de asegurar la salud de los miembros de su familia, ya fuera física o emocional. Así pues, tomando en cuenta la idea de dualidad presente en la cultura, al varón le correspondía una actitud dura y fría. Esto principalmente porque la sensibilidad hubiera supuesto una debilidad para las actividades que desarrollaba. Así, la

irremediamente nos topamos con las *syzigias* o representaciones de la dualidad divina fusionada que prácticamente aparecieron con la humanidad.

actividad del varón se aprovecharía en las instituciones sociales a manera de cualidades masculinas específicas por medio de las cuales era valorado en distintas ocupaciones: el cazador, el sacerdote, el militar, el soberano, etc.

En consecuencia, a la feminidad se le atribuyeron características que no eran del todo útiles para la sociedad o que servían solo para círculos sociales muy locales. La feminidad entonces en sociedades patriarcales, abarcaba ideas que tenían que ver con la suavidad, la meticulosidad, la sutileza, la elegancia, la belleza y la astucia.

Y sin embargo, hay una idea que es todavía más importante para las culturas y para la cual sí había un lugar especial reservado en los campos filosóficos, religiosos y morales: la fecundidad. Al arquetipo de la madre como creadora y como criadora al que se rendía especial culto y para el cual la mujer representaba un lugar preponderante²².

En lo sucesivo, cuando un hombre presentaba rasgos que eran considerados femeninos, la sociedad podía entonces catalogar a determinado varón como poseedor de tal o cual nivel de masculinidad para el cual también era importante encontrar un lugar en la sociedad. Sujetos como los *castrati* eran apreciados por su voz afeminada y se recurría a la emasculación para conservarla, en este sentido su masculinidad no era importante desde el punto de vista de reproducción o herencia, sino por lo que aportaban para la actividad artística de su tiempo.

De acuerdo a la teoría de género, tanto el hombre como la mujer son construcciones sociales y por tanto, hay una serie de características que los constituyen culturalmente a través de una idea hegemónica en lo que se entiende y define como lo *femenino* y lo *masculino*. A este respecto Raewyn Connell (2003) menciona lo siguiente: “ser un hombre o una mujer significa poner a funcionar una serie general de expectativas asignadas a cada sexo... la masculinidad y feminidad se entienden fácilmente como roles sexuales internalizados productos del aprendizaje social o ‘socialización’”. (pág. 41) Además, hay que tomar en cuenta

²² En su tratado sobre arquetipos, Jung hace toda una lista que incluye algunas de las representaciones de la madre en la vida del ser humano a través del tiempo no sólo como madre amante y bondadosa, sino también como la madre ambigua o incluso terrible, que tiene que ver con la idea del destino y la muerte, pues, así como da la vida, es capaz de arrebatlarla.

que, aparte de los modelos hegemónicos de masculinidad y feminidad, existen los modelos alternativos que son más visibles en la actualidad.

Hay una corriente teórica que agrupa las teorías psicoanalíticas sobre el complejo de castración freudiano y lo que se considera femenino y masculino como parte de una oposición primordial: lo pasivo y lo activo (Colorado López, Arango Palacio y Fernández Fuente, 1998).

En esta concepción, una de las premisas del psicoanálisis es que en el hombre y en la mujer estrictamente hablando, no hay características puras de masculinidad y feminidad, ni psicológica ni físicamente, sino una mezcla de ambos rasgos. Así, la manera en que el individuo se va desarrollando en sus círculos sociales es como determina qué características resultan dominantes en el desarrollo de su identidad.

La teoría *queer* se sostiene en la afirmación de que no solo los roles sexuales, sino las identidades, las orientaciones y las expresiones de género son construcciones sociales que exceden el binario masculino/femenino o hetero/homo y por tanto se van construyendo a partir del contexto social en el que se educa al individuo. Eso coloca a todas las orientaciones sexuales a las que históricamente la heterosexualidad ha marginado, en opciones igualmente normales, o, mejor dicho, “anormales”. Judith Butler menciona que existe una división hegemónica sexual que se funda en cuestiones de poder y dominio por el patriarcado que se encarga de perpetuar la heterosexualidad a través de las instituciones.

Concluyendo este punto, en su libro *Tecnologías de género* (1989), Teresa de Lauretis menciona:

Lo que la sabiduría popular sabe, entonces, es que el género no es el sexo, un estado natural, sino la representación de cada individuo en términos de una relación social particular que pre-existe al individuo y es predicada en la oposición conceptual y rígida (estructural) de dos sexos biológicos. Esta estructura conceptual es lo que las científicas sociales feministas han designado el sistema sexo-género. (pág. 5)

Recapitulando: respecto a los rasgos pasivos y activos, entonces en las mujeres se considera tradicionalmente que las características pasivas son las dominantes y son por tanto más sensibles, tendientes a la protección, al cuidado y la meticulosidad además de que se le otorga un aura de delicadeza. Cuando un hombre muestra notoriamente alguna de estas características entonces se hace ver como *afeminado*, pues las que a él se le atribuyen son esencialmente activas, lo que provoca que, en algunas culturas, dependiendo de los rituales institucionales, se pueda presentar el rechazo.

En su ponencia del año 2016 sobre estereotipos masculinos en el cine mexicano, Elvira Hernández Carballido y Vicente Castellanos mencionan que son los medios de comunicación los encargados de reproducir y mantener ese discurso a través de sus distintas manifestaciones; si bien la televisión y el internet como importantes exponentes; el cine resulta de las más representativas:

...afirmamos que los rasgos de masculinidad que el cine mexicano ha construido a lo largo de su historia son contradictorios, movedizos y, no pocas veces, híbridos en función de los tipos de masculinidades, pero sobre todo, en referencia a la masculinidad hegemónica, también caracterizada porque exige a los hombres (los siguientes) rasgos de personalidad y comportamientos... (Castellanos Cerda y Hernández Carballido, 2016, pág. 5)

En los medios de comunicación, los estereotipos se recrudecen y se exponen algunas manifestaciones de masculinidad o feminidad como sátira para enfatizar que no son deseables. Didier Machillot (2013) menciona las figuraciones sociales que acompañan la figura del macho mexicano desde la época de la conquista y que desemboca en estereotipos encarnados en figuras bien conocidas del espectáculo, como Pedro Infante, Mauricio Garcés o Vicente Fernández, que fueron considerados por mucho tiempo modelos a seguir, perpetuando su legado en una vasta colección de películas desde el fin de la época de oro del cine mexicano hasta nuestros días.

En lo referente al culto del cuerpo, cada uno de los sexos se presenta de manera exagerada en el mundo de la ficción. Cuando se hace por ejemplo un

recuento de las particularidades físicas, psicológicas o conductuales de personajes de ficción como los superhéroes es generalmente con una exageración en las diferencias más notables entre hombres y mujeres.

Los estereotipos se centran principalmente en el carácter, la orientación y el comportamiento sexual y la imagen social del hombre en su desarrollo profesional y personal. En este caso, no solo formas de masculinidad defectuosas son estereotipadas sino también las recomendadas por la sociedad. Sin embargo, son las primeras las más susceptibles del rechazo pues en el segundo caso hay reconocimiento y hasta simpatía, como en la figura del macho, por ejemplo.

Es preocupante que se sigan reproduciendo estos estándares y sin embargo no dejan de ser exitosos pues a pesar de su mensaje, el público meta que ha crecido en la sociedad patriarcal, moldeado con sus ideologías y educado por sus instituciones, tiende a ver dichos contenidos como modelos a seguir. Hay que recordar que cuando un estereotipo se repite de manera reiterada, con el tiempo deja de serlo y se convierte en una norma.

Los estereotipos acerca del género están bien inmersos en la práctica social y el cine no hace más que representarlos.

Los estereotipos de género son un subtipo de los estereotipos sociales en general. Podemos definirlos como “creencias consensuadas sobre las diferentes características de los hombres y mujeres en nuestra sociedad”. Este conjunto de creencias que atañen a las categorías hombre y mujer, que llamamos género, tiene una gran influencia en el individuo, en su percepción del mundo y de sí mismo y en su conducta. (González Gavaldón, 1999, pág. 84)

1.2.4 Los roles de género

Rescatando el concepto de estereotipo del apartado anterior, en el artículo de Blanca González Gavaldón se encuentra también una referencia al rol de género que es pertinente para entrar de lleno con esta otra categoría de análisis:

Las expectativas rígidas llevan a una traducción social concreta, que no es otra que la discriminación de uno de los grupos. En este caso a través de generaciones ha sido el grupo mujer el que la ha sufrido. En esta línea se puede citar la investigación de Eagly y Steffen

(1984) sobre estereotipos de género, indicando que reflejan la distribución de los roles entre hombres y mujeres en la sociedad. Ello haría que en las interacciones que mantienen los miembros de las dos categorías se pongan en juego atributos o tipos de conductas asociados al rol, que coinciden con los estereotipos de género. (González Gavaldón, 1999, pág. 83)

Es importante retomar el aspecto desigual en cuanto al papel de hombres y mujeres en los roles de género, cuyo discurso discriminatorio el patriarcado se ha encargado de reproducir y difundir. Sin embargo, quizá sea preferible volver a los aspectos básicos sobre sexo genérico e identidad de género.

En *El género. La construcción cultural de la diferencia sexual* (Lamas, 2013), Judith Butler menciona que:

La idea de que nosotros elegimos nuestro género plantea un rompecabezas ontológico. En principio podría parecer imposible que podamos ocupar una posición fuera del género con el fin de quedarnos atrás y elegir nuestro género. Si siempre estamos *generizados* de antemano, inmersos en el género, ¿qué sentido tiene decir que elegimos lo que ya somos? (pág. 305)

Es cierto que el ser humano nace biológicamente formado con determinados órganos sexuales, pero es la sociedad quien ubica al individuo dependiendo de la manera en que se comporta y le atribuye un paquete de *deberes* sociales y psicológicos a cada uno de estos sexos hasta convertirlos en géneros.

Judith Butler cuestiona si realmente estamos fuera del género en algún momento y si esto puede ayudarnos a decidir sobre el rol sexual que seguiremos en cierta etapa de nuestra vida. No hay que confundir este punto con el de la orientación sexual sino más bien ubicarlo en el contexto de la identidad sexual y la expresión de género. Desde el nacimiento, el hombre y la mujer son predispuestos a una serie de ritos y costumbres basadas en el rol previamente establecido por la sociedad.

Aunque ocurre de manera similar con ambos roles, para el caso de los niños varones es bien claro que desde el principio son rodeados de todo tipo de prejuicios sobre lo que son, cómo deben comportarse y qué función tendrán en un futuro. No

es raro para ellos escuchar frases del tipo “*los hombres no lloran*” a muy temprana edad.

Si bien en *La dominación masculina*, Bourdieu da cuenta de la división sexual del trabajo que conlleva esquemas de dominación basados en la diferencia de características entre lo femenino y lo masculino, en *¿Qué significa hablar?* (2001) hace referencia a los ritos institucionalizados mediante los cuales se determina socialmente qué elementos de personalidad se esperan para cada uno de los sexos:

El mayor efecto del rito es el de pasar completamente desapercibido: al tratar diferentemente a los hombres y a las mujeres, el rito *consagra* la diferencia, la instituye... Lo mismo ocurre con el ritual de institución. Este dice: este hombre es un hombre-subentendiendo, lo que no es obvio, un verdadero hombre. Del hombre más pequeño, más débil, en suma, más afeminado, hace un hombre plenamente hombre, separado por una diferencia de naturaleza, de esencia, de la mujer más masculina, más alta, más fuerte, etc. En este caso instituir es consagrar, es decir, sancionar y santificar un estado de cosas, un orden establecido, como hace justamente una *constitución*, en el sentido jurídico-político del término. (pág. 79)

Ya que para cada uno de los roles hay una carga de deseos y responsabilidades, sancionados institucionalmente, en el caso de las niñas esto todavía resulta más complicado principalmente por el prejuicio sobre lo que, por ejemplo, en la sociedad mexicana significa nacer mujer, aparte de las implicaciones psicoanalíticas del complejo de castración y la violencia de género que hacia las mujeres se aplica sistemáticamente por el patriarcado a lo largo de sus vidas; ya sea ésta sutil, como en el caso del machismo disfrazado, o grave como la violación sexual hasta escalar al feminicidio.

Se hizo referencia anteriormente a los contenidos que están dirigidos a los niños y jóvenes menores de edad. Cabe recordar que parte de dichos contenidos son a criterio de la familia y se usan para asignar el rol de género, según lo que se cree que a cada sexo se le puede presentar. Para tal efecto, la familia suele recargarse en el discurso de género inserto en los medios de comunicación.

En el caso del cine hay una clara tendencia a permitir que los niños vean todo tipo de contenidos infantiles hasta determinada edad que comienzan a definirse más específicamente los roles. Entonces hasta cierta etapa del desarrollo del niño varón será aceptable que vea filmes de princesas y animales que hablan para después inculcarle que es parte de su desarrollo *normal* que consuma contenidos más acordes a su condición de género; más dinámicos y agresivos. Desde ese momento y gracias también a la educación recibida por otras instituciones como el colegio, el niño comienza con el desarrollo de su masculinidad.

Algunos contenidos en los medios de comunicación con mensajes cuestionables pertenecientes a otras épocas se siguen transmitiendo. Solo por poner un ejemplo, hay estereotipos como los del cine mexicano de la época de oro vigentes aún en plataformas como la televisión abierta y de paga, con programación que es del agrado de los miembros adultos de la familia. Los mensajes en ellos reproducen la masculinidad hegemónica que “se caracteriza por ser misógina, homofóbica y racista. Ejemplos de este tipo de comportamientos se encuentran en hombres con rasgos de macho mexicano, amo del espacio, ausente del ámbito doméstico, e incluso, el hombre dominante en lo sentimental”. (Castellanos Cerda y Hernández Carballido, 2016, pág. 5)

Lo discutible es que esos mismos miembros de la familia que consumen dichos productos pretenden después seguir imponiendo los mensajes del patriarcado a las nuevas generaciones. El niño crecerá creyendo entonces que es parte de su desarrollo “normal y aceptable” que, de las películas con animales parlantes, pase a películas de superhéroes y de ahí a otros contenidos más agresivos; difícilmente reproducirá a su vez otro modelo cuando sea el encargado de vigilar los contenidos que vean sus hijos, y así sucesivamente.

Aunque es un tema más amplio aún que asignar un color según el sexo del bebé, la cuestión del rol de género no deja de parecer familiar en cada círculo social con el que la mayoría de nosotros ha crecido. Después de todo, los usos y costumbres arraigados en la sociedad vienen de consensos sociales influenciados por las tradiciones de cada cultura alrededor del mundo y, luego, reforzados por los medios de comunicación.

1.2.5 Sobre masculinidades y machismo

Robert William Connell (que tuvo que vivir por experiencia propia la reconstrucción de su propia identidad sexual y su expresión de género hasta convertirse en Raewyn Connell) menciona muy acertadamente en su libro *Masculinidades* (2003): “el género surgió como un compromiso gradual que se iba desarrollando con las situaciones y las estructuras sociales. Las diferentes formas del género son formas de vida distintas, más que tipos de carácter” (pág. 36)

Esto quiere decir que aunque el varón esté destinado para actuar de la manera que establecen los roles sociales, cada persona será capaz de tomar de dichos modelos las características que le parezcan adecuadas para construir su propia identidad y expresión de género; volviendo a la teoría *queer* y a la idea de que no solo existen dos opciones de sexualidad y de género, sino que cada persona es capaz de moldearse a sí misma y por lo tanto tendríamos tantas identidades y expresiones de género y sexualidad como personas.

El término *masculinidad* refiere entonces a las características que definen la virilidad del varón como conformación social y a la identificación e internalización del mismo hombre de esas características definitorias, surgidas por los roles de género que establece la sociedad en la que se desarrolla y desenvuelve. En este sentido, cuando el hombre asume las particularidades que socialmente se le atribuyen por haber nacido varón es que hablamos de una *masculinidad*. Lo que respecta al hombre, lo que hace el hombre, como debe ser el hombre; tal como menciona Juan Carlos Ramírez Rodríguez en los *Debates sobre masculinidad*. (Careaga y Cruz Sierra, 2006, pág. 32)

Sin embargo, ni solo los hombres son exclusivos depositarios de lo referente a las masculinidades ni todos los hombres viven su masculinidad de manera similar y eso depende mucho del círculo social en que se desenvuelven, de su crianza y educación y de su propia construcción de identidad. En los mismos superhéroes hay distintos modelos de masculinidad y serán presentados más adelante.

Sobre el rol masculino tradicionalmente formado, Ramírez Rodríguez en *Madeiras entreveradas. Violencia, masculinidad y poder. Varones que ejercen violencia contra sus parejas* (2005), habla de una clara construcción de la identidad

masculina a partir de características que le han sido tradicionalmente atribuidas (algunas de las cuales ya se habían mencionado antes) como la independencia, fuerza, agresividad, resistencia y por supuesto, la violencia.

Es interesante cómo los rasgos expuestos por Ramírez Rodríguez y posteriormente la reiteración del elemento violencia, los encontramos repetidos y exacerbados en los cómics y posteriormente en las películas de superhéroes.

A este respecto menciona Bourdieu (2000) que en la construcción del hombre de sí mismo hay cierto grado de violencia ya implícito por lo que se espera de él:

La virilidad, entendida como capacidad reproductora, sexual y social, pero también como aptitud para el combate y para el ejercicio de la violencia (en la venganza, sobre todo), es fundamentalmente una carga. (...) el hombre «realmente hombre» es el que se siente obligado a estar a la altura de la posibilidad que se le ofrece de incrementar su honor buscando la gloria y la distinción en la esfera pública. La exaltación de los valores masculinos tiene su tenebrosa contrapartida en los miedos y las angustias que suscita la feminidad: débiles y principios de debilidad en cuanto que encarnaciones de la vulnerabilidad del honor. (...) Todo contribuye así a hacer del ideal imposible de la virilidad el principio de una inmensa vulnerabilidad. (pág. 68)

Connell establece que la masculinidad se presenta por lo general en contraposición con la feminidad y por lo tanto en una relación de opuestos y que igualmente se hace una construcción social del hombre según lo que empíricamente es; un punto que también maneja Teresa de Lauretis, introduciendo a su definición de *tecnología de género*:

...puede ser un punto de arranque pensar al género en paralelo con las líneas de la teoría de la sexualidad de Michel Foucault, como una “tecnología del sexo” y proponer que, también el género, en tanto representación o auto-representación, es el producto de variadas tecnologías sociales -como el cine- y de discursos institucionalizados, de epistemologías y de prácticas críticas, tanto como de la vida cotidiana” (De Lauretis, 1989, pág. 8)

Es importante ver las masculinidades inmersas en el cine dado que la tecnología de género será un punto nodal dentro del trabajo de investigación puesto que enfatiza la importancia de los medios de comunicación para la creación y perpetuación de modelos para los roles de género.

Regresando al punto de cómo el cine ayuda a reforzar estereotipos y conductas que rayan en el machismo, la cosificación de la mujer y la violencia de género y no solo recientemente sino desde sus inicios, baste mencionar el trabajo de investigación realizado por Castellanos y Hernández sobre la imagen del macho en el cine mexicano o el trabajo de Machillot que nos lleva al origen del macho en el imaginario cultural. Luego entonces, puede servir como punto de partida para ubicar la popularidad de las películas hollywoodenses de superhéroes en un contexto nacional, puesto que comparte muchos elementos que hicieron del macho mexicano, un éxito indiscutible en la época de oro del cine nacional (1940-1957).

Cuando se habla de superhéroes, viene de inmediato la imagen de un hombre o semidiós que casi nunca se presenta como vulnerable, sino como un ser provisto de características sobrehumanas y capacidades extraordinarias que siempre saldrá victorioso ante cualquier dificultad. Es frecuente el uso del estereotipo *MacGyver*²³ en los medios de comunicación, sobre todo en héroes de acción, que logran propósitos aparentemente inalcanzables, aunque no tengan poderes sobrenaturales.

Sobran los ejemplos. Hay una gran cantidad de películas con hombres de acción que cuentan entre sus principales representantes a personajes con una fuerte dosis de testosterona que derrochan masculinidad agresiva (*Rocky*, *Rambo*, *El Exterminador* o *-Mad- Max*). Más recientemente, la reafirmación de hombres cuya masculinidad es suficiente para cualquier propósito resulta muy exitosa en el cine;

²³ El popular personaje de la serie televisiva de acción de los años ochenta es un paradigma del varón que no necesita más que su astucia e inteligencia para lograr cualquier objetivo. De hecho, esta especie de "superhombre" está irremediadamente unido al cine como una especie de propaganda del patriarcado en el que se afirma que el hombre, a pesar de las adversidades, es capaz de sortear cualquier dificultad con nada más que su maña y la fuerza de su hombría. *James Bond*, es otro ícono parecido. En este sentido, el hombre que triunfa más allá de sus propias debilidades y que se supera a sí mismo (*Citizen Kane*) también es otro modelo en el que está basado *Iron Man*, la figura central del UCM.

tómese como ejemplo la saga *Fast and Furious* que sigue cosechando millones de dólares con cada entrega y donde el protagonista, interpretado por Vin Diesel, va de un simple criminal aficionado a los autos a un espía internacional capaz de luchar contra mafias muy poderosas.

Interesante resulta cómo la hombría en estas películas se presenta como una virtud sin la cual el mundo pudiera estar en peligro de caer en manos de la villanía. Al final es casi imperativo mostrar como acompañante una imagen femenina, que aunque fuerte, no deja de cargar a costas el estigma impuesto por el estereotipo de la *damisela en apuros*.

Según Connell (2003): “Las palabras ‘masculino’ y ‘femenino’ apuntan más allá de la diferencia sexual categórica e incluyen las formas en las cuales los hombres se distinguen entre ellos, y las mujeres entre ellas, en cuestiones de género. Las definiciones normativas reconocen estas diferencias y ofrecen una norma: la masculinidad es lo que los hombres deben ser”. (pág. 106)

En este caso, el modelo inserto en las películas de superhéroes que son tan populares es útil para explicar la hegemonía de un solo tipo de masculinidad “aceptable” que está más cargada de machismo y que por lo tanto actúa como opresora. Este tipo de modelo hegemónico, tan presente en los medios de comunicación, da forma y divulga constantemente los roles de género, a disposición de las nuevas generaciones, con los que son inculcados y por los cuales sienten una profunda identificación.

Así pues, no muy lejos de la masculinidad hegemónica, entramos en la categoría del machismo, que desencadena la violencia hacia las mujeres y su expresión máxima en el feminicidio. Machillot (2013) nos ayuda a entender el origen del término “macho”: “el término macho surge durante los acontecimientos revolucionarios, con mayor precisión entre 1910 y 1915, pero su popularidad es un poco posterior, puesto que vendrá con una literatura y, sobre todo, con un cine de inspiración nacionalista, que pondrá en escena a una región idílica, Jalisco, habitada por jinetes, machos a la vez, valientes y seductores: los charros” (pág. 12). Asimismo, menciona que las características del hombre machista son ser “violento,

grosero, irritable, peligroso, impulsivo, fanfarrón, superficial, desconfiado, inestable y falso”. (pág. 48)

Luego Connell (2003) nos introduce a la “masculinidad autoritaria”, que no es exclusiva para las mujeres, sino también, para otros hombres.

La masculinidad de carácter “autoritario” se relaciona especialmente con el mantenimiento del patriarcado, y se caracteriza por odiar a los homosexuales y despreciar a las mujeres; además generalmente se asimila a la autoridad proveniente de arriba y agrade a quienes tienen menos poder. Se determinó que estas características se originaban en familias rígidas, donde dominaba el padre, había represión sexual y una moral conservadora. La masculinidad de carácter “democrático” no está tan bien delineada, pero incluye mucha mayor tolerancia, además de que se origina en relaciones familiares más flexibles y afectuosas. (pág. 35)

Es importante no olvidar que fue hasta hace apenas treinta años cuando la Organización Mundial de la Salud (OMS) retiró finalmente a la homosexualidad de su catálogo de enfermedades. E incluso que hoy en día hay países donde dicha orientación sexual no solo está restringida para la libertad de expresión y asociación (Rusia) sino que incluso aplican penas de cárcel (India) o de muerte (como es el caso en la mayoría de países musulmanes).

Si bien en México, la homosexualidad no es un delito y existen leyes que protegen contra la discriminación y la homofobia, el machismo sigue siendo el detonante de crímenes de odio, que entre los años 2013 y 2017 ascendieron a 381 por esta causa o alguna relacionada con formas de orientación e identidad sexual y expresión de género, según Letra S. (Violencia, impunidad y prejuicios. Asesinatos de personas LGBTTTT en México 2013-2017, 2018).

En cuanto al término *machismo* hay una excelente definición de Octavio Giraldo en su artículo *El machismo como fenómeno psicocultural* (1972): “Consiste básicamente en el énfasis o exageración de las características masculinas y la creencia en la superioridad del hombre.” (pág. 295) Estas características que se

exageran pertenecen a las de la “masculinidad autoritaria” de la que hablaba Connell.

El macho, el "verdadero hombre" según la cultura hispana, debe tener ciertas características para que se lo considere como tal y no como afeminado u hombre a medias. Las características sobresalientes del macho con su heterosexualidad y su agresividad (...) Un macho muestra su masculinidad diferenciándose de la mujer sentimental y afectiva por su frialdad. Ella ama, pero él conquista. El desapego emocional es parte de la 'superioridad' del macho sobre la mujer. (Giraldo, 1972, pág. 296)

Lo anterior igualmente presente en las películas de acción (y sobre todo en las cintas de superhéroes) donde el protagonista es frío sentimentalmente y vive inmerso en situaciones de riesgo a las que debe enfrentarse usando su inteligencia, pero también su carácter belicoso para defenderse de enemigos y a veces de aliados.

Existen sobre todo los factores de agresividad y violencia que están tan insertos en la idea de masculinidad de antaño. El machismo, pues, deriva de la idea del macho tan arraigada en algunas culturas latinoamericanas.

En varios superhéroes hay bastantes elementos que tienen que ver con esta descripción psicológica del macho: *Tony Stark*, el alter ego del superhéroe *Iron Man*, es un hombre que ha tenido que vérselas consigo mismo para construir su propia imagen masculina a partir del desapego emocional que tiene con su padre. Posteriormente se muestra indiferente y hasta agresivo con las personas cercanas a él, incluyendo el interés amoroso del personaje con el que constantemente aplica un marcado tinte de donjuán. Interesante cómo muchas de las características de este *macho* son asimiladas por el grueso de la población masculina para determinar su propia identidad, sobre todo en sociedades occidentales.

Desde que se inició el estudio de las masculinidades, el aspecto del reconocimiento de los hombres de su propia identidad sexual ha estado ligado a la violencia ejercida contra la mujer en el marco de una sociedad occidental, pero sobre todo mexicana, que está acostumbrada a la imagen estereotipada del hombre

extremadamente viril que, sin embargo, posee una gran inseguridad sobre sus emociones y se refugia en el machismo para hacer alarde ante otros de sus capacidades y habilidades.

La reflexión intelectual sobre las formas de ser hombre y su relación con la temeridad, así como con las conductas opresivas y violentas a las que éstas predisponen, tienen en nuestro país una tradición que precede a los estudios de las masculinidades que emergieron durante la década de los años noventa como producto del movimiento feminista y los estudios de género. (Rivas, 2006, pág. 244)

Esto será importante rescatarlo ya que en la sociedad mexicana actual está bien definido el papel del macho como parte de una convivencia social cotidiana que predispone al hombre a la violencia y agresividad en su trato con sus pares, pero sobre todo con las mujeres. Es igualmente interesante verificar que el término *machismo* es sobre todo usado y referido en textos en inglés como originario del idioma español. Asimismo, textos que tienen que ver con el cine y el machismo están referidos a las aportaciones hechas por estudios en cine mexicano.

Por lo general, las nuevas masculinidades aportan nuevas formas de entender y reconstruir al varón a fin de que pueda llevar una relación armónica con la femineidad (no solo de las mujeres sino la que está inserta en sí mismo), libre de machismos, alejada de toda violencia de género, y por lo tanto, congruente con los estudios de género.

Cabe aclarar que si bien el cine maneja una imagen del hombre que está muy apegada al aspecto machista de la masculinidad, no siempre ha sido así y no siempre se pone énfasis en ese aspecto, puesto que se han abordado también otras formas de masculinidad (como la exploración del mundo gay y el culto a la *drag queen*, tan en boga en los años ochenta). Esta tesis se refiere a las películas de acción, más específicamente a las de superhéroes donde sí podría haber una representación más acorde con la imagen de la masculinidad hegemónica o machista, tal cual se abordará en los siguientes capítulos.

1.3 TECNOLOGÍAS DE GÉNERO Y REPRODUCCIÓN DE MODELOS EN EL CINE

El concepto foucaultiano de *tecnología* explica que hay cuatro tipos principales: las tecnologías de producción, las de sistemas de signos, las de poder y las del yo:

Casi nunca funcionan de modo separado, aunque cada una de ellas esté asociada con algún tipo particular de dominación. Cada una implica ciertas formas de aprendizaje y de modificación de los individuos, no solo en el sentido más evidente de adquisición de ciertas habilidades, sino también en el sentido de adquisición de ciertas actitudes. (...) He intentado elaborar una historia de la organización del saber respecto a la dominación y al sujeto. (Foucault, 1990, pág. 48)

Esto quiere decir que las tecnologías son herramientas por las cuales se generan relaciones de poder entre los individuos para jerarquizar y organizar el espacio que cada uno de ellos debe ocupar en la sociedad. Se requiere, por tanto, el uso de determinadas estructuras que definan a todos los miembros de la comunidad y se reproduzcan constantemente.

Teresa de Lauretis hace énfasis primeramente en la diferencia sexual entre hombres y mujeres, que es también una diferencia entre lo masculino y lo femenino. Pero más allá de la diferencia que establecen los aspectos biológicos o sociológicos, se enfoca en los efectos discursivos. Posteriormente refiere a Foucault sobre la posibilidad de una *tecnología del sexo*: “y proponer que, también el género, en tanto representación o auto-representación, es el producto de variadas tecnologías sociales -como el cine- y de discursos institucionalizados, de epistemologías y de prácticas críticas, tanto como de la vida cotidiana”. (1989, pág. 2)

Así se produce el enlazamiento con los medios de comunicación a través de la tesis de De Lauretis, ya que por supuesto que los medios forman parte de estas herramientas que coadyuvan a generar construcciones sociales sobre el género y el poder. Las *tecnologías de género* se enfocan principalmente al papel del cine como generador y promotor de esas construcciones. Como bien ella menciona: “La construcción de género es tanto el producto como el proceso de su representación,

puedo reescribirla: La construcción del género es el producto y el proceso de ambas, de la representación y de la auto-representación". (1989, pág. 9)

De igual modo, Aimée Vega menciona que los inicios de los estudios sobre masculinidades se dan en el contexto de los medios de comunicación, más específicamente en la industria del cine hollywoodense:

(...) debemos señalar que la investigación académica sobre masculinidades y medios de comunicación no es nueva. Se remonta a los años de 1980. Una de las primeras líneas se interesó en la representación de las masculinidades en el cine de Hollywood. A ella le han seguido las masculinidades en la ficción televisiva, masculinidades y deportes, masculinidades y publicidad y masculinidades y música moderna. (Vega, 2012, pág. 18)

Esto no resulta extraño toda vez que fue en dicha industria donde se exacerbó la imagen del hombre como máquina viril (independiente, fuerte, capaz, calculador y sin sentimientos) creada por el patriarcado desde tiempos antiguos y presente en otras manifestaciones artísticas como la literatura, pero finalmente idealizada en los héroes de acción. Continúa siendo una forma de masculinidad muy publicitada y sobran ejemplos de ella.

Clint Eastwood, en cada actuación durante toda su carrera cinematográfica, representa el prototipo de hombre duro y frío que se enfrenta a las adversidades típicas del drama: persiguiendo un interés específico o mostrando su hombría al defender un ideal de justicia; ya fuera en el género *western* (Trilogía del Dólar) o en otro tipo de apariciones, incluso en dramas contemporáneos como en *Million Dollar Baby* (2004).

Sin ir tan lejos, una de las cintas más famosas del cine estadounidense *Citizen Kane* (1941), basa su historia en la de un hombre que se ha forjado en los negocios y ha construido todo un imperio; el ejemplo a seguir de todo capitalismo salvaje. Modelos como éste, del hombre cuya masculinidad se basa en el éxito alcanzado a través del talento y el trabajo duro y contra todo tipo de circunstancias desfavorables, se repite constantemente. Uno de ellos es Donald Trump, actual presidente de los Estados Unidos.

También en el UCM, el padre de *Tony Stark*, Howard Stark, se asemeja mucho a la celebridad Howard Robard Hughes Jr.: excéntrico multimillonario americano que se volvió una figura mítica en los años posteriores a la Segunda Guerra Mundial. Entonces se hace efectiva la tesis de De Lauretis al explicarnos que el cine es una de las *tecnologías de género* más poderosas, sobre todo en lo que respecta a la construcción de la masculinidad.

Es indudable que parece existir entonces un vínculo entre la representación del hombre exitoso, poderoso, con una masculinidad agresiva y hegemónica con la representación del triunfo de la economía capitalista. En este sentido el cine promueve imágenes que los consumidores asocian inmediatamente como figuras de éxito. Tony Stark (*Iron Man*) es todo un prodigio de la cultura capitalista: multimillonario, genio, celebridad carismática y, sobre todo, donjuán. Todo un *rockstar*. Tanto es así que al inicio de la primera cinta de la trilogía *Iron Man* (2008) se despliega un tema de rock que nos introduce a la naturaleza masculina del personaje.

Sin embargo, *Iron Man* no es el único que ostenta en su concepción más básica, todo el significado de la masculinidad creada en la industria del cine hollywoodense. Después de todo, él forma parte de todo el UCM junto con todos sus compañeros superhéroes (mujeres y hombres) y varios de ellos comparten características, no solo en lo que respecta a la representación de sus cuerpos. Incluye a todo tipo de héroes y superhéroes creados a partir de la visión clásica y que hasta nuestros días persisten a través de los mitos y las leyendas.

Ya que como De Lauretis menciona: “la representación del género es su construcción, y en el sentido más simple se puede afirmar que todo el arte y la cultura occidental es el cincelado de la historia de esa construcción”. (1989, pág. 3) Esto quiere decir que principalmente la industria cultural occidental participa en la construcción y por tanto, representación del género.

El entender al cine como una tecnología social, como un aparato cinemático fue desarrollado en la teoría del cine contemporáneamente con el trabajo de Foucault, pero independientemente de él; más bien, como la palabra *apparatus* sugiere, fue

influenciado directamente por el trabajo de Althusser y Lacan. Hay pocas dudas en todo caso, de que el cine -el aparato cinematográfico- es una tecnología de género... (De Lauretis, 1989, pág. 13)

Es importante volver a la parte de la auto-representación. De Lauretis así recupera elementos del proceso comunicativo esencial donde el receptor del proceso de la representación del género no está estático y se vuelve un ente activo al momento en que asimila el mensaje que dichas construcciones le presentan. Es decir, al poner en el mercado los mensajes y representaciones de la masculinidad en los superhéroes, el consumidor será capaz de elegir los aspectos para auto-representarse que le parezcan más apropiados. Si bien es cierto que la sociedad modela la masculinidad con base en constructos sociales ya establecidos y ritos institucionales arraigados, el sujeto es capaz de construir también su propia identidad y lo hace con frecuencia a través de los modelos que perpetúan los medios de comunicación:

La teoría del aparato cinematográfico está más interesada que la de Foucault en responder a ambas partes de la pregunta de la que partí: no solo cómo es construida por la tecnología dada la representación del género, sino también cómo es asimilada subjetivamente por cada individuo al que esa tecnología se dirige. Para la segunda parte de la cuestión, la noción crucial es el concepto de espectador/a, que la teoría feminista del cine ha establecido como concepto generizado, es decir, los modos en los cuales cada espectador/a individual es apelado por la película, los modos en los cuales su identificación (femenina o masculina es solicitada) y estructurada en el film mismo, están íntima e intencionalmente, conectados con el género del espectador/a, aunque no siempre explícitamente. (De Lauretis, 1989, pág. 13)

Esto se presentará de una manera más explícita al deconstruir los personajes, sus relaciones personales y con la sociedad y el discurso que manejan en algunas situaciones. Si bien es cierto que los superhéroes son personajes de ficción, es más claro encontrar los elementos del estereotipo masculino en su construcción. Uno de ellos como ya se trató, es el cuerpo del superhéroe. En cuanto a su personalidad y el discurso contenido en las películas, se puede encontrar el

modelo ideal de superhéroe pues hay características que varios comparten, no solo en el UCM sino presentes también en otro tipo de superhéroes menos canónicos, e incluso en figuras como *El Santo* (en la cinematografía mexicana) o *El Zorro* en la televisión.

De las aportaciones más importantes en cuanto al concepto de *tecnología de género*, es que con frecuencia no solo los medios de comunicación, la familia y la sociedad nos enseñan quiénes somos y cómo debemos comportarnos; qué actitudes genéricas se esperan de nosotros, sino que a través de ellos somos capaces de construir nuestra propia identidad sexual. Según la teoría *queer*, entonces no hay una norma en cuanto a los roles de género, sino que todas las identidades y orientaciones sexuales son igualmente construidas por el individuo, la sociedad y, sobre todo, por los medios de comunicación.

Hubo una época en el cine de Hollywood representado por los *dreamlanders* o personalidades que trabajaban con John Waters en la productora *Dreamland* (autor de varias películas de culto como la *Trash Trilogy*), en que se exploraban estas otras identidades y mientras menos se les entendía, más se las exageraba. Personalidades del cine y la música, como la *drag-queen Divine*, fueron en su momento criticadas y repudiadas por su manera liberal de abordar la construcción de la identidad sexual.

Quizá después de ese tipo de exploración hecha por el cine fue que las productoras creyeron necesario reforzar los viejos paradigmas que representaban el patriarcado heteronormativo con el *boom* de cintas de acción de finales de los ochenta y principios de los noventa. Una de las industrias que más buscaban esa representación, sobre todo al estar dirigida a los más jóvenes, fue sin duda *Disney*, creadora de contenidos que parecen estar obligados para los niños de hoy en día. A través de sus clásicos filmes de cuentos de hadas, *Disney* se ha vuelto referencia indiscutible de la industria cultural occidental, como veremos en el siguiente capítulo.

Las *tecnologías de género* continúan con el propósito de siempre: el establecimiento de roles de género a través de representaciones y estereotipos en la familia, la escuela y los medios de comunicación. Es necesario reflexionar

quiénes resultan beneficiados con esta perpetuación del *statu quo*: “si la desconstrucción de género inevitablemente produce su (re)construcción, la pregunta es ¿en qué términos y en interés de quiénes es producida la de-reconstrucción?” (De Lauretis, 1989, pág. 24).

Cabe subrayar que no solo el cine a través de la industria hollywoodense forma parte de las *tecnologías de género*, aunque es una de las principales representantes, y que los modelos establecidos por él se hacen presente en otros medios de comunicación tales como la televisión o las tecnologías de información y comunicación. El ejercicio de *transmedialidad* de los superhéroes que se originó en los cómics y que posteriormente fue adaptado al lenguaje del cine y la televisión, mantiene el mensaje de diferenciación entre los roles a través de los estereotipos de los que ya se ha hablado.

Como resumen de lo contenido en este apartado, se puede citar nuevamente a De Lauretis:

La construcción de género prosigue hoy a través de varias tecnologías de género (por ejemplo, el cine) y de discursos institucionales (por ejemplo, teorías) con poder para controlar el campo de significación social y entonces producir, promover e “implantar” representaciones de género. Pero los términos de una construcción diferente de género también subsisten en los márgenes de los discursos hegemónicos. Ubicados desde fuera del contrato social heterosexual e inscriptos en las prácticas micropolíticas, estos términos pueden tener también una parte en la construcción del género, y sus efectos están más bien en el nivel “local” de las resistencias, en la subjetividad y en la autorepresentación. (pág. 18)

La principal aportación de este primer capítulo es que se hizo una exposición general del marco teórico, útil para iniciar el análisis del UCM. Los puntos más destacables fueron la introducción del problema de investigación en cuanto a la trascendencia de las películas de superhéroes en la industria cinematográfica actual, el papel esencial de los personajes mitológicos para el desarrollo de nuevos universos narrativos, el culto al cuerpo presente en los actores y actrices de

Hollywood, hoy en día, y los contenidos que se ponen a disposición de los menores actualmente en los medios de comunicación.

Posteriormente, y como se menciona en el título del otro apartado, para entender mejor el concepto de masculinidades se hace un recorrido por la teoría del género y sus conceptos más fundamentales. Esto con el fin de abrir el debate acerca de los estereotipos de género tan presentes ahora en el mundo del entretenimiento y que, sin embargo, continúan reproduciéndose por medio de las llamadas tecnologías de género a través del cine.

Haciendo un recorrido por los conceptos de esta primera parte, he podido entender el significado de “héroe” que descansa en una construcción mitológica masculina de carácter heteronormativo y que, asimismo, salpica el concepto “heroína” como una mujer que puede tener acceso a la heroicidad masculina y no que posee la heroicidad como un valor intrínseco de su personalidad. Respecto del culto al cuerpo, me es claro que los medios de comunicación y la sociedad constantemente reiteran y difunden la importancia de la belleza estética a través de rasgos y cualidades socialmente aceptados como atractivos. Igualmente comparten valores y definiciones sobre lo “adecuado” lo “correcto” y lo “pertinente” y por eso la censura suele ser diferente según los estándares sociales, tal cual reflexioné al revisar ciertos contenidos controversiales.

La parte medular del capítulo uno sigue siendo el esclarecimiento de conceptos basados en la teoría de género como el “género” en sí mismo, el “rol”, el “feminismo”, la “feminidad”, la “masculinidad” y el “machismo” ya que se trabaja más adelante con todos ellos para describir a muchos de los personajes de *Disney*.

El capítulo que inicia a continuación es para introducir al lector en la marca *Disney* que a lo largo de su historia se ha ido posicionando como la empresa de medios de comunicación y entretenimiento más importante de los últimos tiempos debido en gran medida a la adquisición de competidores, uno de ellos *Marvel Entertainment*. Esto a fin de explicar cuál es el estilo que acompaña a las nuevas películas de superhéroes ahora que son producidas por la marca. No sin antes mencionar nuevamente los estereotipos de género puestos a disposición de las audiencias más jóvenes con franquicias como *Disney Princess*, que con las

versiones *live action* vuelven a generar controversia debido a su visión de lo políticamente correcto en contraste con las versiones originales de los clásicos Disney.

Cabe mencionar que este siguiente capítulo está sustentado por la observación que se ha hecho del contenido en las películas con el sello de la empresa, mismas que cuentan con un estilo particular respecto al manejo de estereotipos de género. Asimismo, se echa mano de algunos textos sobre la ideología *Disney* y sus productos. Por lo tanto, no representa una postura rígida acerca del tema y solo sirve como contexto para el debate posterior que se refiere a las películas de superhéroes, sobre las que se ahonda en el capítulo tercero.

Capítulo Dos

EL REINO MÁGICO: THE WALT DISNEY COMPANY



Imagen extraída de:
<https://www.mommymusings.com/wp-content/uploads/2011/03/disneyworld.jpg>

La significación de las películas de dibujos animados como lugar de aprendizaje aumenta por el reconocimiento general de que las escuelas y otros lugares públicos de aprendizaje están cada vez más acosados por una crisis de visión, significado y motivación. Por el contrario, los medios de comunicación de masas, especialmente el mundo de las películas de Hollywood, construyen un ámbito de ensueño de inocencia infantil donde los niños encuentran cada vez más un lugar para situarse en su vida emocional. A diferencia de la realidad a menudo poco emotiva y sin alegría de la escolarización, las películas infantiles proporcionan un espacio visual de alta tecnología donde la aventura y el placer se encuentran en un mundo fantástico de posibilidades y en una esfera comercial de consumismo y conversión de mercancía.

(Steinberg & Kincheloe, 2000, pág. 66)

The Walt Disney Company (conocida también como *Disney*) es actualmente una de las empresas más poderosas en la industria del entretenimiento a nivel mundial. Solo por citar un ejemplo: la marca *Disney* ocupó el primer lugar en la lista Forbes de las marcas más rentables del mundo en el año 2018, aunque es claro que debido a la contingencia sanitaria causada por la pandemia de COVID-19, sus cifras durante el presente año han disminuido.

Los productos de la marca *Disney* tienen un público muy definido. En su mayoría desarrolla contenidos y mercancía para menores de edad: niños y adolescentes. Esto significa que, durante muchos años, dichos contenidos estuvieron estrictamente sujetos a las normas morales y éticas del patriarcado heteronormativo. Así pues, fungían como propaganda de lo que era considerado correcto y deseable, representaban modelos a copiar y establecían un deber ser.

Es indiscutible que también *Disney* forma parte de la tradición hollywoodense a la que anteriormente se ha citado como una de las mayores creadoras y difusoras de las tecnologías del género. Esto significa que *Disney* ha influido de manera significativa en la cultura occidental estableciendo modelos de conducta e identidad sexual al ser consumidos principalmente por los más jóvenes.

En los siguientes apartados se examinará detalladamente de qué manera ocurre lo anterior, analizando productos cinematográficos que definen las características de cada rol sexual y por lo tanto, crean estereotipos acerca de lo que significa ser hombre o mujer.

Muchas de las películas que la empresa atesora como sus “clásicos” animados han sido criticadas fuertemente por difundir estereotipos acerca de las culturas de las que habla, por modificar a modo las historias en las que están basadas o por establecer o intensificar los roles de género, que es uno de los tópicos más importantes en esta tesis.

A continuación, se hará un breve recuento de las controversias más representativas respecto al establecimiento y perpetuación de roles para reafirmar el hecho de que *Disney* es una de las más importantes representantes de las tecnologías de género.

2.1 LA GUERRA DE LOS DIBUJOS

A principios del siglo XX, los avances en las luchas por la igualdad entre hombres y mujeres y para erradicar el racismo eran apenas incipientes. Las guerras mundiales de la primera mitad del siglo y la Gran Depresión, acelerarían fenómenos sociales inmersos en el contexto de la guerra fría, que propició entre otras cosas, el movimiento por los derechos civiles de mujeres y afroamericanos principalmente.

Walter Elias Disney (de ascendencia irlandesa y alemana) nació en 1901 en Chicago e inició, junto con su hermano, la compañía de dibujos animados *Walt Disney Productions* veintidós años después. El cine estaba apenas en ciernes y los primeros acercamientos a la televisión se darían después del nacimiento de grandes estudios cinematográficos como *Universal Pictures*, *20th Century Fox*, *Warner Brothers* o la *Metro-Goldwyn-Meyer*. Para ese entonces, Walt Disney iniciaba en el mundo de la publicidad donde adquirió experiencia con la creación de los dibujos animados, que ya se hacían desde finales del siglo XIX.

Antes de la llegada de la era *Disney*, que iniciaría su época dorada tras el premio honorífico otorgado al largometraje *Snow White and the Seven Dwarfs* (1937) durante la 11ª entrega de los Premios de la Academia, hubo personajes que se volvieron íconos de la animación más temprana. Si bien *Felix the cat* fue el primer fenómeno de *merchandising* en la historia de las caricaturas, personajes como *Betty Boop* y *Popeye* abrieron el camino a otro tipo de tramas menos inocentes y a la inclusión de estereotipos basados en el género. Así, *Betty Boop* representaba una imagen cosificada de la mujer que hacía juego con el modelo de símbolo sexual propio de la década de 1920 en el mundo del espectáculo: la chica *flapper*²⁴. (Fig. 11)

²⁴ Término popularizado a principios del siglo XX que hace referencia a un tipo de mujer joven y liberada con carácter bien definido que “actuaba como hombre” en el sentido de que bebía, bailaba y se vestía de manera atrevida entregándose al mundo del *jazz*. La *flapper* no solo reafirmaba su feminidad con base en el establecimiento de un estilo propio, incluyendo un corte de cabello provocativamente masculino que incluso era denominado *bob cut*, sino que eso mismo la convertía en objeto de deseo en una época donde cualquier forma de identidad sexual contraria a las normas parecía una afrenta a las buenas costumbres. La película *The flapper* (1920) retrata esta imagen y dio pauta para el establecimiento de una moda que caracterizó toda la década en el mundo del espectáculo cosmopolita estadounidense.

Ella no era solamente una caricatura, en apariencia inocente, atrapada en un mundo loco de personajes variopintos en situaciones absurdas; era toda una *showgirl*. La inclusión del sonido y la musicalización en el cine le combinaban a la perfección y la convirtieron en uno de los grandes fenómenos de la animación. De igual manera *Popeye*, el marino fortachón, representaba el estereotipo masculino del hombre fuerte, rudo y valiente que no necesariamente tenía que ser bien parecido (rasgo más representativo del sexo femenino en aquellos tiempos) sino que afianzaba su masculinidad enfrentándose a los problemas y defendiendo a su amada.

Mientras que, en aquel entonces, los dibujos animados eran en su mayoría animales antropomorfos, los estereotipos encarnados por las figuras masculina y femenina estaban marcados por los roles de género. Ella era delicada, ingenua, femenina, y deliciosamente seductora mientras que él era valiente, inteligente y hasta cierto grado, agresivo; rasgos que después serían copiados por otras caricaturas, sobre todo las de la empresa *Disney*.

Antes de la gran migración de los dibujos animados a la televisión, el cine fue el encargado de difundir estos estereotipos y reafirmarlos constantemente. Luego llegó *Disney* con sus inmortales versiones de cuentos de hadas y la imagen de la mujer nuevamente se encasilló en el modelo de la *damisela en apuros*.

Disney entró a la competencia con sus primeros personajes que, aunque tenían un diseño básico, pronto se convirtieron en los preferidos por una audiencia cada vez más familiarizada con las caricaturas. Los que lo llevaron al éxito fueron, entre otros, el ratón *Mickey Mouse*, que se volvería mascota oficial de la compañía, y su compañera obligatoria (pareja sentimental) *Minnie Mouse*.



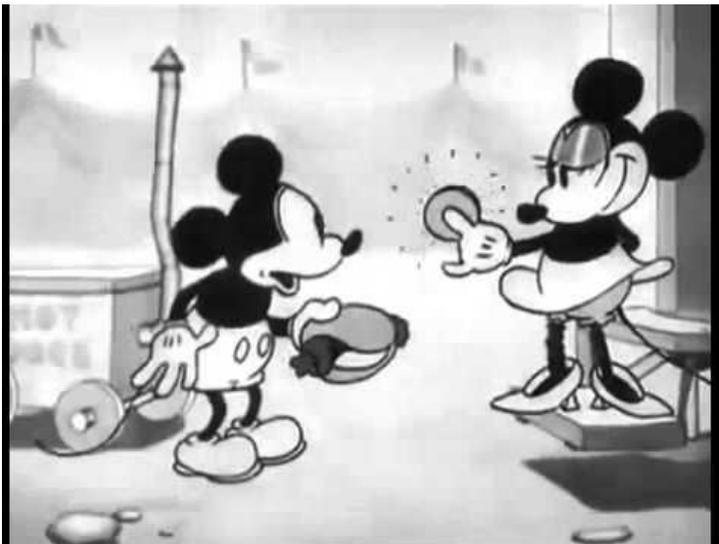
Imagen extraída de:
https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/f/fc/Betty_Boop_patent_fig1.jpg

Fig. 11 Llama la atención que tanto *Betty Boop* como *Popeye* fueran bien recibidos por el público tomando en cuenta su estética no convencional, sobre todo en el caso de *Betty Boop* que desbordaba una sexualidad latente en los aspectos más elementales: su apariencia y vestimenta.

De los rasgos más representativos en estos personajes y antes de hacer referencia a otros parecidos, está la clara división de roles de género entre ambos. Es evidente que *Disney* quería establecer la idea de la dualidad sexual en varios de sus dibujos animados para lo cual se servía de estereotipos de género. En las caricaturas esto se resuelve de una manera sencilla: mientras que el varón carece de detalles en el rostro, la hembra suele tener pestañas largas y curvadas, labios prominentes o resaltados, además de mejillas coloradas y otros elementos que impliquen la idea de maquillaje.

Los cuerpos masculinos tampoco tienen detalle y sus actitudes son toscas, o bien, neutrales mientras que los cuerpos femeninos son exageradamente afectados, voluptuosos. Por supuesto, la vestimenta también juega un papel importante. Mientras que en los varones no es necesario usar prendas superiores o inferiores, para los cuerpos femeninos es forzoso usar vestido o cubrir la parte superior del cuerpo. Los accesorios en este caso también son importantes (lazos de cabello, bolsos, zapatillas). (Fig. 12)

Los ejemplos abundan y en este sentido tenemos a las parejas conformadas por *Mickey/Minnie*, *Donald/Daisy*, *Goofy-Horace Horsecollar/Clarabelle*. El estilo resulta más evidente todavía en los *Looney Toons*, personajes propiedad de la Warner Brothers, donde pareciera casi una regla que cada personaje tenga a su contraparte femenina: *Bugs Bunny* y *Lola Bunny*, *Porky* y *Petunia*, *Duffy Duck* y *Tina Russo*.



Se podría deducir que un vestido, zapatillas y largas pestañas es lo que bastaba para diferenciar al personaje femenino del masculino, ya

Imagen extraída de:
<https://i.ytimg.com/vi/-HVX8E9q018/hqdefault.jpg>

Fig. 12 Los originales *Mickey* y *Minnie Mouse* y su diseño que contiene elementos estereotípicos de los roles de género.

que incluso Bugs Bunny jugaba con este estereotipo al travestirse en varias de sus tiras cómicas.

La controversia continúa si se toma en cuenta que el racismo también era un asunto de interés y *Disney* no pudo evitar que en sus primeras películas se colaran personajes con una imagen insultante de los afroamericanos, o que *Warner Bros* hiciera lo propio con otros pueblos, como los japoneses. Sin embargo, eran otros tiempos y la violencia gráfica de *Tom & Jerry*, la propaganda patriótica de *Donald Duck* o el racismo de *Speedy Gonzalez*, pasaron desapercibidos durante muchos años hasta nuestros días, donde todo es puesto a disposición del análisis minucioso en busca de respuestas, lo que incluye al mundo de los superhéroes, por supuesto.

Esto no quiere decir que *Disney* maneje un monopolio propio en cuanto a la producción de estereotipos de género, ya que hay otras casas productoras dedicadas al público infantil que igualmente se encargaron de difundir estereotipos de todo tipo. En el caso de *The Flintstones*, se hacía uso de la imagen idealizada del matrimonio perfecto, que en sí misma propagaba una forma de opresión patriarcal, al igual que su homólogo futurista, *The Jetsons*.

Es célebre el caso de *The Smurfs* (propiedad de *Hanna-Barbera*), criaturas azules pequeñas que eran asediadas por el malvado monje Gargamel y que se agrupaban en una especie de comuna que solo tenía una miembro femenina y un gran patriarca. Este elemento despertaría críticas y la acuñación del concepto “principio de la pitufina²⁵”, que afectaba no solo a esa serie sino a muchas otras obras de ficción, incluyendo el UCM y a una de sus superheroínas más importantes: *Black Widow*.

Incluso en épocas más recientes, las *sitcoms*²⁶ fabricadas por la empresa del ratón suelen presentar personajes y situaciones estereotipados al retratar a los

²⁵ Se habla de “Principio de la Pitufina” cuando en una obra de ficción se incluye a un personaje femenino que cubre una cuota de género necesaria para que sea políticamente correcta pero que no resulta representativa en absoluto ni mucho menos refleja un principio de igualdad, en número o de condiciones, entre personajes. Esta “hembra única” es a menudo atiborrada de estereotipos de género para dotarla de “feminidad” y la convierte en el interés amoroso de los personajes masculinos o la vuelve una *damisela en apuros*. El concepto fue acuñado por Katha Pollitt en su artículo “The Smurfette Principle” en el periódico *The New York Times*, de 1991.

²⁶ Comedias de situación televisadas.

adolescentes y sus aventuras (*Hannah Montana, Good Luck Charlie, Waverly Place Wizards, Zack & Cody*), muy al estilo de las que han hecho de *Nickelodeon* el gigante televisivo que es hoy. Rara vez hay alguna temática que rompa los moldes establecidos y cuando lo hace, resulta una verdadera sorpresa que el público toma con suspicacia; como en caso de que algún personaje tenga padres homosexuales o que presenten una pareja homosexual en una serie infantil (*Andi Mack*, 2019). Sin duda, los núcleos conservadores de Estados Unidos siempre se alarman al escuchar noticias sobre la apertura de *Disney* para las temáticas de diversidad sexual.

No obstante, es necesario volver al mundo del cine y *Disney* se hizo famoso por sendas adaptaciones de cuentos de hadas y leyendas clásicas que hoy en día, son sus más laureadas aportaciones al mundo del cine animado, pero que no dejan de contribuir a la construcción de roles de género con muy variados modelos, desde los más cándidos hasta los más inquietantes.

Desde el estreno de *Snow White and the Seven Dwarfs*, el papel de la mujer estuvo supeditado a la concepción clásica basada en los roles tradicionales de género. Gracias a su celebrada cinta, la incipiente empresa se convirtió en una de las principales exponentes del cine de animación. Tan solo trece años después, *Disney* ya había estrenado diez películas más antes de su siguiente incursión en el mundo de los cuentos de hadas con princesas indefensas como protagonistas.

En el intermedio, los estereotipos tenían otro tipo de connotaciones; *Pinocchio* (1940), por ejemplo, enseñaba a los niños a comportarse bajo los valores morales y la obediencia a la autoridad para evitar caer en la desgracia. La moraleja es que los niños eran criaturas vulnerables y, por lo tanto, debían protegerse a sí mismos de los que quisieran abusar de ellos o llevarlos por un camino perverso. La fórmula se repetiría en cintas como *The Jungle Book* (1967), *The Rescuers* (1978) y *The Rescuers Down Under* (1990).

Sin embargo, al igual que otras adaptaciones de *Disney*, *Pinocchio* es una fábula moderada que suaviza temas como el secuestro, la trata de menores y la explotación infantil, entre otros temas polémicos. Tal como aparece en el texto *From Mouse to Mermaid. The politics of film, gender and culture* de Elizabeth Bell, Lynda

Haas y Laura Sells, al final el premio no era para él (ya que en el cuento original había matado al grillo que representa su propia conciencia), sino para Geppetto, su creador.

En *Las Aventuras de Pinocchio*, de Collodi, adquiere conciencia mientras adquiere la capacidad de empatizar y ser recíproco con el cuidado de otros. Cuando está en problemas y necesita ayuda, el fantasma del grillo (a quien él mismo mató) aparece para recordarle cómo trató a quienes fueron buenos con él. Como sea, el Jiminy Cricket de Disney es solo una conciencia de nombre. Cómicamente presentado y sin esperar que se le tome en serio (porque no lo es) el Jiminy Cricket de Disney es un tibio padre sustituto que da instrucciones a Pinocchio y no duda en reprenderlo cuando es desobedecido, aunque no se da ninguna razón de por qué Pinocchio debe obedecerlo. El Hada Azul de Disney le da a Pinocchio la posibilidad de convertirse en un Niño de Verdad como recompensa a Geppetto por hacer felices a los niños a través de sus juguetes. (Bell, Haas y Sells, 1995, pág. 63)²⁷

Este elemento es recurrente en la filmografía de *Disney*: el filtro que implica la adaptación. Las historias son alteradas para evitar en la medida de lo posible las partes perturbadoras o no aptas para el entendimiento infantil. Leyendas y relatos que son parte de la literatura universal fueron a veces completamente modificados o mutilados para ceñirse al riguroso estilo de la narrativa infantil de la empresa. Casos dramáticos son el de *Cinderella* (1950), *The Sleeping Beauty* (1959), *The Little Mermaid* (1989) o incluso *Hercules* (1997), héroe que ya se ha mencionado anteriormente.

Después de *Pinocchio* y otras cintas con temática parecida como *Dumbo* (1941) y *Bambi* (1942), *Disney* pareció mostrarse interesada en Centro y Sudamérica bajo la política de buena vecindad entablada por el presidente Franklin Delano Roosevelt en plena efervescencia de la Segunda Guerra Mundial. Con *Saludos amigos* (1942), hicieron su aparición varios estereotipos latinoamericanos que continúan hoy en día, pues en su mayoría, la cultura estadounidense desconocía

²⁷ Traducción propia.

aspectos culturales de Latinoamérica que en la cinta se presentan con cierta mirada *americanizada*: por ejemplo, el Carnaval brasileño.

Aunque no fue sino hasta *The Three Caballeros* (1944) que dichos estereotipos se hicieron más evidentes con la reaparición de José “Zé” Carioca, un loro brasileño y la introducción de *Panchito Pistoles*, un gallo que representaba a México. No es de extrañar que el éxito y popularidad de personajes como estos, diera como resultado la aparición de más estereotipos en el cine *Disney*, a tal grado que mitos propios de la historia fueran completamente reescritos para después mostrarlos como verdaderos (*The Sword in the Stone*, 1963; *Pocahontas*, 1995)

El éxito que significó la adaptación del cuento *Snow White*, original de los Hermanos Grimm, hizo a *Disney* descubrir que la literatura era prolífica en leyendas y cuentos tradicionales dignos de llevarse a la pantalla grande mediante la animación. *Disney* empezó a crear personajes con una tendencia más clara en cuanto a roles de género, mientras que la *Metro-Goldwyn-Mayer* hacía lo contrario con su célebre adaptación de *The Wizard of Oz*, que es uno de los productos más queridos de los colectivos LGBTTTIQ, al que consideran de culto.

Es curioso el caso de *Walt Disney's Alice in Wonderland* (1951), donde a primera vista se nos presenta el estereotipo de la niña ideal de clase media en la época victoriana. Sin embargo, al igual que en la novela de Lewis Carroll, Alicia resulta más bien un individuo en busca de su propia personalidad y su identidad femenina mientras se topa con las exageradas metáforas de la aristocracia inglesa de la época. Aunque dichos rasgos están menos presentes en la película.

Alicia es la niña de siete años protagonista de la novela. Vive en la Inglaterra victoriana y a pesar de que su clase social no es del todo clara en la novela, sus modales y educación sugieren que pertenece a la clase media. Consecuentemente la ideología de la época se evidencia a través de sus modales. (...) Sin embargo, es a través de un sueño donde cae por la madriguera de un conejo hasta alcanzar una tierra extraña llamada País de las Maravillas, donde se embarca en un viaje de autodescubrimiento, que pone en juego su imagen de niña victoriana. Esta imagen es reemplazada por la de una joven que encuentra una nueva subjetividad femenina

no influenciada por la sociedad en la que se ha criado. (Bermejo Romera, 2017, pág. 16)²⁸

Mientras que *Pinocchio* representa la búsqueda por encarnar un modelo ideal en cuanto al niño varón, Alicia es la contraparte femenina con la que *Disney* continuaba la difusión de roles de género. Sin embargo, ella misma era concebida como una transgresora de las normas victorianas de la época en el cuento original, según el artículo de Sara Bermejo. En la cinta de animación, Alicia se convirtió en el tipo de niña aventurera que después *Disney* repetiría en otras cintas posteriores: desde Wendy en *Peter Pan* (1953) hasta Moana en *Moana* (2016).

Otras cintas exploraban el asunto del amor romántico que servía tanto como detonante de problemas como de solución a éstos. *Lady and the Tramp* (1955), *One Hundred and One Dalmatians* (1961), *The Aristocats* (1970) y *Robin Hood* (1973) muestran parejas de animales humanizados en los cuales la hembra conservaba estereotipos propios de la época respecto a la manera en que debía comportarse: era delicada, sobria y tenía solamente cierto grado de sensualidad que salía a la luz ante el macho dominante que la cortejaba. Además, en *One Hundred...* y *The Aristocats*, el papel de la hembra tenía una connotación más apegada a la reproducción y el cuidado de los hijos que a la superación personal. (Fig. 13)

A mediados de la década de 1980, *Disney* se encontraba en medio de una crisis que casi significó la venta de la productora a gigantes del cine que tenían una mejor posición en ese momento,



Imagen extraída de:
<https://i.pinimg.com/originals/51/79/a3/5179a3a9645cc3a71ca29b5baa3b64d4.jpg>

Fig. 13 El amor romántico se presenta idealizado en varias de las cintas animadas clásicas de *Disney*. Las parejas animales humanizadas o antropomorfas encarnan roles de género típicos donde la hembra se presenta frágil y vulnerable y el macho, aventurero, decidido y hasta agresivo.

²⁸ Traducción propia.

como *Paramount*. Sus películas animadas habían caído en una racha difícil principalmente por la disminución del equipo de dibujantes y por el fracaso comercial y de crítica para cintas como *The Black Cauldron* (1985) y *The Great Mouse Detective* (1988). Sin embargo, la crisis llegaría a su fin con el estreno de *The Little Mermaid* (1989), que no solo fue un gran éxito en taquilla, sino que se convirtió en la primera película del llamado *Renacimiento de Disney*, dando como resultado varias de sus películas más aclamadas por el público y la crítica, y que además sería la semilla para una de las franquicias más rentables en el mundo de la publicidad dirigida al público infantil: *Disney Princess*; controversial por la exacerbación de estereotipos y la difusión de roles de género.

2.2 EL CAUTIVERIO DE LA PRINCESA

Uno de los mensajes más polémicos que aparecen y desaparecen de las películas de dibujos animados de Disney se refiere a la representación de las muchachas y las mujeres. Tanto en *La sirenita* como en *El rey león* los personajes femeninos están contruidos dentro de roles de género definidos estrechamente. Todas las mujeres en estas películas están subordinadas en el fondo a los hombres y definen su sentido de poder y su deseo casi exclusivamente desde el punto de vista de la narración del macho dominante. (Steinberg & Kincheloe, 2000, pág. 71)

The Little Mermaid, basada en el cuento de Hans Christian Andersen, se estrenó en el año 1989 y marcó la llegada de una nueva ola en cuanto a la producción de cintas animadas por parte de la compañía del ratón. Aunque dio pie a grandes éxitos como *The Beauty and the Beast* (1991), *Aladdin* (1992), *The Lion King* (1994) y *The Hunchback of Notre Dame* (1996), trajo consigo un retorno a los valores tradicionales de las películas de princesas que le antecedieron y que parecían haberse quedado rebasados luego de *The Sleeping Beauty*, estrenada cuarenta años antes.

La protagonista principal de este cuento de hadas es una joven sirena que vive con su familia en un castillo sumergido en el fondo del mar. Es importante destacar que, al igual que otras princesas *Disney*, *Ariel* parece no tener ningún recuerdo de su madre ni en la cinta se hace mención a ella en ningún momento, lo

que lleva a pensar que la historia centra su atención en el patriarcado establecido por su padre, al que ella desafía para poder encontrar la libertad y el amor.

Quizá eso no implique ningún tipo de mensaje cuestionable salvo el hecho innegable de que la protagonista está dispuesta a abandonar su naturaleza y talentos para conseguir el favor de un joven príncipe de raza humana del que ella se ha enamorado perdidamente. En efecto, ella hace un pacto con una hechicera a quien entrega su melodiosa voz a cambio de un par de piernas que le permitirán salir a la superficie para reunirse con su interés amoroso.

Si bien las rítmicas y entrañables canciones sirven de distracción para la historia de fondo, en realidad el mensaje de *The Little Mermaid* es el de la mujer que hace sacrificios y se prepara para su papel como esposa y ama de casa. Y lo logra. *Ariel* finalmente, luego de haber tenido que pasar por varias dificultades propias de un melodrama clásico, consigue la tan ansiada recompensa al desposar al joven príncipe.

Dentro de esta narración rígidamente definida, la condición de mujer ofrece a Ariel la recompensa de casarse con el hombre adecuado y renunciar a su vida anterior bajo el mar, un revelador modelo cultural para la naturaleza de la elección y la toma de decisiones femenina en la visión del mundo de Disney. Es difícil ver que una película como ésta haga más que reforzar los estereotipos negativos sobre las mujeres y las muchachas. Por desgracia, este tipo de estereotipos se reproduce, en diversos grados, en todas las películas de dibujos animados de Disney. (Steinberg y Kincheloe, 2000, pág. 72)

Desde la aparición de la primera princesa *Disney*, el modelo a seguir parece ser el de educar a las niñas, adolescentes y jóvenes mujeres, dentro de los estándares del patriarcado. Ellas deben obedecer, ser devotas y serviles y prepararse para la llegada del príncipe azul. Sin embargo, como menciona Henry Giroux en el capítulo de su autoría dentro de *Cultura infantil y multinacionales. La construcción de la identidad en la infancia*, es difícil pensar que dichos estereotipos hayan sido agregados casualmente por la compañía desde sus inicios más tempranos.

Hay una especie de adoctrinamiento propio de la opresión patriarcal, tal como lo manejaba Betty Friedan y posteriormente Marcela Lagarde en *Los cautiverios de las mujeres: madresposas, monjas, putas, presas y locas*. Pareciera que el mensaje de la franquicia es que la mujer se acostumbre a la idea del matrimonio perfecto con el hombre ideal y se resigne al cuidado de la casa y la crianza de los hijos, para después, adoptar este estilo de vida y reproducirlo, muy al estilo de los años cuarenta:

El contrato social que durante siglos ha dominado, y lo sigue haciendo pese a sus erosiones, el reparto de funciones y responsabilidades por razón de género en el contexto familiar, se apoya a su vez en una determinada concepción de las relaciones afectivas a las que podemos catalogar como “amor romántico”. Sin temor a ser radicales, podemos afirmar que “el amor romántico es un arma de control social cuya base es el matrimonio y cuyo fin es la perpetuación de la familia nuclear tradicional, el sistema patriarcal y el capitalismo democrático” (Herrera Gómez, 2010: 20). Esa concepción del amor y con él del matrimonio y la familia, ha contribuido a mantener durante siglos las servidumbres de las mujeres. (Salazar Benítez, 2015, pág. 287)

Marcela Lagarde mencionaba que la mujer está sujeta al papel que la sociedad patriarcal les ha conferido y en su libro expone una serie de modalidades en que este supuesto se cumplía, ofreciéndoles una cantidad limitada de opciones dentro de las cuales se podían desarrollar y llegar a sentirse plenas, aunque siguieran sufriendo de una velada opresión que venía desde los núcleos familiares básicos hasta las esferas del poder capitalista. Y las llamaba cautiverios ya que en ellos la mujer perdía su libertad “concebida esta última como el protagonismo de los sujetos sociales en la historia, y de los particulares en la sociedad y la cultura. En tanto cautiva, la mujer se encuentra privada de libertad” (Lagarde y de los Ríos, 2005, pág. 37).

En los melodramas televisivos que son tan socorridos dentro de la cultura mexicana, es donde se ve más claro el cautiverio de la madreposa, y también existe una idealización del amor romántico propio de los cuentos infantiles (y

posteriormente de sus adaptaciones al cine de mediados del siglo XX) donde el matrimonio era la meta principal para la mujer. Como expone Lagarde en sus cautiverios:

Todas las mujeres solo por el hecho de serlo son madres y esposas. Desde el nacimiento y aún antes, las mujeres forman parte de una historia que las conforma como madres y esposas. La maternidad y la conyugalidad son las esferas vitales que organizan y conforman los modos de vida femeninos, independientemente de la edad, de la clase social, de la definición nacional, religiosa o política de las mujeres. (Lagarde y de los Ríos, 2005, pág. 363)

Asimismo, aunque pareciera que como el cuento expone “y vivieron felices para siempre”, el matrimonio es la culminación de las aspiraciones personales para una mujer (al menos durante gran parte del siglo XX), no es del todo cierto que ellas vivieran una vida plena dentro de la conyugalidad, e incluso fuera de ella, toda vez que: “más aún, todas las mujeres son madresposas aunque no tengan hijos ni esposo, así como es cierto también que algunas mujeres con hijos o casadas, tienen dificultades para cumplir con su deber y asumirse como tales, o para ser identificadas como madres o como esposas, de acuerdo con los estereotipos de adscripción vigentes” (pág. 363).

Aunque la figura había existido desde siempre, a inicios del nuevo milenio se popularizó el término “madre soltera” que designaba a una mujer que no cumplía con el requisito del matrimonio o de la conyugalidad necesariamente pero que igualmente era la cabeza de una familia donde los papeles principales de la crianza y el sustento, corrían a cargo de ella, o de sus padres; lo que duplicaba el cautiverio de las madres para la madre soltera. Así, aunque está limitado el cautiverio de la esposa toda vez que los matrimonios son más difíciles de consolidar (dado el aumento de divorcios) y representan menos el ideal de la mujer en nuestros días, el cautiverio de la madre continúa subyugando a la mujer desde temprana edad, con el aumento de los embarazos infantiles y adolescentes.

Ser madre y ser esposa consiste para las mujeres en vivir de acuerdo con las normas que expresan su ser -para y de- otros, realizar actividades de reproducción y tener relaciones de servidumbre voluntaria, tanto con el deber encarnado en los otros, como con el poder en sus más variadas manifestaciones. (pág. 363)

Volviendo a la franquicia de las princesas, es notable que cada miembro del prestigiado club propaga algún cautiverio en mayor o menor grado. A continuación, se presenta una tabla con los personajes femeninos protagonistas de la franquicia *Disney Princess* a fin de encontrar las similitudes que permitan construir un parámetro sobre los estereotipos de feminidad y matrimonio insertos en esta colección de películas clásicas. Estos personajes son considerados como parte del canon oficial y han sido coronadas por la empresa para formar parte de la franquicia.

Tabla 2. ESTEREOTIPOS RECURRENTE EN LAS PRINCESAS DISNEY²⁹

Personaje	Película	Año debut	Sinopsis	Análisis del personaje	Estereotipos
Snow White	<i>Snow White and the Seven Dwarfs</i>	1937	Al huir del cazador enviado por su madrastra para asesinarla, llega a la choza de un grupo peculiar de varones que la reciben con afabilidad. Ella no sabe de qué otra manera responder a la hospitalidad de sus anfitriones que, ejerciendo de doméstica, y en ocasiones, nana de los infantilizados personajes que representan, a su vez, facetas distintas de la personalidad del varón. Esto, claro, a la espera del príncipe azul que la rescatará de una suerte fatal para desposarla.	Ha nacido en la realeza y posee múltiples dotes como el canto. Es víctima de una figura femenina, que le es antagonista, de la que debe huir. Es débil e ingenua y cae en las mentiras de la villana. Se comporta con mansedumbre y afecto maternal con sus anfitriones enanos. Ha idealizado el matrimonio al que es arrastrada sin su consentimiento. El príncipe la rescata de un destino fatal a través de un beso que ella no ha pedido, pues estaba inconsciente.	Princesa talentosa Padres ausentes Madrastra malvada Villana mala por naturaleza Villana envidiosa que cobra venganza Damisela en apuros Bella e ingenua Sirvienta y nana abnegada Esposa sumisa Príncipe azul Violación disfrazada Un beso resuelve problemas
Cinderella	<i>Cinderella</i>	1950	Una doncella de nombre desconocido es esclavizada por su malvada madrastra y hermanastras y debe ejercer como doméstica atendiendo las demandas de las caprichosas mujeres. El evento de un baile real la emociona por la oportunidad de conocer al apuesto príncipe pero sus intentos por asistir se ven obstaculizados por sus subyugantes. De la nada aparece una figura mágica quien se presenta ante ella como su hada madrina y le ayuda a acudir al baile donde cautiva al príncipe con su belleza natural, aunque debe huir para ocultar la mentira de su origen. El príncipe la busca para desposarla y rescatarla así de su esclavitud.	Su nombre real está invisibilizado en la película, e incluso se desconoce dentro de la franquicia <i>Disney Princess</i> . Es víctima de figuras femeninas, que le son antagonistas, a las que debe servir dócilmente. Es débil e ingenua y sucumbe ante la crueldad de sus verdugos. Se comporta con mansedumbre. Sus problemas se resuelven mágicamente con la aparición de seres sobrenaturales. Ha idealizado el matrimonio al que es arrastrada para salvarla de su esclavitud. El príncipe la busca obsesivamente para desposarla y así poseerla.	Padres ausentes Madrastra malvada Hermanastra malvada Villana mala por naturaleza Villana envidiosa que cobra venganza Persigue sus sueños Damisela en apuros Bella e ingenua Sirvienta abnegada Esposa sumisa Príncipe azul Reino patriarcal Hada madrina Animales parlantes o humanizados Seres fantásticos que resuelven problemas

²⁹ Tabla de elaboración propia.

EL REINO MÁGICO: THE WALT DISNEY COMPANY

Aurora	<i>The Sleeping Beauty</i>	1959	A tierna edad, una princesa es maldecida por un hada malvada quien la condena a morir al llegar a la adolescencia. Otras hadas suavizan la maldición decretando que solo dormirá, en lugar de perder la vida, hasta que un príncipe le dé un beso de amor verdadero. Tal cual estaba escrito, la princesa cumple la profecía lo que desencadena la ruina de su reino y la lucha del príncipe por rescatarla, que finalmente logrará con la ayuda de su valentía y hombría.	Ha nacido en la realeza. Es víctima de una figura femenina que le es antagonista y la condena a muerte. Es débil e ingenua y cae en las mentiras de la villana. Sus problemas se suavizan notablemente con la aparición de seres sobrenaturales. Ha idealizado el matrimonio y cree que la manera de alcanzar plenitud es conocer a un apuesto príncipe para desposarlo. El príncipe la rescata de un destino fatal a través de un beso que ella no ha pedido pues estaba inconsciente.	Princesa talentosa Padres ausentes Villana mala por naturaleza Villana envidiosa que cobra venganza Hadas benévolas Persigue sus sueños Damisela en apuros Bella e ingenua Esposa sumisa Príncipe azul Reino patriarcal Violación disfrazada Seres fantásticos que resuelven problemas y aconsejan Un beso resuelve problemas
Ariel	<i>The Little Mermaid</i>	1989	Ariel es una joven princesa que ha nacido sirena y vive en el fondo del mar con su familia. Está insatisfecha con su vida privilegiada y busca la manera de salir del océano para explorar la superficie, guiada por el interés amoroso que un príncipe humano ha despertado en ella. Hace un pacto con una hechicera para obtener piernas con las que pueda caminar en el mundo fuera del océano, pero debe renunciar a su voz. En el mundo humano se enfrenta a varios obstáculos antes de poder desposar al príncipe y finalmente abandonar el mundo del que proviene.	Ha nacido en la realeza y posee múltiples dones como el canto. Es víctima de una figura femenina, que le es antagonista y le roba sus dones. Sus problemas se resuelven mágicamente con la aparición de seres sobrenaturales. Es débil e ingenua. Entiende y habla un idioma extraño de manera instantánea. Se enamora de un hombre y eso la pone contra su origen, costumbres y tradiciones. Ha idealizado el matrimonio y cree que la manera de alcanzar plenitud es desposar al apuesto príncipe. El príncipe la busca obsesivamente para desposarla y así poseerla. Debe abandonar el mundo que conoce para embarcarse en la aventura del matrimonio.	Princesa talentosa Princesa rebelde Privilegiada e insatisfecha Persigue sus sueños Madre ausente Reino patriarcal Villana mala por naturaleza Villana envidiosa que cobra venganza Damisela en apuros Bella e ingenua Esposa sumisa Príncipe azul Poliglotes instantáneo Abandono de tradiciones y costumbres Animales parlantes o humanizados Seres fantásticos que aconsejan y resuelven problemas
Belle	<i>Beauty and the Beast</i>	1991	Una joven insatisfecha con su vida pueblerina, y que además huye de un pretendiente egoísta y misógino, se embarca en una aventura para salvar a su padre de un malvado monstruo que vive en un lúgubre castillo. Al intercambiar su propia vida para salvar a su padre, se convierte en esclava del monstruo del que posteriormente se enamora y deberá salvarlo del odio del pueblo que busca matarlo por considerarlo peligroso.	Ha nacido en un ambiente provinciano y posee múltiples inquietudes intelectuales. Debe huir de un pretendiente egoísta y misógino que desea poseerla por medio del matrimonio. Se embarca en una aventura para salvar a su padre y termina siendo secuestrada por un malvado monstruo. Ella se enamora de su captor e intenta cambiarlo tras escuchar su terrible pasado. Posteriormente lo salva de su antiguo pretendiente y logra redimirlo ante su pasado y para con sus seres queridos.	Intelectual e insatisfecha Madre ausente Padre infantil Pretendiente misógino Persigue sus sueños Damisela en apuros Bella e ingenua Esclava abnegada Salvadora y redentora Príncipe azul Secuestro disfrazado Objetos parlantes o humanizados Un beso resuelve problemas
Jasmine	<i>Aladdin</i>	1992	La versión <i>Disney</i> del clásico cuento extraído de Las mil y una noches, tiene como protagonista a un joven de clase baja que se enamora perdidamente de la hija del sultán y con ayuda de un genio logra convertirse en príncipe para ganar su mano en matrimonio.	Ha nacido en la realeza. Es víctima de intrigas, conspiraciones y acuerdos políticos. Es débil e ingenua. Está insatisfecha y busca la manera de salir del cautiverio en que la ha puesto su padre. Sus problemas se resuelven mágicamente con la aparición de seres sobrenaturales. Se enamora de un joven de clase baja y posteriormente accede a desposarlo sin perder sus privilegios. Él la busca obsesivamente para desposarla y así poseerla.	Privilegiada e insatisfecha Madre ausente Reino patriarcal Padre infantil Pretendiente misógino que es también el villano malo por naturaleza Pretendiente inmaduro y obsesionado Damisela en apuros Bella e ingenua Príncipe azul Cubre una cuota de raza dentro de la franquicia Secuestro disfrazado Seres fantásticos que resuelven problemas

CAPÍTULO DOS

Pocahontas	<i>Pocahontas</i>	1995	Pocahontas ³⁰ era hija del jefe de la tribu con la que se topan los británicos al empezar a explorar las tierras que en un futuro se convertirían en las Trece Colonias originales norteamericanas. Ella establece una relación amorosa con el explorador John Smith. En la secuela, <i>Pocahontas 2: Journey to a New World</i> (1998), la protagonista viaja a Inglaterra donde debe sufrir las aventuras propias de una situación dramática de "pez fuera del agua" , hasta que al final alcanza la felicidad al lado de su verdadero amor John Rolfe.	Ha nacido en la realeza. Está inmersa en un momento político convulso. Es segura, decidida y aguerrida. Se enamora de un hombre y eso la pone contra su origen, costumbres y tradiciones. Ella es el enlace entre dos mundos. Entiende y habla un idioma extraño de manera instantánea. Debe abandonar el mundo que conoce para embarcarse en la aventura del matrimonio.	Privilegiada Princesa rebelde Madre ausente Reino patriarcal Villano malo por naturaleza Segura y decidida, pero sucumbe ante el amor Bella guerrera Príncipe azul Poliglótismo instantáneo Abandono de tradiciones y costumbres Cubre una cuota de raza dentro de la franquicia Mascotas parlantes o humanizadas Seres fantásticos que aconsejan
Mulan	<i>Mulan</i>	1998	Una joven debe infiltrarse en la guerra disfrazada de hombre para salvar a su padre de una muerte segura. A pesar de que su identidad es descubierta, se las arregla para luchar contra los enemigos de su pueblo y gana respeto y honor.	Está destinada a convertirse en una buena esposa y madre y se la educa para tal propósito. Está insatisfecha y busca la manera de salir del cautiverio en que la ponen sus tradiciones familiares. Está inmersa en un momento político convulso. Es segura, decidida y aguerrida. Ella es el enlace entre dos dimensiones genéricas traducidas como la feminidad de la vida en el hogar y la masculinidad de la guerra. Sus problemas se resuelven mágicamente con la aparición de seres sobrenaturales. Debe abandonar el mundo que conoce para embarcarse en la aventura de la guerra. Su interés amoroso la rechaza con base en el machismo y la acepta luego del consejo de una autoridad suprema.	Privilegiada, insatisfecha y rebelde Educada para ser una buena esposa y madre Familia de estructura patriarcal Villano malo por naturaleza Pretendiente machista Segura y decidida Bella guerrera Abandono de tradiciones y costumbres Cubre una cuota de raza dentro de la franquicia Mascotas parlantes o humanizadas Seres fantásticos que aconsejan
Tiana	<i>The Princess and the Frog</i>	2009	Ambientada en la Nueva Orleans de principios del siglo XX, la historia retrata a una joven que trabaja duro para lograr abrir su propio restaurante y que se ve envuelta en problemas con un médico brujo y un príncipe, cuando es accidentalmente convertida en rana.	Está insatisfecha y busca la manera de salir del cautiverio en que la ha puesto la pobreza. Es segura, decidida y aguerrida. Sus problemas se resuelven mágicamente con la aparición de seres sobrenaturales. No idealiza el matrimonio, pero sí es llevada a él debido a las circunstancias.	Trabajadora e insatisfecha Persigue sus sueños Familia de estructura patriarcal Padre ausente Pretendiente machista e inmaduro Segura y decidida Damisela en apuros Príncipe azul Esposa sumisa Cubre una cuota de raza dentro de la franquicia Racismo y esclavitud invisibilizados Seres fantásticos que aconsejan y resuelven problemas
Rapunzel	<i>Tangled</i>	2010	De vuelta a la estructura tradicional de las primeras princesas, es la historia de una adolescente que vive secuestrada por una malvada madrastra hasta que, tras encontrarse con un delincuente	Ha nacido en la realeza y posee múltiples dotes artísticos. Una princesa que no conoce su origen y está ansiosa por descubrir sus raíces. Es víctima de una figura femenina, que le es antagonista, quien la mantiene	Intelectual e insatisfecha Persigue sus sueños Princesa talentosa Padres ausentes Madrastra malvada

³⁰ Historia inspirada en una leyenda estadounidense ambientada en la época de la colonización. Sin embargo, la versión Disney dista mucho de la historia original en cuanto a que, en primer lugar, la Pocahontas real (una niña llamada Matoaka) era muy joven cuando conoció al explorador John Smith y según los historiadores, no hay prueba fidedigna de que haya establecido una relación amorosa con él al estilo del melodrama presentado en la película infantil. Es quizá una de las adaptaciones a modo más dramáticas respecto a la leyenda que la inspiró, pues Pocahontas suaviza muchos aspectos del cruento proceso de conquista sobre las tribus aborígenes por parte de los británicos.

EL REINO MÁGICO: *THE WALT DISNEY COMPANY*

			fugitivo, escapa de su cautiverio y se embarca en una aventura para descubrir sus orígenes.	secuestrada. Es débil e ingenua y cae en las mentiras de la villana. Se comporta con mansedumbre. Está insatisfecha y busca la manera de salir del cautiverio en que la ha puesto su madrastra. Se enamora de un joven de clase baja y posteriormente accede a desposarlo sin perder sus privilegios. Es desposada por el primer hombre al que conoce.	Villana envidiosa Damisela en apuros Bella e ingenua Sirvienta abnegada Pretendiente inmaduro Príncipe azul Secuestro disfrazado Mascotas parlantes o humanizadas
Merida	<i>Brave</i>	2012	Una princesa que está destinada a casarse por motivos políticos se rebela ante las tradiciones de su pueblo y gana su propia mano en una contienda. Su madre, que está decepcionada por el comportamiento de la princesa, sufre una transformación que la convierte en una bestia salvaje. Es deber de la princesa rescatar a su madre del hechizo y salvar a su pueblo de una amenaza.	Está destinada a convertirse en una buena esposa y madre y se la educa para tal propósito. Está insatisfecha y busca la manera de salir del cautiverio en que la ponen sus tradiciones familiares. Es segura, decidida y aguerrida. Tiene una relación conflictiva con su madre. Sus problemas se resuelven mágicamente con la aparición de seres sobrenaturales.	Privilegiada e insatisfecha Princesa rebelde Educada para ser una buena esposa y madre Familia de estructura patriarcal Madre estricta Segura y decidida Bella guerrera Abandono de tradiciones y costumbres Seres fantásticos que aconsejan
Vanellope von Schweetz	<i>Wreck-it Ralph</i>	2012	Un villano de videojuegos, insatisfecho con el rol que juega en su mundo, se embarca en una aventura para convertirse en héroe. En el camino debe salvar un mundo del peligro en que él mismo lo ha puesto y ayuda a la princesa a descubrir su verdadera identidad.	Una princesa que no conoce su origen y está ansiosa por descubrir sus raíces. Vive ostracismo y rechazo debido a su carácter peculiar. Es segura, decidida y aguerrida. Es joven e infantilizada.	Princesa talentosa Princesa rebelde Persigue sus sueños Padres ausentes Damisela en apuros Ostracismo y rechazo Reino patriarcal Segura y decidida Seres fantásticos que aconsejan

En cada miembro de la franquicia, está inserta además una problemática que pocas veces se ha explorado al darse por hecho que todas son lo suficientemente maduras para elegir su propio destino: la mayoría de ellas son menores de edad, siendo los casos más drásticos el de *Snow White*, que tenía 14 años al momento en que se desarrollaron los acontecimientos de su relato o de *Vanellope*, que es solo una niña. Esto quiere decir que, fuera del cariz romántico que contienen las películas, en varios casos se habla de matrimonio infantil, algunos de ellos por la fuerza como en *Aladdin*.

En todo caso, desde su aparición a principios del nuevo milenio, la franquicia *Disney Princess* sigue generando millones de dólares en publicidad y *merchandising*. Después de todo fue creada por la subsidiaria *Disney Consumer Products and Interactive Media* encargada de colocar productos de la marca al alcance del consumidor. Y es innegable el hecho de que las enlistadas arriba no son los únicos personajes con los que ha hecho negocio la franquicia. De hecho, hay muchas otras princesas *Disney* que, aunque no pertenecen al canon original,

son consideradas para la fabricación de toda clase de productos dirigidos principalmente al mercado infantil femenino.

El éxito de cintas como *Frozen* (2013), ha llevado a la marca *Disney* a explorar nuevas narrativas más allá del amor romántico de pareja. El caso de las princesas hermanas *Elsa* y *Anna* es paradigmático para la compañía que se empeña en buscar que sus relatos sean más acordes con lo que se considera políticamente correcto, hoy en día. Sin embargo, el estigma de las princesas anteriores continúa y se mantiene vigente, pues el público infantil femenino, y ahora también masculino, sigue siendo bombardeado por la idea del cautiverio del amor romántico, aunque ya no tanto el del matrimonio.

La imagen prototipo de las princesas *Disney* es la de una joven de belleza extraordinaria, cuerpo estilizado (de acuerdo al culto al cuerpo del que ya se habló en el capítulo anterior), inteligencia, candidez, talento y audacia opacadas solamente por su debilidad de enamorarse perdidamente del príncipe azul al que se entregan de manera incondicional y casi al instante (algunas veces sin explorar otras opciones). Al contrario, el estereotipo de la villana es la mayoría de las veces una mujer anciana, poco agraciada de carácter hosco o resentida por algún aspecto de la princesa en cuestión. Por lo tanto, las dos imágenes contrapuestas de la mujer simbolizan otros opuestos primordiales como maldad y bondad.

En *From Mouse to Mermaid. The Politics of Film, Gender and Culture*, se menciona además que la imagen de la madre es un mito construido a partir del patriarcado. En las películas de princesas es común la falta de una figura materna para la protagonista, lo que revela la fragilidad de cada muchacha y el miedo a su propia maternidad.

Irigaray argumenta que una mujer cuya identidad es su propia maternidad es “otra de lo mismo” -una mujer dibujada por el patriarcado que es en última medida un residuo, un hombre defectuoso, un objeto de intercambio en el mercado masculino. Si deseamos subvertir este orden, las mujeres deben autodefinirse en una forma que no quedemos satisfechas con la similitud, sino que construya una otredad y diferencia que encuentre lugar en la representación social y simbólica. Porque el encuentro corporal de y con la madre es el primer vínculo que uno tiene con la

cultura, como ella se identifica -y como su rol ha sido naturalizado- es de suma importancia en el primer paso hacia la recreación de lo femenino. Superar esta construcción masculina de la identidad femenina, encontrar maneras de representarnos socialmente (a nosotras y a los hombres)- identificaciones que funcionan para nosotras y entre nosotras- y aprender a interpretar nuestras identidades trazadas de manera masculina, resistientemente- son proyectos complejos. Esta labor ha sido abordada por muchos críticos de cine feminista, especialmente aquellos que teorizan desde el punto de vista psicoanalítico y a través de la nueva lectura feminista de Lacan y Freud. (Bell, Haas y Sells, 1995, pág. 195)³¹

Las madrastras tienen un rol básicamente antagonista, y no hacen sino demostrar su maldad dado que representan a la mujer que no está identificada con su propia maternidad y por lo tanto resulta en una especie de aberración. Hay que recordar que la imagen ideal de las princesas es un carácter sumiso, obediente, complaciente y, sobre todo, bondadoso. Dispuestas al cautiverio de la madresposa desde el momento en el que contraen nupcias. Hay formas de maternidad que no están dibujadas por el patriarcado y, en este sentido ofrecen alternativas transformadoras para las mujeres, que no oprimen y asimismo no caen en el estereotipo. En dichas formas de maternidad, incluso el no tener hijos o hijas (propios), no resulta determinante.

Las princesas *Disney*, son un ejemplo fehaciente de que el patriarcado continúa siendo perpetuado por las tecnologías de género. Sin importar si el contenido es dirigido a mujeres o a varones, el estilo de las películas de superhéroes parece seguir este patrón. Sobre todo, en el caso de la publicidad y la mercadotecnia, donde sigue siendo claro que el *target* es importante al momento de colocar productos. Cada género está bien representado en los pasillos del *retail* y los padres y sus hijos lo entienden y aceptan: muñecas para ellas y hombres de acción para ellos. Después de todo, *Disney* siempre está en busca de nuevos nichos de mercado: “Disney construye la infancia para hacerla enteramente compatible con el consumismo”.³² (Smoodin, 1994, pág. 18)

³¹ Traducción propia.

³² Traducción propia.

2.3 DEVORAR A LOS TITANES

Aunque el éxito de *The Walt Disney Company* se originó sus cortos y largometrajes animados dirigidos al público infantil de ambos sexos, a mediados del siglo XX los caminos se separaron debido a la producción de cintas de acción real, su incursión en la televisión y la inauguración del parque temático más famoso del mundo: *Disneyworld*.

Si bien *Walt Disney Animation Studios* existía desde 1923 (aunque con otros nombres), se convirtió en una subsidiaria de la compañía que estaba exclusivamente encargada de desarrollar las cintas de animación. Las películas hechas en estos estudios son los casi sesenta clásicos que hasta el momento forman parte del canon oficial, sin contar las precuelas y secuelas de muchas de ellas. A partir de *Tangled*, estrenada en 2010, han optado por el uso de la animación por ordenador en lugar de la animación tradicional.

Después de la muerte de Walt Disney en 1966 y debido a la crisis en la compañía derivada de tal evento, el primer proyecto para la incorporación de otro competidor fuerte se dio dentro del llamado Renacimiento de *Disney* con las negociaciones hechas con Jim Henson en 1989 para la compra de los *Muppets*, que tuvieron que esperar hasta el año 2004 para formalizarse, pero que abrieron camino para que *Disney* visualizara un horizonte de ampliación consistente en la fusión con otras empresas de medios.

Fue así como la compañía empezó a hacerse de los derechos para la transmisión de diversos programas y franquicias que la convirtieron en una de las principales empresas de televisión de finales de siglo. Destaca la compra de *Fox Family Worldwide* en el año 2001 que le dio a *Disney* derechos sobre la transmisión de series como *Mighty Morphin Power Rangers* y caricaturas de *Marvel Comics* que se habían hecho en los años noventa de mano de *Saban Entertainment*, subsidiaria de Fox.

En 1995, la compañía produjo y distribuyó *Toy Story*, la primera película desarrollada en computadora y creada por la entonces independiente *Pixar Animation Studios*. El éxito de la cinta fue tal que ambas compañías firmaron un acuerdo para cinco películas más: *A Bug's Life* (1998), *Toy Story 2* (1999), *Monsters*

Inc. (2001), *Finding Nemo* (2003) y *The Incredibles* (2004). Sin embargo, desacuerdos entre los ejecutivos de las empresas, debido a las políticas de remuneración respecto de la creación y distribución de las cintas, llevaron a un colapso de su sociedad que desembocaría finalmente en la adquisición por parte de *Disney* de la independiente *Pixar*, que a partir de entonces se convertiría en su subsidiaria.

Este fue quizá uno de los movimientos financieros más sonados de la época para una empresa que veía una disminución de popularidad en sus películas con animación tradicional y que a partir de entonces buscó la manera de aprovechar los avances técnicos que le facilitaba la animación digital. Cabe destacar que la última colaboración de *Pixar* como independiente fue *The Incredibles* (2004), una historia para la cual se creó todo un universo de superhéroes antes de la incorporación del UCM.

En dicha cinta, los protagonistas son un matrimonio de superhéroes que se enfrentan a la vida cotidiana del ciudadano común después de que sus hazañas extraordinarias y poderes especiales (las de todos los *súpers*, en la película) fueran considerados como peligrosos por una parte de la sociedad y se convirtieran en un asunto gubernamental. En la cinta se alude a muchos elementos propios de los superhéroes clásicos, aunque no se los menciona como referencia.

Las películas desarrolladas por *Pixar* siempre habían buscado desarrollar historias más acordes con el público adulto, sin dejar de lado la atención de los espectadores infantiles. A la fecha, cintas como *Wall-E* (2008) e *Inside Out* (2015) presentan unas de las temáticas más adultas que la animación digital estadounidense se ha atrevido a explorar.

Desde la compra de *Pixar*, la compañía del ratón tuvo que clasificar de manera distinta las cintas desarrolladas por la nueva subsidiaria, de las que hacía su estudio de animación tradicional, que también incursionó en la animación digital a mediados de la década de los 2000. Por eso resulta notorio que *Disney* aprobara la incorporación de *Merida (Brave)* en su franquicia *Disney Princess* ya que no pertenece al canon original de clásicos, tomando en cuenta que no fue hecha por *Walt Disney Animation Studios*.

Estas adquisiciones resultaron afortunadas y era de esperarse que *Disney* continuara comprando competidores en aras de aumentar su valor y ganancias. El siguiente gigante en la lista fue *Marvel Entertainment*, compañía que ya había estrenado dos películas pertenecientes al UCM, universo cinematográfico que empezaba a perfilarse como de los más exitosos en la historia del cine luego de franquicias como *X-Men* y *Spiderman* (cuyos derechos pertenecían a otras productoras debido a la venta de los derechos de explotación para el cine de los personajes de *Marvel* que ocurrió durante los años 90).

Fue en el año 2009 cuando *Disney* anunció la compra por más de cuatro mil millones de dólares y *Marvel Entertainment* se convirtió en la nueva subsidiaria. A partir de entonces, comenzó la producción acelerada de películas sobre los otros superhéroes que formaban parte del UCM de los cuales sí tenían los derechos para la explotación cinematográfica: *The Avengers*. En diez años, ya se han estrenado veintiún películas más y la franquicia ha dejado miles de millones de dólares de ganancias a *Disney*.

El fenómeno mediático que a la fecha significan las tres primeras fases del UCM, se ha expandido a la televisión y a los nuevos formatos de transmisión vía *streaming*. Su *merchandising* continúa generando dividendos a nivel mundial colocándose como uno de los principales íconos de la publicidad y mercadotecnia dirigida principalmente al público infantil masculino, al estilo de las *Disney Princess*.

Se considera como la primera fase la que inició con el estreno de *Iron Man* en el año 2008, aunque ésta fuera producida antes de la adquisición de *Marvel Entertainment* por parte de *Disney*. A esa primera fase pertenecen las películas que tratan sobre los orígenes de los cuatro personajes principales de la franquicia: *Iron Man*, *Hulk*, *Captain America* y *Thor*; e incluyen la primera aventura que los reúne a todos ellos (ver Tabla 3).

Tabla 3. PELÍCULAS PERTENECIENTES A LA PRIMERA FASE DEL UCM³³

Título	Año de estreno	Director
<i>Iron Man</i>	2008	Jon Favreau
<i>The Incredible Hulk</i>	2008	Louis Leterrier
<i>Iron Man 2</i>	2010	Jon Favreau
<i>Thor</i>	2011	Kenneth Branagh
<i>Captain America: The First Avenger</i>	2011	Joe Johnston
<i>The Avengers</i>	2012	Joss Whedon

Conforme el universo cinematográfico se expandía, otros personajes principales hicieron su aparición o reaparición en la segunda fase que comenzó con el estreno de *Iron Man 3*. Es notable la incorporación de *Ant-Man* y los *Guardians of the Galaxy*. Incluye segundas partes de películas de *Thor* y *Captain America*, además de otra aventura en la que participan nuevamente reunidos: *Avengers: Age of Ultron* (ver Tabla 4).

Tabla 4. PELÍCULAS PERTENECIENTES A LA SEGUNDA FASE DEL UCM³⁴

Título	Año de estreno	Director
<i>Iron Man 3</i>	2013	Shane Black
<i>Thor: The Dark World</i>	2013	Alan Taylor
<i>Captain America: The Winter Soldier</i>	2014	Anthony Russo Joe Russo
<i>Guardians of the Galaxy</i>	2014	James Gunn
<i>Avengers: Age of Ultron</i>	2015	Joss Whedon
<i>Ant-Man</i>	2015	Peyton Reed

La fase más reciente inició en el año 2016 con el estreno de la tercera película correspondiente a las aventuras del *Captain America*, que en la historia se convertiría en una especie de amienemigo de *Iron Man*. Asimismo, se presentó una tercera película sobre *Thor*, una segunda aventura de los *Guardians of the Galaxy* y de *Ant-Man*. En esta fase las aportaciones más importantes al UCM son tres películas que explican los orígenes de los personajes *Doctor Strange*, *Black Panther* y *Captain Marvel*. Igualmente, dos nuevas aventuras de los *Avengers* y la

³³ Tabla de elaboración propia.

³⁴ Tabla de elaboración propia.

ansiosa incorporación de *Spiderman* al UCM luego de que *Sony* y *Marvel* llegaron a un acuerdo sobre los derechos de explotación cinematográfica de este famoso superhéroe (ver Tabla 5).

Tabla 5. PELÍCULAS PERTENECIENTES A LA TERCERA FASE DEL UCM³⁵

Título	Año de estreno	Director
<i>Captain America: Civil War</i>	2016	Anthony Russo Joe Russo
<i>Doctor Strange</i>	2016	Scott Derrickson
<i>Guardians of the Galaxy Vol. 2</i>	2017	James Gunn
<i>Spider-Man: Homecoming</i>	2017	Jon Watts
<i>Thor: Ragnarok</i>	2017	Taika Waititi
<i>Black Panther</i>	2018	Ryan Coogler
<i>Avengers: Infinity War</i>	2018	Anthony Russo Joe Russo
<i>Ant-Man and the Wasp</i>	2018	Peyton Reed
<i>Captain Marvel</i>	2019	Anna Boden Ryan Fleck
<i>Avengers: Endgame</i>	2019	Anthony Russo Joe Russo
<i>Spider-Man: Far From Home</i>	2019	Jon Watts

Aunque no es oficial que con *Avengers: Endgame* (2019) termina una era en el mundo de las películas de superhéroes, es cierto que varios de los actores principales del UCM no serán requeridos para futuras entregas y eso minimizará el impacto de las nuevas producciones. Y aunque Disney, a través de *Marvel*, seguirá expandiendo el UCM a través de muchas películas más, es aún pronto para determinar el alcance de las nuevas entregas tomando en cuenta la recepción de *Spider-Man: Far From Home*, fórmula que no parece funcionar tan bien sin la presencia de *Iron Man* y otros superhéroes.

Disney continúa con un crecimiento que parece imparable. Después de la adquisición de *Marvel*, el gigante a devorar fue *Lucasfilms* que, como es bien sabido, es creador de su propio universo cinematográfico; un universo muy lucrativo que tiene décadas de tradición y millones de seguidores. *Disney* compró los

³⁵ Tabla de elaboración propia.

derechos de sus franquicias *Star Wars* e *Indiana Jones* por un total de cuatro mil millones de dólares durante el año 2012.

La compra de *21st Century Fox* durante el 2019, ha sido de las adquisiciones más ambiciosas de la compañía y es importante no solo por la cantidad de millones de dólares que costó dicha empresa a *Disney*, sino que representa la incorporación de cientos de franquicias rentables como, por ejemplo, *The Simpsons*, y la recuperación de los derechos de muchos personajes de *Marvel*, como los *X-Men*.

En cuanto a negocios, no cabe duda que *Disney* ha sabido capitalizar su imagen y adecuar sus productos a las nuevas generaciones. Sin embargo, no hay que olvidar que, siendo una tecnología de género en toda la extensión, es difusora de contenidos que difunden el patriarcado y la construcción de roles de género basados en los estereotipos dominantes.

Las películas de superhéroes son vistas por menores de edad y la audiencia va creciendo con los roles y estereotipos contruidos a partir de ellas, tal como ocurre con las películas de princesas. Es por eso que resulta necesario detenerse a reflexionar sobre la industria que sigue fomentando dichos mensajes para generar una reflexión concienzuda acerca del papel que desempeñan en la educación y formación de las nuevas generaciones.

En el segundo capítulo se hizo una reflexión acerca de los mensajes que los contenidos de *Disney* han difundido respecto a estereotipos de género. Al igual que los tiempos cambian y se consolidan ciertas ideologías, asimismo el discurso en los medios de comunicación se modifica. Es entendible que, en sus inicios, la animación contuviera mensajes con cierta dosis de racismo, machismo o propaganda. Las películas de princesas, en este caso, mantendrían vigente el ideal de amor romántico y matrimonio idealizado durante gran parte del siglo XX hasta que resultó inviable seguirlo difundiendo.

Durante la década de 1990, surgió la necesidad de incluir personajes que demostraran apertura desde el punto de vista de la raza y el género en las películas de *Disney*, lo que sin duda sería un detonante para que las princesas cambiaran el

papel sumiso de las primeras producciones por historias donde se hacían cargo del problema y lo solucionaban, se explora además otro tipo de amor: de hermanos, el filial, o el propio. Y parece que al menos se gana terreno en ese aspecto, aunque se mantiene la diferencia entre sexos al momento de hacer la difusión de los productos o el *merchandising* respectivo.

Ya que parece ser la línea no solo de productos tradicionales de *Disney* sino de aquellos surgidos de otros estudios que absorbería después, esta tesis se encamina a revisar el nuevo discurso de los superhéroes para examinar qué estereotipos de género sigue perpetuando y en qué aspectos muestra apertura, tomando en cuenta la construcción de la masculinidad de los personajes.

En el próximo capítulo se hace un análisis del universo de los superhéroes. Estos personajes han representado el ideal de justicia para una sociedad corrompida y luego, en las adaptaciones al cine y televisión, el tono se fue adecuando a los tiempos y según el contexto político social. Sin embargo, las heroínas siguen estando fetichizadas en su presentación, aunque su mentalidad haga parecer que hay una crítica a ese fenómeno. Cada superhéroe, en sus adaptaciones al cine, tiene una premisa propia, aunque hay una fórmula clara al presentar sus orígenes. Esa fórmula es la que se explora a continuación.

Capítulo Tres

CONSTRUCCIÓN DE MASCULINIDADES EN LOS SUPERHÉROES DEL UNIVERSO CINEMATOGRAFICO MARVEL

*“Ah, whosoever be the worthy
shall haveth the power”.*

(Avengers: Age of Ultron, 2015)

“Más allá de toda la parafernalia pop, los trajes coloridos y ajustados, las máscaras, las habilidades sobrehumanas, los distintos atributos, objetos mágicos o artilugios de sofisticada tecnología, lo que define a estos personajes de tebeo como héroes son sus acciones o funciones en el relato. Así, como protagonistas de hazañas diversas y garantes del mantenimiento del orden en el mundo, pueden erigirse en modelos de conducta, personificación de valores y creencias, y ser reivindicados como tales por la sociedad moderna, hastiada de mitologías, pero ávida de mitificaciones y mitomanías. Y, al igual que los dioses o héroes –sobre todo estos últimos– podían ser aprovechados en la Antigüedad, en tanto que arquetipos, para dar pie a diversas lecturas o interpretaciones, los personajes del cómic van pasando de unos autores a otros, pero permanecen fieles a su esencia, manteniendo sus historias «mitológicas» y el relato etiológico que justifica sus superpoderes”.

(Unceta Gómez, 2007, pág. 335)



Imagen extraída de
<https://upload.wikimedia.org/wikipedia/en/thumb/6/63/AvengersVolume2.jpg/220px-AvengersVolume2.jpg>

La palabra superhéroe define a un personaje de moral impecable que usa sus superpoderes con honorabilidad a pesar de los defectos personales que pueda tener o de su oscuro pasado, a diferencia del héroe mitológico que actuaba dependiendo las concepciones de moral y ética de la época y sociedad a la que pertenecían. Quizá sea por eso que los superhéroes son figuras tan admiradas; superan los obstáculos y sus propios demonios, todo siempre en aras del bien común.

Podría decirse que la historia de los superhéroes va de la mano con la del cómic norteamericano. Uno fue para el otro el complemento ideal para convertir esas extraordinarias aventuras en un éxito rotundo. Cuando se trasladó la narrativa a otros medios, las audiencias estaban listas para seguirlos, manteniendo así su popularidad.

Al principio no hizo falta un análisis de estos singulares personajes y sus carismáticas aventuras eran del gusto de niños y jóvenes de ambos sexos. Sin embargo, es claro que la manera en que se presentaban en las páginas de los cómics, mostraba creencias y prejuicios propios de las primeras décadas de siglo. El superhéroe varón era alto, corpulento, atractivo y decidido y guardaba una imagen dominante erigida por el patriarcado.

“El carácter enérgico, la osadía de la acción, la valentía, la decisión, la fiereza, el valor, la voluntad, la energía, la persistencia, el coraje, la disciplina y el dominio de sí ‘eran’ características masculinas que debían educarse y potenciarse”. De esta manera, ‘los gigantes de la fisiología del ejercicio legitimaron un tipo de masculinidad que nada tenía que ver con procesos orgánicos, sino más bien con procesos morales, sociales y políticos’ (Scharagrodsky, 2013:168). Ese culto al cuerpo se nos transmite además desde que somos niños. Pensemos por ejemplo en muchos de los personajes de la factoría Disney. Es fácil constatar cómo los héroes de esas películas responden a un patrón similar: cuerpo esculpido, espaldas anchas, brazos musculosos.” (Salazar Benítez, 2015, pág. 130)

El tercer capítulo está dedicado a estos personajes que por generaciones han estado en el gusto del público y cuya esencia se mantiene a pesar de los momentos políticos y sociales. Porque después de tantos años, es asombroso que

los mismos personajes nos sigan asombrando con sus épicas hazañas, algunas de ellas ya bien conocidas.

En el primer apartado se explora la historia del cómic y la aparición de los primeros superhéroes para después entrar de lleno con los personajes de *Marvel Comics* en el UCM. Se hace una breve introducción a los *Avengers* destacando las características de los miembros principales a fin de encontrar qué tipo de masculinidad manejan en el discurso de las películas basadas en ellos y qué estereotipos pudieran representar.

Ya que finalmente, si bien los superhéroes nacieron en las páginas de las historietas tan amadas por muchos, es con el cine que finalmente han encontrado una plataforma que los ha catapultado al éxito más allá de lo que cualquier dibujante de los años post-depresión hubiera podido imaginar.

Larga vida a los héroes.

3.1 Y ASÍ EMPIEZAN LAS GRANDES LEYENDAS: DEL PAPEL A LA PANTALLA

Si en algo se caracteriza el siglo XX, es en haber sido escenario para el florecimiento de los medios de comunicación masivos que forjaron la industria cultural de nuestros días. Luego de las transformaciones sociales y económicas de siglos pasados, tales como la Revolución Industrial, las Revoluciones francesa y norteamericana y el fin del colonialismo y la esclavitud en varios países, dichos medios se alzaron como el nuevo estandarte de la sociedad civilizada que por mucho tiempo se había servido de los medios impresos.

Si bien el cine y la radio nacieron a finales del siglo XIX, su producción y consumo se masificó hasta bien entrado el siglo XX; a partir de ese momento la inversión privada facilitó su auge y el nacimiento de otros medios, como la televisión. Además del establecimiento de una subcultura exitosa de personalidades reconocidas ávidas de formar parte de una farándula más allá del teatro y que poco después desembocaría en la industria del cine hollywoodense.

Sin embargo, e incluso después del Crack de 1929, los medios impresos seguían jugando un papel importante a través de los periódicos, las revistas y las historietas. El género *pulp*³⁶ era muy popular en los Estados Unidos y su enorme alcance llevó a la exploración de otro tipo de narrativas más acordes con el público juvenil. La gran aportación del cómic fue la popularización de los superhéroes, quienes trasladaban a la figura mitológica heroica a una atmósfera reciente donde los héroes no solo eran seres que luchaban por los ciudadanos, sino que podían convertirse en uno de ellos o provenir de la sociedad.

El término superhéroe se diferencia de otros personajes parecidos debido a la cercanía que tiene con las narrativas de la ciencia ficción. Mientras que el héroe de antaño era esencialmente un ser mitológico que pertenecía a un universo particular de interpretación más bien poética y metafórica, los superhéroes estaban colocados en un plano más terrenal donde se evidenciaban los problemas sociales más preocupantes: aportaban una mirada crítica a los males de la humanidad.

³⁶ *Pulp* hace referencia a un género de novela gráfica de fácil acceso debido a su bajo precio y que contenía historias de suspenso, ciencia ficción o terror en su mayoría. Fue muy demandado en las primeras décadas del siglo XX principalmente en los Estados Unidos antes de la aparición del cómic.

Los mejores cómics de superhéroes, además de resultar tremendamente entretenidos, introducen y desarrollan de forma vívida algunas de las cuestiones más importantes e interesantes a las que se enfrentan todos los seres humanos: cuestiones relativas a la ética, a la responsabilidad personal y social, la justicia, la delincuencia y el castigo; el pensamiento y las emociones humanas, la identidad personal, el alma, el concepto de destino, el sentido de nuestras vidas, cómo pensamos sobre la ciencia y la naturaleza, la función de la fe en nuestro turbulento mundo, la importancia de la amistad, el significado verdadero del amor, la naturaleza de una familia, virtudes clásicas como el coraje y muchos otros temas de relevancia. (Morris y Morris, 2010, pág. 14)

Entonces, la virtud del superhéroe era que, a pesar de contar con poderes sobrehumanos, daba la posibilidad de reflexionar acerca del rol del ser humano en el mundo y las consecuencias de sus actos. No es de extrañar que se considere a *Superman* como el primero de toda esa estirpe, aunque haya habido personajes que prepararan su llegada de algún modo u otro³⁷.

Superman, como su nombre lo indica, es una especie de súper-hombre³⁸ y se convirtió en el modelo de superhéroe en el que se basan muchos otros. No es humano sino un extraterrestre que aprendió a convivir según las reglas de la sociedad, siendo criado por una pareja humana y que lucha por conservar el estado de bienestar al mismo tiempo que participa de las comodidades del capitalismo, luego defendidas por personajes como *Iron Man*.

Apareció por primera vez en *Action Comics #1* de 1938, publicado por la entonces *National Allied Publications*, posteriormente conocida como *DC Comics*, que fue fundada en el año 1934 y es la editorial creadora de muchos superhéroes

³⁷ Rigurosamente hablando, el personaje precursor de los superhéroes en la historieta es *The Phantom*, aparecido en el año 1936 y que seguiría la tradición de los vengadores enmascarados al estilo de *The Zorro* o *The Lone Ranger*. Dicha tradición después continuaría con otro tipo de personajes más identificados con la cultura mexicana: los luchadores al estilo de *El Santo* o *Blue Demon*, quienes saltarían del mundo de las luchas profesionales al del cine con muy buenos resultados. Estos últimos se convertirían en el homólogo del superhéroe estadounidense que se enfrentaba a todo tipo de villanos, desde los más mundanos a los más fantasiosos.

³⁸ No confundir con el término 'superhombre' usado por Friedrich Nietzsche en su libro *Also Sprach Zarathustra. Ein Buch für Alle und Keinen* (1883).



Imágenes extraídas de:
https://images-na.ssl-images-amazon.com/images/S/cmx-images-prod/Item/12613/12613_SX360QL80_TTD.jpg
[https://i.ebayimg.com/images/a/\(KGrHqR,!kwE2JPG1ZmCBN4WCF-Q~s-l600.jpg](https://i.ebayimg.com/images/a/(KGrHqR,!kwE2JPG1ZmCBN4WCF-Q~s-l600.jpg)

Fig. 15 y 16 Tapas de *Action Comics* #1 y de *Tales of Suspense* #39, donde hacen su primera aparición *Superman* y *Iron Man*, respectivamente. Nótese en la figura de la izquierda la imagen de un clásico *Volkswagen Beetle*, tan popular durante los años en que se publicó el cómic.

de fama mundial que se colocarían como íconos en la cultura popular. *Superman* es fiel representante de los estereotipos de género y, sin embargo, ha sido modelo a seguir por más de tres generaciones junto con *Batman* y *Wonder Woman*.

Para entonces, en el contexto global, uno de los dos episodios más sonados de la historia mundial ya había acabado y el otro estaba por comenzar. En las dos Guerras Mundiales, los Estados Unidos jugaron un papel

importante y su cultura popular se nutrió constantemente de estos periodos en la historia, sobre todo en los medios de comunicación.

Timely Publications fue el nombre con el que se conoció inicialmente a la casa editorial que lanzaría el primer cómic de *Marvel* titulado *Marvel Comics* #1, en el año 1939, en pleno inicio de la Segunda Guerra Mundial. Y tomando en cuenta el contexto histórico, es comprensible que muchos de los personajes en dicha casa editorial, siguieran una línea de propaganda capitalista basado en el estilo de vida norteamericano que empezó a forjarse después de la crisis del 29: *Captain America* y *Iron Man* son los dos ejemplos más representativos.

Finalizados los años cuarenta, las historietas de superhéroes empezaron a perder popularidad a favor de narrativas cómicas y con contenidos más suaves traducidos en relatos románticos juveniles (*Archie*) o de misterio u horror, y finalmente la *Golden Age* de los cómics culminó a mediados de la década de 1950, aunque había dado a luz muchos de los personajes más importantes del universo

de los superhéroes. Cabe destacar la aparición del *Captain Marvel*³⁹, personaje de la entonces independiente *Fawcett Comics* y cuyo título se considera el más vendido durante esta época, aunque después el personaje terminara bajo propiedad de *DC Comics* y tuviera que cambiar de nombre por diversas razones.

La Edad de Plata de los Cómics⁴⁰ trataría de rescatar la tradición de los superhéroes, aunque para entonces el mercado se había diversificado bastante y la competencia entre *Marvel* y *DC Comics* se recrudecía. Sin embargo, y a pesar de algunos reveses en cuanto a distribución de sus títulos, *Marvel* lanzó a muchos de los personajes más populares de su franquicia *Avengers* en esta era: *Ant-Man*, *Thor*, *Hulk*, *Spiderman*, *Doctor Strange* y por supuesto, *Iron Man*, entre otros.

Fue precisamente el famoso *Captain Marvel* quien daría el primer salto a otros medios de comunicación cuando se produjeron sus primeras películas seriales sabatinas en 1941. Ese formato abrió el camino a las series de televisión que inmortalizaron aún más a los superhéroes de cabecera con apariciones en *Adventures of Superman* (1952) o *Batman* (1966), protagonizada por Adam West, y cuyas aventuras se desarrollaban entre la comedia infantil y la fantasía ligera.

Sin embargo, no fue sino hasta el año 1978 en que se estrenó la primera gran producción hollywoodense sobre un superhéroe y arrancarían la tradición de este género de películas. *Superman* no solo significó un fenómeno en taquilla, además recibió exitosas críticas que motivaron el nacimiento de una franquicia a cargo del mítico actor Christopher Reeve, interpretando al Hombre de Acero y dio como resultado tres películas más: *Superman II* (1980), *Superman III* (1983) y *Superman IV* (1987). *Batman* (1989) de Tim Burton, también gozó de un éxito

³⁹ No confundir con *Captain Marvel*, personaje propiedad de *Marvel Comics*. Es curiosa la manera en que el Capitán Marvel (y toda la familia *Marvel*) de *Fawcett Comics* perdió su nombre tomando en cuenta que en su momento era más popular que el mismo *Superman*, lo cual se produjo a partir de que *Marvel Comics* registrara el nombre en 1968 para otorgárselo a un superhéroe de su propiedad. A partir de este cambio, y a pesar de que para diversos efectos todavía se le conoce como Capitán Marvel, pasó a llamarse Shazam para evitar confusiones y problemas con los derechos de autor. Para más información, ver apartado 3.2.4.6 ¡Vengadoras, assemble!

⁴⁰ La historia de los cómics desde su aparición en los Estados Unidos, ha sido dividida en varias etapas. Se considera la Edad de Oro a aquella que inició en la época de la Segunda Guerra Mundial y se extendió hasta mediados de la década de 1950. Muchos de los superhéroes clásicos nacieron en la Edad de Oro: *Superman*, *Batman*, *Captain America*, *Wonder Woman* y *Aquaman*. Naturalmente fue seguida por la Edad de Plata que se ubica en los años sesenta y que dio como resultado personajes con tramas muy apegadas a la ciencia ficción, como la de los *X-Men*.

similar, lo que llevó a la producción de otras tres cintas dentro de la franquicia: *Batman Returns* (1992), *Batman Forever* (1995) y *Batman & Robin* (1997), aunque las dos últimas, dirigidas por Joel Schumacher, tuvieron una calidad cuestionable que les valió duras críticas y llevó a su fin a esa etapa en el cine para el justiciero de *Gotham City*.

Ya que en los años noventa *Marvel* empezó a vender los derechos de explotación cinematográfica de varios de sus personajes ícono a diversos estudios que en ese momento gozaban de una muy buena posición en Hollywood, en los años 2000 y con muchas de sus cartas fuertes en poder de otros estudios, *Marvel* tuvo que echar mano de superhéroes que no estaban tan bien posicionados en cuanto a adaptaciones en cine.

Si bien ya habían llevado a la pantalla grande las historias de *Hulk*, *Captain America* o *Dr. Strange* en coproducciones que datan de la década de 1970, *Marvel* encontró en los *Avengers* el impulso que necesitaba para superar franquicias exitosas pero que por el momento no le pertenecían, como la trilogía *X-Men* de Bryan Singer y Brett Ratner o el *Spiderman* de Sam Raimi.

No obstante que muchas de las películas de superhéroes de la época lograron posicionarse en el gusto de la audiencia, adaptaciones como las de *Fantastic Four* o *Daredevil* resultaron un fracaso de taquilla y crítica y, en el caso de los primeros, se ha buscado reiniciar la historia en busca de hacer un homenaje digno. Con la compra de *21st Century Fox* por parte de *Disney*, los *Fantastic Four* volvieron a *Marvel* y es casi seguro que el UCM terminará incluyéndolos como hizo con *Spiderman*, luego de las noticias más recientes sobre la futura fase 4 del UCM.

A continuación, en la tabla 6, se presenta un resumen de los personajes más representativos de *Marvel Comics* según los derechos de explotación para cine.

CAPÍTULO TRES

Tabla 6. PERSONAJES DE MARVEL COMICS SEGÚN LOS DERECHOS DE EXPLOTACIÓN CINEMATOGRAFICA (The Geek Twins, 2014)⁴¹

Personaje	Marvel Studios	Sony Pictures	Universal Pictures	Netflix
SUPERHÉROES				
IRON MAN	✓			
THOR	✓			
CAPTAIN AMERICA	✓			
BLACK WIDOW	✓			
HAWKEYE	✓			
ANT-MAN	✓			
THE WASP	✓			
BLACK PANTHER	✓			
DR. STRANGE	✓			
FALCON	✓			
WAR MACHINE	✓			
QUICKSILVER	✓			
SCARLET WITCH	✓			
GUARDIANS OF THE GALAXY	✓			
MANTIS	✓			
CAPTAIN MARVEL	✓			
X-MEN	✓			
WOLVERINE	✓			
DEADPOOL	✓			
FANTASTIC FOUR	✓			
GHOST RIDER	✓			
BLADE	✓			
SPIDERMAN	✓	✓		
HULK	✓		✓	
NAMOR	✓		✓	
SHE-HULK			✓	
PUNISHER				✓
IRON FIST				✓
JESSICA JONES				✓
DAREDEVIL				✓
ELEKTRA				✓
VILLANOS				
LOKI	✓			
GALACTUS	✓			
SILVER SURFER	✓			
RED SKULL	✓			
THANOS	✓			
MAGNETO	✓			
WHIPLASH	✓			
APOCALYPSE	✓			
VULTURE	✓			
SHOCKER	✓			
SANDMAN		✓		
VENOM		✓		
CARNAGE		✓		
GREEN GOBLIN		✓		
DOCTOR OCTOPUS		✓		
KINGPIN		✓		
JIGSAW				✓
ABOMINATION	✓		✓	
THE LEADER	✓		✓	

⁴¹ Tabla de elaboración propia basada en datos de la página web *The Geek Twins*.

3.2 SUPERHÉROES AL DESNUDO

La imagen ideal del hombre en la novela gráfica y la historieta tiene muchas características propias del discurso del macho dominante. Esto aplica para la novela negra, la romántica-erótica, el western, la fantástica y por supuesto, la de superhéroes. Los hombres son generalmente corpulentos, de rasgos rudos y actitudes arrogantes; mientras que las mujeres son voluptuosas, bellas y seductoras. Esto ya se ha explicado en el apartado 1.1.2 *El culto al cuerpo*, e igualmente la manera en que esos estereotipos de belleza se trasladaron al cine convirtiéndolo en todo un estilo propio, que posteriormente ha sido llamado *cuerpo de cine*.

La regla en las audiciones a las que se presentan la mayoría de los actores que buscan interpretar a un superhéroe o a un antagonista importante, parece cumplir dos requisitos indispensables: rostro bien parecido (según la raza a elegir) y cuerpo delgado de estatura superior al promedio. Cuando los actores son elegidos, deben someterse a una dieta estricta y a un riguroso programa de ejercicios para aumentar su masa muscular en poco tiempo y conseguir el ansiado “cuerpo de cine”. Aunque la actitud varonil y la fama previa también ayudan bastante, los actores deben encarnar un ideal que en el último apartado aparecerá categorizado como “macho superpoderoso”. Sobran los ejemplos de este tipo:

- Chadwick Boseman como *Black Panther*
- Chris Hemsworth como *Thor*
- Chris Evans como *Captain America*
- Chris Pratt como *Peter Quill-Star-Lord (Guardians of the Galaxy)*
- Christian Bale como *Batman*
- Frank Grillo como *Brock Rumlow/Crossbones (saga Captain America)*
- Henry Cavill como *Superman*
- Hugh Jackman como *Wolverine*
- Jason Momoa como *Aquaman*
- Patrick Wilson como *Orm (Aquaman)*
- Ryan Reynolds como *Green Lantern/Deadpool*
- Tom Hiddlestone como *Loki*

Sin embargo, hay otro tipo de personajes que requieren de un estilo más bien convencional de macho dominante, lo cual no excusa a los actores de tener una buena condición física para interpretarlos. Tal es el caso de *Iron Man*, pues hay una diferencia primordial respecto de su alter ego *Tony Stark*: este último no solo es un macho dominante, sino también un genio con un extraordinario talento para la tecnología; por lo tanto, si bien Robert Downey Jr. luce un cuerpo ejercitado en sus apariciones como el Hombre de Hierro, hay un contraste significativo entre la musculatura del traje y su figura humana más bien pequeña y relativamente frágil, en comparación con otros superhéroes.

Lo mismo sucedió con Mark Ruffalo, quien interpretó la segunda versión de *Hulk*⁴², estrenada en el año 2008. En la trama de *Avengers*, tanto el *Dr. Bruce Banner* como *Tony Stark*, son genios con un intelecto superior al de cualquier ser humano, lo que resulta más importante que el que tengan un cuerpo bien desarrollado e intimidante. Como se mencionó anteriormente, es otro tipo de macho, uno que incluso suele ser sensible ante ciertas situaciones pero que sigue siendo controlador y despliega un aire de superioridad.

En el extremo contrario se encuentran las superheroínas, como se tratará en el apartado 3.2.4.6 *¡Vengadoras, Assemble!* Al igual que en los dibujos de las historietas, las mujeres han jugado un rol principalmente pasivo respecto a la mirada del hombre. Una de las precursoras respecto del feminismo en la teoría fílmica es Laura Mulvey, quien en el capítulo de su autoría “Placer visual y cine narrativo” en *Arte y Modernidad*, menciona:

⁴² La primera versión estuvo a cargo del actor Edward Norton en *The Incredible Hulk* (2008), que también mostraba un cuerpo delgado y endeble para que fuera más notoria la comparación con el enorme monstruo verde recubierto de músculos fabricados por medio de CGI (imagen generada por computador). Sobre las razones por las cuales este actor abandonó el UCM prematuramente, él mismo explica que fue porque no quería cargar con la enorme responsabilidad de encarnar al personaje en una franquicia tan ambiciosa como lo sería finalmente el UCM, lo que lo encasillaría, lo agotaría y le impediría prestar atención a otros proyectos más interesantes para seguir fortaleciendo su talento. Existe otra versión según la cual *Marvel* tuvo problemas con el actor por su marcada tendencia a intervenir en el guion y modificar a su personaje en el rodaje de los proyectos anteriores donde participó, además de que no era lo suficientemente carismático ni trabajaba tan bien en equipo como para figurar en el proyecto *Avengers*. (Tavano, 2018)

La imagen de la mujer como materia prima (pasiva) para la mirada (activa) del hombre acerca aún más el argumento a la estructura de la representación, añadiendo un nuevo estrato que viene exigido por la ideología del orden patriarcal tal y como se entiende en su forma cinematográfica preferida -el cine narrativo ilusionista. El argumento retorna de nuevo a las bases psicoanalíticas en la medida en que la mujer como representación denota castración, por lo que suscita mecanismos voyeuristas o fetichistas que tratan de solventar su amenaza. (Wallis, 2001, págs. 365-377)

Esto justifica la manera en que la mujer se representa en su papel como superheroína en el cine. Tal vez no requiera un despliegue de músculos exagerado, sino que basta con que derroche una sexualidad mayormente basada en el cuerpo que en la actitud, aunque esto último también sea importante. Las actrices igualmente deben sujetarse a un ideal de belleza más bien caucásico, con cuerpos atléticos y rostros aniñados basados en el culto a la juventud si desean ser protagonistas o antagonistas de importancia.

- Anna Paquin como *Rogue*
- Anne Hathaway como *Catwoman*
- Brie Larson como *Captain Marvel*
- Cate Blanchett como *Hela (Thor: Ragnarok)*
- Elizabeth Olsen como *Scarlet Witch*
- Famke Janssen como *Jean Grey*
- Gal Gadot como *Wonder Woman*
- Halle Berry como *Storm* y como *Catwoman*
- Jessica Alba como *Invisible Woman*
- Margot Robbie como *Harley Quinn*
- Scarlett Johansson como *Black Widow*
- Sophie Turner como *Jean Grey*

Muchas de las superheroínas de antaño tuvieron un debut que estaba basado principalmente en la exageración de sus características estéticas. *Barbarella* (1968), interpretada por Jane Fonda y basada en la exacerbada sexualidad de actrices contemporáneas a ella, como Brigitte Bardot, contrasta

completamente con la primera versión de *Sue Storm (Invisible Woman)* en *Fantastic Four* (1994). En la primera, destaca la intención sexual al mostrar a la protagonista luchando con diminutos trajes que dejan al descubierto sus torneadas piernas y abdomen plano. Completamente distinta es la actriz Rebecca Staab en el segundo caso, quien lucía un traje que apenas resaltaba su silueta femenina pero que no subrayaba ninguna insinuación sexual. (Fig. 17)

De manera similar, la sensualidad y carisma de Lynda Carter en la serie de televisión de *Wonder Woman* (1975-1979) fueron elogiadas por muchos años, convirtiéndola en un caso dramático más en que la actriz es devorada por el personaje. Los fans tuvieron que esperar varios años más para que otra actriz fuera elegida para encarnar a la bella amazona. Finalmente, la israelí Gal Gadot obtuvo el papel de *Diana*, Princesa de Temiscira en la esperada versión cinematográfica de 2017; aunque en dicha cinta conserva el estereotipo de la heroína que lucha en paños menores. Esa imagen ha sido paulatinamente desplazada por los atuendos de *Rogue*, *Scarlet Witch* o la famosa *Black Widow*, quienes, sin embargo, todavía lucen vestuarios ceñidos.



Imágenes extraídas de:
https://www.bleedingcool.com/wp-content/uploads/2018/06/30073733_5.jpg
<https://img.ecartelera.com/noticias/50300/50313-m.jpg>

Fig. 17 *Barbarella* y la primera versión cinematográfica de *Sue Storm (Invisible Woman)*.

Resulta todavía más interesante volver a las tecnologías de género de De Lauretis para analizar la manera en que se presentan los modelos de varón y mujer en el cine de superhéroes. *Avengers* es un producto que se vende por medio de diversos personajes y cada uno de ellos expresa una masculinidad y feminidad distintos. Ellos siempre tendrán un elemento de idealización respecto de la figura masculina que descansa en el cuerpo fornido, musculoso, atlético; el rostro atractivo, la actitud de macho dominante, la agresividad y el don de mando mientras que la figura femenina en su mayoría siempre será el objeto de deseo, tendrá elementos de seducción, una sexualidad latente y gozará de juventud, pocas veces será sumisa ante el hombre y aunque dispute el control con él, siempre será aquel quien resulte vencedor.

En los siguientes apartados, se abordará la manera en que se presenta la imagen masculina de algunos de los personajes más importantes de *Marvel* en el UCM. Cabe recordar que se hará un análisis basado en los superhéroes del cine, y no tanto del cómic; aunque será importante revisar aspectos del origen de todos ellos.

3.2.1 Verde del coraje: *Hulk*

Cual si fuera una suerte de *Dr. Jekyll y Mr. Hyde*, el fortachón verde es uno de los ejemplos más representativos de cómo un superhéroe puede ser también un antihéroe. Creado por Stan Lee y Jack Kirby, debutó en una historieta con su mismo nombre: *The Incredible Hulk #1* de 1962, publicación de *Marvel Comics* que hasta un año antes todavía se llamaba *Atlas Comics*. (Fig. 18)

En Morris y Morris (2010), hay incluso una reflexión sobre si sus dos personalidades, pueden ser realmente una misma; sin embargo, lejos de este debate filosófico se puede mencionar que ambas personalidades son modelos distintos de masculinidad que no resultan tan distantes. Después de todo, la principal cualidad del personaje es uno de los rasgos característicos más peculiares de todo el universo *Marvel*: la ira.

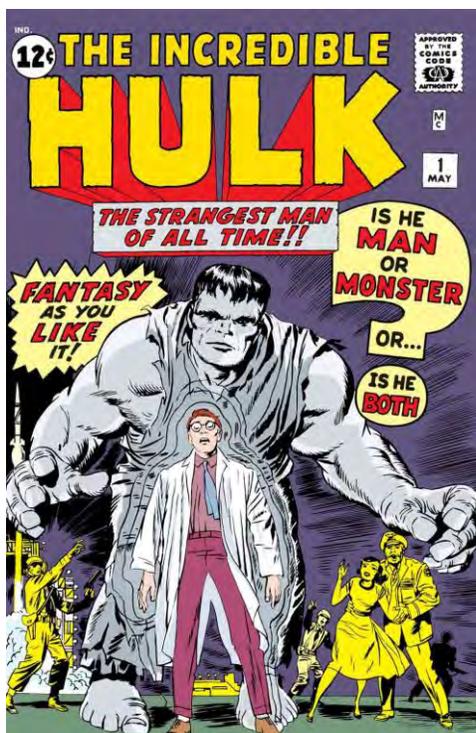


Imagen extraída de:
<https://descargacomicymas.files.wordpress.com/2015/03/007.jpg>

Fig. 18 Tapa de *The Incredible Hulk* #1. En esta primera edición se puede notar que el color original de *Hulk* era gris. A partir del segundo volumen el color cambió a verde.

Hulk es resultado de un experimento fallido con rayos gamma en el que se ve involucrado el brillante doctor *Bruce Banner*, y que lo transforma en un sujeto altamente inestable al exponerse a niveles críticos de estrés o furia.

El que en un principio fuera un tímido, inseguro y reservado científico, termina como una máquina de destrucción aparentemente imparable, que es el principal arco argumental de la serie en este singular superhéroe: sus principales problemas son causados por la incapacidad de controlarse para evitar que la ira se apodere de él y destruya sus posibilidades de llevar una vida normal.

En *Hulk* encontramos uno de los rasgos más tóxicos de la masculinidad, devenido en un instrumento para combatir injusticias y maldad. La agresividad es el más grande de sus problemas, como si se hiciera una crítica a la violencia del macho criado por el patriarcado heteronormativo, y sin embargo, también representa su mayor virtud.

Robert Bruce Banner es un genio científico, amigo del joven *Rick Jones* a quien salva de una explosión accidental de la Bomba Gamma, absorbiendo en su cuerpo la radiación que posteriormente lo transformaría en *Hulk*. Su interés amoroso es *Elizabeth 'Betty' Ross*, quien por azares del destino es hija del *General Ross*, que se volverá uno de los principales perseguidores del gigante verde. Como *Bruce Banner*, el personaje hace gala de un intelecto sobrehumano y de un talento especial para la ciencia, aunque su personalidad es también la de un hombre tranquilo, tibio y amable, aspectos que cautivan a *Betty Ross*.

Esta situación puede representar el aspecto idílico del enamoramiento en el que los involucrados suelen sentirse atraídos por la imagen idealizada del objeto de su afecto. Así, ella no solo queda asombrada por la inteligencia de *Banner*, sino

también prendada por su actitud pasiva. Él, en cambio, se ve obligado a ocultar su terrible secreto para no asustarla y en el camino, termina alejándola. Parece querer protegerla de la violencia que en él existe, aunque deba recurrir a una emocionalidad distante y fría para no perjudicarla.

Es claro que el peligro está latente: la extrema violencia puede causarle mucho daño a sus seres queridos y a la sociedad en general. Una violencia incontrolable que él reconoce como extraña, aunque sea una metáfora de la agresividad presente, en distintas dosis, en los hombres criados por el machismo del patriarcado. *Hulk* es el macho iracundo que cohabita dentro del racional, ecuánime y sensible científico. Y es más peligroso porque éste último es incapaz de controlar sus episodios de furia.

El primer salto importante del monstruo verde a otro medio más allá de los cómics se dio en la década de los setenta, con la serie televisiva *The Incredible Hulk* (1977-1982) estelarizada por Bill Bixby en el papel del *Dr. David Bruce Banner* y Lou Ferrigno en el de *Hulk*. La serie tuvo éxito en un género que hasta entonces habían acaparado otras adaptaciones de superhéroes propiedad de *DC Comics*, como *Batman* o *Wonder Woman*.

En esta versión, *David Bruce Banner* se ve empujado a un viaje de autodescubrimiento para controlar a *Hulk*, ayudando a las personas a resolver sus problemas para calmar sus propias culpas. En el UCM es más claro todavía que ambas personalidades se detestan mutuamente. El calmado doctor odia la parte agresiva y descontrolada de sí mismo que despierta con *Hulk* y el monstruo por su parte, detesta la falta de carácter y el miedo de *Banner* que no lo deja explorar con absoluta libertad las potencialidades de su superfuerza.

De esta manera, *Hulk* no es precisamente un superhéroe en el sentido estricto de la palabra. La vulnerabilidad que representa su riesgosa dualidad lo ubica más en el terreno de los antihéroes. Es capaz de ayudar a otros, pero incapaz de ayudarse a sí mismo a controlarse. Y aunque la serie explora los cambios de carácter que ambos personajes experimentan, es claro que al estilo del *Dr. Jekyll*, *Banner* sufre con la existencia de su otro yo.

La serie culminó con la entrega de tres películas para la televisión derivadas de este universo: *The Incredible Hulk Returns* (1988), *Trial of the Incredible Hulk* (1989) y *Death of the Incredible Hulk* (1990).

Aunque en rigor solo la película de 2008 es considerada parte del canon oficial, la primera versión cinematográfica del monstruo verde que se puede considerar dentro de la historia creada para el UCM data del año 2003 con el estreno de *Hulk* dirigida por Ang Lee, y protagonizada por Eric Bana y Jennifer Connelly como *Bruce Banner* y *Betty Ross*, respectivamente. Esta producción de *Universal Pictures*, en colaboración con la entonces *Marvel Enterprises*, explora los orígenes de *Hulk*. Se presenta al personaje de *David Bruce Banner* (de la exitosa serie de televisión de 1978) como padre de *Robert Bruce Banner*, al mismo tiempo que se le da una participación destacada como antagonista de la historia.

Aquí es importante destacar que la maldición del monstruo verde se explica como parte de la herencia del padre, siendo *David Bruce Banner* el responsable de haber transmitido a su hijo su ADN alterado, como resultado de hacer experimentos en sí mismo a fin de lograr avances en el campo de la regeneración celular con fines bélicos. De esta manera, los rayos gamma en combinación con el ADN alterado dan como resultado la aparición de *Hulk* en el hijo.

Se puede entender esto tomando en cuenta que la condición de *Hulk* es que es víctima de su propia naturaleza iracunda, la que le fue heredada. Así, tiene más sentido la hipótesis de que representa la masculinidad violenta que es transmitida en la crianza a los hijos a través de tradiciones y rituales bien apoyados en el patriarcado heteronormativo. La película explora también la rivalidad entre padre e hijo, convirtiéndola en unos de sus principales conflictos. Ambos personajes enfrentan sus masculinidades y es el hijo quien finalmente sale victorioso.

Aunque la primera película de *Hulk* obtuvo buenos resultados en taquilla, no significó el inicio de una franquicia para el personaje y *Marvel* decidió dedicarse a otros personajes sobre los que sí tuviera los derechos para una adaptación cinematográfica, después de varios descalabros con *Daredevil* (2003), *Fantastic Four* (2005) y *Ghost Rider* (2007).

El Hulk de Ang Lee fue un ambicioso intento de hacer algo adulto con la metáfora de manejo de la ira de Lee y Kirby. Distinguido por sus buenas e ingeniosas escenas CGI, carecía de una historia fuerte, personajes simpáticos y, lo más importante, el estilo lanzatanques de Hulk que las audiencias, especialmente aquellas que crecieron con las aventuras en cómic del viejo Piel Verde, habían esperado. Para cuando El Increíble Hulk fue lanzado cinco años después, en 2008, Marvel Entertainment había perfeccionado una fórmula para presentar sus personajes en la pantalla, en que el protagonista encontraría una versión más grande, más numerosa o más mala de sí mismo, lo que significaba en este caso el acto 3: el enfrentamiento entre Hulk y Abomination. (Morrison, 2011, pág. 448)

Luego del éxito obtenido con *Iron Man*, *Marvel* y *Universal* tardaron apenas un mes en estrenar la nueva versión de Hulk, que había sido pensada como una secuela de la película de 2003 y finalmente se convirtió en un *reboot* en el que solo pequeñas partes de la historia de la película anterior serían recuperadas, como, por ejemplo, la huida a la selva amazónica que *Bruce Banner* hace al final de la cinta.

The Incredible Hulk de 2008, sí forma parte del UCM, aún con el cambio de elenco que traería como resultado un nuevo *Bruce Banner*: Edward Norton, del cual ya se ha hablado anteriormente. La película inicia con *flashbacks* que muestran brevemente el origen de *Hulk*, luego del accidente con los rayos gamma y de haber herido a su amada *Betty Ross* antes de que *Banner* huya a Brasil a fin de retrasar la persecución en su contra que ha emprendido el *General Ross* y en la búsqueda de curarse. La apariencia que Edward Norton le da a *Hulk* es aún más débil y vulnerable que la del *Banner* interpretado por *Eric Bana*. (Fig. 19)

La cinta muestra a *Bruce Banner* viviendo una vida oculta en Rio de Janeiro para, aparentemente, olvidarse de los acontecimientos de la primera película y proteger a su interés romántico de la peligrosidad de su otro yo. Asimismo, practica meditación y técnicas de respiración para controlar su furia, hasta que es descubierto y el *General Ross* envía un comando a cazarlo para llevarlo de vuelta a los Estados Unidos. En la persecución para evitar ser capturado, *Banner* sufre un ataque de estrés y *Hulk* le permite escapar a la selva.



Imagen extraída de:
<https://i.pinimg.com/originals/02/14/89/02148990c7b410147136252a344b3a14.jpg>

Fig. 19 Comparativa entre los actores de *Hulk* (2003) y *The Incredible Hulk* (2008). Aunque el superhéroe en ambas películas fue diseñado con CGI, es interesante también el cambio entre ambos. En la segunda película tenemos un *Hulk* más detallado, aunque los dos conservan la esencia exageradamente musculosa del personaje en los cómics.

Banner decide regresar por su cuenta en busca del enigmático *Mr. Blue*, quien por medio de pláticas por internet le ha estado ayudando a buscar una cura que elimine a *Hulk*. En este punto de la historia es claro que *Banner* no desea controlar a su otro yo, sino extirparlo, ya que considera que es una criatura maligna con un incontrolable apetito de violencia. No sorprende que sea esta una metáfora más del autodomínio tan anhelado por el ser humano para gobernar sus propias emociones e instintos. Con el desarrollo del personaje en las películas posteriores, *Banner* entiende que *Hulk* es una innegable parte de sí mismo y aprende a sacarle provecho.

Luego de haber cruzado la frontera sur de los Estados Unidos, el científico llega finalmente a su destino y se encuentra con su interés romántico, quien en ese momento mantiene una relación sentimental con otro hombre, que, sin embargo, es una especie de “macho beta”⁴³. Es claro que la personalidad de *Bruce Banner*, aun tranquila y sumisa, sigue siendo la del macho alfa que regresa a reclamar lo

⁴³ Llamado así porque, según el comportamiento social de ciertos animales, está por debajo del *macho alfa* y está sujeto a su autoridad, aunque tiene posibilidades de retarlo con el objetivo de tomar su lugar.

que es suyo. Desgraciadamente, la cura a su enfermedad resulta lejana todavía y en el camino solo logra engendrar a su némesis: *Abomination*.

Este villano encarna la naturaleza violenta y agresiva sin medida que *Banner* aún desprecia. *Abomination* representa el machismo más ominoso e incontrolable, aquel que solo busca poder, echando abajo los límites que puedan encontrarse a su paso, ya que, si bien *Hulk* todavía es capaz de causar destrucción, es sensible para proteger a la única persona por la que siente amor: *Betty Ross*. Además, como antihéroe, distingue perfectamente el bien del mal y está dispuesto a aplicar justicia, aunque a su modo: por medio de la violencia.

Al final de la película, *Banner* huye nuevamente al comprobar que *Hulk* todavía le resulta un reto, si bien está dispuesto a vivir con él y hay evidencias de que tal vez esté cerca de dominarlo. En la última escena se puede ver a Tony Stark, el alter ego de *Iron Man*, reuniéndose con el *General Ross* para hablar sobre el fugitivo y contarle acerca de la iniciativa *Avengers*. La aparición de este otro personaje anuncia el inicio de la aclamada franquicia en que se convertirá el UCM.

Hay varios elementos de *Hulk* que forman parte del discurso del macho dominante, más allá de los músculos exagerados y la tendencia a la agresividad. Los diálogos sin duda nos presentan a un personaje que está consciente de su peligrosidad y lanza advertencias al respecto:

Línea original	Traducción al español en el doblaje de la película
-Doctor Banner, now might be a good time for you to get angry.	-Doctor Banner, sería muy bueno que ahora empiece a enojarse.
-That's my secret, Cap. I'm always angry.	-Ese es mi secreto, Capitán. Siempre estoy enojado.
Diálogo entre <i>Captain America</i> y <i>Bruce Banner</i> en <i>The Avengers</i> (2012)	

La segunda frase es típica del *Bruce Banner* de la serie de televisión de los setenta y fue insertada en la primera película del antihéroe a modo de homenaje:

Línea original	Traducción al español en el doblaje de la película
-You're making me angry. You wouldn't like me when I'm angry.	-Me está haciendo enojar. Y no le gustaría verme enojado.
<i>Bruce Banner</i> en <i>Hulk</i> (2003).	

Quizá una frase más relacionada con el personaje es: "*Hulk smash!*"; lo cual da cuenta del carácter simple e infantil del personaje, que está familiarizado con la destrucción y el caos.

Línea original	Traducción al español en el doblaje de la película
<i>And Hulk... Smash!</i>	<i>-Y Hulk... ¡Aplasta!</i>
<i>Captain America a Hulk en The Avengers (2012).</i>	

Entre las diferencias más notables entre *Hulk* y *The Thing* (personaje de *Fantastic Four* que se mencionó anteriormente) está el uso de la razón. El machismo presente en el gigante verde, sugiere una fuerza violenta casi incontrolable; mientras que *The Thing* es un ser que usa su superfuerza solo cuando es necesario y en virtud de apoyar la justicia para hacer el bien. El primero es solo una faceta de un personaje complejo y el segundo es un personaje unidimensional.

En *The Avengers* de 2012, conocemos a un nuevo *Hulk*, esta vez interpretado por Mark Ruffalo quien remarca los aspectos más suaves de *Bruce Banner*. Es tímido, muy inseguro y notoriamente nervioso, aunque esconde una inteligencia excepcional. *Tony Stark* se siente identificado con esta cualidad y ambos comparten conocimientos de una manera más amistosa que con otros colegas del mismo equipo.

Las escenas introductorias de esta primera aventura, que reúne a todos los superhéroes principales del UCM, incluyen la búsqueda por parte de *Natasha Romanoff (Black Widow)* de un escurridizo *Bruce Banner* que realiza labores altruistas secretas en la selva de Calcuta. Temeroso por su doble personalidad y desconfiado de las intenciones de la bella espía rusa, es finalmente capturado y llevado por la fuerza a Nueva York donde se desarrollarán los acontecimientos principales de la película.

En adelante, la relación amorosa con *Betty Ross*, propia del cómic y de las primeras películas, pasa a segundo plano. Incluso se omite la existencia de otro personaje que hace de contraparte femenina al fortachón verde: *She-Hulk* (también llamada *Hulka*), quien fue introducida en el cómic en la década de los ochentas para igualar los roles de género en el protagonismo de las historias, fenómeno que fue común en otros relatos de superhéroes (*Supergirl*, *Batgirl*). *She-Hulk* es resultado de la donación de sangre que *Bruce Banner* hizo a su prima *Jennifer Walters* y por lo tanto comparten el problema de la ira que los altera severamente.

La característica principal de *She-Hulk* es que ella sí conservaba su inteligencia y raciocinio aún después de haberse transformado. Esto no lo lograría el *Hulk* original hasta *Avengers: Endgame* (2019), donde *Bruce Banner* se ha fusionado con *Hulk* para crear un personaje completamente integrado que goza de los beneficios de cada personalidad, convirtiéndolo en un genio con superfuerza física. En este sentido se puede interpretar que el varón finalmente ha aceptado su violencia latente y ha aprendido a domarla a fin de hacer uso de ella cuando sea necesario.

Volviendo a las relaciones de *Hulk* con otras mujeres y ya que *Betty Ross* no figura en las películas subsiguientes, la agente de *SHIELD*⁴⁴, *Natasha Romanoff*, adquiere presencia como interés romántico de *Bruce Banner*. Esta relación se profundiza más en *Avengers: Age of Ultron*, de 2015. Aunque la química en pantalla entre ambos actores no termina de cuajar, se da a entender que hay mutua atracción física entre sus personajes. Además, ella es la única, después de *Betty Ross*, capaz de calmar a *Hulk* cuando se encuentra en situaciones de furia intensa. Esto lo logra por medio de una especie de ritual donde le recita una cancioncilla mientras acaricia su mano.

La escena social del hombre violento y la mujer capaz de calmarlo, forma parte de la cultura machista a través del discurso de que solo ellas tienen la capacidad de cuidar emocionalmente al varón. Como si se estuviera echando mano de los roles de género y los estereotipos en cuanto a las funciones del hombre y la mujer en una relación heterosexual, *Natasha* le brinda la delicadeza que le hace falta en los momentos de estrés y logra tranquilizarlo. Ella representa la parte pasiva ante la agresividad sin control de él:

⁴⁴ La *Strategic Homeland Intervention, Enforcement and Logistics Division* es una agencia especial secreta a cargo de operaciones relacionadas con los superhéroes dentro del Universo *Marvel*, aparecida por primera vez en 1965, también de mano del dúo Lee-Kirby en el número 135 de *Strange Tales*. Muchas de las películas del UCM están relacionadas de alguna manera con la agencia y las actividades de sus colaboradores y, supuestamente, presta servicios al gobierno de los Estados Unidos y a las Naciones Unidas.

CAPÍTULO TRES

Línea original	Traducción al español en el doblaje de la película
-Where in the world am I not a threat?	-¿En qué lugar no amenazo a nadie?
-You're not a threat to me.	-Para mi no eres una amenaza.
-You sure? Even if I didn't just... there's no future with me. I can't ever... I can't have this, kids.	-¿Estás segura? Y aunque no lo sea, no hay futuro conmigo. Nunca podré tener esta vida... Hijos.
Bruce Banner a Natasha Romanoff en <i>Avengers: Age of Ultron</i> (2015).	

En *Thor: Ragnarok* (2017), tercera entrega de la franquicia que gira alrededor del superhéroe *Thor*, *Hulk*⁴⁵ hace una aparición especial y se vuelve a mencionar la manera en que ella lo apacigua y lo controla, mientras que sus compañeros varones se muestran asombrados por su inteligencia, pero cautos debido a la violencia latente en él.

Línea original	Traducción al español en el doblaje de la película
-No Banner, only Hulk!	-¡No Banner, solo Hulk!
Hulk en <i>Thor: Ragnarok</i> (2017)	

En *Avengers: Infinity War*, *Banner* se frustra de no poder llamar intencionalmente a su alter ego por el temor que este tiene de la batalla que se aproxima. En ese sentido, la ira de *Hulk* se vuelve completamente inútil al no poder participar en una guerra que hubiera podido ganar con el uso de la violencia que en otras cintas había demostrado, aunque igualmente puede significar una metáfora para evitar el uso de la violencia en la resolución de conflictos, pero no queda muy clara esta última hipótesis.

Como conclusión, *Hulk* representa un estereotipo muy explícito: el del hombre violento que no es capaz de controlarse y, por lo tanto, se vuelve un peligro para los que lo rodean. De entre todos los personajes de *Marvel*, quizá sea este el superhéroe que personifica la masculinidad más tóxica; la que expresa su agresividad de manera explosiva y aparece como una amenaza para la sociedad.

⁴⁵ Los personajes principales del UCM son aquellos que cuentan con más películas propias. Es decir, *Iron Man*, *Thor*, y *Captain America* cuentan con sus propias franquicias conformadas por tres cintas para cada uno. A *Hulk* se le considera como el cuarto personaje más importante, aunque estrictamente hablando, tiene solo una película dentro del UCM. Su aparición especial en *Thor: Ragnarok* parece hacer justicia al personaje dándole oportunidad de ser coestelar, pues es dudoso que en lo sucesivo se realice una nueva aventura donde sea el único protagonista. Incluso se maneja por parte de los fans la posibilidad de que pudiera ser un nuevo antagonista en sagas posteriores, tal como sucedía en el cómic original, una entidad imparable conocida como *The Master*.

Aunque aparece neutralizada por una figura femenina pasiva, en este tipo de masculinidad el reto principal es aceptar que esa faceta de su personalidad existe y es necesario someterla. Felizmente, *Avengers: Endgame* lo presentó como un personaje que ha superado este reto y explora otros rasgos de masculinidad más positivos, la amabilidad, el autocontrol y la empatía envueltos por una intimidante corpulencia verde.

Linea original	Traducción al español en el doblaje de la película
-For years, I've been treating the Hulk like he's some kind of disease, something to get rid of. But then I start looking at him as the cure. Eighteen months in the gamma lab, I put the brains and the brawn together and now look at me. Best of both worlds.	-Por años estuve tratando a Hulk como una enfermedad que debía eliminar. Pero luego decidí verlo como la cura. Dieciocho meses, trabajando con rayos gamma, uní la mente y la fuerza en un solo ser. Ahora mírame. Lo mejor de ambos mundos.
Bruce Banner/Hulk en <i>Avengers: Endgame</i> (2019).	

Tabla 7. ELEMENTOS A CONSIDERAR EN HULK⁴⁶

Película	Año	Sinopsis	Rasgos característicos	Esteretipos
<i>The Incredible Hulk</i>	2008	Luego de un fallido experimento con rayos gamma que da como resultado la aparición de Hulk, el Dr. Bruce Banner se autoexilia a Brasil huyendo del ejército de los Estados Unidos a cargo del general Ross, padre de su pareja sentimental Betty Ross. Tras ser descubierto, Banner debe regresar a su país buscando desesperadamente la fórmula para erradicar a Hulk de su cuerpo. En el camino se reconcilia con Betty quien le ayuda a escapar hacia Nueva York donde un científico está dispuesto a ayudarlo; sin embargo, es interceptado por el ejército y por un nuevo enemigo, Abominación. Al final, Banner no logra eliminar a Hulk, pero entiende que debe controlarlo.	Personaje que es un tímido científico pero que hace investigaciones ambiciosas. Accidente que da como resultado la aparición del superhéroe. El personaje debe lidiar con una fuerza extraña que forma parte de él. Interés amoroso que le ayuda a salir adelante en sus planes. Villano obsesionado con capturarlo. Superhéroe violento que debe aprender a lidiar con su carácter y temperamento. Supuesta cura no exitosa que desencadena además un nuevo problema. Su propia condición lo empuja a un viaje de autodescubrimiento.	Personaje superinteligente Personaje en conflicto consigo mismo Alter ego tímido y apocado Contraposición de masculinidades Origen accidental del superhéroe Superhéroe heterosexual Superhéroe musculoso Superhéroe agresivo y violento Superhéroe caído en desgracia Interés romántico es una damisela en apuros Villano obsesionado Villano nacido a partir del superhéroe o que comparte sus raíces Siniestro supervillano Violencia injustificada Violencia minimizada Enfrentamiento entre el superhéroe y el gobierno Puesta en duda de los propósitos del superhéroe y búsqueda personal <hr/> Macho superpoderoso

⁴⁶ Tabla de elaboración propia.

3.2.2 Un hombre cabal con un plan: *Captain America*

Completamente del lado opuesto de la masculinidad tóxica y la violencia destructiva inmersas en el adorable gigante verde, se encuentra un anticuado caballero cuya premisa principal es el exagerado patriotismo.

Su nombre es una reminiscencia del país que lo ha creado y por el que lucha para mantener el estatus quo, a través de la defensa de los valores, la moral y el deber. Posee escrúpulos más poderosos que su -aparentemente- indestructible escudo de *vibranium*⁴⁷ y enarbola un ideal político, un modelo económico, pero,

sobre todo, una filosofía: la del mejor ciudadano que es capaz de dar su vida para defender a su nación.

El *Cap*, como se refieren a él sus compañeros *Avengers*, debutó por primera vez en *Captain America Comics #1* que data del año 1941 y, tal cual se mencionó al principio de este capítulo, contiene toda la propaganda bélica estadounidense propia de la Segunda Guerra Mundial. Por supuesto, es un personaje que en su mismo diseño porta los aspectos más emblemáticos de la identidad de los Estados Unidos como lo son los colores, barras y estrellas de su bandera. (Fig. 20)



⁴⁷ Elemento químico ficticio mencionado en el Universo *Marvel* como el más fuerte, aunque desafortunadamente muy escaso y que puede dotar a la humanidad de conocimientos maravillosos sobre una tecnología extraterrestre casi incomprensible. En *Black Panther* (2018) es uno de los aspectos recurrentes de la trama y se explica mejor su origen y uso.

Está por demás mencionar que sus enemigos son los nazis y que, en el

Imagen extraída de:

https://winkbottoms.com/image/208050-full_captain-america-clip-art-the-5-star-award-of-aw-yeah.jpg

Fig. 20 *Captain América* es una alegoría de los Estados Unidos. Fuerte, valiente, impetuoso, moralmente responsable y respetuoso de las reglas; aunque también belicoso y dispuesto a defender ideales como la libertad y la justicia.

UCM, actúa como un verdadero líder para todos sus compañeros, aunque constantemente entra en conflicto con la actitud y proceder de otro defensor acérrimo del estilo de vida norteamericano: *Iron Man*.

Podría suponerse que, en este sentido, mientras que *Tony Stark/Iron Man* es una personificación del capitalismo y la filosofía del libre mercado, *Steven ‘Steve’ Grant Rogers* lo es de las instituciones que forman parte del gobierno de los Estados Unidos y de los símbolos de su cultura. Si se contraponen ambas alegorías, es evidente que no siempre el capitalismo estará apegado a las leyes y a su vez, no todo lo que la Constitución estipule, será beneficioso para el éxito en los negocios: *business is business*.

Al igual que casi todos los superhéroes, su origen se funda en la ciencia ficción. En este caso, él es resultado de un experimento efectuado por el gobierno de su país para crear supersoldados que signifiquen una ventaja inusual para las potencias aliadas ante la guerra que en ese momento azota Europa y contra la terrible amenaza del Eje, dentro de lo que se conocería en los cómics como una de las implementaciones del clandestino programa militar *Weapon Plus*.

Sin embargo, los exacerbados ideales morales y de justicia ya los tenía *Steve Rogers* desde antes de enlistarse en el ejército, según el UCM. En su primera aventura, *Captain America: The First Avenger* (2011) se nos presenta como un sujeto escuálido y enfermizo, pero con un gran ímpetu y que no se intimida ante el peligro. Deseoso por convertirse en un soldado para defender a su nación, ha sido rechazado en varias ocasiones por su apariencia vulnerable; aunque no se rinde.

Línea original	Traducción al español en el doblaje de la película
-You just don't know when to give up, do you?	-Oye, no te rindes jamás. ¿Cierto?
-I can do this all day!!	-Seguiría todo el día.
<p><i>Captain America</i> recibiendo una paliza en <i>Captain America: The First Avenger</i> (2011).</p>	

Su mejor amigo, *James Buchanan ‘Bucky’ Barnes* (en adelante conocido como *Winter Soldier*), que ya es sargento, lo insta a desistir, aunque es consciente

de su ahínco y la fuerza de su carácter. Comprende que *Rogers* se siente obligado a servir y que debe protegerlo y acompañarlo, ya que no podrá convencerlo.

Aunque es un elemento muy recurrente en el mundo de los superhéroes, cabe mencionar que *Steve* es huérfano. En la película se menciona que sus padres servían en el ejército y murieron durante la guerra. Según los cómics, al final llama la atención del general (coronel en la película) *Chester Phillips*, quien reconoce el sentimiento patriótico del muchacho y decide darle una oportunidad en la selección secreta de reclutas que participarán en el “Project Rebirth” que tenía como finalidad la creación de supersoldados; una iniciativa del *Dr. Abraham Erskine* (o *Josef Reinstein*), después de desertar del régimen nazi y huir de Alemania para unirse a la milicia estadounidense.

En la película es el mismo *Erskine* quien lo cobija y lo recomienda para que sea en él en quien se pruebe el experimento del supersoldado, para reticencia de *Phillips* quien no muestra mucha simpatía por *Rogers*. Al fin y al cabo, el experimento resulta exitoso.

Línea original	Traducción al español en el doblaje de la película
-The serum amplifies everything that is inside, so good becomes great; bad becomes worse. This is why you were chosen. Because the strong man who has known power all his life, may lose respect for that power, but a weak man knows the value of strength, and knows... compassion.	-El suero amplifica todo en tu interior. Entonces, el bien se magnifica y el mal se incrementa. Por eso fuiste elegido. Porque alguien fuerte que tuvo poder toda su vida pierde el respeto por el poder. Pero alguien frágil, conoce el valor de la fuerza y conoce la compasión.
Abraham Erskine a Steve Rogers en <i>Captain America: The First Avenger</i> (2011).	

En el camino conoce a su interés amoroso, la agente británica *Margaret ‘Peggy’ Carter*; una mujer en apariencia fuerte y segura de sí misma en un ambiente donde los hombres suelen tener mayor preponderancia en la toma de decisiones: el ejército. Coquetean a lo largo de la película, aunque al final deben despedirse abruptamente, si bien el destino los volverá a reunir para terminar viviendo juntos en una línea del tiempo donde contrajeron matrimonio, al final de *Avengers: Endgame*.

La figura masculina original de *Steve Rogers* se puede catalogar como afeminada, tomando en cuenta que, según los estereotipos ya mencionados y lo que estipula el culto al cuerpo, dicha figura es suave, débil y delgada en comparación con el tipo masculino ideal conformado por una apariencia ruda, fuerte

e intimidante. En este sentido, es explícito que la figura afeminada no es funcional para luchar en el ejército y, por lo tanto, es con base en ésta que no se le permite ingresar en un primer momento.

Sin embargo, el mensaje de la película es ambiguo. Mientras que se pone énfasis en que no importa la complejión de *Steve Rogers*, siempre y cuando con su esfuerzo logre demostrar que es digno de servir en el ejército, es solo cuando sufre una transformación corporal severa que se le aprecia y premia.

Se podría traducir de manera tal que, antes de convertirse en el *Captain America*, *Steve Rogers* debe pasar una prueba de masculinidad. Al estilo de los ritos institucionales de iniciación enunciados por Bourdieu, dicha prueba involucra resistencia ante la brutal alteración física que termina por hacerlo más alto, musculoso y, en definitiva, atractivo; características que claramente no poseía antes del experimento. (Fig. 21)

Siguiendo las teorizaciones de Laura Mulvey, es posible que ante el contraste presentado entre el *Rogers* pre-experimento y el *Rogers* post-experimento, se propague la idea de que solo el cuerpo masculino corpulento atlético y musculoso (caucásico, por supuesto) es digno de ser admirado. Después de todo, la mirada masculina no solo experimenta un placer visual al ver a la mujer sensual y atractiva en cámara sino también al varón seductor y bien parecido.

Chris Evans, quien es el actor encargado de dar vida al *Cap* en todas las películas del UCM hasta *Avengers: Endgame*, es un modelo de belleza masculino que también podría encajar perfectamente en el concepto de *cuerpo de cine*, aunque no es el único. Pero la apariencia del mismo Chris en los primeros minutos de la película está modificada digitalmente para que sea poco atractiva: es bajo, enclenque y caricaturesco.

Es por eso que resulta contradictoria la premisa de que, con la tenacidad, el coraje y la entereza es como se consigue el éxito. A *Rogers* se le han obsequiado los músculos, se le ha dado una altura envidiable y, por último, pero no menos importante, se le ha dotado de superfuerza. Y todo eso es lo que al final lo convierte en un modelo atractivo, aunque Chris Evans no tuviera ya de por sí un rostro agraciado.



Fotogramas de *Captain America: The First Avenger* (2011).

Fig. 21 Steve Rogers antes y después de su transformación. Se pueden apreciar los dos tipos de masculinidad insertos en el personaje.

Es claro que nuevamente hay una comparación del tipo *Hulk*, donde hay dos modelos de masculinidades mayormente contrapuestos. Mientras que *Bruce Banner* es la masculinidad pasiva, vulnerable, voluble y apocada, el monstruo verde representaba la masculinidad agresiva y pendenciera, la destructiva e instintiva. En este caso, el primer *Steve Rogers* tenía una masculinidad afeminada, suave y frágil. El *Captain America* es su acercamiento a la masculinidad ideal, la que lo convierte finalmente en *hombre*, al ser digno del ejército.

Como si hubiera una clasificación de masculinidades, hay tendencia a valorar ciertas características y a despreciar otras, que se consideran femeninas. Por ejemplo, como se mencionó en el apartado 1.2.5 *Masculinidades y machismo*, parece que existe un solo tipo de masculinidad aceptable. Por lo general, este tipo de masculinidad representa los aspectos propios del patriarcado heteronormativo: el varón debe ser fuerte, tener actitudes rudas y masculinas, y ser heterosexual, para, a través del atractivo que le brinda su propia 'masculinidad masculina', conseguir el favor de las mujeres a fin de lograr la seducción y alcanzar la procreación. Incluye también el sometimiento de la mujer.

Entonces, cuando el varón no alcanza una masculinidad al estilo de la que exige el patriarcado, puede ser minimizado o rechazado. Se confirma que el patriarcado y su machismo entonces se usan para diferenciar a los hombres y someterlos, de una manera equivalente, aunque con significados opuestos, a como funciona con las mujeres.

Además de la lectura corporal en clave de género, es posible colocar al *Captain America* como alegoría de la cultura y los ideales norteamericanos. Tomando en cuenta este otro aspecto, el personaje es uno de los modelos más fuertes de superhéroe, a la altura de *Superman* o *Batman*, pero al mismo tiempo depositario de una propaganda que se sigue explotando aún después de ochenta años de creada.

En 1940, la preocupación principal de los estadounidenses era que los nazis, al mando de Adolf Hitler, iban ganando cada vez más territorios ante la pobre respuesta de las potencias aliadas que ya habían perdido gran parte de Europa. En este contexto, el gobierno de Franklin Delano Roosevelt reclutaba a los jóvenes usando la imagen imperativa de *Uncle Sam* bajo el eslogan "I WANT YOU FOR THE ARMY". Era claro que los superhéroes también estaban del lado de *Uncle Sam* y empezaron a hacer su aparición varios personajes vestidos con trajes patrióticos.

En el primer número del cómic homónimo, *Captain America* propinaba un orgulloso puñetazo a Hitler, por lo cual representaba los sentimientos de toda una nación. Creado por Joe Simon y Jack Kirby, el diseño de su traje casi no ha sufrido cambios desde entonces y destacan por supuesto los colores azul, rojo y blanco, además de las barras y las estrellas en el traje y el escudo. No hay que olvidar las alas en el casco, que hacen una especie de evocación de las del dios mitológico Hermes pero que parecen estar más relacionadas con la Fuerza Aérea.

Es totalmente comprensible el carácter propagandístico de su naturaleza patriótica, después de todo, el mismo año de su debut, el temor de los Estados Unidos por la guerra se materializó en el ataque a Pearl Harbor y la consecuente declaración de guerra contra las potencias del Eje. En ese momento su popularidad fue en ascenso colocándose como la imagen de los soldados jóvenes que combatían en el frente.

Tan relacionado estaba el personaje con el momento histórico, que su fama decayó al terminar la Segunda Guerra Mundial en 1945 y posteriormente fue revivido por Stan Lee para luchar contra los comunistas, que devinieron en el siguiente rival de los Estados Unidos durante la Guerra Fría. Sin embargo, la figura

del *Cap* no tuvo eco durante los años cincuenta hasta que finalmente fue incluido en el Universo *Marvel* y en la franquicia *Avengers*, a mediados de los sesenta.

Si bien tuvo buena recepción en sus apariciones en series de televisión y caricaturas, no fue sino hasta el año 1990 cuando se rodó una película con él como protagonista. La producción recibió críticas negativas, pero como era una película de bajo presupuesto resultó bastante olvidable. Tras la venta de los derechos para la explotación cinematográfica de otros personajes más populares, fue considerado después para una cinta en solitario que solo vería la luz tras el éxito de *Iron Man*.

Ya que se había vislumbrado el alcance que podrían tener los cuatro *Avengers* principales juntos en una película, y después del estreno de *Iron Man 2* (2010) y *Thor* (2011), *Captain America: The First Avenger* (2011) fue el preámbulo para una de las producciones más redituables del UCM, *The Avengers*, que llegó a las pantallas en el 2012. A la aventura del *Cap* se le tituló “*El primer Vengador*” porque contaba los acontecimientos que iniciaron el camino de los superhéroes en la cronología del Universo *Marvel*.

En la cinta, el *Captain America* no solo fue un experimento que brindó fuerza sobrehumana a un sujeto común y corriente. De hecho, y a pesar de la magnífica exhibición de capacidades que provino después del experimento (en la persecución de uno de los asistentes que trabajaba como encubierto para el bando enemigo y que dio como resultado la muerte de *Erskine*), *Steve Rogers* es reclutado con fines que van más acorde con su colorido traje y su carismática presencia. Así, en el marco de las actividades propagandísticas con las que el gobierno de los Estados Unidos buscaba la aprobación de los ciudadanos, nació *Captain America: the star-sprangled man with a plan*, un show que recorrió diversas ciudades del país.

Su popular espectáculo musical, gustaba a niños y adultos indistintamente porque representaba el sentir de todo un pueblo que aplaudía emocionado al ver al *Cap* asestando puñetazos a un actor que hacía de Hitler. Sin embargo, resultaba evidente que sus extraordinarias habilidades y poderes especiales se desperdiciaban. Esto finalmente lo habría de motivar a dejar los escenarios y participar de manera activa en el frente de batalla tratando de rescatar a su amigo *Bucky*, quien en ese momento corría peligro tras ser capturado por los enemigos.

Consecuentemente, se enfrenta cara a cara con el que se volvería su archienemigo: *Red Skull*, el intimidante nazi de sangre fría, cuya característica principal era precisamente su aterradora cabeza roja.

Johann Schmidt era un militar de alto rango muy cercano a Hitler que dirigía la división científica de los nazis llamada *Hydra*. Despiadado y ambicioso, el villano usó en sí mismo la fórmula del supersoldado que todavía no había sido perfeccionada, lo cual mejoró sus capacidades y habilidades humanas, pero lo desfiguró en el proceso. Sublevado de la autoridad del Führer, emprendió una guerra propia a mando de *Hydra*, con el propósito de dominar al mundo desarrollando armas extraordinarias, cuya energía provenía de un artefacto misterioso llamado *Teseract*, que en realidad es una de las Gemas del Infinito⁴⁸.

Luego de un par de enfrentamientos, el *Captain America* derrota a *Red Skull* cuando éste se ve rebasado por el abrumador poder del *Teseract* que se desborda y acaba enviándolo a otra dimensión, aunque de igual forma, *Steve Rogers* queda atrapado en el hielo por setenta años, tras verse obligado a estrellar en el Ártico la nave donde ambos viajaban.

No obstante, *Hydra* no se desmantelaría con la desaparición de *Red Skull*. En *Captain America: The Winter Soldier* de 2014, se revela que *Hydra* está más activa que nunca y que *Bucky*, quien aparentemente había muerto en la película anterior del *Cap*, no está realmente muerto y fue capturado por ellos para transformarlo en una implacable máquina de matar: *Winter Soldier*. Ambos son reanimados en la época actual; el superhéroe es reclutado por *Nick Fury* para la iniciativa *Avengers* y su antiguo amigo es usado secretamente por *Hydra* para lograr oscuros cometidos. De hecho, en esta película se descubre que *Hydra* está infiltrada en *SHIELD* y la controla.

⁴⁸ Las Gemas del Infinito servirían como enlace argumentativo para todo el UCM y jugarían un papel relevante sobre todo en las cuatro películas de la franquicia *Avengers*. Aunque igualmente pertenecen al Universo *Marvel* desde los cómics, en el UCM se presentan seis de ellas: *Espacio*, *Tiempo*, *Realidad*, *Mente*, *Poder* y *Alma*, que una vez reunidas otorgaban al portador omnipotencia sobre la totalidad del espacio-tiempo. El supervillano *Thanos* las usaría en *Avengers: Infinity War* (2018) para reducir a la mitad la vida entera del universo mediante un chasquido de dedos con el Guantelete del Infinito, que servía para resistir el poderoso embate de todas las gemas reunidas.

Es deber de *Captain America*, *Natasha Romanoff* y *Falcon*, un nuevo superhéroe, destapar la conspiración de *Hydra* y salvar a *Winter Soldier*, recordándole su naturaleza benévola para revertir el lavado de cerebro al que fue expuesto y por el cual se convierte en un hombre frío y con masculinidad neutra.

A partir de su incorporación a los *Avengers*, *Captain America* empezó a tener diferencias con *Iron Man* debido a la naturaleza soberbia de éste y a su marcada tendencia para desafiar las reglas y hacer las cosas a su manera, aunque lo soportaba principalmente porque había conocido a su padre (*Howard Stark*) antes de ser congelado por setenta años, cuando ambos colaboraban con el ejército y éste le regaló el legendario escudo de *vibranium*.

Línea original	Traducción al español en el doblaje de la película
-Stark, we need a plan of attack!	-¡Stark, necesitamos un plan de ataque!
-I have a plan. Attack.	-Yo tengo un plan. Atacar.
<i>Captain America</i> a <i>Iron Man</i> en <i>The Avengers</i> (2012).	

Una de las más fuertes diferencias da pie a la narrativa de la *Civil War*, llamada así ya que se crearon bandos contrarios dentro del universo de los superhéroes de *Marvel*. En la tercera entrega de las aventuras del *Cap* titulada *Captain America: Civil War* (2016), la rivalidad entre él y *Iron Man* se detona a partir de que el segundo está dispuesto a colaborar con la ONU para supervisar a los *Avengers*, luego de los desastrosos eventos relatados en *Avengers: Age of Ultron*.

Sin embargo, y a pesar de su profundo sentido del deber, *Steve Rogers* se muestra reacio a la supervisión ya que en el fondo busca proteger a su amigo *Bucky*, quien como *Winter Soldier* ha cometido varios crímenes y se encuentra prófugo de la justicia. *Captain America* sabe que su amigo está siendo manipulado mentalmente y en su afán por ayudarlo provoca la división de los *Avengers*, que desde entonces se enfrentan en ocasiones.

Ya que ambos personajes resultan igualmente carismáticos, del lado de *Iron Man* permanecen su aliado y amigo de toda la vida *James 'Rhodey' Rhodes*, también conocido como *War Machine*; el androide *Vision*; *Black Widow*, quien se ve obligada a acatar las reglas por ser una agente de *SHIELD*; *Black Panther* que busca venganza contra *Bucky Barnes* por haber provocado la muerte de su padre,

el rey de Wakanda; y, finalmente, uno de los personajes más queridos de *Marvel*, *Spiderman*.

Por su parte, *Captain America* forma un nuevo equipo: ‘los nuevos Vengadores’ que está integrado por su amigo *Sam Wilson (Falcon)*; *Clint Barton* (el fantástico arquero conocido como *Hawkeye*), *Wanda Maximoff* transformada ahora en la superheroína *Scarlet Witch* y finalmente, el recién incorporado *Scott Lang (Ant-Man)*.

Luego de haber hecho una tregua para solucionar las discrepancias de *Civil War*, los dos superhéroes vuelven a trabajar juntos tras descubrir la terrible amenaza que se cierne sobre el planeta Tierra en *Avengers: Infinity War*. Desgraciadamente, la guerra es perdida por los *Avengers* y *Thanos* elimina a la mitad de toda la vida en el universo, incluyendo a varios de ellos.

Captain America es uno de los supervivientes y reaparece en *Avengers: Endgame* dispuesto a retroceder el tiempo para volver a reunir las Gemas del Infinito con el propósito de revertir lo hecho por *Thanos*.

Las apariciones de Chris Evans como el *Captain America* y su *cuerpo de cine* han dado mucha solidez al personaje y lo han vuelto uno de los más populares dentro del UCM. No solo representa un ideal de belleza masculina que perfectamente encaja en la construcción social fabricada por el patriarcado heteronormativo, sino que también representa aspectos de la cultura estadounidense que están profundamente arraigados dentro del sentimiento patriótico. El cameo del *Captain America* en *Spiderman: Homecoming* (2017), lo presenta dando consejos a los estudiantes en videos educativos y alude al modelo ideal de ciudadano inserto en el personaje. Tal como se menciona en el libro de Robert Weiner *Captain America and the Struggle of the Superhero* (2009), vende la imagen del eterno *boy scout*.

Linea original	Traducción al español en el doblaje de la película
-Shit!	-¡Mierda!
-Language!	-¡(Ese) lenguaje!
Iron Man y Captain America en <i>The Avengers: Age of Ultron</i> (2015).	

Captain America encarnaba completamente los ideales trascendentes norteamericanos de libertad y justicia, así que se volvió instantáneamente un símbolo único de los valores que sustentan la república. Mientras que Superman, creado por Jerry Siegel y Joe Schuster, muy seguramente representaba el inmigrante individualista, junto con su secreta identidad, que triunfaba con la virtud de su trabajo (Fingerth 73), Captain America sugiere al hombre ordinario transformado en un superhéroe a través de la inducción de los ideales norteamericanos (el suero del supersoldado). Superman, el último inmigrante, estaba dispuesto a luchar por los principios norteamericanos (Dittmer 631), pero Captain America de hecho “representa los mejores aspectos de América” (Dittmer 629). Simon and Kirby agregaron “la pasión del inmigrante... judío” a su creación, la identidad secreta del héroe refleja “el uso de máscaras” necesario para los inmigrantes que desean progresar en el Sistema Americano, mientras mantienen sus raíces y tradiciones cuando están a salvo entre su propio grupo cultural (Jones 201). (Weiner, 2009, pág. 15)⁴⁹

La rectitud del *Captain America* es un ideal perseguido por las instituciones de los Estados Unidos y asimismo vende su estilo de vida como un modelo a seguir. Es un hombre que logra afianzar su masculinidad siendo útil para su nación y que, por lo tanto, obtiene su recompensa, como lo establece el epílogo de *Avengers: Endgame*⁵⁰.

La melodía que aparece en *Captain America: The First Avenger* (2011) lo describe a la perfección. *Star sprangled man* conserva los aspectos propagandísticos de su imagen. En la página siguiente se muestra la transcripción de la letra y la traducción según el doblaje de la cinta hecho para ser distribuido en Hispanoamérica y que exalta la racionalidad del personaje: “Un hombre cabal con un plan”.

⁴⁹ Traducción propia.

⁵⁰ Tras devolver las Gemas del Infinito que fueron tomadas prestadas del pasado a través del argumento del viaje en el tiempo, puede finalmente ser feliz con su interés romántico hasta alcanzar una edad muy avanzada. Obtiene su anhelada segunda oportunidad y se convierte en un héroe legendario que después pasa la batuta al siguiente en la línea al entregar a *Falcon* el escudo de *vibranium*, tan representativo en su atuendo.

CONSTRUCCIÓN DE MASCULINIDADES EN EL UNIVERSO CINEMATOGRAFICO MARVEL

Star sprangled man

Escrita por Alan Menken y David Zippel

Who's strong and brave here to save the American Way?

Who vows to fight like a man for what's right night and day?

Who will campaign door-to-door for America,

Carry the flag shore to shore for America,

From Hoboken to Spokane,

The star sprangled man with a plan!

We can't ignore there's a threat and a war we must win,

Who'll hang a noose on the goose-stepping goons from Berlin?

Who will redeem, heed the call for America,

Who'll rise or fall, give his all for America,

Who's here to prove that we can?

The star sprangled man with a plan!

Stalwart and steady and true,

(see how this guy can shoot, we tell ya, there's no substitute!)

Forceful and ready to defend the

Red, White and Blue!

Who'll give the Axis the sack, and is smart like a fox?

(far as an eagle will soar)

Who's making Adolf afraid to step out of his box?

(he knows what we're fighting for!)

Who waked the giant that napped in America?

We know it's no -one but Captain America,

Who'll finish what they began?

Who'll kick the Krauts to Japan?

The star sprangled man with a plan!

(Who's strong and brave here to save the American Way?!)

Un hombre cabal con un plan

Traducción según el doblaje en español latino de la cinta

¿Quién con valor y vigor salvará a la nación?

¿Quién luchará por lo justo con fuerza y pasión?

¿Quién busca apoyo a favor de América,

de costa a costa impulsando América?

Él barras y estrellas trae

Un hombre cabal con un plan

Ganar la guerra y vencer la amenaza al fin

¿Quién ahorcará al criminal que hoy marcha en Berlín?

¿Quién hará caso del hijo de América?

¿Quién dará todo de sí por América?

Barras y estrellas trae

Un hombre cabal con un plan

Inquebrantable ideal,

(¡él sabe disparar, no hay nadie igual!)

Con contundencia al país

Él va a resguardar

¿Quién con astucia valiente podrá destruir?

(como un águila real)

¿Quién es el que hace que Adolfo no quiera salir?

(sabe golpear y pelear)

Llega el gigante dormido de América

Ha despertado el Capitán América

¿Quién va a cumplir la misión

de expulsarlos a Japón

Un hombre cabal con un plan

¿Quién con valor y vigor salvará a la nación?

CAPÍTULO TRES

Tabla 8. ELEMENTOS A CONSIDERAR EN CAPTAIN AMERICA⁵¹

Película	Año	Sinopsis	Rasgos característicos	Esteretipos
<i>Captain America: The First Avenger</i>	2011	Ansioso por participar en la Segunda Guerra Mundial, Steve Rogers intenta de manera infructuosa enlistarse al ejército de los Estados Unidos. Su ahinco y voluntad, que contrastan con su aspecto débil y enfermizo, llaman la atención de un científico a cargo de la creación del suero del supersoldado, que lo pone a prueba para determinar si es el indicado para someterse al experimento que al final resulta exitoso y lo transforma en un sujeto fuerte y extraordinariamente hábil. Es llevado al ejército a manera de entretenimiento hasta que descubre que su mejor amigo se encuentra en problemas y acude al campo de batalla para rescatarlo. Luego de múltiples peripecias, logra evitar que un supervillano logre sus propósitos, pero queda varado en el Ártico hasta que es rescatado en el Siglo XXI para formar parte de la iniciativa Avengers.	Humano común y corriente que es elegido para sufrir una transformación radical. Experimento que da como resultado la aparición del superhéroe. El personaje tiene un sentido de la moral y el deber muy superior. El superhéroe se enfrenta a sus enemigos en el campo de batalla durante una importante guerra. Interés amoroso que le ayuda a salir adelante en sus planes. Villano malvado que es completamente opuesto a los ideales del superhéroe.	Personaje carismático Personaje de carácter bondadoso Personaje huérfano Contraposición de masculinidades Origen accidental del superhéroe Superhéroe heterosexual Superhéroe musculoso Cuerpo de cine Superhéroe con profundo sentido del deber y la moral Soldado ejemplar Interés romántico es un personaje fuerte con carácter bien definido Siniestro supervillano Villano nacido a partir del superhéroe o que comparte sus raíces Organización secreta enemiga <hr/> Macho superpoderoso
<i>Captain America: The Winter Soldier</i>	2014	Steve Rogers trabaja ahora como agente de SHIELD. Casualmente conoce a un veterano del ejército que se vuelve su amigo y que posteriormente se convertirá en Falcon. Natasha Romanoff, Black Widow, lo busca para una misión especial y después de algunos incidentes, descubren que la siniestra organización Hydra se ha infiltrado en SHIELD y parece controlar sus operaciones. Mientras huyen de SHIELD, se topan con un enemigo extraño conocido como Winter Soldier que al final resulta ser el mejor amigo de Steve Rogers, quien también quedó atrapado en la nieve y después rescatado por Hydra. Tras lavarle el cerebro, logran que lleve a cabo misiones que lo enfrentan al Captain America.	Superhéroe con un alter ego que trabaja para el gobierno. Mejor amigo que se convierte en aliado. Enemigo que resulta ser un antiguo mejor amigo. Revelaciones sorprendentes que empujan al superhéroe a una búsqueda personal.	Personaje carismático Personaje de carácter bondadoso Superhéroe heterosexual Superhéroe musculoso Superhéroe con profundo sentido del deber y la moral Cuerpo de cine Amienemigo ⁵² , mejor amigo o patino ⁵³ Acompañamiento femenino a cargo de una femme fatale Villano nacido a partir del superhéroe o que comparte sus raíces Organización secreta enemiga Puesta en duda de los propósitos del superhéroe y búsqueda personal <hr/> Macho superpoderoso
<i>Captain America: Civil War</i>	2016	Luego de los desastres provocados en Avengers: Age of Ultron y tras un operativo para detener un ataque terrorista en el que desafortunadamente las bajas civiles resultan inevitables, el gobierno de los Estados Unidos y la ONU, apoyados por Tony Stark, acuerdan implementar un programa de vigilancia para todos los superhéroes con el objeto de controlar sus acciones. Sin embargo, Steve Rogers desconfía del gobierno por la infiltración de Hydra en SHIELD y se niega a ceñirse al protocolo. Por otro lado, Bucky Barnes, el antiguo amigo de Steve Rogers sigue cayendo víctima del control mental y es acusado de un ataque terrorista donde muere el rey de Wakanda, lo que hace que Captain America decida defenderlo provocando un cisma al interior de los Avengers. Winter Soldier advierte a Steve Rogers que hay una conspiración que ha creado más soldados de invierno como él y se embarcan en una batalla por detenerlos, teniendo que enfrentarse también a los demás Vengadores.	Superhéroe que entra en conflicto consigo mismo y se convierte en prófugo de la justicia. Bandos contrarios en el equipo de superhéroes que los hace enfrentarse por los ideales. Aparición de aliados que se enfrentan entre sí. Revelaciones acerca del pasado que hacen más difícil la labor de reconciliación.	Personaje carismático Personaje de carácter bondadoso Superhéroe heterosexual Superhéroe musculoso Superhéroe caído en desgracia Cuerpo de cine Amienemigo, mejor amigo o patino Acompañamiento femenino a cargo de una femme fatale Enfrentamiento entre el superhéroe y el gobierno Enfrentamiento del superhéroe con otros superhéroes Puesta en duda de los propósitos del superhéroe y búsqueda personal <hr/> Macho superpoderoso

⁵¹ Tabla de elaboración propia.

⁵² Personaje que a veces se contrapone con los intereses del protagonista pero no es un antagonista.

⁵³ Personaje dramático de soporte que acompaña al personaje principal a veces como un elemento cómico.

3.2.3 De dioses y martillos: *Thor*

A diferencia de sus compañeros *Avengers*, *Thor* no es solamente un superhéroe. Es un dios proveniente de la mitología nórdica y así mismo se le considera dentro del cómic y el UCM.

Mientras que figuras como *Spiderman*, *Iron Man*, *Captain America* y *Hulk* vivían en un mundo aparentemente terrenal a pesar de sus superpoderes y sus fantásticas aventuras, *Thor* provenía de su propio reino más allá del alcance de cualquier ser humano común y corriente: *Asgard*.

Thor Odinson (literalmente, Thor, hijo de Odín) apareció en las páginas del cómic antes de otra figura mitológica que tiene una premisa similar: Hércules, y de hecho, la incorporación de este último fue producto del éxito que tuvo *Thor* durante los primeros años de su presencia en las historietas. Sin embargo, el *Thor* que debutó en la revista *Journey into Mystery #83* en 1962 dista del presentado en el UCM, al menos en sus orígenes.

Inicialmente había sido enviado a la Tierra por *Odin* para aprender la humildad de los mortales. Sin recuerdos de su ascendencia divina, se le dio la identidad del *Dr. Donald Blake*, un médico cojo que tras hacer una visita a Noruega se encuentra con el prodigioso martillo *Mjolnir*, que le otorga los poderes del trueno y lo convierte en superhéroe. De esta manera, vive una doble vida salvando a la humanidad tanto en su consultorio como en la lucha contra las fuerzas del mal.

En eterna rivalidad con su hermano adoptivo *Loki*, dios de los engaños, la motivación en la lucha de *Thor* es por conocer su pasado, enfrentar a los villanos que su hermano le envía y defender tanto al mundo terrenal (donde vive su amada *Jane Foster*) como al reino divino de *Asgard*. Es uno de los miembros fundadores de los *Avengers*, a quienes ha acompañado en infinidad de aventuras.

Si bien había aparecido en múltiples películas y programas de televisión desde que incursionó en otros medios, fue a partir de la caracterización del actor Chris Hemsworth en *Thor* de 2011, que el personaje se popularizó de tal manera que es uno de los más importantes dentro del UCM. Cumple también con el requisito del *cuerpo de cine* que comparte con su homónimo Chris Evans y por tanto representa un modelo ideal de belleza masculina caucásica, que se publicita de

manera exagerada. La figura musculosa, estética y atlética obedece a la idea de culto al cuerpo y de cuerpo de cine al que se ha referido esta tesis desde el inicio.

Para empezar, este superhéroe cumple ampliamente con los aspectos mitológicos expresados en el apartado *1.1.1 Mitos, héroes y género*. Su premisa proviene del panteón nórdico junto con la de varios de los personajes que aparecen en las películas del UCM y traslada particularidades del mito original en el cual Thor es descendiente de Odín y de Jörð, que es una personificación de la Tierra, parecida a la deidad romana Gea⁵⁴.

El mito no implica, en modo alguno, la referencia exclusiva a las sociedades arcaicas o a fábulas sin verificación empírica, entendidas como narraciones irracionales o antiracionales. Las investigaciones científicas en la segunda mitad del siglo XX demostraron concluyentemente que no estamos lejos del mito. Somos parte del mito, o mejor dicho, el mito es parte esencial de todo hombre y de toda mujer. (Rodríguez Zamora, 2009, pág. 66)

Thor jugaba un papel importante como uno de los dioses principales de los pueblos nórdicos, presidía aspectos cotidianos como el clima y las cosechas y también la impartición de la justicia, así como la guerra; es por eso que se le representa más bien como un dios guerrero, similitud que guarda con otros héroes y semidioses grecorromanos. Así, su masculinidad se expresa con un papel activo, belicoso, agresivo y orgulloso.

Es curioso que, en cuanto a la guerra, la mujer también tenía un papel activo. Las valquirias eran guerreras y desempeñaban un rol privilegiado en los mitos nórdicos: no solo eran las encargadas de llevar al Valhalla a los más heroicos guerreros caídos en batalla, también peleaban e incluso decidían sobre el destino de los mortales. En la representación de su feminidad, podrían semejarse a las Amazonas. Había una masculinidad intrínseca en sus actividades, tomando en cuenta la función de roles activos y pasivos en la sociedad, tal cual se ha tratado en el primer capítulo. La diferencia estriba en que las Amazonas han sido vistas por

⁵⁴ En la película, la figura materna fue cambiada por Friga, la equivalente nórdica de Afrodita.

la cultura popular implementando un matriarcado exitoso y los pueblos nórdicos preferían al patriarcado.

Línea original	Traducción al español en el doblaje de la película
<p><i>-My God, you're a Valkyrie... You know, I used to want to be a Valkyrie when I was younger, until I found out you were all women. There's nothing wrong with women, of course, I like women. Sometimes a little too much. Not in a creepy way, just more like a respectful appreciation. I think it's great, an elite force of women warriors. It's about time.</i></p>	<p><i>-Pero si eres una Valkiria. Sabes yo quería ser una Valkiria cuando era niño hasta que supe que todas eran mujeres. No hay nada de malo con las mujeres, las adoro. A veces demasiado. Que eso no te extrañe hablo de una respetuosa apreciación. Es grandioso que haya una fuerza élite de mujeres guerreras. Ya era tiempo.</i></p>
<p>Thor a Valkyrie en <i>Thor: Ragnarok</i> (2017).</p>	

Así pues, Thor es un dios que contiene en su discurso el elemento masculino activo por excelencia, del tipo de Ares/Marte. No así Odín, que conserva una naturaleza paternal al estilo de Zeus/Júpiter. Mientras que Odín ensalza las virtudes de la sabiduría, la experiencia, el juicio y el poder; Thor mantiene una idea de masculinidad agresiva que va acompañada por los bríos y el temperamento impetuoso de la juventud. La masculinidad que no solo es combativa sino también atractiva por cuanto se traduce en dominio sobre los ritos del coito y la reproducción.

Por otra parte, el mito, el símbolo y la religión se presentan como elementos unidos y omnipresentes en la cultura. ¿Quién podría establecer una clara línea divisoria entre ellos? Hasta el momento, y como lo demuestran la antropología y la historia, toda cultura y toda civilización conocidas, incluidas las actuales, giran alrededor de la religión, del mito y de los símbolos. (Rodríguez Zamora, 2009, pág. 66)

Se puede considerar incluso que el martillo *Mjolnir*, símbolo del poderío masculino del dios Thor, es una representación del falo por cuanto consiste en un arma de ataque más que un instrumento de defensa, como el escudo del *Captain America*. En el UCM se hace hincapié en el hecho de que solo *Thor* es digno de portarlo, a pesar de que en *Avengers: Endgame* el *Captain America* demuestra tener el honor para usarlo luego de que *Thor* perdiera la exclusividad debido a sus reiterados vicios indignos de un dios. Pocos superhéroes hacen uso de una herramienta fálica similar.

Al inicio de la cinta está a punto de ser coronado ya que es legítimo heredero del trono de *Asgard*, sin embargo, su orgullo y arrebatos hacen que desobedezca a

Odin y se lance a una batalla e inicie una guerra. Debido a su traición, *Thor* es finalmente desterrado a la Tierra donde se encuentra con un grupo de científicos entre los que se encuentra *Jane Foster*, que posteriormente se volverá su interés romántico. (Fig. 22) Antes del destierro, *Odin* lo despoja del *Mjolnir*, sentenciando que solo el que sea digno portador del mágico martillo, será capaz de usarlo. Esto podría interpretarse como que *Thor* ha sufrido una castración que forma parte de las pruebas para demostrar si verdaderamente está preparado para asumir el trono.

Linea original	Traducción al español en el doblaje de la película
-You are a vain, greedy, cruel boy! -And you are an old man and a fool! -Yes... I was a fool, to think you were ready. <i>Thor</i> Odinson... you have betrayed the express command of your king. Through your arrogance and stupidity, you've opened these peaceful realms and innocent lives to the horror and desolation of war! You are unworthy of these realms, you're unworthy of your title, you're unworthy... of the loved ones you have betrayed! I now take from you your power! In the name of my father and his father before, I, <i>Odin Allfather</i> , cast you out!"	-¡Eres un banal, arrogante, cruel y ambicioso! -¡Y tú eres un anciano infeliz y acabado! -Sí... Solo fui un tonto al creer que estabas listo. <i>Thor</i> , el hijo de <i>Odín</i> ... Has traicionado un mandato expreso de tu rey. ¡Con tu arrogancia y estupidez has llevado a estos mundos pacíficos y vidas inocentes al horror y la desolación de la guerra! No eres digno de estos mundos. No eres digno de tu título. ¡No eres digno de los amados seres que acabas de traicionar! Y ahora te despojo de tu poder y en nombre de mi padre y del padre de mi padre, yo <i>Odín</i> , padre de todo ¡te destierro!
Odin desterrando a <i>Thor</i> en <i>Thor</i> (2011).	

Precisamente parece ser que uno de los obstáculos de *Thor* para poder pasar la prueba es su masculinidad, a veces machista y que en la película se presenta como una situación típica de *pez fuera del agua*⁵⁵. Desde la primera interacción con los humanos, se muestra arrogante, imperativo y desconsiderado.

Linea original	Traducción al español en el doblaje de la película
-This drink, I like it. Another!	-Me gusta esta cosa... ¡Otra!
<i>Thor</i> arrojando la taza de café al suelo en <i>Thor</i> (2011)	

Las tres personas a cargo de cuidarlo, curiosas por el extraño visitante y su peculiar comportamiento, le enseñan las costumbres de la sociedad para que aprenda a comportarse. No obstante, el carácter hosco e irreverente de *Thor* lo hace blanco de atención pues sus actitudes altivas podrían considerarse como groseras. Incluso con la misma *Jane Foster* suele mantener un aire de superioridad

⁵⁵ Conflicto dramático muy recurrente en la comedia por medio del cual se introduce a un personaje en un ambiente que le es completamente ajeno y por lo tanto se enfrenta a las vicisitudes de la adaptación.



Fotograma de *Thor* (2011).

Fig. 22 En la personalidad de *Thor* cabe también la galantería. Sobre todo, en las interacciones que tiene con Jane Foster.

que encaja perfectamente con su cariz machista. Sobre todo, está interesado en recuperar su martillo que ha caído cerca de la población donde él se encuentra; en términos psicoanalíticos, quiere recuperar el poder que le da el falo. Al mismo tiempo que se desarrollan los

acontecimientos en la Tierra, en *Asgard*, *Loki* descubre que no es hijo legítimo de *Odín*.

La interpretación de Tom Hiddlestone como *Loki* podría considerarse como el otro tipo de masculinidad que con la de *Thor* se complementa. Meticuloso, intrigante e inteligente, representa una masculinidad pasiva, que actúa de manera más calculadora. Esta ambivalencia en el trato de ambos alimenta gran parte de la trama de las tres películas que tienen a *Thor* como protagonista en el UCM.

De hecho, aunque sus acciones son en su mayoría contrarias a los intereses de los *Avengers*, *Loki* juega un rol de antihéroe. A veces aliado, a veces villano, el tema del amor fraternal se conjuga para que la audiencia esté de acuerdo con su proceder. Tras las aventuras de ambos en *Thor*, *Thor: The Dark World* y *Thor: Ragnarok*, *Loki* es asesinado por *Thanos* en *Avengers: Infinity War*.

En la primera aventura, *Thor* consigue tener acceso al *Mjolnir*, que estaba en poder de los agentes de *SHIELD*, sin embargo, descubre con sorpresa que ya no es digno de portarlo. Ya que los superpoderes del dios se basan principalmente en el manejo del martillo para la batalla (que le permite volar cuando lo lanza hacia arriba), el personaje se deprime por considerar que sigue siendo víctima de castración. Su principal propósito a partir de entonces será recuperar su honor, ayudar a los humanos ante un ataque inminente en el pueblo donde se encuentra

y volver a *Asgard*, que por una serie de engaños se encuentra bajo el poder de *Loki*.

Demuestra que es digno al rendirse ante su propia mortalidad y el martillo vuelve a él, concediéndole los poderes del trueno con los cuales es capaz de liberar *Asgard* del asedio de los gigantes de hielo, que *Loki* había dejado entrar. Renuncia temporalmente al trono y se propone recuperar a *Jane Foster*, quien adquiere un rol protagónico en *Thor: The Dark World* de 2013.

Línea original	Traducción al español en el doblaje de la película
-You'll be a wise king.	-Serás un rey sabio.
-There will never be a wiser king than you. Or a better father. I have much to learn. I know that now. One day, perhaps, I will make you proud.	-Nunca habrá un rey más sabio que tú o un mejor padre. Tengo mucho que aprender de ti. Ahora lo sé. Algún día tal vez te enorgullezcas de mí.
-You've already made me proud.	-Ya estoy orgulloso de ti.
Odin y Thor en <i>Thor</i> (2011).	

El siguiente reto del superhéroe es enfrentarse a la muerte de su madre, hacia quien profesaba un amor profundo y un enorme respeto. Durante los eventos de su segunda aventura, adquiere un rol sobreprotector con *Jane Foster*, ya que fue incapaz de evitar el asesinato de *Frigga*. Esto provoca un cambio en él, que lo convierte en un ser más consciente de sus poderes y lo dota de humildad. En *Thor: Ragnarok*, *Odin* muere y advierte a sus hijos que con su muerte se desencadenará el fin de *Asgard*, a manos de la media hermana de ellos: *Hela*.

Como se mencionó en el primer capítulo, los atributos de *Hela* son los que se le han atribuido a las mujeres en diferentes culturas desde la Antigüedad. Es vengativa, calculadora y malvada. Al estilo de una *femme fatale*. De hecho, ella destruye el *Mjolnir*, dejando nuevamente a *Thor* castrado, provocando que deba crearse una nueva arma, lo cual ocurre hasta *Avengers: Infinity War*.

Thor y *Loki* son expulsados de *Asgard* y llegan al planeta *Sakkar*, donde *Thor* es reclutado como gladiador, contra su voluntad, y se da el encuentro con *Hulk*. Al final, *Thor* vuelve a *Asgard*, junto con *Loki*, pero no puede impedir la destrucción del reino, a pesar de derrotar a *Hela*.

La participación de *Thor* en la franquicia de *The Avengers* parece ser menor que en las tres películas sobre él, mientras que *Loki* se convierte en supervillano y

posteriormente se redime. En *Avengers: Endgame* de hecho, *Thor* se ha recluido víctima de la depresión y el alcoholismo, hasta que sus compañeros lo buscan para un último enfrentamiento contra *Thanos*. Esto puede deberse a la trágica muerte de sus padres, la destrucción de *Asgard* en *Thor: Ragnarok*, y su alejamiento de *Jane Foster*, además de la culpa que siente al haber cometido un error fatal tratando de matar a *Thanos*, lo que hubiera evitado que eliminara a la mitad de los seres vivientes en *Avengers: Infinity War*.

Además, resulta muy traumático para él que después comete el asesinato de *Thanos* a sangre fría. De esta manera se puede demostrar que su carácter soberbio y su masculinidad dominante desencadenan una actitud violenta, al estilo de la masculinidad tóxica de *Hulk* que se deja llevar por la ira. El rol final del superhéroe es unirse a la tropa de los *Guardians of the Galaxy* ya que no tiene otro lugar a dónde ir y volver a *New Asgard*⁵⁶ a rumiar su desventura, no le resulta atractivo.

No obstante, los *Guardians of the Galaxy* ya tienen un líder con su propia masculinidad bien definida: *Star-Lord*, y por las últimas escenas de *Endgame*, se puede adivinar que habrá un enfrentamiento entre ambos por el control para determinar qué masculinidad resulta más fuerte.

En resumen, *Thor* es un personaje clásico proveniente de la mitología y tal cual se traducen elementos del mito original a su adaptación del cómic y posteriormente, al UCM. La figura masculina dominante del superhéroe es bastante clara y conforme a la construcción social que del hombre y el macho ha formado el patriarcado heteronormativo. De hecho, el aspecto fálico de su arma es muy evidente y aunque no compite de manera frontal con otros de sus compañeros *Avengers*, sí adquiere sentido su premisa al entrar en contacto con muchos de los personajes en el UCM; *Jane Foster*, por cuanto es el interés romántico del dios, *Odin*, que representa la autoridad y *Loki*, cuya masculinidad resulta una contraparte y con quien guarda una especie de relación de amor-odio.

⁵⁶ El pueblito que los sobrevivientes del extinto Asgard han fundado en la Tierra tras los acontecimientos de *Thor: Ragnarok*.

No se ocultan los elementos masculinos de *Thor*, de hecho son suficientemente visibles si se toma en cuenta que está diseñado a partir de lo que ya se denominó como una figura trasladada del mito original. Y el Thor mitológico es muy auténtico al respecto.

Tabla 9. ELEMENTOS A CONSIDERAR EN THOR⁵⁷

Película	Año	Sinopsis	Rasgos característicos	Esteretipos
<i>Thor</i>	2011	Luego de que los enemigos frustraran su ceremonia de ascenso al trono, Thor y su padre deben luchar para eliminarlos y evitar que se apoderen de una poderosa arma con la que los nueve reinos estarían en peligro. Sin embargo, Thor desea venganza y desobedece a su padre, desatando una guerra y provocando así su destierro de Asgard. Thor termina en la Tierra. Desorientado y sin su martillo de poder, el Mjolnir, Thor debe recurrir a la ayuda de un grupo de científicos que lo han encontrado y acogido luego de su destierro sin saber que es un dios. Esto lo lleva a adaptarse a las costumbres humanas y enamorarse de Jane Foster mientras trata de recuperar su martillo para volver a Asgard que ha caído bajo el control de Loki, su medio hermano, que en realidad descubre que no es hijo de Odín. Tras la batalla para recuperar Asgard, Loki parece morir, pero regresará más fuerte en la primera saga de los Vengadores.	Dios arrogante y príncipe privilegiado que por su soberbia y atrevimiento provoca su propia ruina. Es desterrado por no ser digno del trono. En la Tierra se comporta como un personaje malcriado que debe aprender de las costumbres y modales humanos. Convertido en superhéroe, el dios se enamora de una mortal. Una vez que descubre que ya no es digno para usar su arma, se embarca en una lucha para recuperar su honor, su reino y su pasado.	Personaje mitológico Personaje de carácter orgulloso Príncipe inconforme Reino patriarcal Padres de ascendencia divina Masculinidad exacerbada Superhéroe heterosexual Superhéroe musculoso Superhéroe que es puesto a prueba para encontrarse a sí mismo Cuerpo de cine Guerrero ejemplar Arma fálica Interés romántico es una damisela en apuros Amienemigo Villano nacido a partir del superhéroe o que comparte sus raíces <hr/> Macho superpoderoso
<i>Thor: The Dark World</i>	2013	Hace tiempo, Bor el padre de Odín luchó contra los elfos oscuros para evitar que desataran una sustancia conocida como el Éter. Bor oculta la sustancia y los elfos sobreviven sin que él se diera cuenta. En el presente Loki es juzgado por sus acciones en la película de los Avengers y condenado a prisión mientras que Thor se embarca con sus amigos en una lucha. Mientras tanto en la Tierra, Jane Foster encuentra casualmente el Éter que se introduce en su cuerpo. Thor va en su búsqueda y la transporta a Asgard para que sea curada. Malekith, el elfo oscuro que sobrevivió a la batalla con Bor, irrumpe en Asgard y mata a la madre de Thor tratando de recuperar el Éter. En un plan de venganza fallido, finalmente Malekith se hace de la sustancia y causa estragos en la Tierra hasta que es detenido por Thor con ayuda de Jane Foster.	Superhéroe que debe emprender una guerra para salvar su reino. Hermano amienemigo que constantemente traiciona al superhéroe. Interés romántico que debe ser salvada por el superhéroe de un destino fatal que accidentalmente le es causado. Pérdida de madre y ausencia del padre del superhéroe. Villano que es líder de fuerzas invasoras únicas en esta película.	Personaje mitológico Personaje de carácter orgulloso Príncipe guerrero Reino patriarcal Padres de ascendencia divina Masculinidad exacerbada Superhéroe heterosexual Superhéroe musculoso Superhéroe que rechaza su derecho divino (el trono) a favor de su interés romántico y los humanos Cuerpo de cine Guerrero ejemplar Arma fálica Interés romántico es una damisela en apuros Amienemigo Villano nacido a partir del superhéroe o que comparte sus raíces Siniestro supervillano Muerte de personaje importante <hr/> Macho superpoderoso
<i>Thor: Ragnarok</i>	2017	Con la inminente profecía de la destrucción de Asgard a cuestas, Thor vuelve a Asgard y recupera el trono que estaba en manos de Loki,	Superhéroe que se equivoca al interpretar mal una profecía. Rey que muere desatando así un terrible mal sobre el	Personaje mitológico Personaje de carácter orgulloso Príncipe guerrero

⁵⁷ Tabla de elaboración propia.

	<p>haciéndose pasar por Odín. Este a su vez, les advierte que su muerte está cercana y que el Ragnarok es inevitable, además de revelarles que será a mano de su hija mayor Hela, de quien ellos no tenían conocimiento. Al morir Odín, aparece la temida diosa de la muerte, Hela y destruye el martillo Mjolnir además de hacer que sus hermanos huyan; inmediatamente, se apodera de Asgard. Thor termina siendo esclavo en un planeta donde es vendido como gladiador y se le pone a luchar contra Hulk para entretenimiento de los pobladores. Thor logra huir, llevándose a Hulk consigo y transformándolo en Bruce Banner por medio de una grabación de Natasha Romanoff. Al final, se arma una revolución en el planeta y Thor vuelve a Asgard para evitar su destrucción, pero solo puede salvar a los pobladores antes de que se produzca el Ragnarok, donde Hela muere. Thor lleva a los sobrevivientes a la Tierra.</p>	<p>reino. Diosa fatal que provoca la desgracia del reino. El superhéroe cae en desgracia y se reencuentra con un antiguo aliado con quien finalmente puede salvarse y escapar. Acude a salvar su reino, pero fracasa en evitar su destrucción.</p>	<p>Reino patriarcal Padres de ascendencia divina Masculinidad exacerbada Superhéroe heterosexual Superhéroe musculoso Superhéroe que fracasa, pero obtiene una segunda oportunidad Cuerpo de cine Arma fálica Amienemigo Villano nacido a partir del superhéroe o que comparte sus raíces Siniestra supervillana Supervillana femme fatale <u>Muerte de personaje importante</u> Macho superpoderoso</p>
--	---	--	--

3.2.4 Otros Vengadores destacados

En este apartado se presentan algunos otros personajes dignos de mención pero que son, en definitiva, secundarios en comparación con los cuatro más importantes (*Iron Man, Hulk, Captain America y Thor*) y que rellenan con sus tramas propias el argumento guía de la franquicia *Avengers*.

Resulta más sencillo agruparlos según sus características masculinas o estereotipos porque en cuanto a su representación de género, varios de ellos comparten similitudes.

Algunos gozan de un lugar privilegiado en el UCM por tener una o hasta dos películas propias, lo que da mayor profundidad al personaje por cuanto se exploran sus orígenes a través de una fórmula peculiar. Por ejemplo, cuando se filma una película sobre un superhéroe en cuestión, se suelen abarcar sus comienzos que orientan al espectador sobre la premisa del personaje y sus motivaciones, para introducirlo después a la narrativa principal donde participará de una u otra forma con los demás superhéroes y, además, hacen su aparición los villanos más representativos del cómic.

La fórmula es sencilla pero efectiva y resulta bastante recurrente desde que se inició la adaptación al cine de los superhéroes de los cómics, aunque en el caso de *Marvel*, se ha convertido en un elemento casi obligado. Así, desde que arrancó el UCM, se introdujo a *Iron Man, Thor, Captain America*, a los *Guardians of the Galaxy, Ant-Man, Doctor Strange, Black Panther* y *Captain Marvel* siguiendo esta

misma técnica. Es posible que, en las películas próximas que iniciarán la cuarta fase del UCM, se continúe echando mano de este estilo narrativo.

Así pues y por orden de importancia, se hace un breve análisis de los siguientes superhéroes varones para abordar después a algunas superheroínas que igualmente tienen características masculinas o representan estereotipos de género muy marcados.

3.2.4.1 Padres ejemplares: *Hawkeye* y *Ant-Man*

Dos de los superhéroes en el UCM se presentan como padres ejemplares, aunque sus temperamentos resultan diferentes en esencia. *Hawkeye* es un agente de *SHIELD*, muy cercano a *Natasha Romanoff*, y tiene un talento excepcional para usar el arco y la flecha, además de poseer una visión privilegiada, tal cual su nombre hace referencia a un halcón.

Su primera aparición dentro del Universo *Marvel* fue en el cómic *Tales of Suspense #57* del año 1964 e inicialmente era un villano. El diseño original de su traje no era tan elaborado como el de otros superhéroes, aunque tenía una estética que era común en los dibujos de otras historietas de la época. Su antifaz evoca vagamente a *Batman*. Después, pasó a formar parte de los *Avengers* y tuvo una participación frecuente en los cómics de ese grupo desde entonces.

El actor encargado de interpretar a este singular personaje en todas las películas del UCM es Jeremy Renner. (Fig. 23) Fue incorporado en *Thor* de 2011, como miembro del equipo de *SHIELD* a cargo de custodiar el *Mjolnir* que había caído en el desierto, no lejos de donde *Jane Foster* y su equipo encontrarían a *Thor*. Aunque su diálogo es corto, deja claro que *Hawkeye* es un hombre metódico, formal y sereno. El actor igualmente posee un *cuerpo de cine*, aunque no tan exacerbado como el de otros actores.

En *The Avengers* de 2012, toma un rol más protagónico, primero como un villano que ha sido manipulado por el poder del báculo de *Loki* y posteriormente volviendo a luchar del lado de la justicia cuando recupera el control sobre su propia mente. Por los acontecimientos de *Avengers: Infinity War*, es puesto bajo arresto domiciliario, recluido donde su familia se encuentra oculta y protegida por *SHIELD*.

Esto hace que su participación en la primera parte de la *Infinity War* sea casi nula hasta que reaparece en *Endgame*, con temperamento y valores morales muy distintos.

Clinton 'Clint' Barton (su alter ego) es de los pocos superhéroes del UCM que vive en un feliz matrimonio, en el cual ha



Imagen extraída de:
<http://endimages.s3.amazonaws.com/ckeditor/2019/04/10/dfger.jpg>

Fig. 23 Jeremy Renner como *Clint Barton/Hawkeye*.

procreado tres hijos. Esta parte de la historia es propia del UCM, ya que originalmente en el comic no tenía familia ni era un modelo de padre ejemplar, lo que lo convierte en uno de los personajes a los que se les ha dotado de elementos masculinos extra con los que se afianza su masculinidad. Es común que las relaciones amorosas de otros superhéroes suelen tener altibajos a lo largo de la saga.

En todas sus escenas, el actor parece dar a entender que *Hawkeye* es frío y controla sus emociones. No es sino hasta *Avengers: Endgame* que se muestra visiblemente consternado y abatido por la pérdida de su familia y de su otrora compañera de aventuras, *Natasha Romanoff (Black Widow)*. Esto lo lleva a un momento de crisis emocional en el que el superhéroe parece olvidar sus principios morales.

A pesar de que la trama del cómic establece que él y *Black Widow* tuvieron un romance, en el UCM eso resulta ambiguo, si bien se nota una atracción entre ellos. La masculinidad inserta en *Hawkeye* es nivelada y aparentemente no tiene tintes de machismo, aún dentro de su vida matrimonial en la que se presenta como un padre amoroso y responsable. Representa al padre de familia que se preocupa por el bienestar de su esposa e hijos. Su carácter impasible es uno de los rasgos más propios en su premisa, incluso cuando se vuelve sicario luego de que *Thanos* desintegrara a la mitad de la vida en el universo (su esposa e hijos incluidos).

Mientras que otros héroes poseen actitudes acordes con el arquetipo, en el caso de *Hawkeye* parece haber una dimensionalidad bastante reducida; es decir, su carácter no tiene modificaciones de fondo y solo es susceptible de reaccionar a ciertas circunstancias como las tragedias personales. Es un sujeto con habilidades fantásticas, pero que no son precisamente superpoderes. Su historia en el cómic enlaza con las actividades de *Black Widow* y otros miembros destacados de *SHIELD*, si bien su incorporación a los *Avengers* se sobrentiende por parte de otros superhéroes y no provoca algún desacuerdo. Su participación como villano no representa tampoco un peligro y se limita a acciones aisladas con el uso de las armas.

Solo en la trama de *Civil War* es cuando toma partido por un bando específico luchando a favor del *Captain America* y las interacciones con su familia apenas dan una idea sobre el aspecto paternal de su personalidad calmada. Sin duda, en el UCM es un modelo de masculinidad no agresivo pero que tampoco aporta demasiado sobre las señales sensitivas que forman parte del espectro emocional que en otros personajes resultan tan llamativas, como en el caso de *Iron Man* o *Hulk*, por ejemplo.

Tabla 10. ELEMENTOS A CONSIDERAR EN *HAWKEYE*⁵⁸

Película	Año de debut	Rasgos característicos	Estereotipos
Participaciones varias en el UCM desde <i>Thor</i> (2011) y hasta <i>Avengers: Endgame</i> (2019) ⁵⁹	2011	Personaje inteligente, sereno y con capacidades extraordinarias. Su personalidad siempre ha sido estable y se muestra prudente en la batalla, hasta los acontecimientos de <i>Avengers: Endgame</i> , donde el personaje sufre una transformación severa guiado por la ira provocada por haber perdido a su familia y que lo convierte en un matón a sangre fría. Luego de presenciar la muerte de Natasha Romanoff queda devastado hasta que finalmente puede recuperar a su familia al final de <i>Endgame</i> .	Personaje sereno y juicioso Personaje de carácter bondadoso Personaje con talentos extraordinarios Padre amoroso y protector Superhéroe heterosexual Superhéroe musculoso Superhéroe caído en desgracia Superhéroe que es puesto a prueba para encontrarse a sí mismo Superhéroe con profundo sentido del deber y la moral Cuerpo de cine Guerrero ejemplar

⁵⁸ Tabla de elaboración propia.

⁵⁹ Se reveló en la Comic-Con Internacional de San Diego, en julio de 2019, que habrá una serie de televisión en la plataforma streaming *Disney+* para *Hawkeye*, durante la fase 4 del UCM. El título tentativo es homónimo al superhéroe y se prevé el estreno para otoño del año 2021, sin embargo, no se sabe si el actor Jeremy Renner será el protagonista luego de acusaciones de violencia por parte de su exesposa.

Al igual que *Clint Barton*, *Scott Lang* (alter ego del superhéroe *Ant-Man*) es un modelo de masculinidad con tintes paternos, aunque no son definitorios. Es padre de una niña (producto de un matrimonio que culminó en divorcio) y su última relación amorosa se pone de relieve en las dos películas que son parte de su franquicia en el UCM. Comparte algunas características con *Hawkeye*, pero es radicalmente diferente en la personalidad.

Su masculinidad está definida por un temperamento tranquilo, pero al mismo tiempo, inquieto. *Scott Lang* mantiene fresco el estereotipo de hombre gracioso, ocurrente y carismático. Suele tener un buen sentido del humor y maneja las situaciones de estrés con calma, minimizando las consecuencias o proponiendo soluciones. En este caso, la violencia es ajena a su proceder racional. Las cintas *Ant-Man* (2015) y *Ant-Man and the Wasp* (2018) se mueven entre la acción, la intriga y la comedia. Como ejemplo: una parte de la batalla final en la primera película se desarrolla entre los juguetes de la hija de *Lang*.

Aunque ha pasado varias dificultades y tiempo de encarcelamiento rodeado de personajes con una masculinidad violenta (lo demuestra su despedida de prisión), *Scott Lang* sobrevive con base en su propia astucia para actos tanto delictivos como para heroicos, siempre con el propósito de procurar el bienestar de su única hija (aun estando bajo arresto domiciliario, como relata la segunda película). En eso se parece mucho al *Ant-Man* original del cómic, cuyo nombre es *Hank Pym* (creador de las ficticias partículas *Pym*). *Hank* también tiene una hija, quien es el interés romántico de *Lang* en la película y que se convertirá en su pareja y compañera contra el crimen, la superheroína *The Wasp*. Al estilo de la figura del mentor que *Iron Man* adquiere conforme avanzan las películas del UCM, *Pym* protege e instruye a *Lang* para que se convierta en el poderoso *Hombre Hormiga*, y así delegarle responsabilidad sobre su tarea heroica.

Como *Ant-Man*, cabe destacar que sus superpoderes no son propios, pues provienen del traje controlado por partículas *Pym*, con los cuales puede cambiar de tamaño y trasladarse a través del tiempo al ponerse en contacto con el denominado 'reino cuántico', además de la habilidad para hablar con los insectos. Por lo tanto, su premisa está expresamente vinculada a la ciencia ficción.



Imagen extraída de:
<https://i.ytimg.com/vi/rtAGfQMPQDQ/maxresdefault.jpg>

Fig. 24 Paul Rudd en el traje de *Ant-Man*.

Su primera aparición en cómic fue en *Tales to Astonish* #27 del año 1962 y por lo tanto es contemporáneo de muchos superhéroes de la llamada Edad de Plata de los Cómics, como *Hulk*, *Thor* y *Spider-Man*. La película de acción real fue incorporada al UCM durante su segunda fase y *Ant-Man and the Wasp* sirvió para completar la trama de *Avengers: Infinity War* antes de *Endgame*, que incluye los viajes en el tiempo gracias al uso de las partículas *Pym*.

Aunque este personaje cuenta hasta la fecha con dos películas del UCM donde es protagonista, no alcanza el rango de los cuatro superhéroes principales y su masculinidad está definida en gran medida por el estilo del actor Paul Rudd (fig. 24), que aporta naturalidad a los diálogos. En este caso tampoco se muestra una masculinidad tóxica o un machismo explícito. Es de hecho un padre ejemplar, que procura siempre solucionar los problemas con astucia y sin recurrir a la violencia, si bien su participación en el UCM resulta necesaria solo para rellenar ciertos aspectos de la trama, como se explicó anteriormente.

Tabla 11. ELEMENTOS A CONSIDERAR EN ANT-MAN⁶⁰

Película	Año	Sinopsis	Análisis del personaje	Esteretipos
<i>Ant-Man</i>	2015	Scott Lang, criminal recién salido de prisión se ve envuelto en un robo frustrado donde conoce a un viejo empresario que resulta ser Hank Pym, inventor de las partículas Pym que permiten cambiar el tamaño de una persona a través del uso de un traje especial. Hank toma a Scott bajo su cuidado y comienza a enseñarle todo lo referente a usar el traje para combatir a un enemigo de la compañía que ha fundado y que resulta ser el interés romántico de la hija de Pym, Hope. Ella comienza a tener interés en Lang mientras Lang aprende a cambiar su tamaño y a comunicarse con los insectos para sus propósitos como superhéroe. Luego de eliminar al villano de la película, Scott y Hank juegan con la posibilidad de acceder al reino cuántico para ver si su esposa, perdida desde hacía muchos años, continúa allí, mientras que Hope recibe de su padre el traje de la superheroína The Wasp.	Humano común y corriente que es elegido para convertirse en superhéroe. Criminal reformado que obtiene una segunda oportunidad. Padre amoroso que cuida de su hija y busca la manera de demostrarle que puede salir adelante a pesar de las adversidades. Experimento que da como resultado la aparición del superhéroe. Interés amoroso que le ayuda a salir adelante en sus planes. Villano malvado que es completamente opuesto a los ideales del superhéroe.	Personaje carismático Personaje de carácter bondadoso Adorable bribón Personaje caído en desgracia que obtiene una segunda oportunidad Padre amoroso y protector Superhéroe heterosexual Interés romántico es un personaje fuerte con carácter bien definido Villano nacido a partir del superhéroe o que comparte sus raíces
<i>Ant-Man and the Wasp</i>	2018	Scott Lang se encuentra en arresto domiciliario luego de los eventos de la Civil War e intenta salir adelante con sus deberes como padre hasta que es buscado por Hank Pym y su hija, Hope Van Dyne para una nueva misión que involucra rescatar a la esposa de Pym y madre de Hope, Janet Van Dyne del reino cuántico, donde quedó atrapada en los años ochenta. Al tratar de llevar a cabo su plan, se enfrentan a una misteriosa enemiga, Fantasma, que tiene el poder de teletransportarse y desmaterializarse a voluntad pero que está condenada a muerte si no encuentra la cura a su extraña condición. Hank, Hope y Scott deben huir del gobierno y de Fantasma para poder traer de vuelta a Janet y experimentan con los viajes en el tiempo.	Criminal reformado que obtiene una segunda oportunidad. Padre amoroso que cuida de su hija y busca la manera de demostrarle que puede salir adelante a pesar de las adversidades. Superhéroe que se enfrenta con el gobierno. Interés amoroso que le ayuda a salir adelante en sus planes. Villana malvada que comparte historia con el superhéroe. Misión de rescate para un personaje del pasado emparentado con el superhéroe.	Personaje carismático Personaje de carácter bondadoso Personaje caído en desgracia que obtiene una segunda oportunidad Padre amoroso y protector Superhéroe heterosexual Interés romántico es un personaje fuerte con carácter bien definido que se convierte en superheroína Villano nacido a partir del superhéroe o que comparte sus raíces Seguimiento de eventos anteriores al superhéroe

3.2.4.2 Afroamericanos en roles satélite: *War Machine* y *Falcon*

Es curioso el rol que juegan algunos personajes del UCM, cuyas historias giran alrededor de otros superhéroes de mayor rango. Tal es el caso de *James ‘Rhodey’ Rhodes* (alias *War Machine*) y *Sam Wilson* (alias *Falcon*), interpretados en el UCM por actores afroamericanos con rasgos identitarios similares. (Fig. 25)

En los cómics, James Rhodes, apodado *Rhodey* por *Tony Stark*, es un militar que conoció a *Iron Man* en plena guerra de Vietnam. Con el tiempo su relación se hizo más cercana hasta el punto de convertirse en mejores amigos. Cuando *Tony Stark* cayó en un terrible alcoholismo, vivencia que es mayormente explorada en las historietas y apenas visibilizada en el UCM, *Rhodes* tomó el cargo de

⁶⁰ Tabla de elaboración propia.

superhéroe suplente, con uno de los trajes de *Iron Man*, y posteriormente con uno especial que lo convertiría en *War Machine* y luego en *Iron Patriot*.

En el UCM su relación de amistad se nos presenta ya bastante avanzada. *Rhodes* es ahora un teniente coronel de la Fuerza Aérea de los Estados Unidos y trata de ayudar a *Tony Stark* a mantener una buena relación con el gobierno, aunque también debe hacerlo entrar en razón cuando parece que *Iron Man* está quebrantando la ley o aplicando justicia por mano propia.

El carácter de *Rhodes* es bastante racional y actúa como una especie de conciencia para recordar a *Tony Stark* sus deberes para con sus seres queridos y con la sociedad. No duda en enfrentarse a él cuando considera que el comportamiento del caprichoso *Stark* es incorrecto hasta el punto de tomar uno de los trajes de *Iron Man* bajo su custodia con el propósito de darle una lección. *Rhodes* tiene un puesto de mucho respeto en el ejército y constantemente está tratando de salvar a su amigo de dar la cara ante la justicia luego de que revela su identidad como *Iron Man*.

A pesar de los roces que tuvieron ambos personajes en las tres películas de la saga del Hombre de Hierro, su amistad se afianzó a tal grado que en las películas posteriores ambos luchan siempre en el mismo bando. Primero contra los villanos en las sagas de *Avengers*, después contra el *Captain America* y los Nuevos Vengadores. De hecho, en *Civil War*, *Rhodes* cae gravemente herido luego de las batallas que enfrentan entre sí los superhéroes lo cual provoca en *Tony Stark* un tremendo shock.



Imagen extraída de:
<https://captainzach616.files.wordpress.com/2014/09/war-machine-falcon-spinoff.jpg>

Fig. 25 Don Cheadle como *Iron Patriot* y Anthony Mackie como *Falcon*.

Su relación será abordada más detalladamente en el capítulo correspondiente a Iron Man, sin embargo, respecto a este personaje satélite podríamos decir que maneja un estereotipo de mejores amigos al puro estilo del *bromance*⁶¹, que es uno de los tópicos de identidad y orientación sexual más curiosos de los explorados en comedias románticas hollywoodenses.

Por su parte, *Falcon* está vinculado estrechamente a las historias del *Cap* tanto en el cómic como en las películas. Apareció por primera vez en *Captain America #117* y su incursión se debió principalmente a la filosofía de integración que prosiguió al fin de la segregación racial, que en Estados Unidos se prohibió a mediados de la década de los sesenta; tal vez la misma filosofía de inclusión que hizo a *Captain Marvel* (2019) la primera película del UCM sobre una superheroína.

Falcon destaca además porque fue el primer superhéroe afroamericano de *Marvel* y porque su sobrino fallecido *Jim Wilson* (ex compañero de *Hulk*) figuró como uno de los primeros personajes con VIH en los cómics. En las películas debutó en *Captain America: The Winter Soldier* y a partir de entonces participó de manera regular en la franquicia *Avengers*. En los acontecimientos de *Civil War*, toma parte en el bando del *Cap* e incluso, al jubilarse este último, se convierte en el nuevo *Captain America*, como puede verse al final de *Avengers: Endgame*.

Al igual que *James Rhodes*, su personalidad es serena. Muestra un tipo de masculinidad moderada y sin contrastes a lo largo de las películas, lo que lo convierte en el perfecto acompañante del personaje principal, tal como en el caso de *Iron Man* y *War Machine*. Esto puede deberse a la agenda políticamente correcta que caracteriza las producciones contemporáneas de Hollywood, donde los

⁶¹ Acrónimo de los términos en inglés *brother* y *romance*, que describe una relación entre hombres donde hay afecto y apego emocional, pero que no necesariamente desemboca en un encuentro sexual, aunque se mueve frecuentemente entre insinuaciones. Esta relación ha sido explorada en comedias románticas como *Wedding Crashers* (2005), *The Hangover* (2009), *Love you, man* (2009) y *Ted* (2012); y de manera más dramática en filmes nacionales como *Y tu mamá también* (2001) y *Temporada de patos* (2004), donde un acercamiento sexual entre los involucrados puede desencadenar el colapso de su amistad al exponerse la vulnerabilidad de ciertas identidades masculinas forjadas por el patriarcado. El *bromance* puede ser visto como una nueva forma de explorar las masculinidades y como una deconstrucción de las relaciones entre hombres. (Ayala, 2019)

personajes afroamericanos o de raza negra difícilmente aparecen como antagonistas o actúan en un papel que implique crueldad o maldad.

Igualmente, para ambos personajes queda abierta la cuestión de la orientación sexual puesto que no es específica en ninguno de los dos casos, lo que hace que sus relaciones sean ambiguas y superficiales fuera de las aventuras con sus compañeros superhéroes, al no ahondar en el aspecto de sus vidas personales.

Lo anterior reduce el espectro temperamental de sus personajes al hacerlos más planos para alejarlos de alguna posible controversia y por lo tanto se comportan como personajes satélite de aquellos más importantes. No es el caso de Black Panther, quien, a pesar de ser afroamericano, recibió más atención en el UCM y cuya película fue altamente valorada en las entregas de premios (el Óscar, por ejemplo) como se verá en el siguiente apartado.

Tabla 10. ELEMENTOS A CONSIDERAR EN *WAR MACHINE* Y *FALCON*⁶²

Película	Año de debut	Rasgos característicos	Estereotipos
WAR MACHINE			
Participaciones varias en el UCM desde <i>Iron Man</i> (2008) y hasta <i>Avengers: Endgame</i> (2019)	2008	Amigo de Tony Stark desde el comienzo de la saga, y por lo tanto desde el principio del UCM. El personaje sirve en el ejército de los Estados Unidos con un puesto importante. Da la cara por Iron Man cuando es necesario, aunque también está dispuesto a reprenderlo y darle lecciones. Fuera de las interacciones que tiene en el ejército y con Tony Stark, se sabe muy poco de su vida personal a través del UCM.	Personaje sereno y juicioso Personaje de carácter bondadoso Personaje satélite Amigo ejemplar Superhéroe heterosexual (aunque no es explícito) Superhéroe con profundo sentido del deber y la moral Soldado ejemplar
FALCON			
Participaciones varias en el UCM desde <i>Captain America: Winter Soldier</i> (2008) y hasta <i>Avengers: Endgame</i> (2019)		Amigo de Steve Rogers desde que se conocen en <i>Captain America: Winter Soldier</i> . El personaje sirvió en el ejército de los Estados Unidos. Está dispuesto a arriesgarse por su mejor amigo y acompañarlo en sus aventuras. Fuera de las interacciones que tiene en el <i>Captain America</i> , se sabe muy poco de su vida personal a través del UCM.	Personaje sereno y juicioso Personaje de carácter bondadoso Personaje satélite Amigo ejemplar Superhéroe heterosexual (aunque no es explícito) Superhéroe con profundo sentido del deber y la moral Soldado ejemplar

⁶² Tabla de elaboración propia.

3.2.4.3 ¡Wakanda por siempre!⁶³

Después de la aparición de los personajes satélite que se mencionaron anteriormente, el UCM por fin incorporó a su franquicia *Avengers* la película en solitario de un superhéroe que representara la inclusión de la raza negra entre todos sus personajes principales con características caucásicas. Como ya se dijo, los superhéroes de raza negra suelen ser mostrados como bastante juiciosos y serios, y *Black Panther* no fue la excepción. De hecho, es difícil encontrar un villano de raza negra, aunque en esta aventura particular del año 2018 aparecen varios antagonistas así, perfectamente justificados para evitar alguna controversia que ponga en riesgo el éxito de la producción.

Black Panther fue creado también por Stan Lee y Jack Kirby e hizo su debut en *The Fantastic Four #52* de 1966, convirtiéndose así en el primer superhéroe de tez oscura⁶⁴ de *Marvel* y del mundo de las historietas en general. Desde los cómics se deja claro que es un personaje fuerte, decidido y combativo al luchar primero por el trono de su reino natal, *Wakanda*, para así defenderlo de múltiples amenazas internas y externas.

Apareció en el UCM como un personaje secundario en *Captain America: Civil War* y a partir de entonces su rol fue adquiriendo importancia hasta finalmente ser uno de los luchadores más destacados en la guerra contra *Thanos*, al lado del numeroso ejército de *Wakanda*. Los orígenes del personaje en el UCM se explican como el resultado de elementos mágicos y tecnológicos que se conjugan para hacer de los wakandianos una raza bélica y muy poderosa.

A diferencia de *Falcon* y *War Machine*, *Black Panther* es africano, aunque el país de donde proviene y del que es rey (*Wakanda*), resulta enteramente ficticio. No solo el país contiene elementos fantásticos un poco exagerados, sino que la premisa del propio superhéroe toma muchos aspectos de la ciencia ficción.

Para empezar, *Wakanda* es retratado como un país que se encuentra en el corazón de África y que, al igual que sus supuestos vecinos (Etiopía, Kenia o

⁶³ Grito de batalla proferido por *Black Panther*.

⁶⁴ No confundir con la peculiaridad de *Falcon*, quien resultó ser el primer superhéroe negro de nacionalidad americana en los cómics de *Marvel*.

Uganda), ante el mundo entero se presenta como una modesta economía autosustentable basada en la explotación de recursos locales. Sin embargo, esta fachada funciona para ocultar la magnífica tecnología que desarrolla y que lo convierte en el país más avanzado del mundo gracias a la abundancia del legendario elemento *vibranium*, del que se ha hablado previamente.

Se menciona que el *vibranium* les ha dado el conocimiento de una tecnología muy poderosa, codiciada por ciertos gobiernos y por el crimen organizado. Afortunadamente, *T'Chaka*, el rey de *Wakanda*, protege cada aspecto de su nación y se muestra como un gobernante sabio y firme en sus decisiones, hasta los eventos de *Captain America: Civil War* donde pierde la vida y su país sufre una crisis de sucesión que se resolverá en la película de 2018, cuando su hijo *T'Challa* deberá competir por el trono y en el camino, convertirse en el superhéroe Pantera Negra.

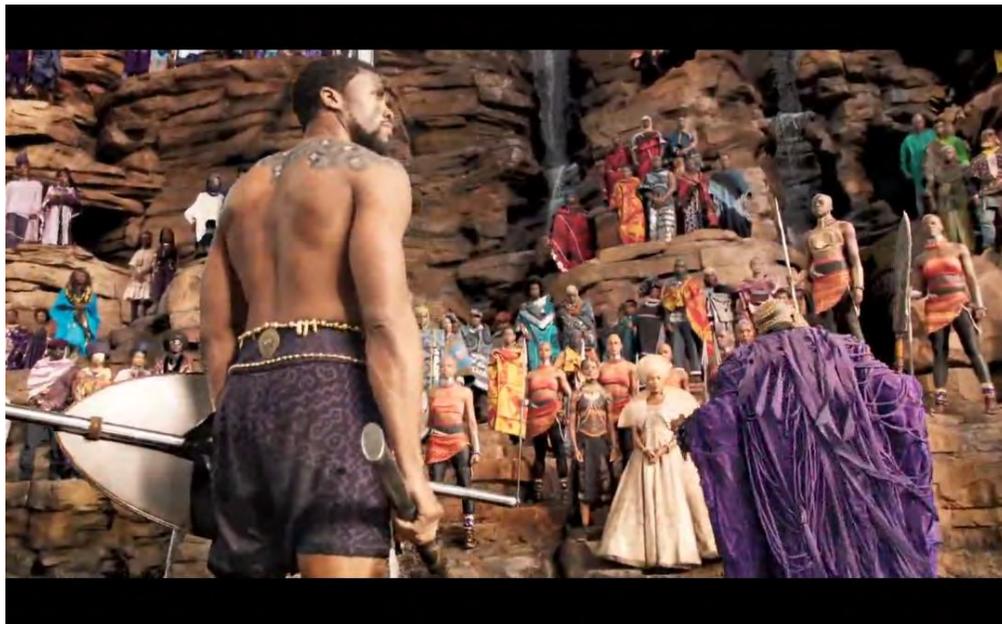
La trama de la película inicia relatando los orígenes del mítico pueblo africano y de su protector, la Pantera Negra, para luego introducir a una serie de personajes que están íntimamente relacionados con el asunto de sucesión al trono y entre los cuales se encuentran los familiares de *T'Challa*, el príncipe heredero. Este antecedente abre camino al conflicto principal donde nace un villano estrechamente ligado al protagonista pero que le es desconocido hasta mucho tiempo después.

La mayoría de las tribus de *Wakanda* parecen dispuestas a que el joven y decidido *T'Challa* sea el nuevo gobernante, salvo una de las tribus que se aparece en la ceremonia de ascenso proclamando tener más derecho sobre el trono. Tras un breve y violento duelo, el heredero es finalmente reconocido como gobernante legítimo.

Sin embargo y como se muestra posteriormente en la película, las traiciones son una constante entre los personajes y el retornado primo hermano del príncipe regresa a reclamar el trono que resulta legítimamente suyo por derecho y por combate, lo que desencadena que el superhéroe inicie una búsqueda personal y espiritual para conocerse y ser digno del trono nuevamente.

Hay varios estereotipos raciales diseminados a lo largo de la película, más allá del lenguaje creado para la tribu y los nombres derivados de éste. Uno de ellos es la manera en que se retrata a las tribus africanas de *Wakanda*. (Fig. 25) Ante el mundo occidental es común representar las tradiciones tribales de los pueblos nativos africanos por medio del uso de objetos ceremoniales, talismanes y armas rudimentarias. Esta convención, creada a partir del cine y la televisión, sugiere que los pueblos africanos están aún lejos de ser civilizados o que sus civilizaciones son primitivas, olvidando el hecho de que sus ciudades, si bien tienen graves problemas sociales, son urbes industrializadas en su mayoría.

Los *wakandianos* usan atavíos extravagantes al estilo de los trajes típicos de otros pueblos africanos y amuletos, pintura corporal o joyas ostentosas, lo que hace pensar que, en efecto, forman parte de la población de la zona donde supuestamente está el país ficticio. Asimismo, se recurre al desnudo parcial en múltiples escenas para dejar explícita, entre otras cosas, la fiereza de los guerreros varones, al estilo de los espartanos de la película *300*, referida en el primer capítulo. (Fig. 26)



Fotograma de *Black Panther* (2018).

Fig. 26 Chadwick Boseman en el papel de *Black Panther*. Los personajes muestran elementos estereotípicos en la representación tradicional de los pueblos nativos africanos para el mundo occidental.

Estos elementos característicos son mezclados con otros representativos de la ciencia ficción, como la tecnología superavanzada. Así, el traje de *Black Panther* conjuga elementos estereotípicos rituales con tecnología propia de la ciencia ficción para describir los poderes especiales del superhéroe. Las armas del ejército *wakandiano* también son un híbrido entre aditamentos primitivos, como la lanza, con otros de tecnología muy superior. Por lo tanto, se mantiene una idea de que, si bien *Wakanda* está muy adelantada a su época, es fiel a sus tradiciones y costumbres aborígenes.

Respecto a la representación masculina del personaje, se puede comentar que es bastante explícita en el sentido de que muestra a un guerrero, y por lo tanto debe tener un carácter fuerte, asertivo y agresivo, todos aspectos de una masculinidad heteronormativa que con facilidad gira hacia el machismo. Igualmente, queda claro que el superhéroe debe ser heterosexual y su identidad debe estar lo suficientemente consolidada para dar fuerza a su desempeño en el trono, como si la identidad masculina bien definida fuera de la mano con las capacidades políticas o de liderazgo.

La juventud del príncipe heredero le otorga ímpetu y decisión, aunque es claro que debe aprender de la experiencia de sus mayores para acceder a la sabiduría que lo convierta en un buen gobernante. Su interacción con las mujeres apenas se circunscribe a su madre, hermana, su guardaespaldas *Okoye* y su interés romántico *Nakia*, que en conjunto hacen todo lo posible por no caer en algún estereotipo propio de personajes femeninos como la *femme fatale* o la *damisela en apuros* y cuya feminidad es mayormente conciliadora y pasiva.

El actor Chadwick Boseman⁶⁵, conserva los elementos anteriormente mencionados correspondientes al *cuerpo de cine* al igual que muchos de los aliados y villanos de la película que presenta a la raza negra, de acuerdo a estereotipos raciales, como aguerrida y con una fuerte inclinación por la batalla. Es curiosa la manera en que se presenta también al ejército femenino de *Wakanda*. Nuevamente se está ante el estereotipo de las Amazonas o las valquirias de *Asgard*, como un

⁶⁵ Fallecido el 28 de agosto de 2020.

ejército de mujeres fuerte y bien organizado al mando de la orgullosa *Okoye*, una figura intimidante, pero con la personalidad masculina, serena y juiciosa de *Falcon* y *War Machine*.

Así pues, el príncipe heredero debe conjugar en sí mismo todos los aspectos propios de la masculinidad dominante para al final convertirse en un digno gobernante de su pueblo.

Black Panther resultó todo un éxito en taquilla y una revelación en las nominaciones a los premios de la Academia correspondientes al año 2018, al ser nominada en varias categorías, entre ellas la de Mejor Película, lo que igualmente desató críticas que dudaban de la calidad de la producción más allá de su popularidad.

Si bien es un hecho que *Black Panther* requiere un análisis más profundo sobre la representación de los afroamericanos, los africanos y su cultura en el cine de Hollywood y su repercusión e importancia, al menos en lo que respecta al personaje se puede decir que conserva muchos de los estereotipos que lo convierten igualmente en un “macho superpoderoso”, como se verá en el apartado **3.3 Iron Man y el macho superpoderoso.**

Tabla 11. ELEMENTOS A CONSIDERAR EN BLACK PANTHER⁶⁶

Película	Año	Sinopsis	Rasgos característicos	Estereotipos
<i>Black Panther</i>	2018	Luego de la muerte de su padre, el rey de Wakanda, ocurrida en <i>Captain America: Civil War</i> , el príncipe T'Challa debe luchar para acceder al trono y proteger al reino de Wakanda de una amenaza externa. Tras ser despojado del título por un vengativo familiar, pasa por un proceso que lo transforma espiritualmente y lo prepara para convertirse en el superhéroe Black Panther.	Heredero al trono que debe pasar por una serie de obstáculos para convertirse en el legítimo rey. Eventos del pasado lo afectan directamente y se embarca en una lucha para recuperar su honor, su reino y su pasado. Villano malvado emparentado con el protagonista que es completamente opuesto a los ideales del superhéroe.	Personaje de carácter orgulloso Raza africana estereotipada Príncipe privilegiado Reino patriarcal Masculinidad exacerbada Superhéroe heterosexual Superhéroe musculoso Superhéroe que es puesto a prueba para encontrarse a sí mismo Cuerpo de cine Guerrero ejemplar Villano nacido a partir del superhéroe o que comparte sus raíces <hr/> Macho superpoderoso

⁶⁶ Tabla de elaboración propia.

3.2.4.4 Un pícaro bailarín y su séquito: *Guardians of the Galaxy*

Hasta este punto se ha abordado la masculinidad de los personajes principales del UCM, sin embargo, la franquicia *Avengers* contiene muchos más personajes; incluso algunos de ellos forman parte de una franquicia particular. Tal es el caso de los Guardianes de la Galaxia, comandados por un carismático personaje y varias criaturas alienígenas con las que comparte aventuras.

Guardians of the Galaxy debutó en los comics en el año de 1969 en *Marvel Super-Heroes #18* aunque tardarían varios años en consolidarse como una historieta propia y con una temática definida. En 1990 finalmente salió a la luz la publicación homónima que constó de 62 números con un toque especial de comedia que conservaría en la franquicia propia del UCM. Sin embargo, cabe aclarar que los miembros originales de los *Guardians of the Galaxy* distan completamente del grupo reducido presentado en las películas *live action*.

De hecho, el cómic moderno de *Guardians...* se empezó a editar a partir del año 2008 con otros personajes que fueron adaptados después para el UCM, mientras que algunos de los miembros originales hacen cameos en las dos películas en que se divide la franquicia. Finalmente, los personajes que aparecerían como los nuevos *Guardians...* son *Peter Jason Quill*, alias *Star-Lord*, *Drax the Destroyer*, *Rocket Raccoon*, *Gamora* y *Groot*, a los que después se sumarían figuras secundarias como *Mantis*.

Guardians of the Galaxy (Vol. 1) se estrenó en el año 2014 como la décima película del UCM, y cuenta las aventuras del huérfano *Peter Quill*, quien después de la muerte de su madre mientras era niño, es abducido por una nave espacial y luego criado por piratas extraterrestres. Años después se hace llamar a sí mismo *Star-Lord*, y se convierte en pirata, lo que lo lleva a conocer a otros personajes de dudosa reputación como el mapache parlante *Rocket Raccoon*, o la delincuente alienígena *Gamora*, que se volvería su interés romántico y jugaría un rol importante en los eventos de la *Infinity War*, al ser la hija adoptiva de *Thanos*.

Se introduce al espectador a un universo completamente ajeno al de los eventos descritos hasta ese momento en las películas anteriores del UCM, la mayoría de las cuales se desarrollaban en el planeta Tierra; presentando una

enorme variedad de razas y múltiples personajes, entre los que destaca el humano *Peter Quill* por el ser único “terrano”.

Peter Quill se muestra extrañado y hasta ofendido de que sus fechorías no sean tan famosas, como para que sea recordado finalmente con el apodo de *Star-Lord* y roba un objeto extraño que, se revelará más tarde, es otra de las Gemas del Infinito, pero que en esa aventura se le llama únicamente con el nombre genérico de “el orbe”. Escapa justo a tiempo antes de ser capturado y trata de vender “el orbe” hasta que cae en una trampa de *Gamora*, que fue contratada para recolectar el extraño aparato. En la lucha, se suman dos cazarrecompensas: *Rocket Raccoon* y su amigo, la planta humanoide conocida como *Groot*.

Finalmente, todos son capturados y en la prisión se alían con *Drax the Destroyer* para poder escapar. Así se conforma finalmente el grupo que, tras múltiples peripecias, evita la destrucción de un planeta entero y derrota al villano solo para revelar una serie de misterios sobre los cuales se dará seguimiento en el segundo volumen de la franquicia.

Sin duda, uno de los personajes más carismáticos del UCM es el autodenominado *Star-Lord*, que es víctima de una tradición en el mundo de los cómics: es huérfano. De hecho, la pérdida de su madre le resulta en extremo dolorosa, ya que no conocía a su verdadero padre. *Peter Quill* es raptado y criado por piratas extraterrestres y se convierte en ladrón.

Es en este punto que se hace evidente su masculinidad; es un personaje carismático con una gran autoestima y que suele resolver sus conflictos actuando con astucia para evitar el uso de la fuerza, aunque no duda en usarla cuando es necesario. Podría catalogarse como un pícaro, al mero estilo de personajes como el Lazarillo de Tormes o el Periquillo Sarniento, ya que ha vivido una infancia dura al lado de delincuentes y se dedica a sobrevivir por sus propios medios.

El actor que da vida a este personaje es Chris Pratt, quien al igual que Paul Rudd en el papel de *Ant-Man*, le imprime una personalidad cómica a *Peter Quill*. El actor hace gala de un *cuerpo de cine*, es atractivo y se podría decir que hasta seductor. Así, se puede definir como un descarado encantador que al iniciar la



Imagen extraída de:
http://www.medial.hw-static.com/wp-content/uploads/guardians-of-the-galaxy_57227397-1500x844.jpeg

Fig. 27 De izquierda a derecha: Gamora, Peter Quill "Star-Lord", Rocket Raccoon, Drax the Destroyer y Groot. Los Guardianes de la Galaxia.

película aparece bailando antes de llevar a cabo sus fechorías y que, al finalizar la cinta, igualmente baila para distraer al villano y así asegurar la victoria.

Star-Lord se revela como un líder capaz de unir fuerzas con otros personajes para perseguir un interés en común. Aunque su liderazgo pierde intensidad conforme avanza la narrativa del UCM, a grado tal que en las últimas películas su carisma ensombrece ante el protagonismo de *Iron Man*.

En *Guardians of the Galaxy Vol. 2* se introduce a su verdadero padre: una criatura extraterrestre conocida como *Ego*, que es en sí mismo un planeta y puede tomar forma humana, que fue la manera en que habría conocido a la madre de *Quill*, *Meredith*. La masculinidad del padre de *Quill*, va de la mano con un carácter egoísta como su nombre deja notar, lo que también refleja un machismo exacerbado al delatar que había embarazado a muchas mujeres y luego mató a sus hijos al no resultarles útiles.

Pronto se evidencia que las intenciones de *Ego* no son inocentes y desea acabar con el universo sirviéndose de los superpoderes recién descubiertos en su hijo, *Peter Quill*, quien solo renuncia a este propósito cuando *Ego* confiesa que mató

a *Meredith* provocándole un tumor. Esto hace que *Quill* decida sacrificar a su padre para salvar a sus amigos (además de al universo entero) y destruye el planeta, matando a *Ego* en consecuencia. Aunque hay que aclarar que, en la trama, se siente más afligido por la pérdida de su padre adoptivo, el líder de los piratas que lo había cuidado de niño.

Si bien el personaje principal de los *Guardians...* tiene aspectos que delatan cierta dosis de sentimentalismo, es claro que algunos estereotipos en suma lo convierten en un “macho superpoderoso”, como es el caso de otros superhéroes descritos anteriormente y tal cual se hace ver en el cuadro al final de este apartado. Por ejemplo, es un donjuán tal cual se ve al principio de la primera película y alardea sobre su relación con algunas otras mujeres de razas alienígenas. Incluso cuando seduce a *Gamora*, ésta le hace notar que sabe de sus intenciones y conoce su historial.

Sin embargo, hay otros personajes que junto con *Quill* aparecen en la franquicia y que igualmente son dignos de mención por cuanto poseen características masculinas muy claras, si bien algunos no son específicamente personajes humanos. El siguiente en orden de importancia podría ser *Rocket Raccoon* que, aunque no es humano, tiene un carácter con una masculinidad bien definida.

Rocket Raccoon forma junto con *Groot* una pandilla peculiar. El mapache genéticamente alterado sufre en secreto por su condición de experimento que lo convierte en una especie única, incapaz de lograr un lazo emocional fuerte con otras criaturas. Quizá por eso guste de la compañía del insulso *Groot* (que se caracteriza por repetir “I am *Groot*” a manera de un lenguaje propio que solo algunos entienden).

El actor que da voz al personaje generado por computadora, *Rocket Raccoon*, es Bradley Cooper. En su carácter, el mapache es frío, sarcástico e irritable dada su naturaleza salvaje y expresa otras emociones profundas solo ante sucesos importantes. Es violento, pero solo cuando se encuentra en peligro, y considera que su única familia son los otros *Guardians...*

Mientras están en prisión, adquiere una personalidad agresiva para evitar que los otros presos los ataquen, con ayuda de su guardaespaldas *Groot*.

Groot muere en la primera película, pero una parte de su cuerpo es recuperada, misma que empieza a regenerarse y se convierte en *Baby Groot*. *Rocket* toma el papel de padre protector ante el nuevo *Groot*, cuidándolo y reprendiéndolo cuando es necesario, conforme *Groot* crece hasta volverse un adolescente rebelde en la segunda película. *Rocket Raccoon* le toma un cariño especial a *Groot* y a todos sus compañeros y sufre cuando todos estos desaparecen ante el chasquido de *Thanos*, quedando él como único superviviente.

Rocket Raccoon es de los personajes más sólidos de la saga a pesar de ser un añadido virtual, tiene un carácter muy bien construido y aunque su historia apenas se vislumbra, da la sensación de que su actitud presente está perfectamente justificada. Esconde una gran sensibilidad para no parecer vulnerable, aunque sufre. Este tipo de masculinidad deja de lado los sentimentalismos que, según el machismo, resultarían afeminados.

Por su parte, *Drax the Destroyer* es un personaje con una masculinidad explícita: es violento y se precia de serlo. La premisa principal del personaje es su masculinidad exacerbada que resalta aspectos como la violencia y la insensibilidad para justificar su identidad. En busca de venganza luego de que su esposa e hija son asesinadas, casualmente conoce a otros prisioneros que son los recién capturados *Gamora*, *Peter Quill*, *Rocket Raccoon* y *Groot*.

Se ve atraído por la idea de matar a *Gamora*, quien supone que es una de las cómplices en el asesinato de su familia. Sin embargo, es detenido por *Quill*, que le ofrece un botín más jugoso: matar al verdadero asesino. Esto hace que, durante toda la primera aventura de los *Guardians...*, *Drax* se muestre hostil hacia *Gamora* y aplique ciertos insultos machistas para demostrarle su desprecio (como llamarla puta), aunque al final ambos aprenden a tolerarse y a comportarse como una familia.

En *Guardians of the Galaxy Vol. 2* el personaje aplica algunos insultos hacia *Mantis*, una criatura en apariencia humana, pero de aspecto vagamente insectoide, hacia quien resulta hostil por su raza. Estos insultos son machistas como los que

aplicaba a *Gamora*, pero están más basados en su apariencia, llamándola horrible o asquerosa en situaciones que forman parte del atractivo cómico en los diálogos. Al final, parece tomarle simpatía.

El aspecto de *Drax* es un elemento más para exacerbar su masculinidad violenta. Es corpulento, de talante fiero, y su piel gris está cubierta de figuras que asemejan tatuajes, pero lucen más como cicatrices. El maquillaje va de acuerdo con el color de sus lentes de contacto, el rostro serio y la voz grave que, junto con movimientos lentos, dan al ex luchador profesional Dave Bautista, un aura intimidante al interpretar al personaje.

Respecto a sus diálogos son, por lo general, en tono bajo excepto cuando grita debido a la ira y, tal como expone el mapache *Rocket*, pertenece a un pueblo que toma todo literal, así que no entiende las bromas o el sarcasmo. Mantiene una distancia emocional con los otros *Guardians*... si bien al final conforman una especie de familia.

Los cuatro personajes masculinos son rudos y constantemente muestran un despliegue de masculinidad que es acorde con el patriarcado. Mientras que el único personaje femenino del grupo debe comportarse también de manera ruda para convivir con ellos y evitar que la sometan o la humillen. Igualmente hay rasgos que evidencian el “principio de la pitufina” (explicado con anterioridad en el apartado 2.1 *La guerra de los dibujos*) pues son pocos los personajes femeninos en la película y ella funge como interés romántico del personaje principal representando, a su vez, el estereotipo de la *femme fatale*.

CAPÍTULO TRES

Tabla 12. ELEMENTOS A CONSIDERAR EN *GUARDIANS OF THE GALAXY*⁶⁷

Película	Año de debut	Rasgos característicos	Estereotipos
STAR-LORD			
Participaciones varias en el UCM desde <i>Guardians of the Galaxy</i> (2014) y hasta <i>Avengers: Endgame</i> (2019)	2014	Superhéroe huérfano que fue raptado por extraterrestres y posteriormente creció entre delincuentes. Es un pillito y ladrón que muestra seguridad y alta autoestima. Suele trabajar solo hasta que conoce a un grupo de personajes que comparten sus intereses y se asocian. Su interés romántico es un personaje femenino con carácter fuerte pero que no deja de ser un personaje secundario. Se convierte en el líder del grupo.	Personaje carismático Personaje de carácter orgulloso Personaje de carácter bondadoso Personaje huérfano Adorable bribón Padre ausente Padre adoptivo Líder nato Masculinidad exacerbada Amigo ejemplar Superhéroe heterosexual Cuerpo de cine Guerrero ejemplar Acompañamiento femenino e interés amoroso a cargo de una <i>femme fatale</i> Villano nacido a partir del superhéroe o que comparte sus raíces Enfrentamiento entre el superhéroe y la autoridad <hr/> Macho superpoderoso
ROCKET RACCOON			
Participaciones varias en el UCM desde <i>Guardians of the Galaxy</i> (2014) y hasta <i>Avengers: Endgame</i> (2019)	2014	Personaje con origen trágico que lo convierte en un ser insatisfecho consigo mismo. Animal antropomorfo que actúa como un varón humano y tiene características violentas en su personalidad. Pillito con un mejor amigo-guardaespaldas. Genio en cuestiones tecnológicas y hábil en el uso de armas.	Origen accidental del personaje Personaje superinteligente Personaje en conflicto consigo mismo Personaje heterosexual (aunque no es explícito) Personaje agresivo y violento Masculinidad exacerbada Amigo ejemplar Amienemigo, mejor amigo o patíño Guerrero ejemplar Enfrentamiento entre el personaje y la autoridad <hr/> Macho superpoderoso
GROOT			
Participaciones varias en el UCM desde <i>Guardians of the Galaxy</i> (2014) y hasta <i>Avengers: Endgame</i> (2019)	2014	Personaje que representa el elemento cómico del grupo. Es una planta humanoide que actúa como un varón humano y tiene características de masculinidad moderada. Mejor amigo, patíño y guardaespaldas de otro personaje. Se sacrifica por el grupo en una situación de peligro. Reencarna en un miembro de su progenie y actúa como niño y adolescente en las películas posteriores.	Personaje cómico Personaje superinteligente pero que no se evidencia a primera vista Personaje con antecedentes limitados Amigo ejemplar Amienemigo, mejor amigo o patíño
DRAX THE DESTROYER			
Participaciones varias en el UCM desde <i>Guardians of the Galaxy</i> (2014) y hasta <i>Avengers: Endgame</i> (2019)	2014	Personaje con pasado trágico que lo vuelve violento e insensible. Machismo que se deja entrever por las interacciones con el único miembro femenino del grupo. Resuelve los problemas con agresividad y violencia.	Personaje con pasado trágico Personaje de carácter agresivo Superhéroe heterosexual Cuerpo de cine Superhéroe musculoso Superhéroe agresivo y violento Masculinidad exacerbada Violencia injustificada Violencia minimizada Violencia hacia las mujeres <hr/> Macho superpoderoso

⁶⁷ Tabla de elaboración propia.

3.2.4.5 La recompensa del *Doctor Strange*

Este será el último superhéroe varón al que nos referiremos de manera particular en el presente capítulo, ya que otros superhéroes son meramente secundarios en comparación con los anteriores (como *Vision*, que es un androide con masculinidad moderada al estilo del carácter sereno y serio de los superhéroes satélite, *Winter Soldier*, ya mencionado en el apartado correspondiente a *Captain America*, y *Quicksilver*, que participó muy poco durante los eventos descritos en todo el UCM y no se le puede considerar del todo un *Avenger*).

Doctor Strange fue introducido en los cómics en 1963, en el número 110 de la historieta *Strange Tales*. Su premisa, basada en el misticismo de las culturas orientales, revitalizó el género de superhéroes y abrió la posibilidad de explorar nuevas narrativas en los cómics de *Marvel*. Su salto a la televisión se produjo en 1978, con una película de bajo presupuesto.

Desde la década de 1980, se estuvo barajando la posibilidad de hacer una versión cinematográfica en solitario del personaje, pero los derechos pasaron de una productora a otra y problemas entre compañías y guionistas impidieron que la película se concretara. Finalmente, y debido a la crisis provocada porque sus superhéroes más lucrativos estaban en poder de otras compañías, en 2009 *Marvel* echó mano de este personaje, así como de otros menos conocidos, para el ambicioso proyecto de la franquicia *Avengers*. Sin embargo, la película tuvo que esperar hasta la tercera fase del UCM para finalmente salir a la luz, con el actor Benedict Cumberbatch en el papel del Hechicero Supremo en *Doctor Strange*, de 2016.

El actor no representa en sí el estereotipo de *cuerpo de cine*, pero sí un modelo ideal de belleza caucásica muy común en otros actores del UCM como Tom Hiddleston (*Loki*) o Paul Rudd (*Ant-Man*): alto, blanco, espigado, de ojos claros, delgado y atractivo. De hecho, el alter ego del *Doctor Strange*, *Steven Strange* debía tener muchas características de este modelo caucásico para adecuarse a la trama principal.

En la película, el prominente cirujano *Steven Strange* es un hombre joven, acaudalado, atractivo y muy talentoso en su trabajo; sin embargo, sus grandes

capacidades lo han hecho soberbio, hostil y frío, incluso con su interés romántico y colega, la doctora *Christine Palmer*. La masculinidad del personaje se basa en esta primera parte en su éxito profesional: es un cirujano excepcional. Eso le ha traído reconocimiento de sus colegas y lo ha rodeado de lujos. Es arrogante y engreído, aunque su violencia resulta más simbólica, como al humillar a un colega o al tratar a *Christine* con suave indiferencia.

Su vida da un trágico vuelco luego de un aparatoso accidente donde sus manos quedan seriamente dañadas, lo que lo inhabilita para seguir ejerciendo su oficio, y se embarca en una búsqueda espiritual para recuperar su salud, que finalmente lo llevará a introducirse en un mundo completamente nuevo y místico de la mano del Gran Anciano o Ancestral.

Para recuperar el dominio sobre sus manos, *Steven* hace un viaje de autodescubrimiento a oriente buscando un lugar misterioso donde supuestamente otro hombre fue curado por medio de artes milagrosas: *Kamar-Taj*. Al llegar al santuario, conoce al Ancestral (quien en los cómics era de sexo masculino), una mujer ecuánime y sabia, que es la Hechicera Suprema en turno. Ella le muestra la existencia del plano astral para convencerlo de que hay un mundo espiritual muy vasto, más allá de todo lo que él conoce y que debe rendirse ante ese mundo y sus poderes si es que desea curarse.

Steven inicia su entrenamiento para convertirse en el nuevo Hechicero Supremo con base en estudio, disciplina y práctica para aprender a controlar poderes de los cuales no tenía conocimiento. Adquiere una masculinidad humilde que acepta sus propias limitaciones y está dispuesto a instruirse.

Tanto en el cómic como en la película del UCM, es evidente la presencia del arquetipo del mentor, que por lo general es retratado como un anciano, y el arquetipo del héroe, que puede tomar la forma de “el elegido”. Esta dupla aparece en múltiples relatos a lo largo de la historia y por supuesto, es un tópico recurrente en la ficción y en el cine de fantasía o de acción (*Matrix*, de 1999; *The Lord of the Rings*, 2001).

La Hechicera Suprema es presentada como una mujer con cierto grado de masculinidad. Calva, de aspecto pulcro, pero no tan frágil y delicada como se

esperaría de una figura femenina en el cine; es asertiva, segura y dominante mientras instruye a *Steve* en las artes de la hechicería. Deviene en una figura importante, toda vez que posee conocimientos más allá del entendimiento común.

Ancestral tiene una apariencia andrógina que resulta interesante, pues que su atractivo no se centra en el físico, sino en la prominente sabiduría que posee y que impide una representación hipersexualizada. La actriz Tilda Swinton, que interpreta a la mentora de *Steven Strange*, ha participado en otro tipo de roles con una imagen andrógina similar. En *Constantine* (2005), encarnó a un arcángel cuya sexualidad era ambigua y, por tanto, se la cuidó a cuadro para esconder atributos físicos, como los senos.

Aunque no hay agresividad en el trato de la Hechicera Suprema, mantiene una imagen poderosa que se aleja de las convenciones y los estereotipos femeninos para llevar su personaje a una estética *queer*, donde la identidad y la orientación sexual pasan a un segundo plano.

En este sentido, aunque hay un giro sobre la manera en que se presenta la imagen de la mujer en la película, también estamos ante el estereotipo de la *damisela en apuros* en el caso de *Christine Palmer* (interpretada por la actriz Rachel McAdams). Ella es sensible y sucumbe al carácter hosco y huidizo del protagonista. Resulta vulnerable ante la violencia que en él se incrementa cuando se frustra por no poder conseguir la cura para volver a sus actividades normales.



Fotograma de *Doctor Strange* (2016).

Fig. 28 Ancestral separando el espíritu del cuerpo de *Steve Strange*. En la cinta se muestra que el personaje protagonista debe ceder ante su propio escepticismo para lograr acceder a la sabiduría que Ancestral está dispuesta a enseñarle.

Sin embargo, luego de conocer el mundo astral y tras las enseñanzas de Ancestral, *Steve* finalmente decide dejar atrás sus propósitos egoístas para embarcarse en una batalla contra la malvada entidad interdimensional conocida como *Dormammu* y los fanáticos que están dispuestos a invocarla. Al perder a Ancestral, se convierte en su sucesor y, por lo tanto, ya no desea volver a ejercer la medicina, ahora que ha descubierto un mundo nuevo. Su masculinidad también cede terreno y adquiere una imagen más pasiva, aunque no andrógina, como la de su antecesora.

Volviendo al uso del recurso dramático del “elegido”, es frecuente su aparición como un estereotipo masculino cargado de elementos machistas: por lo general es un hombre heterosexual (como *Neo* en la saga *The Matrix*, *Anakin* en la franquicia *Star Wars* o *John Connor* en *Terminator*), con una masculinidad dominante bien definida, que tiene una figura femenina como contraparte, pero siempre subordinada a él y una lucha interna que lo pone en jaque ante la necesidad de que salve al mundo (o al universo) por alguna amenaza inminente.

En este caso, *Steven Strange* se convierte en un hombre capaz de dominar sus propias pasiones, pero la enseñanza de la película parece confusa en el tratamiento del machismo imperante al menos en la introducción: es un hombre soberbio y engreído que, luego de toda una búsqueda personal y espiritual, recibe una recompensa: ser “el elegido”. En este último aspecto es parecido al *Captain America*, al personaje le son otorgados poderes especiales a manera de premio. Solo que *Steve Rogers* era un sujeto valiente a pesar de sus limitaciones y *Strange* se vuelve débil e inútil al perder dominio sobre sus propias manos.

Se convierte después en un “macho superpoderoso”, pues, aunque su temperamento se muestra neutro y finalmente renuncia a propósitos egoístas, la imagen final del superhéroe es masculina dominante y hasta cierto punto, agresiva, sobre todo en las batallas. Es un hombre que es puesto a prueba y regresa como un héroe, un superhéroe, símbolo del hombre norteamericano exitoso. Se ha hartado de los lujos del capitalismo y entonces ha recurrido a la sabiduría mística de oriente para lograr alcanzar la iluminación.

Doctor Strange juega un papel importante en la *Infinity War*, puesto que es capaz de prever las consecuencias de los acontecimientos que ahí se relatan. Puede escudriñar en el futuro y barajar millones de posibilidades en incontables universos, lo que lo vuelve uno de los superhéroes más poderosos del UCM. Y tal cual reza la leyenda inserta en la mayoría de esas películas que tendrán una continuación, el personaje regresará en una secuela pensada para formar parte de la fase 4 donde probablemente mantendrá una imagen masculina fuerte.

En adelante, lo que resta es descifrar aún en más detalle la categoría acuñada para esta tesis: “macho superpoderoso”, pero antes, es hora de referirse a ellas: las Vengadoras.

Tabla 13. ELEMENTOS A CONSIDERAR EN DOCTOR STRANGE⁶⁸

Película	Año	Sinopsis	Rasgos característicos	Estereotipos
<i>Doctor Strange</i>	2016	Steven Strange es un talentoso cirujano cuya vida llena de lujos se ve trastornada por un accidente que lo despoja de su rutina y lo empuja a una búsqueda espiritual. En el camino aprende el uso de las artes místicas para defender al mundo real de una amenaza proveniente del mundo espiritual y se convierte en el nuevo Hechicero Supremo.	Personaje extremadamente talentoso que cae en desgracia. Personaje soberbio que debe cambiar su personalidad cuando su vida da un giro. Personaje que resulta ser el elegido para adquirir conocimientos nuevos y convertirse en el sucesor de su mentor.	Personaje superinteligente Personaje talentoso Personaje de carácter orgulloso Personaje playboy Superhéroe heterosexual Superhéroe que es puesto a prueba para encontrarse a sí mismo Mago o hechicero Acompañamiento femenino e interés amoroso a cargo de una damisela en apuros Villano nacido a partir del superhéroe o que comparte sus raíces Enfrentamiento entre el superhéroe y una fuerza superior <u>Macho superpoderoso</u>

⁶⁸ Tabla de elaboración propia.

3.2.4.6 ¡Vengadoras, assemble!⁶⁹

El papel de la superheroína es bastante ambiguo. Mientras que en el cómic su atractivo es visual y se exageran muchas de las características corporales de los personajes femeninos, en el cine se ha buscado la manera de no trasladar tal cual ese aspecto a las actrices; aunque frecuentemente se cae en contradicción. Es frágil la línea que separa un personaje femenino adecuadamente construido, de uno que representa sumisión, atracción sexual o que es un personaje propagandístico de carácter feminista.

En el caso de películas como *Wonder Woman* o personajes como *Black Widow*, es claro que sigue habiendo una construcción hipersexualizada sobre el cuerpo o actitud de las mujeres. La primera se promocionó como una bella actriz que luchaba en corsé y minifalda, muy fiel a la imagen del cómic o la serie de televisión. En el caso de *Black Widow*, ella es un estereotipo que ha estado presente en el cine desde hace muchos años: la *femme fatale*, que conserva mucho de la tesis de Laura Mulvey sobre el placer visual masculino.

Por su parte, *Captain Marvel* es un evidente intento de inclusión con propósitos propagandísticos donde la protagonista constantemente reafirma su posición de mujer por encima de una trama más o menos bien construida.

Tal vez sea más sencillo empezar con ella.

En la tabla 1, página 15 de esta tesis, se enlistan las películas que componen el Universo Cinematográfico *Marvel*, y se puede apreciar a simple vista un desequilibrio porcentual entre los protagonismos masculinos y femeninos. Solo una cinta tiene a una mujer como protagonista⁷⁰: la controvertida *Captain Marvel*, que se estrenó antes del lanzamiento de *Avengers: Endgame*, en el 2019; once años y veinte entregas después de la primera película, con *Iron Man* en el rol principal.

⁶⁹ El título hace referencia a la famosa frase proveniente de los cómics de Marvel, que los *Avengers* immortalizaron en voz del *Captain America* y que apareció en el UCM hasta *Avengers: Endgame* después de no haber sido usada por varias razones en entregas anteriores.

⁷⁰ Cabe aclarar que *Ant-Man and the Wasp* (2018) fue una película donde el protagonismo estaba compartido entre el superhéroe, que ya tenía una precuela, y su interés amoroso representado por la superheroína *The Wasp*.

¿Cómo se dio el proceso de inclusión de una superheroína que en un principio era un superhéroe varón? Porque, de hecho, hay que recordar lo mencionado anteriormente en esta tesis. El nombre *Captain Marvel* tiene una historia muy peculiar. El actual superhéroe *Shazam* de *DC Comics* fue llamado así en un principio (y era más famoso que *Superman*, en su momento) aparte de que pertenecía a una editorial independiente: la desaparecida *Fawcett Comics*.

El *Captain Marvel* original, conjuraba sus poderes al grito de “¡Shazam!”, que era un acrónimo formado con las iniciales de cinco personajes mitológicos: Salomón, Hércules, Atlas, Zeus, Aquiles y Mercurio (todos varones). Pero esta historieta le dio muchos problemas a su casa editora, pues fue demandada por *DC Comics* y obligó a *Fawcett Comics* a retirarla de circulación.

En 1967, *Atlas Comics* cambió su nombre a la ya legendaria *Marvel Comics* y, por lo tanto, el nombre “Marvel” quedó registrado a nombre de la compañía. *DC Comics* compró a *Fawcett Comics* los derechos para seguir publicando al superhéroe homónimo a principios de los años setentas; sin embargo, ya no podía usar el nombre anterior y optó por llamarlo simplemente *Shazam*. Por su parte, *Marvel Comics* creó al personaje *Captain Mar’Vell* que igualmente en su concepción original, era un superhéroe varón y que protegía al mundo de amenazas alienígenas.

Luego de varias aventuras, *Mar’Vell* muere y es sucedido por algunas mujeres que tomarían el nombre y la causa bajo su mando hasta llegar a *Ms. Marvel*, de nombre humano *Carol Danvers*, y que es finalmente la protagonista de la película del UCM, añadida probablemente para equilibrar la desproporción de protagonistas masculinos en la franquicia. (Cervantes, 2018)

Sin embargo, el *fandom*⁷¹ no pareció estar convencido con esta inclusión al principio. Los comentarios en las redes sociales resultaban a veces escépticos y a veces hasta misóginos hacia la nueva superheroína. Uno de los argumentos era que *Black Widow*, como primera superheroína del UCM, era la auténtica merecedora de una película en solitario, ya que era miembro de los *Avengers* desde

⁷¹ Anglicismo con el que se refiere a los fans de cierto producto mediático.

las aventuras relatadas en la trilogía de *Iron Man*. Al final, se le hará justicia con una película propia que formará parte de la fase 4.

El guion de *Captain Marvel* está muy bien establecido como una especie de propaganda feminista donde constantemente se da a entender que *Carol Danvers* se ha superado a pesar de su condición de mujer. Ha sido violentada por figuras masculinas a lo largo de su infancia y juventud, quienes la minimizaban o despreciaban por el hecho de considerarla inferior.

Dada la complejidad de las historias que en los cómics referían a *Captain Marvel* y antes del inminente final que vendría con *Avengers: Endgame*, la trama tuvo que ser forzada para incluir al personaje y hacerlo ver como “el superhéroe más poderoso del UCM”, ya que, hasta la película de 2019, jamás se había hecho mención de ella en las películas anteriores.

Así pues, la audiencia masculina podría haberse sentido vulnerada al considerar que *Captain Marvel* fue incorporada improvisadamente al UCM. Las críticas de los fans iban en relación a que su personaje no aportaba realmente demasiado a la continuidad del relato y que parecía cubrir más una cuota de género (Alemán, 2019; Megía, 2019). Aunque esto también puede deberse a una arraigada tradición misógina por parte del *fandom*, ya que *Captain Marvel* resultó tener resultados satisfactorios en taquilla, a pesar de los pronósticos que le auguraban un estrepitoso fracaso (Garibay, 2019).

Es entendible, tomando en cuenta que gran parte de la audiencia fiel al UCM son hombres afines a valores patriarcales, para quienes la incorporación de personajes como *Captain Marvel* o *Black Widow*, obedece más al estilo del *fanservice*, que, como se ha explicado antes, representa a las mujeres de manera anecdótica con rasgos de sensualidad adaptados a los gustos del público masculino.

En la Capitana Marvel también se encuentra un fuerte componente de empoderamiento femenino. Es una soldado independiente, segura de sí misma que durante su niñez y juventud padeció el desprecio de figuras masculinas que trataban de desanimarla y hacerle creer que era incapaz de lograr sus objetivos, aparentemente por la *fragilidad* de su propia condición femenina. Así pues, se vio

en la necesidad de rodearse de otras figuras femeninas fuertes que ayudaran a alentar la imagen que tenía de sí misma para forjar un carácter brioso y aguerrido. La aventura donde se dan a conocer sus orígenes, la presenta como un personaje sólido. Una soldado humana que adquiere superpoderes accidentalmente y, luego de que pierde la memoria, es raptada y entrenada para servir en un comando alienígena.

Las peleas en *Captain Marvel* muestran una igualdad de condiciones ante otros personajes, sobre todo varones. Sin embargo, es frecuente que hay cierto grado de machismo imperante por parte de esos hombres al suponer que, por ser mujer, *Carol Danvers* es débil e incapaz. Sus orígenes se retratan con un aire de superación propio del feminismo, buscando demostrar que es capaz de tomar una responsabilidad a su cargo y cumplirla como cualquier varón lo haría. Pero este tono se va desdibujando en *Avengers: Endgame*, estrenada apenas dos meses después.

Suponiendo que ella es la miembro más poderosa de los *Avengers*, es cuestionable que en la estructura narrativa de *Endgame* no sea capaz de trabajar en equipo como sus compañeros. Parece que, más allá de resaltar que es independiente, fuera retratada más como una mujer solitaria que acude a ayudar solo cuando así lo desea. Aunque en cierto momento ella misma explica que se encuentra ayudando a otros planetas, solo aparece al principio y al final de la película, para escenas de confrontación específicas.

Durante sus intervenciones, su apariencia física cambia y aporta pistas sobre una masculinidad latente. Es asertiva y decidida pero fría y hasta cierto punto, ruda en su trato. Mientras que había manejado una imagen seductora, acentuada por su cabello largo y su traje ceñido, en *Endgame* luce con un modesto corte de pelo (esto haciendo honor al cómic, que añadió este aspecto físico aparentemente inofensivo). Su figura transmite la idea de que *Captain Marvel* es una reminiscencia del antiguo personaje masculino de *Marvel* del mismo nombre. Su participación en la batalla final contra *Thanos*, la convierte más en un *deus ex machina* que en un miembro activo y proactivo de los *Avengers*.



Fotograma de *Avengers: Endgame* (2019).

Fig. 29 De izquierda a derecha: *Valkyrie*, *Pepper Potts (Iron Woman)*, *Captain Marvel*, *Scarlet Witch* y *Mantis*. Conforme la toma avanza, se incorporan otras figuras femeninas importantes del UCM como *Gamora* y *The Wasp*. *Black Widow* ya había muerto en este punto de la historia y su ausencia es notoria.

Como sea, la imagen de Brie Larson interpretando a *Captain Marvel* es el modelo de belleza caucásica femenino por excelencia: joven, bonita, blanca, delgada y rubia. Desborda sensualidad y seguridad. Es el estereotipo de mujer occidental, liberada, fuerte y exitosa. Lidera a otras superheroínas en una escena memorable donde parece representar a todas las demás mujeres notables del UCM, de todas las razas (incluyendo a las especies alienígenas de la trama). Ella representa también la civilización norteamericana que guía a mujeres de otras culturas en la búsqueda por la igualdad. (Fig. 29)

La bella espía rusa *Natasha Romanoff (Natalia Alianovna Romanova)*, alias *Black Widow*, apareció en las páginas de *Tales of Suspense #52*, en 1964, cuando la Guerra Fría dividía al mundo en dos potencias: norteamericanos y soviéticos. Es depositaria de todas las características estereotípicas de la *femme fatale*: peligrosamente atractiva, muy inteligente y puede actuar como villana o antiheroína, dependiendo de sus propósitos. Incluso su nombre es una evocación de *Natasha*

Fatale, villana de la caricatura *The Rocky and Bullwinkle Show* que apareció en el año 1959 y que es una parodia del modelo anteriormente usado para describir a personajes históricos como la espía Mata Hari.



Fotograma de *Iron Man 2* (2010).

Fig. 30 Tony Stark y su asistente Natalie, sentada sobre sus piernas, antes de descubrir que en realidad era *Black Widow*.

En su primera aparición en el UCM, ella es una agente encubierta de *SHIELD* mientras trabaja como asistente de *Tony Stark* en *Iron Man 2*, y juega muchas veces con la seducción hacia el personaje protagonista en escenas con velado contenido sexual. (Fig. 30) El papel es interpretado por Scarlett Johansson, actriz caucásica que igualmente es un modelo de belleza occidental.

A partir de su incorporación a los *Avengers*, *Black Widow* se convierte en un personaje víctima del “principio de la pitufina” Entre todos los superhéroes varones, es la única mujer y parece que con eso es suficiente para representar a todo el género femenino. De hecho, no es sino hasta varias películas después que *Wanda Maximoff* (aún no convertida en *Scarlet Witch*) se revela como la segunda superheroína del UCM.

Por eso resultó extraña la repentina importancia que recibió *Captain Marvel* casi al final de la tercera fase, ya que *Black Widow* había sido acogido como el primer personaje femenino fuerte, muy desde el principio. Era bien visto por el *fandom* sin necesidad de forzar su trama. Ella acompañó a tres de los personajes principales de manera muy cercana en sus aventuras: fue asistente de *Tony Stark*, aliada de *Captain America* e interés romántico de *Hulk*. Además, cuando intercambiaba diálogos con *Hawkeye*, hacían referencia a sus aventuras en otros tiempos.



Fotograma de *The Avengers* (2012).

Fig. 31 *Natalia Romanovna* en su papel de espía, antes de dar una paliza a los hombres que la mantenían cautiva creyendo que era inofensiva.

Ni hablar de su importancia en la saga de los *Avengers*: es ella quien más se muestra más interesada en mantener unido al grupo después del desastre provocado por *Thanos* y se suicida para que *Hawkeye* reciba la Gema del Alma, al considerar que *Clint Barton* debía vivir para recuperar a su familia y tomando en cuenta que ella está sola, lo cual refuerza la idea de que es un personaje atormentado por su oscuro pasado.

Fue criada para convertirse en una mortífera espía, volviéndola estéril en el proceso, por lo que eso también afectó su personalidad. No puede ser madre y sus encuentros románticos con *Bruce Banner* apenas se insinúan en el UCM ya que él mismo admite su incapacidad para ser padre.

Respecto a su atuendo, no hay mucho que decir. Mientras que su nombre denota la peligrosidad propia del célebre insecto, sus trajes ceñidos van de acuerdo con la función de seducción y reproducción que caracterizan a la superheroína del cómic, pero trasladada con moderación al cine. Porque después de todo, el contenido debe ser aceptable para niños y jóvenes.

Si es que hay masculinidad en este personaje, que claramente evoca un estereotipo femenino, es su fuerza dominante. Ella es astuta y muy segura de sí misma. Quizá sea delicada y calculadora, pero, como la viuda negra, es letal. (Fig. 31) Por eso, a pesar de ser un estereotipo, su inclusión no necesitaba ser explicada. He ahí la diferencia entre ella y *Captain Marvel*.

En la primera entrega de *Guardians of the Galaxy*, hace su debut otra figura femenina de enorme potencial, pero que es opacada por sus compañeros varones: *Gamora*, hija adoptiva del titán *Thanos*. Como ya se explicó en el apartado respectivo a los *Guardians...*, la *Gamora* del UCM tiene una presencia fuerte pero que parece subordinada al resto del grupo. Se convierte en el interés romántico de *Peter Quill* y recibe ataques del machista *Drax the Destroyer*.

Esta guerrera y delincuente de piel verde es encarnada por la actriz latina Zoe Saldaña, y tiene una personalidad bastante marcada por un fuerte temperamento producto de su trágico pasado. Su raza entera fue aniquilada por *Thanos*, y ella es la única sobreviviente, ya que él la adoptó cuando tuvo un destello de piedad y porque más tarde la entrenaría para volverse una cruel máquina asesina.

Años después conoce a *Star-Lord*, *Rocket Raccoon*, *Groot* y *Drax the Destroyer* y, a regañadientes, se une a su causa buscando vengarse de su padre. Durante los eventos de la primera película de los *Guardians*, se siente atraída por *Peter Quill*, aunque desconfía de su personalidad arrogante, ya que está al tanto de su fama de donjuán.

Gamora reaparece en la segunda parte como una preocupada protectora de sus amigos a quienes ve como su familia y debe enfrentarse al machista padre de *Peter Quill*: *Ego*, el planeta viviente. Aquí ella se acerca al rol de madrepasa para sus compañeros. Es en este punto que *Gamora* deja de ser un carácter relacionado con la *femme fatale* y adquiere rasgos propios de la *damisela en apuros*.

Gamora es de vital importancia en los eventos previos a la *Infinity War*, y aunque su personalidad cambia radicalmente a lo largo de varias películas del UCM, se transforma en una víctima de *Thanos*, quien al final la asesina para obtener la Gema del Alma. En el tránsito de este personaje a una premisa menos

agresiva, *Gamora* hace las paces con su hermana *Nébula*, quien le guarda viejos rencores. Esta relación se asemeja mucho a la narrativa de las princesas Disney, *Elsa* y *Anna*, aunque con un trasfondo de violencia implícito.

No hay más rasgos de masculinidad propios en *Gamora* ni en el otro personaje femenino de los *Guardians...: Mantis*. De hecho, *Mantis* es cercana al rol conferido a la mujer desde la Antigüedad. Es ingenua, pero sensible y empática y de hecho sus superpoderes van en relación con la manipulación de emociones en otros seres. Es esclava del machista *Ego* y busca su liberación ayudando a los *Guardians...* a que sepan sobre sus oscuros propósitos.

Ambas al final, son sumisas ante el liderazgo de *Peter Quill*, quien es un “macho superpoderoso”, como sus rasgos masculinos dejan ver.

Dos de las superheroínas del UCM comparten una característica peculiar, sus tramas son totalmente dependientes de un superhéroe varón: *Virginia ‘Pepper’ Potts* y *Hope Van Dyne*. Sus historias están estrechamente ligadas a las de *Iron Man* y *Ant-Man*, respectivamente. Las historias de las dos mujeres derivan de las de los superhéroes mencionados, aunque se buscó dar más protagonismo a ambas.

En primer lugar, *Pepper Potts* no es una superheroína en el sentido estricto de la palabra. Si bien apareció en la memorable escena donde *Captain Marvel* guía a todas las grandes figuras femeninas del UCM, ella es solo una extensión de *Iron Man*. Es su interés romántico y posteriormente, también su esposa. Ella y *Tony Stark* son padres de *Morgan* y forman una familia feliz durante los últimos eventos de *Endgame*. Su relación se detalla más en el apartado de *Iron Man*.

Es en *Iron Man 3* donde él adecua uno de los trajes para que *Pepper* pueda usarlo. Finalmente, en *Endgame*, ella lleva su propio traje y lucha en la batalla. Sin embargo, obviando el hecho de que ella es *Iron Woman* por derecho, nuevamente estamos ante el cautiverio de la madreposa. Era una excelente trabajadora en la empresa de *Tony*, tanto así que llevaba las riendas del negocio ante la desaparición de *Stark* y su posterior indiferencia en los negocios.

De hecho, fue nombrada presidenta de la corporación en los eventos de *Iron Man 2* y hacía todo el trabajo que *Tony Stark* ya había despreciado. Además de

cuidarlo, incluso de sí mismo, ella era más que su mano derecha. Lo cuidó durante su alcoholismo y se encargó de protegerlo. Fue su salvadora. Al final, en *Endgame*, y después de contraer matrimonio con él, *Pepper Potts* se dedica a cuidar de su hija y administrar los negocios de *Tony* después de su muerte. Si toma las riendas como su sucesora, se podría hablar de la reivindicación de la madresposa, quien hasta entonces, fue solo una mujer sumisa ante la fuerza avasalladora y el carisma de su esposo.

Sin embargo, en el caso de *Hope Van Dyne*, ella sí es una superheroína: *The Wasp*. En el UCM, su padre *Hank Pym*, vive con el remordimiento por haber perdido a su esposa, *Janet*, en el reino cuántico luego de que un experimento saliera mal. Ambos eran los *Ant-Man* y *The Wasp* originales. Luego de haber envejecido, *Hank* toma bajo su tutela al genio delincuente *Scott Lang* para convertirlo en el nuevo *Ant-Man*. Asimismo, obsequia a su hija *Hope* el traje que pertenecía a su madre y a partir de entonces el carácter frío y agrio de *Hope* cambia a uno más amable. Sin perder su peculiar estilo y habilidad para los negocios y las batallas, ella hace un magnífico dueto con *Ant-Man* en la aventura que comparten juntos, pero nuevamente esta fuerza se pierde en las películas posteriores, principalmente debido a que ella murió a consecuencia del chasquido de *Thanos* que eliminó a la mitad de los seres vivientes en el universo.

En cuanto a su rol, depende en gran medida de las aventuras de *Ant-Man*. No es una superheroína como *Black Widow* o *Captain Marvel* y su papel se reduce nuevamente al de complemento. Es probable que, si contrae matrimonio con *Scott* caiga irremediamente en el cautiverio de la madresposa.

Finalmente, está *Wanda Maximoff (Scarlet Witch)* quien escaló en importancia más allá de hacer una dupla complementaria con su hermano *Pietro Maximoff (Quicksilver)*. En este caso, la superheroína opaca completamente a *Quicksilver* e incluso a *Vision*.

Scarlet Witch apareció por primera vez en 1964, en el cuarto número de los *X Men* y desde el principio su presencia estuvo lejos de pasar desapercibida. Con una fuerte carga de sexualización, el personaje vestía un diminuto traje con corsé color rojo que dejaba al descubierto sus piernas y un escote amplio. (Fig. 32)

El UCM trató de moderar la hipersexualidad del personaje y para la caracterización de la actriz Elizabeth Olsen prefirió un vestuario discreto, que solo ciñe la figura de la actriz, muy parecido al traje de *Captain Marvel*.

Esto hace que la fuerza del personaje esté recargada únicamente en la personalidad de la actriz que tiene un temperamento serio, juicioso y asertivo, aunque algo agresivo en la batalla. Sus superpoderes incluyen el control mental y la hechicería para modificar la realidad a voluntad, capacidades que explican su nombre.

Apareció en el UCM con su hermano gemelo en el rol de supervillanos y su origen se explicó como producto de experimentos genéticos. Ella y *Quicksilver* fueron los antagonistas en *Avengers: Age of Ultron*, tratando de cobrar venganza por la muerte de sus padres causada aparentemente por uno de los misiles creados por *Stark Industries*. Después se alían a los Vengadores para destruir a *Ultron* y *Quicksilver* muere en la batalla, así que *Wanda Maximoff* se incorpora a los *Avengers* y toma partido en el grupo de *Captain America* durante la *Civil War*.

Su personalidad es muy dominante durante la batalla, aunque se vuelve sumisa con el androide *Vision* cuando ambos comienzan una relación. Esto, sin embargo, no la convierte en un personaje satélite ni en complemento de otro superhéroe, ya que, de hecho, es *Vision* el que resulta opacado ante la presencia de *Scarlet Witch*, que se volvió la segunda figura femenina importante en el mundo de los superhéroes del UCM.



Imagen extraída de:
https://upload.wikimedia.org/wikipedia/en/9/97/Scarlet_Witch.jpg

Fig. 32 Originalmente villana y después incorporada a los *Avengers*, *Scarlet Witch* contiene elementos de la *femme fatale*, muy recurrente en otros personajes femeninos de *Marvel*.

Incluso en la batalla final contra *Thanos* hace gala de unos superpoderes que van más allá de los de otras superheroínas, aunque esto no es suficiente para finalmente destruirlo. *Scarlet Witch* también tendrá una participación destacada en la fase 4 del UCM al llegar su serie de televisión que está más centrada en su relación con el androide *Vision*, lo que es importante por el hecho de que la cuarta fase hace justicia a varias superheroínas que acabaron bajo la sombra de *Captain Marvel* al final de la fase 3.

La superheroína es, por tanto, aunque ruda a veces, delicada, bella y seductora. Representan estereotipos de género y legitiman un discurso de opresión en algunos casos ya que su aparición en los cómics y, posteriormente en algunas películas, obedece a la necesidad del placer visual masculino más que a una auténtica inclusión. Aunque la apertura del cine a lo políticamente correcto ha podido cambiar algo de ese planteamiento durante los últimos años, es indudable que el número de superheroínas sigue siendo mucho menor que el de superhéroes varones, por ejemplo.

3.3 IRON MAN Y EL “MACHO SUPERPODEROSO”

A manera de conclusión para el último capítulo, hay que determinar qué es a lo que se refiere esta tesis con la categoría “macho superpoderoso”, acuñada específicamente para esta investigación.

Para el caso de las películas que se consideran dentro del género “acción”, se puede entender como un personaje varón, definido y significado por el patriarcado hegemónico y que además contiene elementos ficticios que acentúan su personalidad y refuerzan el estereotipo del macho. Estos elementos ficticios son una exageración de sus atributos masculinos y, por lo general, son considerados como virtudes.

Hay muchos modelos mediáticos que caen en este supuesto: desde MacGyver, diestro en el uso de cualquier utensilio para los fines más insospechados o hasta Vin Diesel, que pasó de ser un delincuente obsesionado con los autos a un agente internacional, como ya se ha mencionado en el apartado 1.3 *Tecnologías de género y reproducción de modelos*. Sin embargo, hay otra clase

de características de muchos superhéroes que desembocan en esta imagen. Quizá uno de los que tienen más elementos del modelo es *Iron Man*. Sirve muy bien como ejemplo y por esa razón se ha dejado su análisis hasta el final de esta tesis.

Volviendo a la definición de macho que se usó en el primer capítulo, se puede empezar por considerarlo como producto del patriarcado heteronormativo. Tal como exponía Octavio Giraldo, el macho refuerza su masculinidad diferenciándose de la mujer en su personalidad y en su trato. Es frío y emocionalmente distante. Desapegado y orgulloso de su heterosexualidad, busca la manera de conquistar a la mujer sin tener que recurrir a sentimentalismos. En la personalidad de superhéroes como *Star-Lord*, *Thor*, *Hulk*, *Doctor Strange* o el mismo *Iron Man*, hay mucho de esto.

Son personajes varones con una masculinidad que se sustenta en su propia habilidad para controlar sus emociones y usar esa habilidad para lograr el éxito o conquistar a una mujer. Todos los mencionados tienen un interés amoroso en sus propias películas, a quienes tratan de manera más o menos machista. *Star-Lord* y *Iron Man* son personajes que se construyen a partir del donjuanismo. *Thor*, *Hulk*, y *Doctor Strange* son acompañados por figuras femeninas que rayan en el estereotipo de “damisela en apuros”, mientras que *Captain America* y *Ant Man* son acompañados por figuras femeninas que, aunque tienen un carácter fuerte y definido, solo justifican su presencia al lado del superhéroe principal y se convierten en contrapartes femeninas de complemento o personajes satélite.

Además del trato con las mujeres, otro aspecto propio del “macho superpoderoso” es su capacidad para lograr objetivos que resultan increíblemente difíciles a través de habilidades extraordinarias. Una de las premisas de superhéroes como *Bruce Banner* o *Iron Man* es que poseen una inteligencia sobrehumana, además de que tienen un inusual talento para la ciencia y la tecnología. *Tony Stark*, en las tres películas de *Iron Man*, es capaz de construir y perfeccionar su traje sin necesidad de ayuda. Incluso tiene éxito al practicarse operaciones quirúrgicas que tienen que ver con el reactor incrustado en su pecho.

Bruce Banner puede comprender aspectos médicos o químicos muy avanzados, hasta que es víctima de sus propios experimentos. Así pues, es capaz de resolver problemas complejos y tomar las riendas ante cualquier situación.

Un rasgo importante del “macho superpoderoso” es su heterosexualidad. Todos los superhéroes del UCM son heterosexuales, aunque su orientación sexual a veces es obviada. Incluso las mujeres poseen esta característica. Quizá de otro modo, la masculinidad de los superhéroes sufriría una crisis que no solo afectaría su vida social sino su desempeño altruista de salvar al mundo, al universo o a la humanidad. En el caso de *Black Panther*, la estabilidad de su reino depende de esto. Sin embargo, hay ciertos tipos de acercamiento que hasta los superhéroes con una masculinidad más sólida se permiten, como en el *bromance*, que aparece en la trama de varios personajes, y que ya fue explicado con anterioridad en este trabajo.

En los casos de *Captain America*, *Ant-Man*, *Star-Lord* y *Iron Man* (por partida doble), los personajes tienen un mejor amigo que los acompaña en sus aventuras y con los que, además, hay una amistad muy cercana sin que esto signifique ningún peligro a su heterosexualidad. *Iron Man* suele estar solo con sus inventos, pero la relación que guarda con *Rhodey* o con *Peter Parker (Spiderman)* implica sentimientos que van más allá de la simple camaradería.

Curiosamente, también se juega con ciertos aspectos del homoerotismo que aparecen velados y sobre los cuales no se hace mucho hincapié. Hay una escena de *Avengers: Endgame* donde se le felicita al *Captain America* por poseer lo que ellos denominan como el “trasero de América”, haciendo alusión a su cuerpo de cine.

El “macho superpoderoso” es musculoso, y a pesar de su buena voluntad no duda en recurrir a la violencia para resolver problemas. Para ello se sirve de infinidad de armas con las cuales adquiere una ventaja sobre sus adversarios. Ya se trató previamente el aspecto fálico del *Mjolnir*, e incluso hay una escena en *Avengers: Age of Ultron*, en que los superhéroes varones intentan levantar el mítico martillo para saber quién más, aparte de *Thor*, es digno de hacerlo. Esa escena es un clásico ejemplo de lucha de masculinidades al estilo del juego de fuerzas en que

los hombres buscan derribar el brazo de su oponente. *Thor*, al ver que la masculinidad del *Captain America* es suficientemente fuerte para levantar el *Mjolnir*, se muestra sorprendido y vulnerado en su propia masculinidad.

A pesar de que el conflicto interno suele ser un tópico bastante recurrente en el mundo de los superhéroes, en el caso del “macho superpoderoso” siempre saldrá victorioso de alguna desgracia en la que haya caído, sin importar qué tan grave fuera. El triunfo sobre las adversidades está presente en los casos de los cuatro personajes principales y en otros superhéroes que deben pasar diversas pruebas antes de volver a su estado de confort, habiendo aprendido valiosas lecciones. Una de las enseñanzas de este modelo es que rendirse ante el fracaso no está permitido.

El carácter de este tipo de superhéroes es frío, orgulloso, altivo y a veces, soberbio, lo que constantemente les acarrea problemas con otras personas, con colegas, con la familia, las mujeres y a veces también con la autoridad. Varios de los superhéroes del UCM han desobedecido la ley y se muestran rebeldes ante la justicia.

Sin embargo, es claro que el carisma del superhéroe no disminuye a pesar de sus defectos. El “macho superpoderoso” es adorable, aunque tenga defectos. Y parece que es un magnífico ejemplo para las nuevas generaciones a pesar del trato que da a otros o de que sus decisiones no son acertadas. En el UCM se recalca el hecho de que, si bien no son perfectos, los superhéroes tienen buen corazón y que no importan demasiado los medios para lograr un propósito siempre que éste sea noble.

Muchos de los personajes son hábiles soldados o diestros guerreros. Esto quiere decir que un “macho superpoderoso” debe ir directo a la batalla sin miedo, con convicción y valentía y, tal cual se vio en el caso de los espartanos en la película *300*, los guerreros o soldados poseen un *cuerpo de cine* ideal para lograr su cometido. Su masculinidad exacerbada a veces es suficiente para salvarlos.

Finalmente, es verdad que algunos provienen de un dominio patriarcal. En el caso de *Thor* y *Black Panther*, no se les da la oportunidad de decidir si quieren formar parte de dicha condición, pues han nacido destinados a heredar una

responsabilidad y es su deber mantener el aspecto patriarcal de esos lugares. *Thor*, sin embargo, dejará a cargo a *Valkyrie* para gobernar al nuevo Asgard dado que quiere vivir alejado de las responsabilidades de reinar. *Black Panther*, sin embargo, tendrá que vivir ceñido a las costumbres y tradiciones de su pueblo si es que desea mantener la estabilidad de su reino.

Una vez habiendo definido al “macho superpoderoso” es posible iniciar con el análisis de *Iron Man*, que es, entre todos, el que es más afín a dicho modelo.

Pero fue Iron Man [...] quien dio el aviso de un nuevo tipo de película de superhéroes, una que podría llegar a una audiencia más grande que nunca, sin un gran nombre de marca; ya no limitada a un género sino universal en su atractivo y sostenida por grandes actores de reparto y una briosa actuación central por el notable Robert Downey Jr. Puede haber habido una cierta autosatisfacción hacia la sonrisa de Downey Jr. desde su paso por rehabilitación, pero nadie podría haber llevado a la vida al Tony Stark de The Ultimates con el estilo e intuición que él le trajo al rol. Iron Man es la evolución del superhéroe perfecta para la primera década, inexpresivamente aspiracional, del siglo veintiuno. Él era el androide millonario hombre-y-máquina en que todos nos estábamos convirtiendo, injertos en nuestros teléfonos y monitores, nuestras caras de póker como las puertas cerradas y pulidas. (Morrison, 2011, pág. 250)

En abril del 2019, se estrenó la última aventura de los *Avengers*, que hasta ese momento cerraba definitivamente los acontecimientos narrados en la ahora conocida como *Infinity Saga*, y daban una conclusión simbólica al Universo



Imagen extraída de:
https://www.paramountpictures.fr/wp-content/uploads/2013/09/Iron-Man-2_photo26.jpg

Fig. 33 Iron Man, en su faceta más desenfadada

Cinematográfico *Marvel*, hasta que se estrenó *Spiderman: Far from Home* un par de meses después.

La épica aventura, si bien contaba con la participación de un gran número de superhéroes, daba protagonismo al Hombre de Hierro. Fue uno de los fundadores de los *Avengers* y fue quien terminó la saga simbólicamente al ser el personaje que se sacrificó para salvar a sus aliados y a la humanidad entera al final de la *Infinity War*. Ningún otro superhéroe parece gozar de tal protagonismo en todo el UCM.

Iron Man es el superhéroe más importante porque con su muerte en *Endgame*, se cierra el ciclo que inició hace más de diez años con el estreno de la primera película del UCM, del que se convertiría en ícono principal. Como él mismo se describe: “genius, billionaire, philanthropist, playboy” (*The Avengers*, 2012). Es un estereotipo de una industria cinematográfica que continúa siendo referente de las tecnologías de género. Tan fuerte resulta su presencia en el UCM que se convierte en mentor de un personaje que hace poco menos de veinte años era mucho más popular: *Spiderman*.

Quizá *Marvel* no imaginó el alcance que tendría el estreno de *Iron Man* en el año 2008, ya que, si bien era un personaje fuerte e interesante, otros superhéroes estaban mejor colocados respecto a popularidad y *merchandising*, como *Spiderman*. De hecho, *Marvel* también había vendido los derechos de explotación cinematográfica de *Iron Man* y el proyecto pasó por manos de varias compañías sin concretarse. Finalmente, en el año 2005 *Marvel* recuperó los derechos y puso manos a la obra, pues ya resultaba una atractiva inversión llevar a la pantalla grande a este superhéroe por primera vez.

Se eligió a Jon Favreau para dirigir esta aventura con un guion en el que participó Stan Lee y el actor elegido para encarnar a *Tony Stark* fue Robert Downey Jr., que tenía un carisma peculiar y una escabrosa historia personal en Hollywood. Se dejaron a libertad de los actores varios de los diálogos e igualmente Downey aportó improvisación y originalidad al personaje, lo que dio a la película un aire de naturalidad. Finalmente, *Iron Man* tuvo una buena acogida en taquilla y críticas favorables, por lo que resultó una magnífica inversión y se planeó continuar con las aventuras de este y otros superhéroes en el cine.

Después de que *Marvel* y *Universal Studios* negociaron para llevar nuevamente a *Hulk* a la pantalla grande, se produjo la compra de *Marvel* por los estudios *Disney*. Este nuevo equipo produciría las películas siguientes y por eso la diferencia de tono entre la primera aventura de *Iron Man* y las dos siguientes, es palpable.

El origen de *Iron Man* en las historietas ocurrió en plena Guerra Fría, de mano de la editorial *Marvel Comics*, en el año de 1963 por un grupo de guionistas encabezados por Stan Lee, creador de otros superhéroes anteriormente mencionados. En ese entonces el estilo de vida norteamericano estaba bien plantado en el capitalismo y todas sus bondades, pero principalmente en el repudio a la amenaza oriental encabezada por los soviéticos, que también incluía a los chinos y a otros países con política comunista. Este antagonismo replica el de *Captain America* y los alemanes, como vimos en páginas anteriores

La motivación principal del personaje era representar a un héroe que además de tener una inteligencia privilegiada estuviera bendecido por el capitalismo a través de una inmensa fortuna, en el entendido de que el dinero es el principal motor de la sociedad y que, con él, es posible alcanzar propósitos que de otra manera son ilusorios.

No es gratuito que el archienemigo de *Iron Man* tuviera por nombre *Mandarin*, haciendo alusión a la China comunista que ya se perfilaba como uno de los modelos económicos más ambiciosos del lejano oriente.

Así como *Iron Man* estaba basado en distintos ideales y modelos propios de la época post-depresión, afectada principalmente por la Guerra de Vietnam, su alter ego *Tony Stark* se inspiró en una historia de la vida real: Howard Hughes.

Nacido en Texas a principios del siglo XX, Howard fue un magnate que además de tener éxito en los negocios, era un genio autodidacta con múltiples intereses entre los que estaban la ingeniería, la aviación y el cine. Hughes era bien conocido por su vida excéntrica y su comportamiento obsesivo, cosas que, aunque no eran del todo normales para la sociedad consumista americana, eran toleradas gracias al poder y fama del millonario. No es para nada una coincidencia que el



Imagen extraída de:
<https://d13ezvd6yrsbxm.cloudfront.net/wp/wp-content/images/Iron-Man-Demon-in-a-Bottle.jpg>

Fig. 34 El alcoholismo de *Iron Man* apenas se vislumbra en la segunda película de la trilogía, sin embargo, en el cómic resulta un problema bastante serio para el protagonista y sus allegados, ya que cae en una terrible depresión misma que lo lleva a una espiral de autodestrucción.

padre del protagonista, *Howard Stark*, comparta nombre con esta peculiar celebridad estadounidense.

Sin embargo y tal cual sucedería con otros superhéroes de la misma *Marvel* o de *DC Comics*, *Tony Stark* tenía problemas personales y sociales que el dinero no le evitaba. Para empezar, y en un rasgo por el cual se le compara con el *Batman* de *DC Comics*, *Tony* se convirtió en huérfano cuando sus padres murieron en un accidente automovilístico, según los cómics. Entonces le es heredada toda la riqueza perteneciente a su padre además de las industrias *Stark*. Cabe destacar que antes de este acontecimiento y tal cual se explica más detalladamente en *Iron Man 2*, *Tony* carecía de una buena relación con su padre, de manera tal que sus recuerdos referentes a él son dolorosos.

El *Iron Man* del UCM conservó muchas características del Hombre de Hierro del cómic, aunque algunos problemas se soslayaron para no presentarlo como demasiado oscuro para las jóvenes audiencias. Con una vida de lujos y excesos, es notorio que el personaje padeciera de un grave alcoholismo que, si bien en las películas no alcanza el estatus de adicción, en la historieta sí se presenta como un verdadero problema no solo para sus relaciones sociales sino para su lucha por salvar el planeta. (Fig. 34) Aunque conforme evoluciona el personaje esto se atenúa y luego se menciona de forma sutil como una característica secundaria en la última película de la trilogía.

Al inicio de la primera aventura, se muestra a *Tony Stark* siendo víctima de su propio mundo. Acostumbrado a los lujos, las fiestas y las mujeres, apenas presta atención a los negocios de *Stark Industries*, permitiendo que *Obadiah Stane*, un

antiguo socio de su padre, tome el mando en las decisiones de la compañía. Asimismo, no tiene que preocuparse de sus asuntos personales ya que cuenta con la muy eficiente *Virginia ‘Pepper’ Potts*, su asistente personal e interés romántico, que le resuelve todos los problemas y lo procura amorosamente.

Sus juergas y relaciones fugaces son del dominio público y se puede dar el lujo de dormir con cuanta mujer le place, aunque después se comporte como un auténtico macho con sus conquistas. (Fig. 35) Uno de los diálogos de entrada lo presenta coqueteando con una soldado y dejando en claro que es un mujeriego empedernido.

Línea original	Traducción al español en el doblaje de la película
- <i>Good God, you're a woman. I honestly... I couldn't have called that. I mean, I'd apologize but isn't that what we're going for here? I thought of you as a soldier first.</i>	-¡Qué tal, eres mujer! En serio, ni me di cuenta. Digo, me disculparía, pero ese no es el caso. Pensé que era un soldado.
- <i>I'm an airman.</i>	-Soy piloto.
- <i>You have, actually, excellent bone structure, there. I'm kind of having a hard time not looking at you. Is that weird? Come on, it's okay, laugh.</i>	-Pues le voy a decir que tiene una hermosa estructura ósea, piloto. Y ahora me cuesta trabajo dejar de verla, ¿no es raro? Ya relájense, rían.
- <i>Sir, I have a question to ask.</i>	-Señor, tengo una pregunta ¿sí?
- <i>Yes, please.</i>	-Sí, venga.
- <i>Is it true you went 12 for 12 with last year's Maxim cover models?</i>	-¿En serio se ligó a las doce modelos de portada de Maxim el año pasado?
- <i>That is an excellent question. Yes and no. March and I had a scheduling conflict, but fortunately, the Christmas cover was twins.</i>	-Excelente pregunta. Sí y no. Mi agenda no coincidió con la de marzo, pero por suerte en diciembre fueron gemelas.
Diálogo entre <i>Tony Stark</i> y los soldados que lo transportan por el desierto en <i>Iron Man</i> (2009).	

Más adelante su machismo se hace latente cuando ignora a una mujer con la que previamente se había acostado, usando un alevoso acento de desprecio, dando a entender que el personaje está tan acostumbrado al acompañamiento femenino que muy difícilmente está interesado siquiera en volver a atender a aquellas mujeres con las que ya ha tenido algún coqueteo o relación sexual.

Línea original	Traducción al español en el doblaje de la película
- <i>Hey, Tony, remember me?</i>	-Hola Tony, ¿te acuerdas de mí?
- <i>Sure don't.</i>	-Claro que no.
Diálogo entre <i>Tony Stark</i> y una mujer en <i>Iron Man</i> (2009).	

Esta clase de comportamiento con las mujeres le acarrea consecuencias posteriores, como la que desencadena la trama de la tercera entrega en donde,



Fotograma de *Iron Man* (2008).

Fig. 35 El tratamiento de la personalidad de *Tony Stark* durante las tres películas que conforman la saga, queda más que explícito, como en la escena donde viaja con su amigo, *Rhodey*, en un avión privado, y de repente las sobrecargos empiezan a bailar como en un club nocturno.

Maya Hansen, una de sus conquistas que ha dejado en el pasado se asocia con un supervillano, lo que resulta en perjuicio de *Stark*.

A pesar de su faceta de donjuán, *Tony Stark* mantiene una relación muy cercana con *Pepper Potts*. Durante las tres películas, como se abordó previamente, la relación con *Pepper* pasa a ser de un leve escaqueo propiciado por la convivencia diaria y los negocios de la compañía, a una relación bien establecida y que da como producto un matrimonio y a la hija de ambos, *Emma Stark*. Sin embargo, en las primeras entregas de la saga, *Pepper* es aún su colaboradora, lo cual permite a Tony relacionarse con otras mujeres.

Además de su afición por las mujeres, *Tony Stark* tiene otras características propias de un macho alfa, según el estereotipo que se ha manejado en películas similares: es un apasionado de los autos y ama la mecánica, le gustan las fiestas, el juego y el alcohol y tiene suerte en los negocios y la vida banal.

Con un magnífico buen gusto, gracias a su posición social y a una inmensa fortuna, de la que nunca se especifica el monto exacto (que es otro de los tópicos de las películas de acción y de superhéroes) puede darse el lujo de distraerse de su compañía las veces que así lo desea. Esto se convierte en un motivo por el cual *Iron Man* pareciera todopoderoso al grado de comportarse ante la autoridad (entiéndase el gobierno de los Estados Unidos) con desdén e irreverencia.

Un punto importante a tomar en consideración es que la fortuna de las industrias *Stark* está basada en los propósitos militares, ya que no solo vende armas al mismo gobierno (por lo cual es llamado patriota) sino también a los rivales y a mercenarios, uno de los cuales finalmente lo captura para que trabaje para ellos.

En el incidente por medio del cual es aprisionado, un trozo de metralla se le incrusta en el pecho lo cual implica una muerte inminente si llegase al corazón. Encerrado en la mazmorra donde es obligado a fabricar una letal arma, conoce a *Ho Yinsen*, un ganador del premio nobel que también está capturado y junto con él desarrollan un arma especial con la cual podrán escapar de su cautiverio. *Yinsen* además le fabrica un reactor por medio del cual podrá seguir viviendo a pesar del trozo de metralla incrustado.

Finalmente, el plan es descubierto y *Yinsen* muere a manos de los secuestradores. *Tony Stark* escapa con el traje que posteriormente perfeccionará para iniciar la construcción del traje que lo convertirá en *Iron Man*, y el aparato en su pecho que también deberá ser modificado para seguir funcionando y así eludir la muerte el tiempo suficiente para hacer cambios en su empresa y en su vida.

Al regresar, *Tony* solicita una cosa que le recuerde los beneficios del capitalismo libre: una hamburguesa, además de dar inicio a una serie de reformas en las industrias *Stark* que incluyen dejar de fabricar armas. *Stark* es reacio a someterse a una intervención quirúrgica para extirparse el trozo de metralla y en lugar de eso decide hacerse cargo de la situación mediante la creación de un nuevo reactor basado en el que *Yinsen* le fabricó.

Esto por supuesto, también es rasgo de un macho alfa: el deseo de no perder el control que ejerce sobre cada detalle que le interesa. No desea poner su vida en manos de otro, de hacerlo su papel como protector, macho alfa y superhéroe peligraría. *Tony* cae en cuenta que su vida ha estado basada en el hedonismo y tras un primer deseo de venganza, se pone a disposición de la sociedad para luchar contra las fuerzas del mal, convirtiéndose así en el superhéroe más carismático del UCM.

Más adelante en la trama, se descubre que *Obadiah Stane*, a quien *Tony Stark* había dado demasiada confianza sobre el rumbo de su compañía, lo ha traicionado y había planificado el secuestro de los terroristas para liquidarlo y quedarse con *Stark Industries*. *Stane* roba uno de los trajes prototipo de *Iron Man* (conocidos como *Marks*) y así nace el supervillano *Iron Monger* a quien *Tony* debe combatir hacia el final de la película.

En sus primeras aventuras *Iron Man* actúa de manera impulsiva desobedeciendo la ley y poniéndose en peligro, lo cual lo coloca en situación de conflicto con su amigo *Rhodey*. Durante el inicio de la segunda película, esto provoca una crisis de imagen con el gobierno y es su mejor amigo el que acaba dando la cara por él, sobre todo porque en su afán por llamar la atención y ser reconocido, *Tony* da a conocer a la prensa que él es *Iron Man*.

En *Iron Man 2*, el gobierno de los Estados Unidos le requiere a *Tony Stark* que entregue la tecnología del supertraje y sus armas para que sean custodiadas por el ejército; sin embargo, *Tony* es demasiado testarudo y expone a varios políticos por medio de un video donde se evidencia que el gobierno está tratando de clonar el supertraje para usarlo con motivos militares y no para proteger a la humanidad, con el auspicio de un rival de negocios llamado *Justin Hammer*.

La irreverencia especial de *Tony Stark* hacia el gobierno, pone de relieve su rebeldía y el gusto que tiene por actuar de manera independiente.

Línea original	Traducción al español en el doblaje de la película
-My bond is with the people. And I will serve this great nation at the pleasure of myself. If there's one thing I've proven, is that you can count on me to pleasure myself.	-Mi compromiso es con el pueblo. Y serviré a esta gran nación en la medida en que a mí me plazca. Y si algo se ha probado es que hago siempre lo que a mí me plazca.
Monólogo de <i>Tony Stark</i> ante la prensa en <i>Iron Man 2</i> (2010).	

En *Iron Man 2*, el supervillano es *Whiplash*, hijo de un antiguo colaborador de *Howard Stark* quien guarda rencor hacia *Tony* y su empresa por no darle el crédito adecuado a su padre. Asimismo, el conflicto principal gira en torno al reactor que usa *Tony*, pues lo está envenenando lentamente. Él decide no compartir esta información con nadie, lo que lo hace irritable, depresivo y lo empuja a la autodestrucción por diversos medios, como el alcoholismo.

Stark pone a *Pepper Potts* a cargo de su compañía, ya que no puede con la presión de responsabilizarse de sus negocios y afrontar su inminente muerte. Es en esta película donde aparece por primera vez la espía de *SHIELD*, *Natalie Rushmann* (otra identidad de *Black Widow*) quien está trabajando de encubierta como asistente de *Pepper Potts*.

Whiplash, cuyo verdadero nombre es *Ivan Vanko* se alía con *Justin Hammer* para desarrollar un ejército de supertrajes no tripulados con el fin de afectar la imagen de *Tony Stark*, sin embargo, *Whiplash* traiciona a *Hammer*, pues persigue como objetivo particular asesinar a *Stark*, justo cuando éste comienza a caer en depresión y a comportarse con irresponsabilidad, desoyendo el consejo de sus amigos.

En el camino a su redención, *Stark* descubre que su padre le dejó mensajes a través de diversos objetos, lo que le permite recrear un reactor que no afecte su cuerpo, salvando su propia vida y haciendo las paces con su padre de manera simbólica. Esto ocurre justo a tiempo para hacer frente a la amenaza que *Whiplash* le tiene preparada. Finalmente, *Tony Stark* triunfa una vez más.

En *Iron Man 3*, que se estrenó en el año 2013, los errores de su pasado alcanzan a *Tony* en el presente. Un par de personas a las que había ignorado resultan ser grandes científicos que han perfeccionado una tecnología biológica capaz de regenerar tejidos. Hace su debut el *Mandarin*, sin embargo, no de la manera en que los fans lo hubieran querido, puesto que, dentro de la trama, solo es un actor que recibe órdenes de uno de los científicos mencionados devenido en supervillano.

Esta aventura sucede cronológicamente después de los eventos de *The Avengers* donde *Tony Stark* es uno de los principales protagonistas junto con *Hulk*, *Captain America*, *Thor*, *Black Widow* y *Hawkeye*.

Pepper Potts se ha mudado a casa de *Tony Stark* y llevan una relación incipiente en la que ella lo cuida y protege de cerca. Sin embargo, la imprudencia de *Tony* al revelar a su enemigo su verdadera ubicación provoca que su mansión sea destruida y pone a *Pepper* en grave peligro, luego de lo cual, *Tony* debe huir a recuperar fuerzas y a preparar un plan de ataque contra los antagonistas.

Abandonado y abatido, *Tony* conoce a un niño que le ayudará a reparar su supertraje y a recuperar la confianza en sí mismo mientras le enseña a defenderse. Se enfrenta a una enemiga que obedece órdenes del supervillano *Aldrich Killian* y en una pelea en igualdad de circunstancias, debido a que la mujer está

genéticamente modificada para regenerarse, *Iron Man* nuevamente hace gala de una arrogancia que raya en el machismo.

Línea original	Traducción al español en el doblaje de la película
- <i>You walked right into this one. I've dated hotter chicks than you.</i>	- <i>Te lo buscaste, he bailado con chicas más ardientes que tú.</i>
- <i>That's all you got? A cheap trick and a cheesy one-liner?</i>	- <i>¿Es todo? ¿Un chiste corriente y un truco barato?</i>
- <i>Sweetheart, that could be the name of my autobiography.</i>	- <i>Mi amor, así podrían nombrar mi autobiografía.</i>
Diálogo entre <i>Tony Stark</i> y una adversaria en <i>Iron Man 3</i> (2013).	

En este punto de la historia, *Tony* adquiere una actitud paternalista que después será recurrente con otro superhéroe: *Spiderman*. El joven *Harley*, que es el niño quien ayuda a *Iron Man*, recibe consejos de *Tony Stark* mientras que él se comporta como un mentor enseñándole aspectos tecnológicos que tienen que ver con el funcionamiento del supertraje. Gracias al niño, *Stark* descubre el lugar donde se esconde *Mandarin* y acude a enfrentarlo solo para darse cuenta que es una trampa.

Al final lucha contra los supervillanos, quienes tienen un complot para asesinar al presidente y los derrota con ayuda de su mejor amigo *Rhodey* y de *Pepper Potts*.

Resulta claro que el personaje está lleno de elementos machistas que van más allá del simple trato que tiene con las mujeres. Es arrogante, rebelde y demasiado seguro de sí mismo, lo que constantemente le acarrea problemas. Durante la *Civil War* se siente culpable de haber contribuido a la creación de la superinteligencia artificial *Ultron* que causó estragos durante los eventos de *Avengers: Age of Ultron*, así que, en un derroche de humildad, decide cooperar con el gobierno en sus planes para vigilar el proceder de los superhéroes, lo que lo pone de inmediato en desacuerdo con *Captain America*.

Como ambas figuras tienen liderazgo, el grupo de los *Avengers* se fragmenta en dos facciones, los que apoyan a *Iron Man* son su amigo de toda la vida *Rhodey*, convertido en el superhéroe *War Machine*, *Black Widow*, que tiene un gran sentido del deber y es agente de *SHIELD*, *Black Panther*, que busca vengar la muerte de su padre, el androide *Vision* y el recién incorporado al UCM, *Spiderman*, que ve en *Iron Man* la figura de un tutor.

Mientras que *Tony Stark* se comporta irreverente con el gobierno, como un donjuán con las mujeres y dominante con otros superhéroes, tiene bastantes características de lo que se ha descrito al inicio de este capítulo como “macho superpoderoso”, sin embargo, su personalidad también comparte elementos con otros superhéroes. Como el paternalismo que después descarga en uno de los superhéroes más carismáticos y famosos de la historia del cómic: *Spiderman*.

Sobre la ansiada incorporación de *Spiderman* al Universo Cinematográfico *Marvel*, esta ocurrió después de que *Sony* y *Disney*, a través de *Marvel*, hicieron negociaciones para compartir los derechos de explotación cinematográfica del personaje. Este ya había tenido una historia de éxito de mano de *Sony*, que empezó cuando se estrenó *Spider-man* (2002), dirigida por Sam Raimi y que fue bien recibida por los fans y la crítica especializada. Este *Spiderman* estaba interpretado por el carismático actor Tobey Maguire y lo acompañaban figuras jóvenes de éxito en Hollywood, como Kirsten Dunst, en el papel de *Mary Jane Watson*, y James Franco como *Harry Osborn*.

Esa primera aventura relató los orígenes del superhéroe y refrescó la imagen de *Spiderman*, después de veinticinco años de haber sido llevado a la pantalla grande por primera vez. Sin embargo, ya que *Sony* tenía los derechos, *Spiderman* estuvo alejado de otros superhéroes de *Marvel*, aunque de hecho su propio universo le bastaba para tener éxito. La película contó con dos secuelas también dirigidas por Sam Raimi: *Spider-man 2* (2004) y *Spider-man 3* (2007).

Sin embargo, la última no tuvo muy buenas críticas, lo que detuvo la saga hasta el año 2012 que se estrenó una nueva aventura del superhéroe llamada *The Amazing Spider-man*, dirigida por Marc Webb. Esta película era un reinicio en las aventuras del superhéroe y tuvo una buena recepción en taquilla, lo que le permitió contar con una secuela *The Amazing Spider-Man 2: Rise of Electro*, del año 2014. Dicha franquicia se detendría abruptamente luego de que, en 2017, comenzaron las negociaciones con *Marvel* para incluirlo en el selecto grupo de los *Avengers*.

No obstante, el *Spiderman* que adoptó el UCM depende en muchos aspectos del éxito de la franquicia y de la figura de *Iron Man*. *Tony Stark*, se presentó ante *Peter Parker* durante los eventos de la *Civil War* para reclutarlo y lograr que luchara

bajo su causa. Lo convence de viajar a Alemania para combatir al *Captain America*, que se ha sublevado y a partir de entonces hace varias apariciones hasta su propia aventura en solitario, convenientemente titulada *Spider-man: Homecoming* (2017) y que marcó el regreso del superhéroe a *Marvel*, aunque momentáneamente.

Bajo esta premisa, se presentaba a un nuevo Hombre Araña que encontró en *Tony Stark* una figura paterna que lo acogió bajo su cuidado y que le hizo varios obsequios, como un traje nuevo de avanzada tecnología. Sin embargo, constantemente era reprendido por aquel cuando cometía algún error, dado que se comportaban como padre e hijo, lo que colocaba a *Spiderman* muy por debajo de la figura dominante de *Iron Man*. En este sentido, el joven *Peter Parker* fungía como un aprendiz que obedecía de manera sumisa a un veterano *Tony Stark*.

Tony le toma mucho cariño al joven *Parker* y sufre su pérdida cuando es víctima del chasquido de *Thanos* y desaparece entre sus brazos de manera muy emotiva. En *Endgame*, *Captain America* y los *Avengers* restantes tratan de convencer a *Stark* de su plan para viajar al pasado con el propósito de reunir las desaparecidas Gemas del Infinito y así poder revertir lo hecho por *Thanos*. *Tony* solo accede a participar cuando recuerda el cariño especial que le tenía a *Peter Parker* y se entusiasma con la esperanza de poder recuperarlo.

Tras los eventos de *Endgame*, *Peter Parker* vuelve con una secuela en solitario de su primera película: *Spider-man: Far From Home* (2019) que se convirtió en la última película de la fase 3 del UCM. Sin embargo, en esta aventura *Peter* depende por completo de la bondad del desaparecido *Tony Stark*, quien le ha regalado unos lentes que controlan a la inteligencia artificial *Edith* y le dan acceso a armas especiales para combatir al villano *Mysterio*.

Se había pensado que *Spiderman* continuaría formando parte del UCM, sin embargo, en agosto del 2019 los fans se sorprendieron ante la noticia de que *Sony* y *Marvel* habían finalizado abruptamente el acuerdo por medio del cual compartían los derechos del personaje. Finalmente, en septiembre, ambas compañías acordaron que *Marvel* se haría cargo de una tercera y última aventura de *Spiderman* en el UCM, por lo que es posible que en un futuro *Spiderman* se pueda desprender de la imagen de *Iron Man* en sus aventuras posteriores.

Es rescatable, no obstante, que fue con este personaje que *Tony Stark* exploró su lado paternal al darle a *Peter Parker* todas las facilidades para convertirse en un moderno *Spiderman* capaz de usar armas de tecnología muy avanzada. Era como si el personaje estuviera recibiendo de manos de *Tony Stark* la batuta al aceptar su ayuda y consejo para dar inicio a un nuevo universo más allá de las aventuras de la *Infinity Saga*, ya que *Captain America* también se había retirado, dejando su legado en manos de *Falcon*, *Thor* se había unido a los *Guardians of the Galaxy* y *Bruce Banner* había conseguido integrar a *Hulk* a su personalidad.

En conclusión, si bien es cierto que en varios superhéroes se manejan de manera sutil algunos elementos masculinos con velada tradición machista a fin de hacerlos más acordes con lo políticamente correcto, es posible que el estereotipo de “macho superpoderoso” encuentre en *Iron Man* a su máximo exponente, pues no solo *Tony Stark* maneja ese tono en su concepción, sino que sus apariciones a lo largo de todo el UCM lo convierten en un sujeto privilegiado, despreocupado y ladino. Aunque con mucha suerte.

Tabla 7. ELEMENTOS A CONSIDERAR EN *IRON MAN*⁷²

Película	Año	Sinopsis	Rasgos característicos	Estereotipos
<i>Iron Man</i>	2008	Tony Stark es secuestrado por una banda criminal que busca apropiarse de sus conocimientos tecnológicos para crear armas de destrucción masiva. Al tratar de escapar, se crea una armadura especial que después mejorará para su uso personal. Su vida cambia radicalmente a partir de este acontecimiento haciendo que deje su carácter egoísta y se convierta en un peculiar superhéroe.	Ha nacido con comodidades y privilegios, además de un intelecto superior. Es víctima de criminales que buscan despojarlo de sus privilegios y esclavizarlo. Es seguro, confiado y está rodeado de opulencia y poder. Se comporta de manera inmadura y despreocupada hasta que un acontecimiento le cambia la vida. A partir de eso, empieza a luchar por el bien de la sociedad. Su relación con otras personas cambia con base en sus acciones. Su relación con las mujeres es fría y lejana excepto por su único interés romántico.	Herederero privilegiado Personaje superinteligente Personaje de carácter orgulloso Personaje de carácter bondadoso Personaje playboy Adorable bribón Padres ausentes Líder nato Masculinidad exacerbada Superhéroe heterosexual Superhéroe musculoso Superhéroe rebelde Cuerpo de cine Interés romántico es una damisela en apuros y una madre esposa Amienemigo, mejor amigo o patíño Villano nacido a partir del superhéroe o que comparte sus raíces Violencia injustificada Violencia minimizada Violencia hacia las mujeres

⁷² Tabla de elaboración propia.

CAPÍTULO TRES

				<p>Puesta en duda de los propósitos del superhéroe y búsqueda personal</p> <hr/> <p>Macho superpoderoso</p>
<i>Iron Man 2</i>	2010	<p>Un nuevo villano aparece en la vida de Tony Stark para tomar venganza por su padre. Mientras tanto, Tony descubre que tal vez le quede poco tiempo de vida y su actitud despreocupada se convierte en depresión con la que debe lidiar y que lo empuja a conductas autodestructivas. Pepper Potts se hace cargo de la compañía y su relación con Tony se deteriora a causa de su comportamiento. Tony debe enfrentarse con el enemigo y un rival para evitar que su complicidad ponga en riesgo su vida, su estilo de vida y a quienes ama.</p>	<p>El personaje está en clara desobediencia de la ley y se comporta de manera rebelde con el gobierno. Tony Stark se preocupa por su propia mortalidad y eso lo empuja a conductas autodestructivas que lo alejan de sus amigos y de su interés romántico. El personaje tiende a subestimar a sus adversarios lo que le provoca problemas. Tony tiene acceso a información que lo lleva a entender el comportamiento y la personalidad de su padre, lo que deviene en perdón.</p>	<p>Personaje superinteligente Personaje de carácter orgulloso Personaje de carácter bondadoso Personaje playboy Padre distante Líder nato Masculinidad exacerbada Superhéroe heterosexual Superhéroe musculoso Superhéroe rebelde Superhéroe caído en desgracia Superhéroe que es puesto a prueba para encontrarse a sí mismo Cuerpo de cine Interés romántico es una damisela en apuros y una madrespasa Amienemigo, mejor amigo o patño Villano obsesionado Villano nacido a partir del superhéroe o que comparte sus raíces Siniestro supervillano Violencia minimizada Violencia hacia las mujeres Enfrentamiento entre el superhéroe y el gobierno Puesta en duda de los propósitos del superhéroe y búsqueda personal</p> <hr/> <p>Macho superpoderoso</p>
<i>Iron Man 3</i>	2013	<p>Tony Stark debe lidiar con enemigos creados por su personalidad indiferente. Además, debe hacer frente a una amenaza exterior encarnada en el estereotípico personaje llamado <i>Mandarin</i>. Su comportamiento soberbio provoca que su mansión sea destruida y deja desprotegidos a sus seres queridos. Tony escapa a tiempo y es ayudado por un niño al que toma aprecio. De vuelta a su traje de Iron Man, enfrenta a sus adversarios saliendo victorioso y al final inicia una relación formal con Pepper Potts.</p>	<p>El personaje nuevamente sucumbe ante desgracias provocadas por él mismo. El personaje se embarca en un viaje de autodescubrimiento para hacer las paces con su pasado. El personaje aprende a pedir ayuda de sus seres queridos para superar sus problemas.</p>	<p>Personaje superinteligente Personaje de carácter orgulloso Personaje de carácter bondadoso Personaje playboy Padre amoroso y protector Líder nato Masculinidad exacerbada Superhéroe heterosexual Superhéroe musculoso Superhéroe rebelde Superhéroe caído en desgracia Superhéroe que es puesto a prueba para encontrarse a sí mismo Cuerpo de cine Interés romántico es una damisela en apuros y una madrespasa Villano obsesionado Villano nacido a partir del superhéroe o que comparte sus raíces Siniestro supervillano Violencia injustificada Violencia minimizada Violencia hacia las mujeres Enfrentamiento entre el superhéroe y el gobierno Puesta en duda de los propósitos del superhéroe y búsqueda personal</p> <hr/> <p>Macho superpoderoso</p>

El propósito principal de esta tesis fue hacer una revisión crítica desde los estudios de género a personajes tan entrañables como lo son los superhéroes. Significó también una gran satisfacción por tanto el objeto de estudio me fue siempre muy cercano. Resultó además afortunado ser espectador del final de la fase 3 del UCM mediante el estreno de *Spiderman: Far from Home*, aunque ya desde *Avengers: Endgame* se habían cerrado muchas tramas a las que se había dado seguimiento desde la primera cinta sobre *Iron Man*, en el 2008. Sin duda, no habría sido igual iniciar el análisis de las películas sin conocer el desenlace de dichas tramas.

Este tercer capítulo, el más extenso y prolijo, es el más importante de la tesis. Es donde al fin se comprueban el argumento central que refiere a que la construcción masculina de los superhéroes está fundamentada en los roles de género y los estereotipos alrededor de ellos. Asimismo, se pudo confirmar que las películas contienen mensajes machistas fundamentados en el patriarcado heteronormativo y difundidos por las tecnologías de género.

Para llegar a tales conclusiones, empecé con un breve repaso a los aspectos más sobresalientes de dichos personajes en el cómic, luego revisé la representación de cada uno de ellos en su traslado al lenguaje cinematográfico para así identificar los elementos de masculinidad (y feminidad) en los superhéroes y superheroínas más notables y descifrar cuáles de esos elementos caían en el supuesto del machismo.

El análisis más minucioso fue para los cuatro personajes insignia de la franquicia, aunque en todos los superhéroes varones se generaron tablas donde se vaciaron los elementos de masculinidad más notables que después servirían para construir la categoría del “macho superpoderoso”. Esa es la otra aportación importante del capítulo tercero: identifiqué los rasgos masculinos que fueran útiles para construir un modelo de “macho superpoderoso”, que se difunde de manera intensiva a través de los personajes y narrativas del UCM, según lo estipulado en el marco teórico.

No son pocos los personajes que se representan con elementos de connotación negativa, estando sus mensajes a disposición del público juvenil para generar identificación. Esto contraviene con los propósitos buscados por la agenda de lo políticamente correcto y con las luchas de género que persiguen la igualdad entre hombres y mujeres y la erradicación de mensajes con violencia de género

Sin embargo, aunque ya se ha visibilizado este problema, el origen viene de muchos años atrás, en el arquetipo mismo del héroe y su adaptación a las ideologías de la época como modelo de conducta aceptable.

CONCLUSIONES

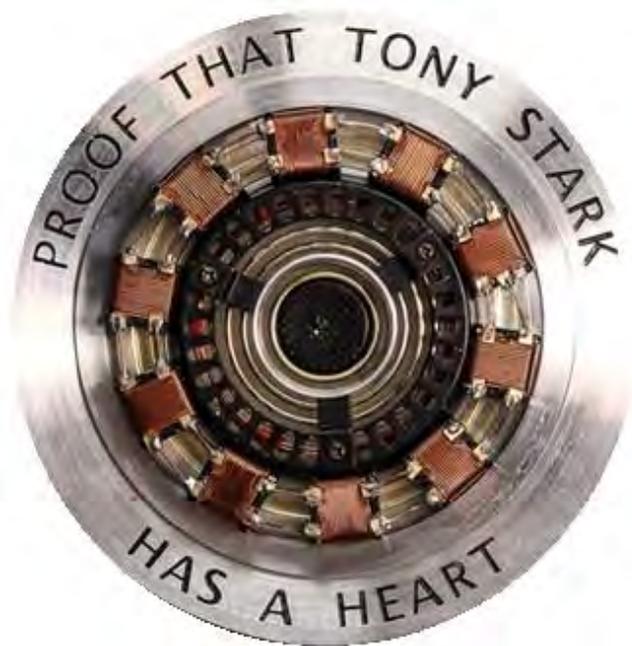


Imagen extraída de:

https://res.cloudinary.com/teepublic/image/private/s--49DGa-mn--/t_Preview/b_rgb:191919,c_limit,f_jpg,h_630,q_90,w_630/v1556500739/production/designs/4734893_1.jpg

Fig. 36 “Prueba de que Tony Stark tiene un corazón”. En la trama de la primera película, *Tony Stark* pide a *Pepper Potts* que le ayude a cambiar el reactor incrustado en su pecho -que impedía que el trozo de metralla llegara a su corazón- por uno mejorado. Luego le pide a ella que deseche el antiguo. *Pepper* en cambio lo guarda y se lo devuelve como obsequio con la inscripción que puede leerse arriba.

La inquietud primordial que me llevó a iniciar esta tesis fue haber observado los mensajes de género contenidos en la representación de los superhéroes del Universo Cinematográfico *Marvel*, en especial los contenidos en una figura tan carismática como lo es *Iron Man*; sin embargo, admito que encontré muchos otros elementos a considerar en los demás superhéroes y superheroínas. Así que el objeto de estudio se amplió a los más importantes y pasé de analizar la trilogía de *Iron Man* a todo el UCM, lo cual enriqueció sobremedida este trabajo.

Otro gran logro fue valorar el espectro completo de los elementos que conforman a los estudios de género: la feminidad y la masculinidad como construcciones sociales, entendidos desde el patriarcado, cuyos mensajes se

siguen difundiendo como modelos ideales por parte de las tecnologías de género. Así pues, aunque de manera más breve, fui capaz de comprender las feminidades tanto como las masculinidades en el cine de superhéroes.

Para empezar con este apartado de conclusiones, sería conveniente una primera reflexión: ¿por qué era tan necesario recordarnos que, detrás de su aspecto frío e indiferente, *Tony Stark* en el fondo tiene un corazón? (Fig. 36) Quizá es importante porque la manera en la que se retrató a *Iron Man*, en la trilogía homónima, presenta rasgos masculinos tan claros del modelo del “macho superpoderoso” que se nos olvida el aspecto más interesante en la personalidad del superhéroe: su vulnerabilidad.

El superhéroe sin armadura

En el caso de *Tony Stark* se encuentra una de las paradojas más interesantes del cine. En el fondo de la masculinidad exagerada que caracteriza al personaje hay una debilidad primordial, que compete a la representación misma del hombre que hay en el cine contemporáneo: lo que lo hace fuerte es también su talón de Aquiles.

No solo por el hecho de la amenaza que significaba el trozo de metralla en su pecho. Tampoco por la supuesta estabilidad que le daba su vida privilegiada y llena de lujos (forjada en el capitalismo más extremo, el estadounidense). Incluso ni siquiera por el alejamiento emocional de sus relaciones personales; sino por lo que el personaje creía de sí mismo: un genio, millonario, filántropo, *playboy*. Es producto del patriarcado que, por medio de las tecnologías de género, está empeñado en hacernos creer que el éxito, para el caso de los varones, es ser rico y estar rodeado de mujeres.

En este caso, la mayor debilidad del superhéroe era su masculinidad exacerbada y basada en el machismo como una forma de vida deseable. ¿Acaso no es la misma masculinidad la que se proyecta como un modelo ideal según el crimen organizado? Después de todo, los delincuentes que persiguen sueños de fama y fortuna también fueron moldeados por las tecnologías de género. No es casualidad que los contenidos mediáticos que ubican su trama en el mundo del

narcotráfico, por ejemplo, sean un éxito en nuestro país. El machismo los crea y luego los difunde para perpetuarse.

Así como *Iron Man* nos enseñaba una lección de machismo, lo hacía también *Captain America* con el aspecto patriótico de su masculinidad. Los Estados Unidos basan gran parte de su política exterior en sus intervenciones militares, por eso no resulta extraño que una figura vestida con los colores de su bandera sea el ejemplo perfecto del ciudadano y soldado ideal. Después de todo, es el ejército, con sus ritos de iniciación (enunciados por Bordieu) una de las instituciones donde más se aprecia la masculinidad heteronormativa del patriarcado; incluso aunque reciba a las mujeres en sus filas y se muestre supuestamente más abierto a la diversidad en la orientación sexual de sus soldados.

Tal cual se trató en el apartado 3.2.2 *Un hombre cabal con un plan: Captain America*, el personaje tuvo que ser transformado para que su masculinidad se adecuara a los propósitos de la milicia. Sufrió una metamorfosis que lo dotó de una dosis extra de testosterona para ser aceptado, recordándonos que hay niveles de masculinidad y que la más deseable es aquella donde el hombre es corpulento, rudo y fuerte.

En los nuevos relatos de nuestros héroes, se dejó a un lado la *kriptonita*, que era una metáfora de las flaquezas de *Superman*, para enseñarnos que las verdaderas debilidades del varón son su sensibilidad, su vulnerabilidad y su incertidumbre ante la vida. Como si no estuviera permitido el fracaso o se menospreciara la inocencia en una sociedad que a diario pone a sus integrantes en una especie de contienda. El ejemplo más crudo de esta enseñanza es *Thor*.

Caído en desgracia, con su reino perdido, sus familiares muertos y su amor frustrado, el otrora dios nórdico devino en una especie de macho frustrado. Las últimas aventuras de la fase 3 del UCM, lo convirtieron en un varón que lo ha perdido todo, pues no es un exitoso multimillonario y *playboy*, como *Tony Stark*, ni lucha por un ideal enfundado en un traje-bandera al estilo del *Captain America*; es un rey sin corona al que no le es suficiente ser un dios, ya que no ha superado las pruebas que el patriarcado le ha puesto a su masculinidad.

En la trama del UCM, *Thor* se recluyó en la soledad de su propia depresión y alcoholismo. Y, sin embargo, el mensaje que el patriarcado nos enseña con su caso es que el varón debe vivir su desgracia así, discretamente. Sin posibilidades de pedir ayuda o de llamar la atención para encontrar la solución a sus problemas. Mientras que *Tony Stark*, sobrevivió a su terrible episodio de alcoholismo, minuciosamente detallado en el cómic, y obtuvo una segunda oportunidad convirtiéndose en un padre amoroso y una figura ejemplar (para *Spiderman*), el UCM hundió al dios *Thor* en la terrible desdicha de su masculinidad estropeada.

Otro caso digno de mención es *Hulk* con sus dos personalidades que encajan perfectamente en ciertos aspectos negativos del patriarcado heteronormativo. Es un superhéroe cuya condición radica en la masculinidad violenta. Recurre al uso de la fuerza física para solucionar sus conflictos y ello le acarrea demasiadas consecuencias, no solo en sus relaciones personales, sino que lo convierte en una amenaza para la sociedad.

A pesar del carácter cómico de la enorme bestia que destruye objetos a placer, la violencia implícita en él da mucho para analizar sobre el elemento agresivo de la masculinidad que ha sido añadido desde tiempos antiguos al varón como depositario del atributo activo en relación con la mujer. La premisa de *Hulk* parece regodearse de ese elemento agresivo, suavizándolo para que aparezca como algo casi inofensivo.

La otra cara de *Hulk* es decididamente afeminada en comparación con el gigante verde. *Bruce Banner* es tímido, temeroso y frágil, si bien posee una inteligencia privilegiada. Podría decirse que aparece como pusilánime ante ciertas situaciones tomando en cuenta que a veces está impedido para usar la fuerza y la violencia, es decir, para llamar al “otro sujeto”, metafóricamente. Este conflicto lo pone de relieve como un personaje que lejos de aprovechar la ira para algún fin provechoso, lo convierte en un peligro, incluso para otros superhéroes.

Los cuatro superhéroes principales de la franquicia *Avengers* parecen tener múltiples cuestiones negativas en su masculinidad y dejan al descubierto una violencia de género que no solo se aplica a las mujeres, sino que es

contraproducente para los mismos hombres, ya sea que compartan niveles de masculinidad similares o que estén más cerca de la feminidad.

Ese es uno de los grandes descubrimientos de esta tesis. Los mensajes de violencia de género que escalan niveles. Mientras que en el UCM hay discursos aparentemente inofensivos, desde actitud de superioridad para con las mujeres y la feminidad, donjuanismo, ira y agresividad, la repetición de estos mensajes está íntimamente ligada a otras consecuencias de suma gravedad como la consumación de crímenes (el feminicidio), que en esta tesis se explica pueden desembocar en ambos géneros; ya que las mujeres y los hombres constantemente son víctimas del patriarcado heteronormativo.

Se asoma una esperanza

Sin embargo, hay que aclarar que no todo lo que aparece en el UCM son mensajes cuestionables con dosis de machismo. Tal como se analizó en casos particulares, hay superhéroes con otro tipo de masculinidad moderada, como aquellos que viven una paternidad responsable o los que gozan de una estabilidad en la vida en pareja.

Ant Man y *Hawkeye* presentan, en algunas características de sus relatos, un tipo de masculinidad lejana de los estereotipos negativos. Representan al padre amoroso, entregado y atento que cuida de sus seres queridos y les procura bienestar. Incluso *Iron Man* se coloca como un preocupado tutor ante el joven *Peter Parker* y toma el lugar del olvidado *Uncle Ben*, que en franquicias anteriores de *Spiderman* había encarnado la conciencia de *Peter*, empujándolo a iniciar una lucha por la justicia. Aunque como se constató en el UCM, no fue la única vez que se hizo hincapié en el lado paternal de *Tony Stark*.

Dejando a un lado el hecho de que dos de los superhéroes afroamericanos son personajes que funcionan mejor acompañando a otro personaje principal, es de reconocer que la raza negra está bien representada igualmente en el UCM. Hay un personaje protagónico (*Black Panther*) que, si bien tiene elementos estereotípicos tanto en su representación de raza como en su masculinidad, da visos de la apertura a una política de inclusión.

A la mujer, que fue tan relegada de los roles protagónicos en las primeras fases del MCU, se le destinará un lugar más relevante en la cuarta fase, al menos con la película basada en la superheroína *Black Widow* (algo que los fans habían solicitado desde hace tiempo) series de televisión con caracteres femeninos de importancia (*Scarlet Witch*, por ejemplo) o la aparición de una actriz en el papel de la superheroína que tomará el lugar de *Thor*. Aunque habrá que esperar para averiguar el verdadero alcance de esta inclusión en un futuro.

De igual modo, algunos espectadores aún seguimos esperando la inclusión en temas de diversidad sexual pues es claro que cualquier orientación sexual distinta a la heterosexual ha sido olvidada en el UCM, en el afán de poner sus películas a disposición de todo tipo de público y ya que se considera que los superhéroes y sus historias deben ser para disfrute de todos los miembros de la familia, aún los más jóvenes.

Es evidente que *Disney* desea aplicar la política de inclusión en muchas de sus nuevas narrativas (como la presentación de actores afroamericanos en roles de importancia, que antes eran protagonizados por blancos) y eso es algo de reconocer, puesto que abre un abanico de posibilidades para reformular relatos que eran ofensivos o hasta violentos (por ejemplo, la bella durmiente y su velada violación que han sido sustituidos para valorizar el amor de madre de la supuesta villana). Sin embargo, no deja de haber mensajes que se deben erradicar y otros que es posible modificar para que las minorías se sientan identificadas.

El macho superpoderoso

Al mencionar a lo largo de la investigación los elementos que conformaron la categoría “macho superpoderoso”, se logró al fin conformar este modelo, y, el lector perdonará mi insistencia al respecto, pero me parece que es una de las grandes aportaciones de la tesis. Desmenuzando la imagen de los superhéroes principales no solo encontré el origen de ellos, sino además los mensajes que perpetúan un culto al cuerpo, a la juventud y a la raza caucásica. Esto resulta interesante toda vez que ayuda a entender a la sociedad que los recibe de manera tan entusiasta.

Las películas de acción, tal cual se conoce a los productos cinematográficos con contenidos convencionales de violencia, efectos especiales y narrativa ágil que contiene intrigas a desenmarañar, está repleta de figuras masculinas de aspecto agresivo con dosis más o menos explícitas de violencia de género. En ellas siempre hay un interés romántico interpretado por una mujer que caerá inevitablemente enamorada del protagonista debido a la exhibición de actitudes varoniles basadas en el rol activo del macho, al más puro estilo del célebre *James Bond*.

En las cintas de superhéroes se mantiene este estereotipo porque siempre hay un macho alfa como protagonista que está dotado de todas las características estereotípicas del hombre, pero además funge como modelo ideal del varón que igualmente se usa para otras cintas, aunque no sean de acción.

El macho superpoderoso también está presente en las caricaturas más populares de nuestra generación. *Dragon Ball* llena la pantalla con personajes de masculinidad exacerbada que el público, principalmente los hombres, encuentra atractivos y se convierten en un instrumento para moldear la identidad de los jóvenes; algo así como un manual de *cómo ser un hombre*. Después de todo, obviando el hecho de que sus tramas son rebuscadas, llenas de fantasía y hasta absurdas, sus historias no están demasiado alejadas de la imagen de héroe que acompañan a la humanidad desde que existen las mitologías.

Aunque el macho superpoderoso no solo es exclusivo del anime o las producciones de otros países, de manera más cercana aparece en innumerables contenidos de *Disney* que es una de las tecnologías de género para la infancia más importantes en los medios de comunicación. *Disney* se coloca entonces como un reforzador de estereotipos, como una industria que populariza identidades y mantiene el sistema capitalista a través de su constante propaganda ideológica.

Admito que, en cuanto al estudio de la figura masculina, esta tesis resulta apenas un inicio para analizar otros mensajes de género en las industrias creativas, pero otro de los aciertos de mi investigación es poner en evidencia que los mensajes de violencia de género pueden aparecer de manera sutil hasta difuminarse en un simple chiste inofensivo que pasa desapercibido en los diálogos de una película de superhéroes.

Y a esto hemos llegado...

El argumento central del proyecto que dio como fruto esta tesis, manejaba que tal vez había mensajes machistas más allá de lo que los diálogos dejaban ver. Habiendo hecho el análisis de la construcción de masculinidades en el Universo Cinematográfico *Marvel*, se pudo comprobar lo anterior. No solo hay mensajes machistas, hay violencia de género para hombres y mujeres que descansan en una narrativa aparentemente inofensiva y en la imagen misma del superhéroe y la superheroína.

Esto no significa, por supuesto, que hay que censurar a las películas de princesas o superhéroes, ni tampoco que el anime deba ser satanizado como lo fue hace un par de décadas en el mercado mexicano. Tampoco es afán de esta tesis acusar a todas las industrias creativas, las grandes producciones hollywoodenses o los nuevos medios de comunicación, de perpetuar valores relacionados con el machismo del patriarcado heteronormativo. Después de todo, gran parte del trabajo lo hace el espectador cuando consume dichos contenidos y determina si sus mensajes le son adecuados, sus narrativas son atractivas o si se siente identificado con la representación de sus personajes.

Si de cualquier modo los productos serán socorridos cuando sean estrenados en el cine o la televisión, es cuestión de aplicar herramientas de seguimiento más cuidadosas respecto de los mensajes que se ponen a consideración del mercado meta, sobre todo cuando se trata de contenidos dirigidos a públicos jóvenes. *Disney* ya lo hace. Algunos de sus contenidos están siendo analizados y modificados acorde con la apertura racial y la perspectiva de género. Los superhéroes deben seguir ese camino.

En el apartado *1.1.3 Dibujos controversiales*, se mencionó que la censura ha ido cambiando a lo largo del tiempo y hay veces en las que basta con hacer simples ajustes a los mensajes actuales para garantizar una correcta comprensión de lo que en ellos aparece. Es trabajo de los estudiosos de la comunicación hacer entender que está presente en todos los aspectos de la vida social, no solo en los medios. Y que la comunicación más efectiva es la que presenta la mayor cantidad de información clara, positiva y propositiva para una mejor convivencia social.

CONCLUSIONES



Fotograma de *Avengers: Endgame* (2020).

Fig. 37 “Yyo soy *Iron Man*”... El superhéroe se deja llevar por sus emociones cuando se percata de que tiene el poder para terminar la batalla decisiva. Esta parte de la cinta y las escenas subsiguientes, sirven como despedida para el personaje que muere al salvar a sus amigos y al mundo entero y con ello finaliza las tramas de 22 entregas, con lo cual es fácil suponer que es la figura más importante de todo el MCU.

FIN

FUENTES CONSULTADAS

Artículos

- Castellanos Cerda, V. y Hernández Carballido, E. (2016). "Representación de la masculinidad en el cine mexicano: signos minúsculos, simbolismos extendidos". V *Jornadas de Cine Mexicano 'México a través del fotograma'* Ciudad de México: Universidad Panamericana. (Obtenido de: http://escritura.cua.uam.mx/archivos/2017/Sesi%C3%B3n_12.17/Punto_207_20Informe_20de_20periodo_20sabatico_20Vicente_20Castellanos.pdf)
- Bermejo Romera, S. (2017). "Revising Alice in Wonderland: An Analysis of Alice's Female Subjectivity in Alice's Adventures in Wonderland". *Blue Gum, Vol. 4* Barcelona: Universitat de Barcelona. (Obtenido de: http://www.ub.edu/dpfilsa/Blue_Gum/BlueGum_Vol4/3.%20Sara%20Bermejo.pdf)
- Giraldo, O. (1972). "El machismo como fenómeno psicocultural". *Revista Latinoamericana de Psicología, Vol. 4 (3)* Bogotá: Fundación Universitaria Konrad Lorenz (Obtenido de: <https://www.redalyc.org/pdf/805/80540302.pdf>)
- González Gavaldón, B. (1999). "Los estereotipos como factor de socialización en el género". *Revista Comunicar, Vol. 12*. Huelva, España: Grupo Comunicar. (Obtenido de: <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=15801212>)
- Lamas, M. (1994). "Cuerpo: diferencia sexual y género". *Debate Feminista Vol. 10*. México: CIEG, UNAM.
- Pérez Miranda, I. (2009). "Mito, género y paideia. Reflexiones desde la Historia Antigua". *Foro de Educación Vol. 7, (11)* Salamanca, España: FarenHouse. (Obtenido de: <https://forodeeducacion.com/ojs/index.php/fde/article/view/136/92>)
- Rodríguez Zamora, J. M. (2009). "El héroe. Literatura y psicología analítica". *Revista de Filología y Lingüística Vol. 35 (1)* Costa Rica: Universidad de Costa Rica. (Obtenido de: <https://revistas.ucr.ac.cr/index.php/filyling/article/view/1268>)
- Unceta Gómez, L. (2007). "Mito clásico y cultura popular: reminiscencias mitológicas en el cómic estadounidense". *EPOS, Revista de Filología Vol. XXIII*. España: Facultad de Filología, Universidad Nacional de Educación a Distancia (UNED) (Obtenido de: <http://revistas.uned.es/index.php/EPOS/article/view/10559/10097>)
- Vega, A. (25 de junio de 2012). "Las ¿nuevas? masculinidades en los medios de comunicación". *Milenio Diario*, pág. 18. México.

Artículos online

- Alemán, A. (8 de marzo de 2019). "Captain Marvel: La pieza que no encaja". *El Universal. Versión digital*. Recuperado el 10 de abril de 2019, de <https://www.eluniversal.com.mx/columna/alejandro-aleman/nacion/captain-marvel- parece-mas-un-intento-desesperado-por-insertarse-en>
- Ayala, R. (22 de enero de 2019). "Bromance: las nuevas amistades masculinas que trascienden la mera compañía". *Cultura Colectiva Online*. Recuperado el 22 de julio de 2019, de <https://culturacolectiva.com/estilo-de-vida/que-es-el-bromance-y-como-son-estas-relaciones>
- Cervantes, H. (18 de septiembre de 2018). "¿Quién es Capitán Marvel?" *Red Bull Magazine Online*. Recuperado el 23 de marzo de 2019, de <https://www.redbull.com/mx-es/quien-es-capitan-marvel>
- Garibay, J. (17 de marzo de 2019). "Marvel no solo responde a los críticos de Capitana Marvel, sino que demuestra su alcance en cines". *Merca 2.0. Versión digital*. Recuperado el 10 de abril de 2019, de <https://www.merca20.com/marvel-no-solo-responde-a-los-criticos-de-capitana-marvel-sino-que-demuestra-su-alcance-en-cines/>
- Megía, C. (28 de febrero de 2019). "Olvídate de Thanos, el mayor enemigo de 'Capitana Marvel' son los trolls misóginos". *El País Versión digital*. Recuperado el 10 de abril de 2019, de <https://smoda.elpais.com/moda/actualidad/capitana-marvel-trolls-misoginos/>
- Mitchell, M. (5 de febrero de 2014). "Visual Guide to Marvel Character Movie Rights". *The Geek Twins*. Recuperado el 1 de junio de 2019, de <http://www.thegeektwins.com/2014/02/visual-guide-to-marvel-character-movie.html>
- Tavano, E. (27 de noviembre de 2018). "Hulk, el hombre increíble: el fracaso que Edward Norton no se perdona". *La Nación Versión digital*. Recuperado el 13 de diciembre de 2018, de <https://www.lanacion.com.ar/espectaculos/cine/hulk-hombre-increible-fracaso-edward-norton-no-nid2196394>

Libros y capítulos en libros

- Althusser, L. (1988). *Ideología y aparatos ideológicos del Estado. Freud y Lacan*. Buenos Aires: Nueva Visión.
- Bell, E., Haas, L. y Sells, L. (1995). *From Mouse to Mermaid. The Politics of Film, Gender and Culture*. Indiana: Indiana University Press.
- Bourdieu, P. (2000). *La dominación masculina*. Barcelona: Anagrama.
- Bourdieu, P. (2001). *¿Qué significa hablar?* Madrid: Akal.
- Buckland, W. (2002) *Film Studies*. Londres: Hodder & Stoughton Educational.
- Butler, J. (2004). *Lenguaje, poder e identidad*. Madrid: Síntesis.
- Butler, J. (2007). *El género en disputa. El feminismo y la subversión de la identidad*. Barcelona: Paidós.
- Careaga, G. y Cruz Sierra, S. (2006). *Debates sobre masculinidades. Poder, desarrollo, políticas públicas y ciudadanía*. México: UNAM-Programa Universitario de Estudios de Género.
- Colaizzi, Giulia. (1995). *Feminismo y teoría fílmica*. Valencia: Episteme.
- Colorado López, M., Arango Palacio, L. y Fernández Fuente, S. (1998). *Mujer y feminidad en el psicoanálisis y el feminismo*. Medellín: Imprenta Departamental.
- Connell, R. (1987). *Gender and power. Society, the person and sexual politics*. California: Stanford University Press.
- Connell, R. (2003). “La organización social de la masculinidad” en Lomas, C. (coord.) *¿Todos los hombres son iguales?: Identidades masculinas y cambios sociales* (págs. 31-54). Barcelona: Paidós Ibérica.
- Connell, R. (2003). *Masculinidades*. México: PUEG-UNAM.
- Craig, S. (1992). *Men, Masculinity and the Media*. California: Sage Publications.
- Cuenca, D. (2013) *Discursos audiovisuales animados e interactivos. Un diálogo entre la animación japonesa y los videojuegos*. México: Tintable.
- De Beauvoir, Simone. (2005). *El segundo sexo*. Madrid: Cátedra.
- De Lauretis, T. (1989). *Technologies of Gender. Essays on theory, film and fiction*. Londres: Macmillan Press.
- Dorfman, A., Mattelart, A. (2005) *Para leer al Pato Donald*. Buenos Aires: Siglo XXI Editores.
- Esteban, M. L. (2013). *Antropología del cuerpo. Género, itinerarios corporales, identidad y cambio*. Barcelona: Ediciones Bellaterra.
- Foucault, M. (1990). *Tecnologías del yo y otros textos afines*. Barcelona: Paidós.

- Foucault, M. (1998). *Historia de la sexualidad. La voluntad de saber (25ª ed.)*. México: Siglo XXI.
- Fouz-Hernández, S. (2013). *Cuerpos de cine: masculinidades carnales en el cine y la cultura popular contemporáneos*. Barcelona: Bellaterra.
- Friedan, B. (2009). *La mística de la feminidad*. Madrid: Cátedra.
- Giroux, H. (2001). *The Mouse that Roared. Disney and the End of Innocence*. Boston: Rowman & Littlefield Publishers.
- Haraway, Donna. (1995). *Ciencia, cyborgs y mujeres. La reinención de la naturaleza*. Madrid: Cátedra.
- Henríquez, N. (1996). *Encrucijadas del saber: los estudios de género en las ciencias sociales*. Lima: Pontificia Universidad Católica del Perú.
- Hurley, K. (2018) *La revolución feminista geek*. Madrid: Alianza Editorial.
- Lagarde y de los Ríos, M. (2005). *Los cautiverios de las mujeres: madresposas, monjas, putas, presas y locas*. México: UNAM-CEIICH.
- Lamas, M. (2013). *El género. La construcción cultural de la diferencia sexual*. México: PUEG-UNAM.
- Letra S, Sida, Cultura y Vida Cotidiana AC. (2018). *Violencia, impunidad y prejuicios. Asesinatos de personas LGBTTTT en México 2013-2017*. México: Letra S.
- Machillot, D. (2013) *Machos y machistas. Historia de los estereotipos mexicanos*. México: Paidós.
- May, R. (1992). *La necesidad del mito. La influencia de los modelos culturales en el mundo contemporáneo*. México: Paidós.
- Moreno, H. y Alcántara, E. (2016). *Conceptos clave en los estudios de género*. México: PUEG, UNAM.
- Morris, T. y Morris, M. (2010). *Los superhéroes y la filosofía*. Barcelona: Blackie Books.
- Morrison, G. (2011). *Supergods*. Nueva York: Spiegel & Grau.
- Mulvey, L. (2001). "Placer visual y cine narrativo" en Wallis, B. *Arte después de la modernidad*. Madrid: Akal.
- Nash, M. y Tavera, S. (2003). *Las mujeres y las guerras. El papel de las mujeres en las guerras desde la Edad Antigua a la Contemporánea*. Barcelona: Icaria.
- Paz, O. (2004) *El laberinto de la soledad. Posdata. Vuelta a El laberinto de la soledad*. México: Fondo de Cultura Económica.
- Rivas, E. (2006). "¿La masculinidad como factor de riesgo? Crítica a los estereotipos académicos sobre el machismo desde el construccionismo social" en *Disidencia*

- sexual e identidades sexuales genéricas*. México: Consejo Nacional para Prevenir la Discriminación (CONAPRED).
- Rodríguez Ramírez, J. C. (2005). *Madeiras entreveradas. Violencia, masculinidad y poder. Varones que ejercen violencia contra sus parejas*. Guadalajara: Universidad de Guadalajara/Plaza y Valdés Editores.
- Salazar Benítez, O. (2015). *La igualdad en rodaje: masculinidades, género y cine*. Valencia: Tirant lo Blanch.
- Scott, J. (1990). "El género: una categoría útil para el análisis histórico" en Amelang, J. y Nash, M. *Historia y género: las mujeres en la Europa moderna y contemporánea*. Valencia: Institució Alfons el Magnànim.
- Sharp, D. (1997). *Lexicón jungiano. Compendio de términos y conceptos de la psicología de Carl Gustav Jung (2a ed.)*. Santiago de Chile: Cuatro Vientos.
- Smoodin, E. (1994). *Disney Discourse: Producing the Magic Kingdom*. Nueva York: Routledge.
- Steinberg, S. y Kincheloe, J. L. (2000). *Cultura infantil y multinacionales. La construcción de la identidad en la infancia*. Madrid: Ediciones Morata.
- Weiner, R. (2009). *Captain America and the Struggle of the Superhero*. Carolina del Norte: McFarland & Company Publishers.

Filmografía selecta

- Arad, A., Feige, K. (Productores) y Favreau, J. (Director). (2008) *Iron Man* (Película). Estados Unidos: Marvel Studios/Fairview Entertainment.
- Arad, A., Hurd, G, Feige, K. (Productores) y Leterrier, Louis. (Director). (2008) *The Incredible Hulk* (Película). Estados Unidos: Marvel Studios/Valhalla Motion Pictures.
- Feige, K. (Productor) y Favreau, J. (Director). (2010) *Iron Man 2* (Película). Estados Unidos: Marvel Studios/Fairview Entertainment.
- Feige, K. (Productor) y Branagh, K. (Director). (2011) *Thor* (Película). Estados Unidos: Marvel Studios.
- Feige, K. (Productor) y Johnston, J. (Director). (2011) *Captain America: The First Avenger* (Película). Estados Unidos: Marvel Studios.
- Feige, K. (Productor) y Whedon, J. (Director). (2012) *The Avengers* (Película). Estados Unidos: Marvel Studios.
- Feige, K. (Productor) y Black, S. (Director). (2013) *Iron Man 3* (Película). Estados Unidos: Marvel Studios.
- Feige, K. (Productor) y Taylor, A. (Director). (2013) *Thor: The Dark World* (Película). Estados Unidos: Marvel Studios.
- Feige, K. (Productor) y Russo, A, Russo, J. (Directores). (2014) *Captain America: The Winter Soldier* (Película). Estados Unidos: Marvel Studios.
- Feige, K. (Productor) y Gunn, J. (Director). (2014) *Guardians of the Galaxy* (Película). Estados Unidos: Marvel Studios.
- Feige, K. (Productor) y Whedon, J. (Director). (2015) *Avengers: Age of Ultron* (Película). Estados Unidos: Marvel Studios.
- Feige, K. (Productor) y Reed, P. (Director). (2015) *Ant-Man* (Película). Estados Unidos: Marvel Studios.
- Feige, K. (Productor) y Russo, A, Russo, J. (Directores). (2016) *Captain America: Civil War* (Película). Estados Unidos: Marvel Studios.
- Feige, K. (Productor) y Derrickson, S. (Director). (2016) *Doctor Strange* (Película). Estados Unidos: Marvel Studios.
- Feige, K. (Productor) y Gunn, J. (Director). (2017) *Guardians of the Galaxy Vol. 2* (Película). Estados Unidos: Marvel Studios.
- Feige, K., Pascal, A. (Productores) y Watts, J. (Director). (2017) *Spiderman: Homecoming* (Película). Estados Unidos: Columbia Pictures/Marvel Studios/Pascal Pictures.

FUENTES CONSULTADAS

- Feige, K. (Productor) y Waititi, T. (Director). (2017) *Thor: Ragnarok* (Película). Estados Unidos: Marvel Studios.
- Feige, K. (Productor) y Coogler, R. (Director). (2018) *Black Panther* (Película). Estados Unidos: Marvel Studios.
- Feige, K. (Productor) y Russo, A, Russo, J. (Directores). (2018) *Avengers: Infinity War* (Película). Estados Unidos: Marvel Studios.
- Feige, K., Broussard, S. (Productores) y Reed, P. (Director). (2018) *Ant-Man and the Wasp* (Película). Estados Unidos: Marvel Studios.
- Feige, K. (Productor) y Fleck, R, Boden, A. (Directores). (2019) *Captain Marvel* (Película). Estados Unidos: Marvel Studios.
- Feige, K. (Productor) y Russo, A, Russo, J. (Directores). (2019) *Avengers: Endgame* (Película). Estados Unidos: Marvel Studios.
- Feige, K., Pascal, A. (Productores) y Watts, J. (Director). (2019) *Spiderman: Far From Home* (Película). Estados Unidos: Columbia Pictures/Marvel Studios/Pascal Pictures.