



UNIVERSIDAD DE CHILE
Facultad de Ciencias Sociales
Departamento de Sociología
Carrera de Sociología



EL HOMBRE ESCONDIDO EN EL SÚPER HOMBRE.

Representaciones de la masculinidad en películas de superhéroes

Memoria para optar al título de Sociólogo

Estudiante: Felipe García soriano

Profesor guía: Bernardo Amigo Latorre

Santiago, 3 de Mayo de 2019

Anita, Miguel y Roro:

Sin ustedes el viaje nunca habría comenzado.

A mis abuelos:

Ustedes son los héroes y heroínas de la edad dorada. Serán recordados por siempre.

A la Liga, las Lauris, la Escuela, el Equipo y la Familia:

Muchachs, ustedes son la prueba viviente de que un héroe llega lejos cuando está con otros.

A ls profesors que me encontré en el camino:

Han sido el símbolo que ha forjado quien soy

Y por ultimo, a la Manu, mi pareja y compañera de viaje:

Queda mucho por recorrer y un mundo que salvar

Resumen

Esta investigación se sitúa en el marco de la Memoria para obtener el Título de Sociólogo. Se realizó un estudio que permite construir y caracterizar tipologías a partir de las masculinidades representadas en las películas del género cinematográfico de “Super héroes” entre el año 2000 y el año 2016. Se tuvo un enfoque de género en la investigación, comprendiendo las masculinidades como construcciones sociales sobre el sexo biológico. La investigación tendrá un carácter exploratorio-descriptivo. Se analizará un total de 164 personajes distribuidos en 30 películas. Se buscará lograr el objetivo a través de la metodología de análisis de contenido temático, analizando múltiples características referentes a los personajes de los filmes trabajados. Los resultados serán revisados a través del método estadístico de análisis de conglomerados jerárquico, utilizando el algoritmo de clasificación de K-medias. Se concluye que existe una predominancia masculina en cuanto a cantidad de personajes, se observa que los hombres ocupan proporcionalmente más las categorías de personaje principal o terciario, mientras que las mujeres el rol de personaje secundario. Asimismo, se observa una sobre representación blanca en el cine de superhéroes entre los 2000 y 2016. Finalmente se llegó a un modelo de 5 tipologías para superhéroes masculinos: Patriarca, Antihero, Caballero, Mercenario y Aprendiz.

Palabras Claves: Masculinidades, Superhéroes, Género Cinematográfico, Representaciones Sociales, Análisis de Contenido.

Contenido

Resumen	5
1. Introducción.....	9
2. Contexto	10
3. Relevancia	15
4. Problematización	17
4.1 Héroes y masculinidad.....	18
El heroe de las mil caras	20
4.2 Globalización y hegemonía cultural.....	21
6. Marco teórico.....	22
6.1 Masculinidades	22
6.1.1 Máscaras masculinas: Una propuesta de tipologías	24
6.1.2 Hegemonía: La estructuración de las masculinidades a través de la cultura.....	25
6.2 Género cinematográfico: Superhéroes.....	27
6.2.1 La relación entre la industria, la película, el género y el espectador.....	29
6.3 Representaciones sociales.....	30
7. Delimitación de la investigación	33
7.1 Pregunta de investigación.....	33
7.2 Objetivos de investigación	34
7.2.1 Objetivo general	34

7.2.2 Objetivos específicos.....	34
8. Hipótesis y supuestos	34
8.1 Supuestos	34
8.2 Hipótesis	35
9. Marco metodológico.....	36
9.1 Tipo de investigación	36
9.2 Técnicas de recolección de datos	37
9.3 Muestra	39
9.4 Tabla de especificaciones	41
9.5 Técnicas de análisis de datos	46
10. Resultados.....	47
10.1 Héroes y heroínas, villanos y villanas	47
10.2 Hombres y Súper Hombres: Tipologías de Masculinidades	60
Conclusiones y discusión	67
Conclusiones.....	67
Discusión	76
Bibliografía.....	77
Anexos	81
Anexo I: Breve historia de los superhéroes	81
Anexo II: Universo	90

Anexo III: Muestra de películas	93
Anexo IV: Catastro de personajes	93
Anexo V: Instrumento	96
Anexo VI: Conglomerados de pertenencia por personaje.....	98
Anexo VII: Tabla de Contingencia Identidad de Género y Profesión.....	101
Anexo IX: Tablas de salida Análisis de conglomerados no jerárquicos K-medias.....	102

1. Introducción

“¿Qué es lo que hace a un hombre... ser un hombre? Un amigo me lo pregunto alguna vez ¿Son sus orígenes? ¿La forma en que llega a la vida? Yo no lo creo. Son las decisiones que toma”.
Traducción propia. (Del Toro, 2004)

En el año 2016, fueron estrenadas 7 películas de superhéroes, lo que se seguirá repitiendo (y aumentando) cada año hasta al menos el 2020 (Guerrero, 2015). Este fenómeno viene creciendo desde comienzos del milenio generando una industria millonaria.

Los superhéroes no son algo nuevo, pues ya llevan existiendo casi 100 años en los cómics. Estos personajes han sido símbolos patrios norteamericanos, representado ideales en cuanto a la justicia, ha sido un modelo que seguir para múltiples generaciones de hombres e incluso han representado grupos oprimidos en las páginas de las historietas y luego en el cine.

En la presente investigación, comenzaremos por contextualizar el fenómeno, analizando brevemente la historia del género de superhéroes, tanto en comics como en el cine para luego entregar datos sobre el consumo a nivel global y nacional.

Después de esto se presentarán elementos que permiten establecer la relevancia de la presente investigación, para luego problematizar el tema central a partir de cada eje por separado. Se presentarán de forma resumida sus relaciones, para luego discutir a través de una disección del problema.

Posteriormente se encuentran los principales antecedentes de la investigación, seguidos por el marco teórico, donde se discute sobre los conceptos de masculinidades, el cine de superhéroes como género cinematográfico y las representaciones sociales.

A continuación, se presentará la pregunta de investigación, objetivos generales y específicos, así como supuestos e hipótesis. Esto es seguido por el marco metodológico.

Se expondrán los principales resultados de la investigación al tiempo que se van analizando, centrándose en la caracterización y la construcción de tipologías. Finalmente, se presentaran las conclusiones y la discusión.

2. Contexto

Existen dos antecedentes que parecen ser claves para contextualizar el fenómeno a investigar, ya que permiten posicionarlo en el tiempo y estimar el “tamaño” que tiene, entendiéndose como el alcance de personas a las que llega.

De esta forma, la historia de los superhéroes y la industria del cómic permitirían establecer el primer elemento, y algunos datos de consumo a nivel mundial y nacional que podrán dar alguna luz sobre el segundo.

A partir del reportaje ¡Cómics!, en específico de los apartados “Cómics estadounidense” y “Cómics en el cine” (Fuentes, 2015) se revisará la historia de los superhéroes desde sus antecedentes hasta la actualidad¹.

En cuanto a la historia es importante destacar que si bien las mujeres resultan ser una minoría en cuanto a personajes que marcaron la industria, sí estuvieron presentes desde los inicios como superheroínas y no solo como parejas o “damiselas en peligro”.

Cabe decir también que los componentes generacionales (Spider-man) y raciales (Green Lantern² y Luke Cage), así como el componente de origen del poder parecerían constituir diferencias en la clase de hombre que se construye en el cómic.

Una aclaración que parece importante para comprender como funciona este género cinematográfico es una breve descripción de las distintas sagas o universos que existen a la fecha, para esto nos basaremos en el artículo periodístico “Una guía para no enredarse con los superhéroes en el cine” (Martinez, 2014) que si bien es antiguo, será actualizado en lo que se requiera.

Actualmente existen cuatro grandes universos o sagas, con más o menos películas y otros productos:

¹ En el Anexo I, se pueden encontrar una reescritura del artículo de elaboración propia, que incluye todos los elementos que parecieron relevantes para este diseño. A razón de especificar más este apartado, cuando la historia se bifurque entre los cómics y las producciones audiovisuales, tomaremos el segundo camino dado que es la cancha donde estamos dando la discusión.

² John Stewart, el tercer humano en los comics en llevar este nombre

Marvel Cinematic Universe (MCU): Comienza el 2008 con “Iron man”, y continua en la actualidad, con 20 películas estrenadas y otras nueve en diversas fases de producción. Además de esto, tiene doce series estrenadas y otras tantas confirmadas dentro de los próximos años. El MCU fue el primero que dio el paso uniendo varias sagas en un solo universo, siguiendo la estructura de los comics. Dentro de este universo, en las películas encontramos superhéroes como: Iron man, Hulk, Capitán América, Thor, Doctor Strange, Spiderman, Guardianes de la Galaxia, etc. Es propiedad de Disney.

Fox: Este canal de televisión tiene los derechos de dos grandes grupos de superhéroes: X-men y los Cuatro Fantásticos. Sobre los primeros, han hecho una de las sagas más largas y complejas de la actualidad, con diez películas estrenadas y otras cinco en producción, además de una serie. Esta saga de películas es compleja porque involucra líneas temporales paralelas, lo que la acerca mucho a la idea de universo.

En cuanto a los Cuatro Fantásticos, han tenido una historia un tanto más trágica, ya que fueron estrenadas dos películas que tuvieron un éxito moderado y luego se hizo un reboot de la saga, que fue destrozada por la audiencia y la crítica.

Sony: Más humilde que las dos anteriores en este género, poseía (ahora comparte con Marvel) los derechos de Spider-man. Si bien sus primeras películas lograron fijar algunos elementos del género, luego del reboot han perdido poder y actualmente solo tienen una película en sus planes.

DC/Warner: Si bien el universo de esta editorial tuvo su comienzo con “Man of Steel” el año 2013, tuvo otros éxitos y fracasos antes, como lo fueron la trilogía de Christopher Nolan de Batman, o Linterna Verde. Actualmente, tienen 6 películas estrenadas que componen este universo y cinco confirmadas para el futuro.

Tal como se puede ver en la tabla de recaudación de películas (anexo II), 18 de las 53 películas de superhéroes estrenadas desde el año 2000 hasta el 2016 se encuentran entre las 100 más vistas a nivel mundial (esto solo incluye cine, no transmisiones por TV o compra/arriendo de video en formato físico o digital), siendo “The Avengers” la que ostenta la posición más alta, llegando a ser la quinta película con mayor audiencia en cines en la historia.

También se aprecia la presencia mayoritaria de la productora Buena Vista (BV), de propiedad de Disney, los actuales poseedores de gran parte de Marvel y creadores del MCU, mientras que la otra parte de los derechos cinematográficos de esta compañía está en manos de Fox y Sony. La otra gran compañía es Warner Bros (WB), que posee los derechos completos de DC.

Como se puede ver, en los últimos años se concentran la mayor parte de las películas de superhéroes, especialmente del 2008 en adelante. Marvel (37) supera en cantidad a DC (9) y solo 7 son de otras editoriales, esto está graficado en base a colores en la tabla.

Las cifras de recaudación solo refieren a lo que se ganó en la taquilla local norteamericana, pero da una pista de las cantidades de dinero que mueve esta industria. Estos datos fueron tomados de Box Office Mojo, (s.f) página dedicada a la recolección de datos sobre taquilla a nivel mundial, la cual es actualizada a diario.

Ahora, ambos antecedentes son importantes para delimitar un cambio notable en la forma de producir las películas, dado el estreno de X-Men el año 2000, logrando que una película con un tono equilibrado entre lo dramático y lo humorístico tuviera un éxito comercial apabullante.

Otorgando un patrón claro que sería eventualmente reproducido, con la presentación de historias auto conclusivas, pero que al mismo tiempo dejaban abierta la continuidad, presentando elementos que se utilizarían en futuras entregas.

Los elementos de este género se irían estableciendo con los años, llegando a uno de los momentos de máxima solidez con el estreno de la trilogía “The Dark Knight” de Christopher Nolan, última en pensarse de forma limitada, pero estableciendo la importancia de un villano no solo como enemigo al cual vencer, sino también como contrapuesto del héroe.

Otro elemento a considerar del género es el concepto de *male gaze* (Mulvey, 1999) o mirada masculina, que refiere a la producción de productos audiovisuales (los cómics también entran en la categoría) pensados en complacer específicamente a al público masculino al tiempo que se entrena el gusto. De esta forma, el cuerpo de la mujer se transforma en un valor agregado más dentro del medio que sostiene la historia, por lo que tendrán viñetas o escenas donde se enfoque partes sexualizadas, como los glúteos o los pechos. Además, aunque pueden existir dentro de

estas mismas ficciones personajes que rompan o deconstruyan con los estereotipos son una minoría y casi en todos los casos a personajes secundarios o terciarios (Annacondia, 2013).

Algunos datos relevantes sobre el consumo nacional los podemos encontrar en la “Encuesta Nacional de Participación y Consumo Cultural” (2012). En el módulo destinado a asistencia al cine, un 53,4% de los encuestados reconoce haber concurrido a una sala de cine en el año previo a la consulta, práctica que se observa con más fuerza en los grupos jóvenes (69,3%), entre los estudiantes (78,4%) y aquellos encuestados con mayor nivel socioeconómico (72,2%). Las películas preferidas corresponden principalmente a las estadounidenses (57,6%), seguidas muy por debajo por las chilenas (15,8%).

Al centrar la observación en las películas de superhéroes, se puede encontrar en los informes de Chile Audiovisual (Consejo de las Artes y la Industria Audiovisual, 2010-2017) el número de espectadores que han asistido por año a ver este tipo de películas, así como el total nacional. De la misma manera, se obtiene el dato del total de estrenos a nivel nacional y por temática.

Teniendo la lista construida para delimitar las películas que confirman el universo de esta investigación, se hizo el cálculo para observar el consumo de películas de superhéroes en Chile, en comparación con el total nacional (Tabla 1).

Tabla 1: Estrenos cinematográficos en Chile

Año	Total de Películas estrenadas	Películas de Superhéroes estrenadas	% Estrenos de superhéroes/ Estrenos totales
2010	178	2	1,1%
2011	165	5	3%
2012	193	4	2,1%
2013	178	4	2,3%
2014	217	5	2,3%
2015	209	4	1,9%
2016	234	6	2,6%
2017	230	7	3%
Total	1.604	37	2,3%

Fuente: Elaboración propia

Se puede observar en la Tabla 2 que la cantidad de estrenos solo ha aumentado un 31%, de alrededor de ciento setenta películas a principios de década a doscientos treinta en la actualidad, y que las películas de superhéroes han representado entre el 1% y el 3% del total de estrenos la última década.

Tabla 2: Espectadores de cine en Chile

Año	Espectadores de películas Superhéroes Nacional (Cambio con respecto al año anterior)	Total espectadores nacionales (Cambio con respecto al año anterior)	% espectadores Superhéroes/ Espectadores totales
2010	288.153 (-)	14.663.324 (-)	2%
2011	879.832 (205%)	15.481.519 (6%)	5,7%
2012	2.666.026 (203 %)	20.001.156 (29%)	13,3%
2013	2.416.752 (-9%)	20.943.607 (5%)	11,5%
2014	1.858.370 (-23%)	21.719.944 (4%)	8,6%
2015	1.585.915 (-15%)	25.804.651(19%)	6,2%
2016	4.850.535 (206%)	27.500.688 (7%)	17,6%
2017	4.052.554 (-16%)	27.569.893 (0,3%)	14,7%
Total	18.598.137	173.684.782	11,2%

Fuente: Elaboración propia

El crecimiento a nivel de cantidad de espectadores, si bien no ha llegado a duplicarse representa prácticamente un 88%, pasando de 14.663.324 el año 2010, a 27.569.893 el 2017.

Ahora bien, estos crecimientos son pequeños si los comparamos con la explosión de consumo que ha tenido el cine de Superhéroes, que paso de tener menos de trescientos mil espectadores anuales, a tener más de 4 millones. Esto refiere a un crecimiento del 1583% en solo siete años, lo que nos permite decir que ha habido un “boom” en el consumo de este género cinematográfico en Chile. Esto, sin aumentar proporcionalmente la cantidad de estrenos, que en la actualidad son alrededor de cinco al año.

Las implicancias de esto son la proporción de espectadores que van a ver películas de superhéroes. En promedio, del 100% de espectadores que han asistido al cine, el 11,2% ha ido a ver estrenos de superhéroes. Esto nos apunta a un fenómeno de un género que se consolido como tal hace relativamente poco tiempo y que ahora ocupa una importante parte de la atención.

Como se observa en la Tabla 3, el promedio de espectadores para películas de Superhéroes llega a octuplicar en su mejor año al promedio de espectadores nacional.

Tabla 3: Promedio de espectadores de cine en Chile

Año	Promedio de espectadores por estreno	Promedio de espectadores por estreno de superhéroes.
2010	82.378	144.077
2011	93.827	175.966
2012	103.633	666.507
2013	117.661	604.188
2014	100.092	371.674
2015	123.467	396.479
2016	117.524	808.423
2017	119.869	692.934
Promedio	108.282	524.219

3. Relevancia

A lo largo de la historia de las sociedades, se pueden encontrar múltiples configuraciones respecto a como “ser un hombre”, que encuentran su sustrato común en la dominación de lo masculino (construcción social sobre lo que significa ser hombre) hacia lo femenino (construcción social sobre lo que significa ser mujer) (Bourdieu, 2000).

Estas formas de “ser hombre” se han internalizado en la relación social de ciertas maneras estructuradas y específicas de cada sociedad (Wulff, 2010), aunque el cuestionarse críticamente esta masculinidad consolidada tiene una historia relativamente corta, la propia sociología lo comenzó a trabajar hace no más de 40 años (Jociles, 2001). A nivel político, aún no se logra instalar como una discusión que implique a sectores amplios de la sociedad, al menos en Chile, sin negar que se hayan logrado avances en los últimos años debido a los movimientos de género que han permitido estos planteamientos.

Ahora bien, así como existen posiciones que problematizan la concepción tradicional de masculinidad (como el feminismo), las cuales introducen la idea de múltiples masculinidades; existen otras que se dedican a legitimar sus formas más tradicionales. Muchas de estas

concepciones tradicionales se encuentran instaladas por procesos que se constituyen en un nivel local, pero forman parte de fenómenos globales, donde la construcción de la subjetividad que se produce a partir de una relación entre elementos específicos de la realidad local, pero empujados por un trasfondo hegemónico global.

Uno de los fenómenos más comunes que se pueden identificar con estas características son las industrias culturales hegemónicas, las cuales se presentan como elementos a escala global a través de los productos culturales consumidos en la cotidianidad de las personas.

La investigación propuesta trabaja un fenómeno que tiene características históricas de interés, la primera sería que la relación entre la representación de la masculinidad y el relato heroico es datable desde los comienzos de la cultura occidental, así mismo los comics de superhéroes ya llevan más de 100 años circulando. Esto permite suponer que, y abordando la segunda fortaleza, el boom que han tenido las películas de superhéroes en las últimas décadas impacta al momento de construir las masculinidades de las generaciones que las han consumido.

Esto permite no solo discutir sobre la representación de las masculinidades en los medios audiovisuales, sino la posibilidad de usar los resultados de esta investigación para estudiar los procesos de construcción del género en los espectadores de estos productos culturales.

Más adelante, en los antecedentes, se aborda como desde las ciencias sociales ha habido intereses en este tema, pero esta investigación viene a significar un cambio respecto a las metodologías aplicadas, dado que no se pudo encontrar investigaciones que utilizaran el análisis de conglomerados o tipologías para analizar productos culturales audiovisuales. Además se ha puesto el foco en la representación del superhéroe desde el comic, dejando de lado el cine.

La magnitud del fenómeno en Chile, le agrega una dimensión de intereses, al conglomerar alrededor del 10% de los espectadores que asisten al cine a nivel nacional, como se mostró anteriormente.

Por último, y desde una perspectiva política/social relevante para el investigador, esta investigación abre paso a discutir el tema de la construcción del género con los consumidores desde estos productos, y aparte de deconstruirlos se pueden rescatar valores que apoyen un cambio positivo en las relaciones de género.

4. Problematización

Según Wulff (2010) ha existido una relación entre el relato heroico y la construcción de la masculinidad hegemónica, tomando ambos una forma dinámica que se ve transformada tanto por un aspecto temporal como territorial. Encinas (2016) llega a proponer que el modelo de heroicidad de cada época es su propuesta de ideal humano.

En la actualidad el proceso de globalización y el poderío de las hegemonías culturales transnacionales, en conjunto con la aparición de múltiples masculinidades que compiten por establecerse como hegemónicas (subordinando a otras) han marcado la construcción de masculinidad (Gilmore, 1994).

Las industrias culturales, en especial aquellas producciones que involucran el relato heroico, más aún aquellas narraciones a las que se le antepone el sufijo “súper”, representarían solo cierto tipo de masculinidades (tanto hegemónicas como subordinadas) que emergen de la ideología norteamericana (Roblou, 2012).

El conflicto entre el protagonista (superhéroe) y el antagonista (villano) representaría esta dualidad, dado que al final de la historia una vencería a la otra, posicionándose como “la forma correcta de ser hombre”, contextualizado en esta sociedad.

Esto a su vez está comprendido en formatos narrativos específicos, tales como el cómic y el cine.

En el caso del primero, su lógica de publicación periódica, condicionada por el éxito de la producción, impide que se genere un “viaje del héroe” clásico en el que el protagonista es arrancado de su mundo cotidiano por fuerzas superiores para restablecer el orden, dado que el antagonista lo ha roto, para finalizar en un regreso al hogar con los aprendizajes.

Dado las características ya presentadas, el cómic se centra en el conflicto de orden/caos, en el que en cada edición se debe restablecer, en un círculo recursivo que dura tanto como dure la publicación.

El cine tradicionalmente no poseía estas lógicas, ya que eran historias que se contaban en una o varias películas, pero siempre centradas en lograr un orden final.

Con la incorporación masiva de películas basadas en cómics de superhéroes, el cine hereda algunas de sus características en cuanto al formato; no solo en relación con el ciclo recursivo de batalla contra el caos constante, sino también implica que en los últimos años (y con su génesis en las películas del MCU³) se conformaran los denominados “universos cinematográficos” donde existe una macro historia, más allá de las que suceden con cada personaje en sus series de películas.

Así, estos productos culturales otorgarían una seguridad ontológica frente a esta masculinidad en crisis (Gil Calvo, 1997), fomentando representaciones que reproducen las desigualdades históricas entre lo masculino y lo femenino, fortaleciendo aquellas que corresponden a la ideología estadounidense.

Este fenómeno, de aspecto contingente y dinámico se sustenta finalmente en estructuras de sociales de las cuales se tiene registros desde los comienzos de la sociedad como el patriarcado o el relato heroico, pero también en algunas que tienen pocos años (o décadas) desde que emergieron, como la convergencia tecnológica (entre el cómic y el cine) y la globalización.

4.1 Héroes y masculinidad

Las masculinidades son un tema que viene siendo objeto de la investigación sociológica de forma relativamente reciente, hace poco más de 30 años. Este enfoque, que se encuentra dentro de los estudios de género, resulta interesante ya que genera el quiebre con la sociología que durante mucho tiempo vio en el hombre al representante de la humanidad en general, viendo a la mujer en el papel del otro.

Los trabajos críticos sobre masculinidades no las entienden de forma naturalista o esencialista, sino como una construcción social que se reproduce desde la familia (Minello, 2002).

En el artículo “*La construcción de la masculinidad en la temprana edad escolar*” (Jordan, 1995), se describe como uno de los ejes fundamentales de esta construcción el “discurso del guerrero”,

³ Marvel Cinematic Universe (MCU): Esto hace referencia a todas las películas, cortos y series producidas por Marvel Studios, las cuales están conectadas unas con otras generando un gran relato. Estas producciones comenzaron el año 2008 con el estreno de Iron Man, contando actualmente con 17 largometrajes estrenados, 8 en producción, 5 cortometrajes, 5 series estrenadas con varias temporadas y otras 4 en producción

el cual es proveído a los niños a través de las narraciones a las cuales son expuestos, que pueden venir desde los cuentos, los libros, la televisión, el cine o los videojuegos.

Estos son representados en los niños en sus juegos, donde se genera una a partir distinción a partir de la construcción de personajes subordinados, por lo que encuadra “*la masculinidad del héroe es el comportamiento de otros personajes –cobardes, debiluchos, canallas- que siempre son hombres*” (Jordan, 1995: 385).

Los héroes han sido señalados como símbolos de las masculinidades dominantes por variados autores, desde la antigua Grecia (Wulff, 2010) hasta el cine clásico (Gil Calvo, 2006) (Carabí, 2006). Estos representan la construcción de un tipo ideal de hombre, que puede tomar muchas formas, dado que mientras más se complejiza las categorías de ordenamiento social, más jerarquías se dan entre los distintos grupos.

Se han identificado que en la actualidad existen dos grandes narrativas cinematográficas dentro de la industria que definen el desarrollo de una masculinidad hegemónica y una feminidad dominada (Ling, 2016). Los “superhéroes” y las “princesas” serían estas dos narrativas que le entregan rigidez a la construcción del género en la actualidad.

Pese a las variadas formas que puede tomar el héroe, su principal característica es el sacrificio de la feminidad (Leal, 2016). Esto se relaciona con que en cultura occidental se mantiene la separación entre cuerpo y mente, provocando una disociación en los hombres entre el pensar y el sentir; dado que el dominio masculino es la racionalidad, el contacto con el cuerpo (en relaciones no violentas o sexuales) y las emociones resultan contrarias al “ser hombre” en tanto se vinculan a la feminidad (Cruz Sierra, 2006). Ahora bien, el superhéroe toma una posición más bien difusa sobre a qué grupo masculino representa, dado que en la vida real estos no existen, imposibilitando un proceso de identificación directa (Tignanelli, 2009)

De esta forma, Roblou (2012) propone que los superhéroes son un grupo muy heterogéneo, a diferencia de las figuras románticas del mafioso o el cowboy del cine clásico norteamericano.

En la última década, estos personajes han logrado no solo ser una gran cantidad, sino también presentar una gran heterogeneidad. El autor pone como ejemplo a Capitán América e Iron man,

quienes comparten pantalla en ocasiones, representando dos tipos de masculinidad hegemónica en conflicto.

Además de esto es interesante mencionar que, según el autor no encontraríamos masculinidades subordinadas entre este tipo de personajes, cosa que genera tensión entre estos, dándole al espectador una gama de personajes con los cuales identificarse.

En el artículo “*As super-heroínas das histórias em quadrinhos e as relações de gênero*” (Vanderlei y Colling, 2011), se hace un seguimiento histórico de la evolución que ha tenido la figura de la superheroína en los cómics. En este se menciona que si bien comenzó siendo en todos los casos la coayudante y/o la damisela en apuros, con el tiempo y en conjunto con los movimientos feministas y de reivindicación de la mujer, esta comenzó a tener roles cada vez más protagónicos, lo que ha significado que en la época actual muchas series de historietas tengan como rostro y personaje principal a una mujer. Esto nos lleva a pensar que analizar la cantidad de personajes en las películas de superhéroes nos permitiera ver si esta tendencia se ha repetido en las películas.

El héroe de las mil caras.

Joseph Campbell (1972) señala que entre diversos mitos, pasajes religiosos, leyendas y tradiciones de diversas culturas y épocas alrededor del mundo se encuentran coincidencias notables al momento de la narración de una historia “heroica”. De esta forma, acuña el concepto “monomito” para hablar de esta estructura mitológica universal a la cual se acercó utilizando principalmente el estudio de los símbolos y los arquetipos propuestos por Carl Gustav Jung para mostrar las mitologías como una manifestación de la mente humana encaminadas a representar y resolver algunos dilemas de la especie.

De esta forma, Campbell identifica lo que le llamo “el viaje del héroe” como un ciclo donde el héroe se ve llamado, enfrentado, armado y combatido para finalmente alzarse con la victoria. Para esto, Campbell sintetiza las funciones del cuento tradicional propuestas en 1928 por Vladimir Propp (2014) en doce estadios del viaje del héroe.

4.2 Globalización y hegemonía cultural

La sociedad contemporánea es la sociedad de la cultura, debido a que esta se encuentra en el centro de la reproducción simbólica y material de la vida social (Yudice, 2002), donde las industrias culturales se han convertido en un espacio significativo de disputa en la cultura, ideología y política, dado que en la actualidad la producción de sentido le deja paso a la circulación de sentidos donde se juegan los proyectos políticos.

En el capitalismo, esta circulación exige una rutinización de lo nuevo, dado que el primer objetivo es la mercantilización. La hegemonía se construye en tanto se explotan los mercados, imposibilitando la competencia a nivel mundial, permitiendo que las representaciones del cine norteamericano se manifiesten más constantemente que aquellas de las industrias nacionales (Yúdice, 2002).

Al mismo tiempo los principios de perfección formal, profundidad simbólica e innovación propios de una obra artística, son permeados por las lógicas del entretenimiento masificado y las formas globalizadas del ocio, situando como prioridad la relación entre costos de inversión y márgenes de utilidad (Vizcarra, 2005). Actualmente, las películas de superhéroes están generando millonarios réditos, por tanto, más se invierte, dándole más fuerza (Mojo Box Office, s.f).

Ahora bien, la industria del cine tiene dos dimensiones: la artística y la industrial (Vizcarra, 2005), pero para los objetivos de la investigación se limitara solo a la segunda, ya que se hará referencia a producciones donde el proceso basado en la serialización, la estandarización y la división del trabajo es predominante, donde hasta las películas más “independientes” de fueron creadas bajo estas lógicas.

El cine como industria es un campo de producción simbólico, estructurado y estructurante (en el sentido de Bourdieu) constituido por un conjunto de empresas monopólicas y transnacionales que funcionan como una fábrica “*cuyos rituales de realización filmica responden en general tanto al desarrollo de estrategias de expansión y consolidación de mercados como al como al reforzamiento de los sistemas ideológicos predominantes*” (Vizcarra, 2005: 197)

Las masculinidades son el sistema ideológico que nos interesa, ya que estos son proyectos políticos, en tanto hablan de cómo debe ordenarse la sociedad (Minello, 2002) por tanto estas también pueden ser identificadas y disputadas en la industria cinematográfica.

Dada la influencia del cine norteamericano, nos enfocaremos en uno de los géneros que han tenido más desarrollo los últimos años, las películas de superhéroes.

, 6. Marco teórico

6.1 Masculinidades

Lo primero que debe entenderse al discutir sobre masculinidad, es que esta *“no es un objeto coherente sobre el cual se pueda producir una ciencia generalizadora”* (Connel, 1995: 31) porque no es un objeto aislado, sino un aspecto de algo mayor.

La masculinidad debe ser comprendida como una representación narrativa (Floyd, 2014), pero no puede ser abarcada de la misma forma que otras representaciones, sino que se debe pensar desde la idea de la performatividad (Butler, 1999), o sea, quitándose de la cabeza una esencia ontológica del género, situando al cuerpo (sujeto) como figura central de la operación de representación de algún aspecto de lo que estructuralmente se asocia con la masculinidad y el poder.

Este concepto hereda una creencia en las diferencias individuales y la acción personal, pero se construye de forma relacional en contraste con la femineidad y para que exista el concepto es necesaria esta polarización, o no tendría sentido, en palabras de Connel: *“ninguna masculinidad surge, excepto en un sistema de relaciones de género”* (1995: 36).

Desde este postulado es que el autor propone que, en vez de intentar “definir la masculinidad”, debemos acercarnos a esta centrandonos en los procesos y relaciones por medio de los cuales los hombres (y mujeres) llevan vidas sumergidas en el género.

Esto explicaría por tanto la masculinidad como *“la posición en las relaciones de género, las practicas por las cuales los hombres y las mujeres se comprometen con esa posición de género y los efectos de estas practicas en la experiencia corporal, en la personalidad y en la cultura”* (1995: 36).

Dentro de esto, es importante el concepto que el autor nombra “proyectos de género”, los cuales son procesos de configuración de la practica a través del tiempo.

Esta practica tendría dos dimensiones, la vida individual y la ideología/cultura. En el primer caso, se ve expresada en lo que los psicólogos denominan personalidad, fundamentado en el sentido común.

La ideología se organizaria en tanto practicas simbolicas que permanecen mas tiempo que la vida individual, por ejemplo, las masculinidades heroicas. Las instituciones (Connell utiliza como referencia el Estado), también se organizarian desde un principio de género, principalmente desde la masculinidad, cosa que se puede observar a partir de quienes ejercen cargos de poder en la misma.

Connell propone un modelo de estructura del género- por tanto de las masculinidades- a través de tres dimensiones, que permitiran ubicar cualquier masculinidad como la configuración de una practica, posicionandola entre varias estructuras de relacion:

- **Las relaciones de producción**, que refieren al sistema estructurado alrededor del género en cuanto a la producción, al consumo y la distribución. Se observa a partir de dos elementos, primero la posición en la división social del trabajo, en profesiones históricamente asignadas a hombres y mujeres y segundo, las consecuencias económicas de esta división, observando el dividendo acumulado por los hombres en contraste con las mujeres.
- **Las relaciones de poder** se practican en los modos de ejercer autoridad, ya sea en el ámbito profesional o en la vida privada. Esto se puede observar a través de las relaciones de subordinación general de las mujeres y la dominación entre hombres.
- **Relaciones emotivas (Catexis)**: Esto viene en cuanto a las relaciones basadas en una onstruccion a partir del cuerpo socializado. Esto involucra la personalidad del personaje,

pero también su alineamiento moral. Así mismo, refiere a la existencia de relaciones de pareja, parentales o de amistad. Así mismo, refiere a las motivaciones en cuanto a la obtención de bienes o ideales. Todo esto entendido en términos de la proyección del deseo sexual ligado a objetos físicos

La masculinidad se asociaría por tanto con la cultura, la racionalidad, la objetividad y la actividad, además de inculcar desde la infancia. Ahora, para que el cuerpo se condiga con uno de tipo masculino, debe mostrar atributos como la resistencia, capacidad, fuerza, complexión atlética y muscular, determinadas marcas o adornos, así como ciertas posturas y movimientos. (Cruz Sierra, 2006).

6.1.1 Máscaras masculinas: Una propuesta de tipologías

Las máscaras masculinas se conformarían a través de los diálogos y tensiones procedentes de los tres tipos ideales imbricados: el Héroe, el Patriarca y el Monstruo (Gil Calvo, 2006). Pero una máscara también significa que posee dos caras, una contraposición que se establece como el contrario. Las masculinidades se constituyen así, y los héroes también se constituyen a partir de su contrario, del villano. Este carga con los antivalores del superhéroe y por tanto, también debe ser analizado.

Al mismo tiempo, las tres tipologías funcionan en base a los tres campos de batalla que se disputan socialmente y en los cuales los hombres son especialmente socializados para combatir: el Poder, el Deseo y el Capital (Gilmore, 1994).

El primero refiere al poder físico, reflejado en relaciones de dominación cruzadas por esta variable, donde se impone a través de una relación corporal. La segunda, refiere a la libertad de controlar y descontrolar de las pasiones y la razón, por tanto en este campo se encuentra la cultura y el conocimiento, así como las emociones y lo subjetivo. Finalmente, el último campo refiere a la administración de recursos, en que las competencias se ven a través de los beneficios y pérdidas de las administraciones.

De esta forma, se les quita cierta carga valorica a las etiquetas de Patriarca, Héroe o Monstruo, ya que todas ellas son máscaras que se pueden usar de forma muy distintas.

El Patriarca representa al personaje que disputa el campo económico, administrando sus capitales. El uso que le de a sus ganancias lo definiría como héroe o villano. Según Gil Calvo (2006) la clave para entender a este tipo de masculinidad es que suelen ser los portadores de la etica y moral.

La figura del Héroe, como un campeón que lucha por ideales, pero no necesariamente los construye. Esta tipología toma la forma del guerrero, ya que el campo en que disputa su poder es la fuerza física. El héroe entonces es un sujeto que se ve enfrentado a una serie de pruebas con el fin de lograr sus objetivos.

Finalmente nos encontramos con la figura del Monstruo, el cual es movido por el exceso de racionalidad o el descontrol de las emociones. A su vez, estan cruzados por una dimensión corporal dado que la anormalidad de la carne repercute en el eje del Deseo.

De esta forma, vemos que la estructura de las máscaras masculinas se encuentra a traves de la contraposición de tres tipos ideales, por lo que para analizar en las peliculas requiere un análisis no solo del personaje y su desarrollo, si no tambien de su contexto.

6.1.2 Hegemonía: La estructuración de las masculinidades a través de la cultura

Se tomarán los análisis hechos de este concepto desde la articulación entre Gramsci y Bourdieu que hace García Canclini (1984), junto con la bajada específica para el tema de masculinidades que se hace en los textos de De Martino (2013), Minello (2002) y especialmente Connel (1995).

La hegemonía siempre es un proceso, no es un sistema ni una estructura, excepto analíticamente. Da cuenta de un fenómeno complejo que involucra las experiencias, relaciones y actividades con límites específicos y posiciones que son cambiantes. Es importante recordar que la hegemonía no existe pasivamente como una forma de dominación, sino que es dinámica, se renueva, se recrea, se modifica y defiende (Garcia Canclini, 1984).

Pero esto también hace que pueda ser resistida, limitada y disputada, logrando hacer cambios de posiciones a través de presiones. Si bien la hegemonía es por definición dominante, nunca es

total o exclusiva, pudiendo presentarse contra hegemonías o hegemonías alternativas. Los procesos hegemónicos están en constante alerta a las alternativas u oposiciones que cuestionan su forma de dominación.

La hegemonía, si bien es dominante, no es dominación ya que se diferencia de esta por el uso de la violencia, usando en vez de eso un proceso de dirección política e ideológica donde una clase o sector se logra apropiarse de las instancias de poder en alianza con otras clases, admitiendo espacios donde grupos subordinados desarrollen prácticas independientes y no necesariamente funcionales al sistema hegemónico.

Además, la hegemonía cultural permite libertad en la circulación de productos y en el consumo de estos, donde los mensajes hegemónicos interactúan con los códigos perceptivos y hábitos cotidianos de los grupos subalternos.

Desde las masculinidades, estas se constituyen como estrategias hegemónicas dependiendo el campo, pudiendo entrar en conflicto cuando se encuentran en campos compartidos.

En el caso de las masculinidades, es importante entender que *“reconocer más de un tipo de masculinidad es solo el primer paso”* (Connell, 2003: 41) que es inmediatamente seguido por examinar las relaciones entre ellas. El autor identifica cuatro posiciones en estas relaciones, la hegemónica, la subordinada, la cómplice y la marginada.

- **Hegemónica:** Refiere a la posición de liderazgo exigida y sostenida por un grupo en la vida social. La masculinidad hegemónica es definida como la *“configuración de práctica genérica que encarna la respuesta corrientemente aceptada al problema de la legitimidad del patriarcado, garantizando la posición dominante de los hombres y la subordinación de las mujeres”* (Connell, 1995: 42). Esta se establece en tanto exista correspondencia entre el ideal cultural y el ideal institucional, representada en los cargos más altos del mundo empresarial, militar, gubernamental y científico. Esta puede estar representada por figuras de fantasía como personajes de cine.
- **Subordinada:** Principalmente referida a la subordinación de los hombres homosexuales, referida desde la exclusión política y cultural, la violencia legal y callejera o discriminación económica. Esta violencia vendría dada por la asimilación de la

homosexualidad con la femineidad. Hombres heterosexuales también pueden ser expelidos del círculo de legitimidad al ser considerados femeninos, lo cual se puede observar a través del vocabulario referido a lo femenino de forma denigrante con el cual son identificados.

- **Complice:** Son hombres que si bien no cumplen con el modelo normativo de la masculinidad (sostenida en idealizaciones), si se benefician con los patrones hegemónicos patriarcales. Estos hombres entonces son beneficiarios pero evitan las tensiones o riesgos de ser la primera línea.
- **Marginada:** Con este concepto, el autor no quiere referir que no sean masculinidades que se vean beneficiadas por la estructura patriarcal, sino que al contrario, se ven beneficiadas e incluso pueden ser modelos a seguir, pero son de grupos históricamente marginalizados. Connel da un ejemplo esclareedor con la figura del deportista negro, el cual ha sido marginalizado por su raza, pero dada sus características admiradas por el patriarcado, se eleva y adquiere una posición siempre que los grupos hegemónicos lo consideren adecuado.

6.2 Género cinematográfico: Superhéroes

Para definir lo que es un género cinematográfico, nos quedaremos con la propuesta de Vizcarra: *“es una forma discursiva altamente codificada y redundante, cuya ritualización facilita el reconocimiento de las audiencias y establece límites a la interpretación del enunciado, poniendo en juego determinadas premisas y modos de lectura”* (2005: 197).

Por tanto, el género de superhéroes se caracterizaría por presentar elementos recursivos y rituales, los cuales son identificados (Morán, 2015) como herederos de una suma de géneros que los precedieron: La ciencia ficción, las aventuras y el policíaco.

La primera, dota de un contexto donde los poderes sobrehumanos son posibles, muchos justificados desde un origen extraterrestre, aparatos tecnológicos o avances científicos.

El género aventuresco por su parte entrega la idea del héroe enmascarado, que lucha por la justicia ocultando su identidad con un nombre que representa sus ideales o poderes.

Finalmente, el género policíaco le entrega su relación con el crimen urbano como principal enemigo, cosa que se ve alterada para ajustarse con la narrativa, creando la figura del super villano.

El prototipo del discurso propio de este genero lo encontramos en el personaje de Superman, primer superhéroe en los cómics, pero tambien en la pantalla grande. Se caracteriza por *“poseer una fuerza extraordinaria, sobrepasar los límites humanos, lucir un uniforme vistoso y defender a ultranza el modo de vida norteamericano frente a cualquier enemigo”* (Morán, 2015: 19).

La fuerza extraordinaria puede entenderse de varias formas, pero siempre refiere a una capacidad llevada mas allá de lo humanamente posible o la incorporación de habilidades que el ser humano no posee naturalmente (de aquí en adelante llamadas superpoderes).

El uniforme vistoso se da transversalmente, aunque tambien pueden ser variaciones corporales que los hagan ver radicalmente distintos a humanos.

Narrativamente, el género de superheroes tanto en el cómic como en el cine actual⁴ se pueden encontrar los siguientes elementos que forman parte de esta ritualización de la historia que permite a la audiencia una logica redundante:

- La presencia de un supervillano que, junto con el superhéroe, son los pilares básicos sobre los que se sustenta la historia.
- La resolución de alguna trama de fondo. El villano capta la atención del héroe quien, incapaz de resistirse, acude al enfrentamiento con éste.
- Tener continuidad con el universo audiovisual que los rodea. El superhéroe y, el supervillano, son elementos recursivos en el sentido de que no desaparecen tras la resolución del conflicto sino que son materiales aprovechables para futuras tramas. Esto es uno de los principales motivos de por qué los héroes y villanos no mueren o al menos no lo hacen para siempre.

⁴ Desde el 2000, el cine de superhéroes ha tenido una tendencia cada vez mayor a asimilar la lógica de los comics, haciendo historias abiertas que se complementan con otras no solo de forma cronológica sino a través de la creación de redes filmográficas.

6.2.1 La relación entre la industria, la película, el género y el espectador

Para Altman (2000: 35), los géneros cinematográficos tendrían cuatro funciones, que le permiten mediar la relación entre la dimensión industrial del cine, la dimensión artística, la cultura y la audiencia:

- **Esquema básico:** Es la fórmula que precede, programa y configura la producción de la industria.
- **Estructura:** Son el entramado formal sobre el que se construyen las películas
- **Etiqueta:** Es el nombre de una categoría fundamental para las decisiones y comunicados de distribuidores y exhibidores
- **Contrato:** Entrega la posición espectral que toda película de género exige a su público

El esquema básico refiere a los elementos en forma de figuras estilísticas o metáforas explicativas que capacidad de establecer conexiones con otras películas del mismo género de forma indirecta, dado los puntos en común que presentan.

La estructura hace referencia a las conexiones con la totalidad del proceso de producción-distribución-consumo, lo que convierte al género cinematográfico en un concepto más amplio que el género literario, ya que en este caso la industria cinematográfica define los géneros, la masa de espectadores los reconoce.

La etiqueta refiere a las fronteras que se le imponen a una película al llamarla de cierta manera. Cuando la industria cataloga a una película, le otorga una identidad preestablecida, la encasilla en cierta forma de mundo diegético, con sus propias lógicas.

De esta forma, no se esperaría que en la mitad de una película que se vende como romántica, aparezca un monstruo y comience a asesinar a todos los personajes.

Finalmente, el contrato es la forma en que la audiencia se relaciona con el filme, las expectativas que genera previo a la película. Refiere principalmente a la coherencia que debe mantener la película con el mundo “real”.

Esto significa que existen películas, donde es esperable ver cosas que resultarían imposibles (por distintas razones) de hacer fuera de la película, pero desde lo cual la misma adquiere una coherencia interna. Como ejemplo ilustrativo, aunque ocurre en un mundo fantástico, la audiencia no esperaría que, en alguna de las películas de Harry Potter, aparecieran naves espaciales y extraterrestres (elementos propios de la ciencia ficción y no la fantasía)

6.3 Representaciones sociales

Mora (2002), a partir de las ideas de Moscovici y Jodelet, establece una serie de características, elementos y funciones que configuran una relación social. En este apartado iremos revisando uno a uno y como son funcionales a esta investigación.

Pero antes, definir que es una representación social. Para Moscovici, estas son sistemas cognitivos con una lógica y lenguaje propios. Son sistemas de valores ideas y comportamientos con la doble función de establecer un orden que dé a los individuos la posibilidad de orientarse y dominar su mundo social, asegurando una comunicación de grupo.

Jodelet continúa con esta idea, designando a la representación social como una forma de conocimiento, el saber de sentido común, una forma de pensamiento social. Serían modalidades de pensamiento práctico orientados hacia la comunicación, comprensión y dominio del entorno social.

Características

- **Una representación social siempre es referente a un objeto:** Tienen la capacidad de volver presente algo ausente. Las películas son la clara muestra de esto, ya que hacen presente una historia, la cual sería el objeto.
- **Tiene aspectos figurativos y simbólicos:** los primeros refieren al conocimiento hecho imagen y los segundos sentidos y significados. Esto permite la simplificación del objeto, haciéndolo más accesible para la sociedad. La industria del cine simplifica la narración en una puesta audiovisual.
- **No es una copia interiorizada, es una elaboración con carácter creativo personal y grupal de la realidad:** Como sabemos, las películas no son una traducción exacta del texto en que está basado, ni siquiera del guion ya que es encarnada por actores. Pero

también la puesta en escena del cine masificado busca generar un producto que asegure las ventas, por lo que se construye con ellos.

- **Tiene un carácter social porque son elaboradas y compartidas por un grupo:** Esto se hace con el fin de clasificar un objeto social y explicar sus características, incorporándolo a la vida cotidiana. Las películas de superhéroes salen de una comunidad más pequeña (los lectores de cómics) y al traducirse a un medio más masivo, deben simplificarse para explicar sus principales características, haciendo que mucha más gente lo incorpore a su cotidiano.
- **Las representaciones tienen sus raíces en el sentido común:** Pero a medida que se va desarrollando en conversaciones entre miembros de la comunidad y medios de comunicación, nuevos elementos se integran en el discurso colectivo, transformándose en verdades. Así, el cine tendría la capacidad de derribar o construir mitos a través de las representaciones que hace de la sociedad.
- **Tienen una dimensión afectiva:** Funcionan como una estructura cognitivo-afectivo que interpreta la información proveniente del medio. Las películas buscan generar un efecto emotivo en sus espectadores, a fin de conectar con ellos y suspender la incredulidad.
- **Sirve como guía comportamental en las interacciones de la vida cotidiana:** Estas disponen actitudinalmente a los sujetos con relación a los objetos sociales. El hecho de que las representaciones se vuelvan actos, en relación con esta investigación lo podemos ver a dos niveles. Primero, que las representaciones se vuelven un acto al hacerse película y ser encarnado por actores. Pero también genera una pauta de relaciones y decisiones entre personas.

Por tanto, en los términos de esta investigación se discuten los aspectos figurativos y simbólicos de las masculinidades presentes en las películas de superhéroes, en tanto son una elaboración con carácter creativo grupal de la realidad dado por la industria cultural y el sentido común e histórico que ha generado este tipo de literatura hace casi cien años, donde este género cinematográfico encuentra su génesis, otorgando una guía comportamental que se comparte socialmente, llegando a sus audiencias a través de una vía afectiva.

Elementos

- **Contenido o Información:** Una representación tiene siempre un contenido constituido por el conjunto de informaciones, nociones y conocimientos referentes a un objeto social. Este contenido refiere a tres dimensiones, una figurativa, una simbólica y una afectiva. La primera está asociada a la imagen, la segunda sobre significados y la tercera a valoraciones positivas o negativas sobre el objeto social.
- **Objeto:** Elemento central de las representaciones, es su vertebración de significados y sentido común con relación a una situación, un hecho, una persona, un lugar o un concepto.
- **Sujeto:** Toda representación es siempre de un sujeto (individuo, familia, grupo, clase) con relación a otro. Estos perciben al objeto social y elaboran los contenidos.

Para la investigación actual, los sujetos a analizar serán los superhéroes (esto implica que sean los personajes hombres, protagonistas y con capacidades humanas al máximo o directamente superhumanas que buscan instaurar el orden) y los villanos (Las mismas características que lo anterior, pero buscan romper el orden establecido). El objeto serán las masculinidades y el contenido estará dado por las dimensiones de la masculinidad anteriormente revisados.

Funciones

Dado que esta investigación no contempla ver cómo operan estas representaciones en la sociedad, sino solo de ver cómo están construidas, este apartado tiene el objetivo de demarcar teóricamente la representación social.

- **Integración de la novedad:** Posibilita a un grupo integrar a su repertorio nuevos conocimientos volviendo familiar lo desconocido. Esto permite la adaptación a nuevas realidades sin rupturas traumáticas, ya que se utiliza como referencia el conocimiento anterior.
- **Interpretación de la realidad:** Permite reconocer objetos sociales partiendo del significado social que les haya sido atribuido. De esta forma las representaciones sociales son instrumentos con los cuales los sujetos pueden interpretar la realidad como miembros de un grupo o cultura, compartiendo un universo semántico que permite la comunicación.

Es importante agregar que las personas no son consumidoras de representación previamente elaborada, sino que las construyen en el proceso de interacción social.

- **Orientación de conductas:** Como consecuencia de lo anterior, las representaciones sociales suponen un marco de referencia para las acciones de los sujetos, dado que la toma de decisiones está directamente relacionada con la representación construida por las personas y los grupos sobre un objeto social dado que estas las mediatizan.
- **Configuración de las identidades personales y grupales:** Construye relaciones de pertenencia a un grupo y facilita la diferenciación con los demás. Esto se da en cuanto las personas comparten representaciones sobre un mismo objeto social, elaboradas en contextos sociales concretos.

7. Delimitación de la investigación

7.1 Pregunta de investigación

La pregunta que guiará esta investigación será la siguiente: ¿Cuáles son las características de las masculinidades representadas en películas del género de superhéroes estrenadas en el periodo 2000-2016?

La razón de preguntarse por las representaciones de las masculinidades se entiende desde la idea de que una película, y de forma más general, un género cinematográfico, estandarizará ciertas formas de presentar sus personajes, en especial aquellos tanto que representan o van en contra de la ideología latente presentada por la película sobre como “*ser hombre*”.

Ahora, para trabajar esto se requiere hacer un levantamiento de datos por personaje, no solo por el requerimiento estadístico y tener un “n” apropiado, sino para poder revisar las particularidades de cada caso, especialmente en películas que cuentan con una multitud de personajes que pueden ser considerados “super”.

A pesar de que la primera gran producción cinematográfica de superhéroes fue el año 1978 con el estreno de “Superman”, existiendo antes solo seriales que se proyectaban en las salas de cine, la consolidación del género no se encuentra hasta el año 2000, cuando aparece “X-men” (Norma Comics, 2015). Más adelante se explica con detalle esta división, pero un dato importante que

hasta antes del cambio de milenio, se estrenaron aproximadamente 20 películas de este género, y luego de esa fecha ya se han estrenado más de 70.

Si bien la pregunta apunta hacia las masculinidades, dadas que el género se da como una relación, también se levantarán datos sobre las superheroínas y villanas que estén presentes, aunque estas no serán consideradas al momento de construir las tipologías, sino solo para saber la distribución y frecuencia de las variables.

7.2 Objetivos de investigación

7.2.1 Objetivo general

- Caracterizar las representaciones de las masculinidades en las películas de superhéroes norteamericanas en el periodo 2000-2016

7.2.2 Objetivos específicos

- Identificar la distribución de las características predominantes en personajes femeninos y masculinos presentes en las películas de superhéroes norteamericanas a partir del año 2000.
- Construir tipologías sobre las masculinidades presentes en las películas de superhéroes estrenadas del año 2000 en adelante.
- Relacionar dichas tipologías con los roles actanciales que cumplan los personajes pertenecientes a cada una de ellas.

8. Hipótesis y supuestos

8.1 Supuestos

La investigación se fundamenta en los siguientes supuestos:

- Los productos culturales (en este caso las películas) poseen y reproducen representaciones idealizadas, entendiéndolas como modelos a seguir, sobre los géneros.
- El espectro de las masculinidades puede ser acotado y estudiado a partir de variables limitadas.

- Los personajes protagonistas y antagonistas son aquellos que producen un proceso de identificación con el espectador, y en el caso de las películas de superhéroes, estos roles los toman héroes y villanos.

8.2 Hipótesis

Dado el carácter exploratorio/descriptivo de esta investigación, las hipótesis también se comportan con esta doble personalidad. Se tendrán algunas, de carácter descriptivo, que serán específicas, dando condiciones de aceptación y refutación, dado que existe una mayor base teórica y empírica desde la cual hablar.

Por otra parte, aquellas que aborden la arista exploratoria de nuestra investigación tendrán una forma más difusa, ya que se tomaran teorías e investigaciones que no necesariamente se adaptan a este caso específico, sino más bien se apostara por que alguna sea explicativa de los resultados.

Los personajes serán predominantemente hombres, o en caso de que no se les pueda adjudicar un sexo biológico, tendrán características masculinas. Asimismo, las mujeres o personajes femeninos concentrarán las características pasivas, emocionales, sexualizadas y tendrán menos poder organizacional.

Dado que estas historias están pensadas principalmente a un público masculino, se utilizarán recursos que logren atraer a este tipo de público. Estrategias como presentar personajes que sean modelos de las masculinidades hegemónicas, ya sean por su físico o su posición económica, frente a los cuales los hombres se sientan cómodos, así como mujeres cuyos cuerpos y roles dependan de ser erotizados. Para confirmar esta hipótesis, tendrá que haber más de un 70% de personajes masculinos (asumiendo la brecha conocida en la distribución de personajes por género entre películas), y en cuanto a las características, hombres o mujeres tendrán que tener más de un 50% para considerarla predominante en el grupo. Ej. Más del 50% de los personajes mujeres o femeninos tendrán que ser considerados “eróticos” para decir que esa es una característica predominante

Existirán 3, 4 o 5 conglomerados que darán un espectro de masculinidades diferenciadas, y que al mismo tiempo consideren de forma significativa la mayor cantidad de variables.

Tomando en cuanto que la creación de tipologías a través del análisis de conglomerados no jerárquico tiene como exigencia que el investigador identifique *a priori* la cantidad de conglomerados esperados, se testearán modelos de tres, pensando en las teorías que apuntan a masculinidades basadas en lo económico, lo político y lo físico. Otros de cuatro, a partir de los modelos que refieren a masculinidades relacionales (hegemónica, cómplice, subordinada y marginal). Por último, probaremos un modelo que revise cinco tipologías, pensando un resultado mixto o que apunte a algo que pudimos haber dejado de lado. Si resultara que ninguno de estos superara las 20 variables con una significación de al menos 0,020 o que se mantenga por una justificación teórica, se considerará la hipótesis refutada, ya sea porque eran demasiado homogéneos los personajes como para generar tipologías, o porque eran demasiado diversos.

Se espera que no exista una correlación relevante entre la pertenencia de un personaje a una tipología de masculinidad con el rol actancial del mismo, refiriendo a que las tipologías reflejan diversos tipos de masculinidades más allá del rol narrativo que cumplen los personajes.

Dado que se buscará eliminar la influencia de la variable “roles actanciales”, no incluyéndola en el modelo, y pensando desde la teoría que la diferencia esencial entre héroes y villanos es su inclinación hacia generar orden o caos, y no necesariamente en sus atributos relacionados a las relaciones de poder, a las relaciones de producción ni a las relaciones emotivas se espera no encontrar relación entre el conglomerado de pertenencia y su rol actancial. Para esto utilizaremos la prueba de Chi² esperando encontrar una significación mayor a 0,05, a fin de quedarnos con la hipótesis nula de independencia de variables.

9. Marco metodológico

9.1 Tipo de investigación

Según los objetivos propuestos para la investigación, se hizo una investigación exploratoria/descriptiva, cuantitativa, transversal y no experimental.

Se le reconoce como exploratoria/descriptiva ya que se trabajó sobre un tema poco profundizado, dado que no existen referentes de estudios que hayan buscado generar una taxonomía de las

masculinidades presentes en las películas de superhéroes, donde además el fenómeno está en pleno apogeo y la intención es poder buscar las líneas generales para profundizar solo algunos temas específicos.

Por eso mismo, se tratará de abarcar la masculinidad desde la mayor cantidad de dimensiones posible, a fin de poder determinar posteriormente cuales fueron las que más incidieron en la construcción presente en las películas.

Es descriptiva ya que como objetivo tenemos describir estas representaciones, que no solo se componen por los elementos propios del personaje sino también por sus relaciones con los demás.

El análisis de contenido cuantitativo nos permitirá generar una caracterización general de las representaciones hechas en este tipo de películas a través de la creación de conglomerados que nos definan grupos homogéneos que clasifiquen los distintos tipos de masculinidad representados. Además, permitirá conocer la distribución de ciertas variables, facilitando la delimitación del fenómeno.

Transversal por que se establece un corte en un periodo, sin analizar los cambios producidos en la historia del fenómeno debido a que, por una parte, es un fenómeno cinematográfico de gran escala recientemente y, por otra parte, no existe ningún elemento bibliográfico que nos haga sospechar que las pocas películas previas al 2000 presenten elementos que no vayamos a encontrar en las más recientes.

Esta investigación se considerará como No experimental ya que se trabajará con contenido documental, sin introducir variables nuevas a sistemas cerrados.

9.2 Técnicas de recolección de datos

Se ejecutaron técnicas cuantitativas para recolectar la información desde las películas seleccionadas. Para esto se utilizó la técnica de análisis de contenidos a través de la ficha de caracterización de personajes, provenientes de la propuesta de Galán (2006) para el estudio y análisis de ficción televisiva.

Para poder construir las tipologías nos valdremos del análisis de contenido. El análisis de contenido es definido como:

“Una técnica de interpretación de textos, ya sean escritos, grabados, pintados, filmados..., u otra forma diferente donde puedan existir toda clase de registros de datos, transcripción de entrevistas, discursos, protocolos de observación, documentos, videos. El denominador común de todos estos materiales es su capacidad para albergar un contenido que leído e interpretado adecuadamente nos abre las puertas a conocimientos de diversos aspectos y fenómenos de la vida social.”
(Andréu Abela, 2002:2)

Lo que se pretende en este caso mediante el análisis de contenido es realizar una lectura interpretativa del material audiovisual. Frente a la situación de no poder leer las películas íntegramente como si se tratasen de un texto se emplea análisis de contenido. También esta técnica permitiría abarcar de forma menos costosa y rápida un mayor número de películas.

El análisis realizado se alinea tipológicamente con análisis de contenido temático. Se busca encontrar unidades correspondientes a la temática investigada, en este caso diversas variables que sirven para construir el género. Para ello se utilizará una pauta de codificaciones que consistirá en tres dimensiones.

La ficha se compone por tres dimensiones: físico, psicológico y social. Cada una de estas dimensiones será ajustada a la realidad de las películas y de la investigación, agregándole variables relacionadas a la propuesta sobre la masculinidad hecha por Connel.

El que se tenga esta cantidad de variables permite usar posteriormente la técnica estadística multivariable de análisis de conglomerados o de clústeres, lo que posibilitará *“revelar concentraciones en los datos para su agrupamiento eficiente en clústeres según su homogeneidad”* (Pérez, 2009).

Dentro de la ficha se incluyen categorías cerradas con alternativas ya definidas y abiertas, que luego serán sistematizadas para cuantificarlas.

La muestra de películas para este caso fue solo la suficiente para cumplir con lo mínimo requerido en términos requeridos tomando el peor de los casos de que en cada película solo haya un

personaje que cumpla los requisitos. Por tanto, se analizarán 30 películas, cosa que se explica más adelante en el apartado sobre la muestra.

El plan para aplicar la ficha de personajes cuenta con dos fases:

Fase 1 (pretest): Se reunió un grupo de personas (3) relacionadas a las ciencias sociales, especialmente a la sociología y se procede a visionar una película de la muestra, asignándoles un personaje a cada uno/a. Luego del análisis, se hizo un focus group abierto a fin de que compartieran las categorías que podrían resultar problemáticas o que podrían prestarse para confusión. Esto tuvo como objetivo lograr un instrumento estándar a fin de que el investigador pueda estar seguro de que su comprensión sobre los conceptos usados se ajusta a lo que se comprende regularmente. Esta actividad se hizo dos veces, intentando que cada vez sean personas distintas e incorporando los elementos de cada sesión en el instrumento para la siguiente.

Los resultados de esta fase fueron fructíferos, pudiendo discutirse definiciones e incorporarse categorías, que sirvieron para acercar las definiciones al sentido común sociológico, intentando que fueran lo más auto explicativas posibles.

Fase 2 (aplicación): El investigador utilizó la ficha ya refinada luego de los pretest para analizar las películas. Se intentó mantener todo el registro de forma digital solamente a fin de no tener que traspasar los resultados y poder corregirlos al instante.

La cobertura de ambas fases de producción de datos se extendió entre febrero a abril del año 2017.

9.3 Muestra

Nuestro universo considera toda película de superhéroes con los siguientes requisitos: Debe ser interpretada por actores (no animada), no debe ser una sátira o parodia del género y al menos uno de sus personajes debe contar con los criterios para ser considerado un superhéroe/heroína o villano/a. Esto da un total de 52 películas de superhéroes estrenadas entre el año 2000 y el 2016 (anexo II).

Se decidió delimitar desde el año 2000 ya que en esa fecha se estrena la primera película de la que actualmente sería la saga con mayor tiempo en pantalla (X-men) ya que marco un cambio en la forma de pensar el cine de superhéroes, apuntando a grandes sectores de la sociedad y ya no solo a aquellos que leían comics, lo que permitió delimitarlo como género. De la misma manera, consiguió ganancias durante el estreno que ninguna película de superhéroes había conseguido antes, aunque ahora puede parecer poco ya que se ha visto ampliamente superada (Mojo Box Office, s.f).

Por otro lado, se decide cerrar la muestra el año 2016, ya que se hacía inviable seguir aumentando la muestra con cada película que salía, pensando que tendremos aproximadamente un estreno cada mes y medio durante 2017.

Se utilizó un muestreo aleatorio para seleccionar 30 películas, con el fin de no caer en la categoría de muestra pequeña y poder aplicar pruebas estadísticas sin problemas (Lopez, 2004). La lista exacta de películas seleccionadas se puede encontrar en el anexo III.

Dentro de estas 30 películas, se analizaron todos los personajes que cumplían con las siguientes características: Ser reconocidos dentro de la película como superhéroes/heroínas o villanos/as, poseer diálogos, que posean un nombre propio identificable.

Además, deberán cumplir con las condiciones expuestas en el marco teórico para poder clasificar a los personajes como superhéroes/heroínas (Morán, 2015: 19):

- **Poseer una fuerza extraordinaria que sobrepase los límites humanos:** Esta “fuerza” debe ser entendida como cualquier capacidad que sobrepase o no sea parte del repertorio capacidades humanas, la cual puede ser dada por múltiples causas (tecnología, mutaciones, magia, origen extraterrestre, etc.)
- **Lucir un uniforme vistoso:** Siempre usara una indumentaria distintiva, la cual puede también puede entenderse como un cuerpo alterado o fuera de lo humano. Esta indumentaria puede ser un disfraz o un uniforme institucional con peculiaridades.

Luego de designar estas características, se hizo un catastro de personajes, lo que dio como resultado que en las 30 películas hubiera un total de 164 personajes (Anexo IV) que se pueden considerar dentro de la muestra.

Al mismo tiempo, para ser rigurosos con la definición, existieron algunos personajes que no pueden ser catalogados como hombres biológicos o mujeres biológicas, por lo que se trabajó a partir del género que interpretaba el personaje, dado que la gran mayoría caía en la dualidad femenina/masculino.

Esto nos dio un total de 35 personajes femeninos, 126 masculinos y 3 que no caían en la definición binaria masculino/femenino (Tabla 1). Para el posterior análisis de conglomerados y la conformación de tipologías, solo nos quedamos con los personajes masculinos y los “otros”, dando un total de 129 casos

Tabla 4: Identidad de Género.

		Frecuencia	Porcentaje
Válidos	Femenino	35	21,3
	Masculino	126	76,8
	Otro	3	1,8
	Total	164	100,0

Fuente: Elaboración propia

9.4 Tabla de especificaciones

A continuación, se presentan las dimensiones centrales de nuestra investigación, así como sus subdimensiones y los indicadores que utilizaremos para observarlas.

Dimensión	Subdimensión	Indicadores
Relaciones emotivas (Catexis): Relaciones basadas en el cuerpo socializado. Desde esta construcción se desprenden las características	Físico: Esta subdimensión refiere a las características corporales del personaje. Así mismo, incluye el tipo de prendas que ocupa.	Sexo biológico: refiere a <i>“las diferencias biológicas entre el hombre, la mujer o la intersexualidad, o sea, la suma de todos los elementos sexuados del organismo – los cromosomas, glándulas, morfología, genitales y hormona sexuales”</i> (Castelo, 2015). Se consideró que los personajes correspondían al género que tenían, a menos que se dijera lo contrario.

<p>corporales, pero también psicológicas. Desde esas dos dimensiones se extrapola una dimensión social, que en este caso apunta hacia la construcción del género y la identidad sexual.</p>		<p>Talla: Refiere al tipo corporal del personaje, principalmente referido a la ausencia/presencia de musculatura y grasas.</p>
		<p>Estatura: Altura del personaje.</p>
		<p>Aspecto étnico: La ascendencia y características físicas que permiten designar al personaje como parte de un grupo racial humano.</p>
		<p>Vestimenta: Características de las prendas usadas por el personaje, así como tipo de uniforme o disfraz utilizado que lo ingresa en la categoría de superhéroe/villano.</p>
	<p>Psicológica: Subdimensión referida a las características del comportamiento del personaje, así como la percepción que tienen otros sobre él/ella.</p>	<p>Personalidad: <i>“Conjunto de formas relativamente consistentes de relacionarse los individuos con la gente y las situaciones y que hacen única a cada persona”</i> (Ortega, 2002).</p>
		<p>Actitud: <i>“Tendencias relativamente duraderas de sentimientos, creencias y comportamientos dirigidos hacia personas, grupos o ideas. Las actitudes reflejan los antecedentes y las diversas experiencias del individuo”</i> (Ortega, 2002).</p>
		<p>Valoración de la subjetividad del personaje: Salud mental del personaje percibida por otros personajes o instituciones.</p>

	<p>Social: Esta dimensión refiere específicamente al cuerpo socializado, ya que otras relaciones sociales están cubiertas en otras dimensiones.</p>	<p>Identidad de género: Refiere a la <i>“vivencia interna e individual del género tal y como cada persona la experimenta, la cual podría corresponder o no, con el sexo asignado al momento del nacimiento, incluyendo la vivencia personal del cuerpo y otras expresiones de género como el habla, la vestimenta o los modales”</i> (Castelo, 2015).</p>
		<p>Identidad sexual: Refiere a la <i>“capacidad independientemente del sexo biológico y de la identidad de género, de una persona, para sentirse atraída emocional, sexual y afectivamente por personas de un género diferente al tuyo, del mismo o de más de un género”</i> (Castelo, 2015).</p>
<p>Relaciones de producción: Refiere al sistema estructurado alrededor del género en cuanto a la producción, al consumo y la distribución.</p>	<p>Estratificación: Posiciones relativas de los miembros de una sociedad con respecto a otros. Se fundamenta en la <i>“desigualdad y donde la ordenación social establece los parámetros que regirán las relaciones entre categorías de individuos considerados</i></p>	<p>Nivel socioeconómico atribuido: <i>“es una medida total que combina la parte económica y sociológica de la preparación laboral de una persona y de la posición económica y social individual o familiar en relación con otras personas”</i> (Vera-Romero, 2013)</p> <p>Nivel cultural atribuido (formas de expresión verbal): Es construido en esta investigación apuntando a las diferencias educacionales/culturales pensadas en como el sujeto se desenvuelve en su</p>

	<i>superiores con otras categorías definidas como inferiores”</i> (Ruiz, 2005)	entorno. De esta forma, a través de los usos del idioma esperaremos encontrar diferencias que nos permitan separar a los personajes más allá del nivel socioeconómico.
	Laboral: <i>“un esfuerzo realizado por el hombre para producir algo que es exterior a sí mismo, hecho en dirección de otros y con una finalidad utilitaria”</i> (Neffa, 1999)	Profesión, actividad u oficio atribuido: <i>“la expresión de un saber hacer acumulado, de la habilidad personal, del aprendizaje realizado en el seno del colectivo de trabajo, que pone de manifiesto la autonomía, la responsabilidad, la creatividad y las capacidades de adaptación de que disponen los trabajadores para hacer frente a los desafíos cotidianos que les plantea la actividad”</i> . (Neffa, 1999)
Relaciones de poder: Se practican en los modos de ejercer autoridad, ya sea en el ámbito profesional o en la vida privada. Esto se puede observar a través de las relaciones de subordinación general de las mujeres y la	Ético: Juicios relacionados a la valoración social, en tanto es aceptada o rechazada su visión y acción.	Valoración moral: Valoración subjetiva de la visión e ideología del personaje por otros personajes.
		Valoración jurídica: Valoración subjetiva de las acciones del personaje en torno a la legalidad y las justificaciones de estas.
	Relacionales: Modos de ejercer autoridad, específicamente en las instituciones.	Rango institucional: Posición de poder que ocupa el personaje en la institución central dentro de su narrativa, comprendiendo que puede ser parte de varias.

dominación entre hombres		
Caracterización Datos del personaje que nos permiten situarlo identitariamente y narrativamente	Identidad: <i>“aquellas características que la persona considera que la definen como ser único y diferente a los demás, pero que a la vez lo hacen sentirse parte de ciertos grupos y reconocerse en otros y que orientan su actuar.”</i> (Arancibia, 2016)	Nombre: Como se nombra al personaje en la película. Este puede ser más de uno, dado que muchos tienen doble identidad.
		Edad Aparente: Rango etario en que puede ser ubicado el personaje en tanto su apariencia física.
		Género: <i>“la vivencia interna e individual del género tal y como cada persona la experimenta, la cual podría corresponder o no, con el sexo asignado al momento del nacimiento, incluyendo la vivencia personal del cuerpo y otras expresiones de género como el habla, la vestimenta o los modales”</i> (Castelo, 2015).
		Orientación Sexual: <i>“la capacidad, independientemente del sexo biológico y de la identidad de género, de una persona, para sentirse atraída emocional, sexual y afectivamente por personas de un género diferente al tuyo, del mismo o de más de un género”</i> (Castelo, 2015).
	Narrativa: Posición que ocupa el personaje dentro de la historia.	Rol Actancial: Papel estereotípico que desarrolla el personaje dentro de la narración.
		Rol Cinematográfico: Importancia del personaje para la narración.

Fuente: Elaboración Propia

9.5 Técnicas de análisis de datos

Se utilizarán técnicas estadísticas, para lo cual las categorías abiertas de la ficha de personajes serán cerradas en base a similitudes.

Luego utilizaremos análisis descriptivos univariados para revisar las mayores frecuencias de aparición de algunas características.

Además, se utilizarán tablas de contingencia para conocer la distribución de algunas variables relevantes entre personajes femeninos y masculinos.

Para revisar si existe correlación entre algunas variables, usaremos el χ^2 , con un α de 0,005 de significación para descartar hipótesis nula (independencia de variables). En caso de encontrar correlación, se usará la V de Cramer para determinar la fuerza de tal relación, recordando que esta medida va desde el 0 (ninguna relación) al 1 (totalmente relacionadas)

Luego se aplicaron análisis de conglomerados de K-medias que permitieron construir tipologías de masculinidades, probando 3, 4 y 5 conglomerados. Se analizará cual forma de clasificación pareciera ser la más cercana a la realidad, tanto en lo estadístico como lo teórico.

Se utilizó un método de conglomeración no jerárquico dado que nos permitía acercarnos a la construcción de tipologías, a través de la entrega de los centroides por variable en cada conglomerado (Cea D'ancona, 2002). A su vez se utilizó el algoritmo de clasificación de K-medias, ya que permite trabajar con variables cualitativas, siempre que sean dicotómicas (Pérez, 2009). Además, SPSS entrega sus resultados de forma que facilita la construcción de tipologías.

Dado que las variables eran en su mayoría nominales, tuvieron que ser recodificadas en formato “*dummy*” para poder trabajarlas.

Se utilizó eminentemente el programa SPSS 18, dado que permitía un trabajo eficiente al correr las pruebas estadísticas necesarias.

10. Resultados

10.1 Héroes y heroínas, villanos y villanas

Como adelantamos en apartados anteriores, la diferencia más explícita entre hombres y mujeres en las películas de superhéroes se encuentra en la distribución de los personajes a partir de su *sexo biológico*. Como vemos en la Tabla 5, nos encontramos con que un 76,2% (125) de los personajes son *hombres*, mientras que solo el 20,7% (34) son *mujeres*. El 3% restante se encuentra entre personajes que poseen otros sexos (al ser criaturas orgánicas) y otros donde no se puede aplicar esta distinción, al ser mecánicos.

Tabla 5: Sexo Biológico

		Frecuencia	Porcentaje
Válidos	Hombre	125	76,2
	Mujer	34	20,7
	Otro	2	1,2
	No aplica	3	1,8
	Total	164	100,0

Fuente: Elaboración propia

Pero como se había mencionado antes, se trabaja con la *identidad de género* (Tabla 1: Identidad de género) para hacer los cruces con otras variables. Los cambios son mínimos, los dos personajes que antes estaban clasificados como *Otro*, se agrupan en los personajes masculinos. Estos dos personajes son Visión y Ultron, ambos robots de la película “Los Vengadores: La era de Ultron”. En cambio, con aquellos que aparecen como *No aplica* se declararon casos perdidos.

Ahora bien, cuando esta variable es cruzada con otras, aparecen algunos resultados relevantes. Para empezar, se trabajará con la variable *Aspecto Étnico* (Tabla 6), debido a que teóricamente encontramos con que el superhéroe, al representar al ideal americano, debería ser blanco.

Tabla 6: Tabla de contingencia Identidad Género * Aspecto Étnico

		Aspecto Étnico							Total
		Nórdica	Caucásico	Mestizo	Indoamericana	Afro descendiente	Asiática	otra	
Femenino	Recuento	9	12	2	1	2	3	4	33
	% Identidad Género	27,3%	36,4%	6,1%	3,0%	6,1%	9,1%	12,1%	100,0%
Masculino	Recuento	21	71	2	1	10	5	18	128
	% Identidad Género	16,4%	55,5%	1,6%	,8%	7,8%	3,9%	14,1%	100,0%
Otro	Recuento	1	0	0	0	0	0	2	3
	% Identidad Género	33,3%	,0%	,0%	,0%	,0%	,0%	66,7%	100,0%
Total	Recuento	31	83	4	2	12	8	24	164
	% Identidad Género	18,9%	50,6%	2,4%	1,2%	7,3%	4,9%	14,6%	100,0%

Fuente: Elaboración propia

Como vemos, los personajes femeninos concentran sus *Aspecto Étnico* entre *Nórdico* y *Caucásico*, con un 27,3% (9), y un 36,4% (12) respectivamente, por lo que, si bien no se puede hablar de una predominancia de una sola característica, si podemos decir que las categorías que podríamos considerar blancas suman el 63,3% (21) de los casos, por lo que la mayoría de los personajes femeninos caen en esa categoría.

De manera aún más clara podemos observar como en protagonistas masculinos, la mayor parte de las clases se concentran en la categoría *Caucásico*, con un 55,5% (71) de los casos, lo cual se aumenta si los sumamos a la categoría *Nórdico*, que, si bien en este caso tiene una gran diferencia, teniendo solo un 16,4% (21). Entre ambas reúnen un 71,9% (92) de los casos.

De cualquier manera, no existe una correlación significativa que nos permita decir que existe una relación entre la “*Identidad de Género*” y el “*Aspecto étnico*”. χ^2 nos da una significación de 0,215, por lo que podemos decir que se acepta la hipótesis nula y, por tanto, las variables son independientes.

Tabla 7: Chi-cuadrado Identidad de Género/Aspecto Étnico

	Valor	gl	Sig. asintótica (bilateral)
Chi-cuadrado de Pearson	8,325 ^a	6	,215
Razón de verosimilitudes	7,503	6	,277
Asociación lineal por lineal	,009	1	,923
N de casos válidos	161		
a. 7 casillas (50,0%) tienen una frecuencia esperada inferior a 5. La frecuencia mínima esperada es ,41.			

Fuente: Elaboración propia

Otro variable que aparece como relevante a analizar fue “*Nivel Socioeconómico*”, debido a que se esperaba que los hombres estuvieran representados en una posición económica más alta, ya que el poder económico está relacionado con la masculinidad hegemónica.

Frente a esto, podemos ver en la Tabla 8, que un 48,6% (16) de los personajes femeninos corresponden a la *clase alta*, un 36,4% (12) de *clase media* y solo 6,1 (2) de *clase baja*.

Ninguna alcanza a considerarse predominante, aunque *clase alta* se encuentra a solo un 0,4% del criterio impuesto para esta investigación.

En cambio, en el caso de los personajes masculinos, la situación cambia. En esta caso la categoría que conglomeraba mayor número de casos es *clase media*, siendo el 39,8% (51) de los 128 totales. *Clase alta* está muy cercano con un 36,7% (47), no presentando grandes diferencias entre ambos. Ahora bien, *clase baja* solo se presenta con un 13,3% (17) de los casos. Como vemos, proporcionalmente se presentan muchos más personajes de *clase media* masculinos que femeninos.

Tabla 8: Tabla de contingencia Identidad Genero * Nivel socioeconómico

			Nivel socioeconómico				Total
			Clase Alta	Clase Media	Clase Baja	Indeterminado	
Identidad Genero	Femenino	Recuento	16	12	2	3	33
		% Identidad Genero	48,5%	36,4%	6,1%	9,1%	100,0%
	Masculino	Recuento	47	51	17	13	128
		% Identidad Genero	36,7%	39,8%	13,3%	10,2%	100,0%
Total		Recuento	63	63	19	16	161
		% Identidad Genero	39,1%	39,1%	11,8%	9,9%	100,0%

Fuente: Elaboración propia

En cuanto a la relación entre ambas variables, utilizando la prueba de χ^2 nos encontramos con una significación de 0,532 que supera ampliamente la esperada para descartar la hipótesis nula. Por tanto, podemos decir que ambas variables son independientes.

Tabla 9: Pruebas de chi-cuadrado Identidad de Género/ Nivel Socioeconómico

	Valor	gl	Sig. asintótica (bilateral)
Chi-cuadrado de Pearson	2,198a	3	,532
Razón de verosimilitudes	2,344	3	,504
Asociación lineal por lineal	1,290	1	,256
N de casos válidos	161		
a. 2 casillas (25,0%) tienen una frecuencia esperada inferior a 5. La frecuencia mínima esperada es 3,28.			

Fuente: Elaboración propia

Con la variable *Profesión*, debido a la gran cantidad de opciones quedo una tabla que excedía las limitaciones de este texto, por lo cual se puede revisar en el Anexo VII: Tabla de Contingencia *Identidad de Género/ Profesión*. Debido a estas características se optó por no correlacionar ambas variables, ya que los casos quedaban muy distribuidos.

En el caso de los personajes femeninos, las tres ocupaciones con mayor recurrencia son *Estudiante*, con un 24,2% (8), *Militar* con un 18,2% (6) y *Mercenario*, poseyendo un 15,2 (5).

Los personajes masculinos tienen una distribución un tanto distinta. La profesión más frecuente entre personajes heroicos, ya sean héroes o villanos es *Militar*, congregando un 13,3% (17) de los casos, luego *Criminal* (recordemos que también existen héroes que comienzan como criminales) con un 11,7% (15) de los casos y finalmente *Noble*, que tienen una frecuencia del 10,9% (14).

Tabla 10: Tabla de contingencia Identidad Genero * Rango Ocupación

		Rango Ocupación				Total	
		Posición de Liderazgo Total	Liderazgo Parcial	Independiente	Subordinado		
Identidad Genero	Femenino	Recuento	4	9	11	9	33
		% Identidad Genero	12,1%	27,3%	33,3%	27,3%	100,0%
	Masculino	Recuento	44	22	40	22	128
		% Identidad Genero	34,4%	17,2%	31,3%	17,2%	100,0%
Total		Recuento	48	31	51	31	161
		% Identidad Genero	29,8%	19,3%	31,7%	19,3%	100,0%

Fuente: Elaboración propia

En cuanto al *rango* que tienen los distintos personajes dentro de sus ocupaciones, nos encontramos con que los personajes femeninos la mayor parte de las veces son *independientes*, 33,3% (11) de los casos corresponden a esta característica. Por otra parte, tener un *liderazgo parcial* o ser *subordinadas* se encuentra ambos con un 27,3% (9) de los casos. La posición que menos ocupan los personajes femeninos en las películas de superhéroes es el liderazgo total, con solo un 12,1% (4) de los casos.

Situación totalmente contraria encontramos en los personajes masculinos, donde el cargo que más se ocupa es *liderazgo total*, con un 34,4% (44) de los casos en esa posición. Así mismo, la posición de independiente le sigue con un 31,3% (40) de los casos. Finalmente, las dos posiciones subordinadas en algún nivel que serían *liderazgo parcial* y *subordinado* tienen un 17,2% (22) de los casos.

A pesar de ver esta diferencia, χ^2 permite señalar que no existe una correlación significativa estadísticamente entre las variables, por lo cual, solo podremos observar la distribución, que no deja de ser interesante.

Tabla 11: Pruebas de chi-cuadrado Identidad Genero * Rango Ocupación

	Valor	gl	Sig. asintótica (bilateral)
Chi-cuadrado de Pearson	7,166 ^a	3	,067
Razón de verosimilitudes	7,902	3	,048
Asociación lineal por lineal	4,226	1	,040
N de casos válidos	161		
a. 0 casillas (,0%) tienen una frecuencia esperada inferior a 5. La frecuencia mínima esperada es 6,35.			

Fuente: Elaboración propia

La próxima variable para cruzar con la *identidad de género* será el *rol actancial*, dado que nos interesa saber específicamente como se representan los géneros en cuanto a los papeles que cumplen en la película.

En la Tabla 12, podemos ver que en el caso de los personajes femeninos, se concentran en la categoría *Superhéroe*, con un 45,5% (15), al igual que en los personajes masculinos, en los cuales la cifra es un poco más baja, con un 41,4% (53). Ahora, no es de sorprenderse que la mayor parte de los personajes sean superhéroes, por características propias del género cinematográfico.

Tabla 12: Tabla de contingencia Identidad de Género * Rol Actancial

			Rol Actancial						Total
			Super héroe	Villano	Secuaz	Asistente	Maestro	Otro	
Identidad Género	Femenino	Recuento	15	4	8	4	1	1	33
		% Identidad Género	45,5%	12,1%	24,2%	12,1%	3,0%	3,0%	100,0%
	Masculino	Recuento	53	34	11	14	12	4	128
		% Identidad Género	41,4%	26,6%	8,6%	10,9%	9,4%	3,1%	100,0%
Total	Recuento	68	38	19	18	13	5	161	
	% Identidad Género	42,2%	23,6%	11,8%	11,2%	8,1%	3,1%	100,0%	

Fuente: Elaboración propia

Se pueden encontrar elementos llamativos en las otras categorías, ya que en ellas se encuentran diferencias en la distribución entre ambos géneros. Para empezar, en la categoría *villano* vemos como los personajes femeninos tienen un 12,1% (4) de pertenencia a esta categoría, mientras que los personajes masculinos un 26,6% (34). Los villanos suelen ser personajes de mucho poder, ya sea político, económico o intelectual.

Nos volvemos a encontrar una desigualdad en la categoría de *secuaz*, que representan un 24,2% (8) de los personajes femeninos, mientras que de los masculinos solo representan el 8,6% (11) de su total. Los *secuaces* son personajes al servicio del *villano*, por lo cual se considera un *rol actancial subordinado*.

Lo mismo sucede con los *asistentes*, que funcionan como subordinados de los *superhéroes*. En este caso, un 12,1% (4) de los personajes femeninos corresponden a este rol, mientras que un 10,9% (14) son masculinos. Vemos que sucede lo mismo que con la categoría anterior, en que los personajes femeninos, proporcionalmente, suelen tener personajes subordinados más frecuentemente.

Un último rol, menos frecuente en ambos géneros, es el del *maestro*, teniendo números similares tanto en los personajes femeninos como masculinos, con un 3% (1) y un 3,1 (4) respectivamente. Son tan pocos los personajes en esta categoría, que no se puede decir o interpretar demasiado.

De la misma manera, no podemos comprobar que haya correlación en tanto que la significación final de χ^2 es superior a la que se necesita para poder descartar la hipótesis nula de independencia.

Tabla 13: Pruebas de chi-cuadrado Identidad de Género * Rol Actancial

	Valor	gl	Sig. asintótica (bilateral)
Chi-cuadrado de Pearson	9,206 ^a	5	,101
Razón de verosimilitudes	9,000	5	,109
Asociación lineal por lineal	,036	1	,849
N de casos válidos	161		

a. 5 casillas (41,7%) tienen una frecuencia esperada inferior a 5. La frecuencia mínima esperada es 1,02.

Fuente: Elaboración propia

Así como los roles actanciales nos dicen el papel que desempeñan en la historia, los roles cinematográficos nos permiten saber la importancia de los personajes dentro de la película. La distribución de esta variable cruzada por identidad de género la podemos ver en la Tabla 14.

Tabla 14: Tabla de contingencia Identidad de Género * Rol Cinematográfico.

			Rol Cinematográfico			Total
			Principal	Secundario	Terciario	
Identidad Género	Femenino	Recuento	15	16	2	33
		% Identidad Género	45,5%	48,5%	6,1%	100,0%
	Masculino	Recuento	72	34	22	128
		% Identidad Género	56,3%	26,6%	17,2%	100,0%
Total		Recuento	87	50	24	161
		% Identidad Género	54,0%	31,1%	14,9%	100,0%

Fuente: Elaboración propia

Podemos ver que los personajes masculinos tienen roles predominantemente principales, con un 56,3% (72) de los casos, a diferencia de los personajes femeninos, que tienen un 45,5% (15). Las mujeres tienen mayor presencia en roles secundarios, con un 48,5% (16), mientras que los personajes masculinos aparecen en estos roles solo un 26,6% (34) de las veces. Los roles terciarios son pocos en el total de personajes, representando solo un 14,9% (24).

Lo interesante es que, si bien no encontramos una relación significativa (0,033), esto fue por poco, tal como se observa en la tabla 15. Por tanto, esta vez se hará la vista gorda sobre el tema y se asumirá que si existe una correlación para revisar un poco de las otras medidas estadísticas.

Tabla 15: Pruebas de chi-cuadrado Identidad de Género* Rol Cinematográfico

	Valor	gl	Sig. asintótica (bilateral)
Chi-cuadrado de Pearson	6,805 ^a	2	,033
Razón de verosimilitudes	6,881	2	,032
Asociación lineal por lineal	,001	1	,982
N de casos válidos	161		
a. 1 casillas (16,7%) tienen una frecuencia esperada inferior a 5. La frecuencia mínima esperada es 4,92.			

Fuente: Elaboración propia

Por tanto, lo que se ocupará es V de Cramer para medir cuanta es la fuerza de la relación. Este estadístico va de 0 a 1, y dado que en este caso el resultado es de 0,206 (Tabla 16), por lo tanto, podemos decir que, si bien están correlacionados, esta relación tiene poca fuerza.

Tabla 16: Medidas simétricas Identidad de Género* Rol Cinematográfico

		Valor	Sig. aproximada
Nominal por nominal	Phi	,206	,033
	V de Cramer	,206	,033
N de casos válidos		161	

Fuente: Elaboración propia

Ya dejando de lado los roles de los personajes, nos adentraremos en las personalidades y actitudes de los personajes, revisando un par de características que se pueden considerar estereotípicas de las identidades de género.

Para empezar, se revisó la Personalidad Analítica y como se distribuía por Identidad de Género. Dada las pocas categorías de esta variable, es muy simple observar las diferencias proporcionales entre ambos (Tabla 17).

Tabla 17: Tabla de contingencia Identidad de Género* Personalidad Analítica

			Personalidad Analítica		Total
			Racional	Emocional	
Identidad Género	Femenino	Recuento	13	20	33
		% Identidad Género	39,4%	60,6%	100,0%
	Masculino	Recuento	66	62	128
		% Identidad Género	51,6%	48,4%	100,0%
Total		Recuento	79	82	161
		% Identidad Género	49,1%	50,9%	100,0%

Fuente: Elaboración propia

Lo primero que observamos es que la predominancia es contraria en ambos géneros. Los personajes masculinos eran predominantemente racionales, con un 51,6% (66) de los casos en esa categoría, mientras que los personajes femeninos eran predominantemente emocionales, con un 60,6% (20) en esta opción.

Ahora bien, no se encuentra una correlación significativa entre ambas variables (Tabla 18), ya que la significación de χ^2 resulta ser de 0,212 muy por encima de la significación necesaria para descartar la hipótesis nula de independencia entre las variables.

Tabla 18: Pruebas de chi-cuadrado Identidad de Género * Personalidad Analítica

	Valor	gl	Sig. asintótica (bilateral)
Chi-cuadrado de Pearson	1,554 ^a	1	,212
Corrección por continuidad	1,106	1	,293
Razón de verosimilitudes	1,565	1	,211
Estadístico exacto de Fisher			
Asociación lineal por lineal	1,545	1	,214
N de casos válidos	161		
a. 0 casillas (,0%) tienen una frecuencia esperada inferior a 5. La frecuencia mínima esperada es 16,19.			
b. Calculado sólo para una tabla de 2x2.			

Fuente: Elaboración propia

A continuación, se revisó la Actitud Erótica (Tabla 19), dado que se esperaba que los personajes femeninos se les sexualizará de mayor manera, producto de la “mirada masculina” de los espectadores.

Tabla 19: Tabla de contingencia Identidad de Género* Actitud Erótica

			Actitud Erótica			Total
			Erótico	Recatado	Neutro	
Identidad Género	Femenino	Recuento	13	7	13	33
		% Identidad Género	39,4%	21,2%	39,4%	100,0%
	Masculino	Recuento	11	23	94	128
		% Identidad Género	8,6%	18,0%	73,4%	100,0%
Total		Recuento	24	30	107	161
		% Identidad Género	14,9%	18,6%	66,5%	100,0%

Fuente: Elaboración propia

Se puede observar una diferencia clara entre los personajes *femeninos* y los *masculinos*, a pesar de la mayor parte del total se encuentran en los *neutros* (donde el sexualizarlos, o al contrario mostrarlos conservadores frente a la sexualidad no pareciera relevante), en el caso de los personajes *femeninos*, esto representa la misma cantidad que los personajes *eróticos*, o sea, un 39,4%(13), mientras que en los personajes *masculinos eróticos* representan solo un 8,6% (11). Eso es una diferencia tan grande que los personajes masculinos no solo tienen proporcionalmente menos personajes eróticos, sino que también directamente.

Tabla 20: Pruebas de chi-cuadrado Identidad de Género * Actitud Erótica

	Valor	gl	Sig. asintótica (bilateral)
Chi-cuadrado de Pearson	21,420 ^a	2	,000
Razón de verosimilitudes	18,465	2	,000
Asociación lineal por lineal	20,009	1	,000
N de casos válidos	161		
a. 1 casillas (16,7%) tienen una frecuencia esperada inferior a 5. La frecuencia mínima esperada es 4,92.			

Fuente: Elaboración propia

En la tabla 20, podemos encontrar la correlación entre ambas variables, que nos da una significación que nos permite descartar la hipótesis nula de independencia. De esta manera podemos confirmar que la Identidad de Género y la Actitud Erótica de los personajes están relacionadas.

Tabla 21: Medidas simétricas Identidad de Género* Actitud Erótica

		Valor	Sig. Aproximada
Nominal por nominal	Phi	,365	,000
	V de Cramer	,365	,000
N de casos válidos		161	

Fuente: Elaboración propia

Como vemos, en la Tabla 21 la medida estadística de V de Cramer permite saber la magnitud de esta relación. Como se puede ver, el resultado es de un 0,365 y teniendo en cuenta que esta medida va desde el 0 hasta el 1, se aprecia que es una relación moderada.

Para fortalecer y comprobar esta idea de la relación entre lo erótico y el género femenino en las películas de superhéroes, se revisará la distribución y correlación de estas características de acuerdo con la vestimenta sensual.

Tabla 22: Tabla de contingencia Identidad de Género * Vestimenta Sensual

			Vestimenta sensual			Total
			Sensual	No Sensual	No aplica	
Identidad Genero	Femenino	Recuento	13	20	0	33
		% Identidad Genero	39,4%	60,6%	,0%	100,0%
	Masculino	Recuento	9	117	2	128
		% Identidad Genero	7,0%	91,4%	1,6%	100,0%
Total		Recuento	22	137	2	161
		% Identidad Genero	13,7%	85,1%	1,2%	100,0%

Fuente: Elaboración propia

Tal como observamos, encontramos que la gran parte del total, más específicamente el 85,1% (137) cabe dentro de la categoría No Sensual, pero en la categoría de Sensual nos volvemos a encontrar con que los personajes femeninos se llevan un gran porcentaje, ya que, dentro de esta categoría, la proporción entre ambas es muy distinta.

Mientras que, en personajes femeninos, se distribuye en un 39,4% (13) sensual y un 60,6 (20) no sensual, en personajes masculinos es 7% (9) y 91,4% (117) respectivamente. Esto ya nos habla de una tendencia donde los personajes femeninos tienen mayor probabilidad de ser vestidas de forma sensual que los masculinos.

Esto lo podemos comprobar con mayor fuerza al profundizar en esta correlación a través de χ^2 (Tabla 23). Podemos ver que la hipótesis nula se descarta, dado que la significación fue de 0, por lo que podemos refutar la independencia entre variables.

Tabla 23: Pruebas de chi-cuadrado Identidad de Género * Vestimenta Sensual

	Valor	gl	Sig. asintótica (bilateral)
Chi-cuadrado de Pearson	23,550 ^a	2	,000
Razón de verosimilitudes	19,659	2	,000
Asociación lineal por lineal	22,455	1	,000
N de casos válidos	161		
a. 3 casillas (50,0%) tienen una frecuencia esperada inferior a 5. La frecuencia mínima esperada es ,41.			

Fuente: Elaboración propia

Sabiendo ya que existe esta correlación, aplicaremos medidas simétricas (V de Cramer específicamente), para conocer la magnitud de esta relación. En este caso, fue de 0,382, por lo que podemos decir que existe una relación moderada entre la identidad de género y la vestimenta sensual.

Tabla 24: Medidas simétricas Identidad de Género * Vestimenta Sensual

		Valor	Sig. Aproximada
Nominal por nominal	Phi	,382	,000
	V de Cramer	,382	,000
N de casos válidos		161	

Fuente: Elaboración propia

10.2 Hombres y Súper Hombres: Tipologías de Masculinidades

Para construir las tipologías de masculinidades en este tipo de películas, se tuvo que llevar a cabo un proceso de toma de decisiones que será brevemente explicado, pero solo se graficará y profundizará sobre el resultado final.

Las variables trabajadas fueron ajustadas como “*dummy*”, lo que significa que se transformaron en dicotómicas, ya que era la única forma de trabajar con variables cualitativas nominales. Además, permitía dejar todas las variables en el mismo rango. Como se explicó en el apartado de técnicas de análisis, se utilizó una técnica de aglomeración no jerárquica, a través del algoritmo de K-medias.

Para crear un modelo que fuera satisfactorio tanto teóricamente como estadísticamente, se hicieron pruebas con modelos de 3, 4 y 5 conglomerados. En los mismos, se probó comenzando con todas las variables para luego ir sacando una por una las aquellas que obtuvieran significaciones en el test de ANOVA altas y por lo tanto no permitieran asegurar su capacidad discriminadora.

Finalmente se decanto por un modelo de 5 tipologías, ya que era el que permitía incluir un mayor número de variables teóricamente relevantes, resultando estas significativas estadísticamente. De esta forma, de las 33 variables con que comenzamos trabajando, se pudo crear un modelo que considerara 20 de ellas (dada la transformación a *dummy*, el modelo considera 31 variables, pero muchas de estas se agrupan en variables nominales).

Las variables utilizadas finalmente fueron *Edad aparente, Talla, Aspecto étnico, Personalidad autoritaria, Actitud frente a la vida, Nivel socioeconómico, Nivel cultural, Rango ocupación, Identidad sexual, Rol cinematográfico, Valoración moral, Valoración jurídica, Personalidad Relacional, Personalidad analítica, Personalidad paciente, Personalidad activa, Actitud frente al conflicto, Actitud de tolerancia, Actitud empática, Actitud afectiva.*

Estos 5 conglomerados se distribuyeron de la forma que lo muestra la Tabla 25. Podemos ver que la diferencia entre el grupo 2, que es el que tiene menos personajes dentro de él (22) y el 1, el que presenta mayor numero (29) es solo de 7, por lo cual podemos hablar de que la muestra se distribuyó de forma bastante heterogénea.

Tabla 25: Número de casos en cada conglomerado

Conglomerado	1	29
	2	22
	3	27
	4	27
	5	23
Válidos		128
Perdidos		1

Fuente: Elaboración propia

En la tabla 26 se ve la posición en que quedaron los centroides de cada conglomerado, con lo cual se construyeron las tipologías posteriormente. Para esto se describiran las características que

tendría un personaje perteneciente a esta y se revisarían a la luz de algunos casos que efectivamente quedaron dentro del conglomerado.

Tabla 26: Centros de los conglomerados finales

Conglomerado	1	2	3	4	5
Joven	2	2	2	2	1
Adulto	1	1	1	1	2
Delgado	2	2	2	2	1
Musculoso	2	1	2	2	2
Caucásico	1	1	2	1	1
Autoritario	1	2	2	1	2
Triste	2	1	2	2	2
Feliz	2	2	1	2	1
Clase Alta	1	2	1	2	2
Clase Media	2	1	2	1	1
Clase Baja	2	2	2	2	2
Refinado	1	2	2	2	2
Popular	2	1	2	2	1
Liderazgo Total	1	2	2	2	2
Liderazgo parcial	2	2	2	2	2
Independiente	2	1	2	2	1
Heterosexual	1	1	1	1	1
Protagonista	1	1	1	2	2
Secundario	2	2	2	2	1
Positiva	2	1	1	2	1
Negativa	1	2	2	1	2
Licito	2	2	1	2	1
Transgresor	2	2	2	2	2
Personalidad Relacional	2	1	2	2	2
Personalidad analítica	1	2	1	2	2
Personalidad paciente	2	2	2	1	1
Personalidad activa	1	1	1	1	1
Actitud frente al conflicto	1	1	2	1	2
Actitud de tolerancia	1	1	2	1	2
Actitud empática	1	2	2	1	2
Actitud afectiva	2	1	1	2	1

Fuente: Elaboración propia

Pero antes de describir las tipologías, es importante revisar una variable que no quedo bien distribuida pero que se consideraba de relevancia teórica, el Nivel Cultural visto a partir de la forma de lenguaje utilizado.

Tabla 27: Tabla de contingencia Conglomerado de pertenencia*Nivel Cultural

			Nivel Cultural				Total	
			Refinado	Instruido	Popular	Vulgar		
Conglomerado de pertenencia	1	Recuento	17	11	0	1	29	
		%	58,6%	37,9%	,0%	3,4%	100,0%	
	2	Recuento	1	9	12	0	22	
		%	4,5%	40,9%	54,5%	,0%	100,0%	
	3	Recuento	10	13	3	0	26	
		%	38,5%	50,0%	11,5%	,0%	100,0%	
	4	Recuento	0	7	13	6	26	
		%	,0%	26,9%	50,0%	23,1%	100,0%	
	5	Recuento	0	3	19	0	22	
		%	,0%	13,6%	86,4%	,0%	100,0%	
	Total		Recuento	28	43	47	7	125
			%	22,4%	34,4%	37,6%	5,6%	100,0%

Fuente: Elaboración propia

Se aprecia que la mayor parte de los personajes utilizaban un lenguaje popular, con un 37,6% (47) dentro de esta categoría, pero estaban mayormente en el conglomerado 5. Los personajes que usaban un lenguaje instruido estaban distribuidos de una manera mucho más heterogénea, siendo un 34,4% (43). Vemos que personajes con un lenguaje vulgar son mínimos, principalmente por que la mayor parte de estas películas están orientadas para el público general. Esto lo podemos comprobar con mayor fuerza al profundizar en esta correlación a través de χ^2 (Tabla 28). Podemos ver que la hipótesis nula se descarta, dado que la significación fue de 0, por lo que podemos refutar la independencia entre variables.

Tabla 28: Pruebas de chi-cuadrado Conglomerado de pertenencia*Nivel Cultural

	Valor	gl	Sig. asintótica (bilateral)
Chi-cuadrado de Pearson	89,856 ^a	12	,000
Razón de verosimilitudes	103,214	12	,000
Asociación lineal por lineal	37,506	1	,000
N de casos válidos	125		
a. 7 casillas (35,0%) tienen una frecuencia esperada inferior a 5. La frecuencia mínima esperada es 1,23.			

Fuente: Elaboración propia

Como se ve, en la Tabla 29 encontramos la medida estadística de V de Cramer que nos permite saber la magnitud de esta relación. Como se aprecia, el resultado es de un 0,490 y teniendo en cuenta que esta medida va del 0 hasta el 1, es una relación moderada.

Tabla 29: Medidas simétricas Conglomerado de pertenencia*Nivel Cultural

		Valor	Sig. aproximada
Nominal por nominal	Phi	,848	,000
	V de Cramer	,490	,000
N de casos válidos		125	

Fuente: Elaboración propia

Estas cinco categorías resultaron satisfactorias, pero se quiso revisar si eran correlacionables con la variable “Rol Actancial”, la cual se pensaba que podía relacionar en tanto es la distribución básica de los personajes de la película y que según nuestra hipótesis no debería correlacionar, dado que la distribución se esperaba que fuera transversal al Rol Actancial. A continuación, se presentan estos resultados:

Tabla 30: Tabla de contingencia Conglomerado de pertenencia * Rol Actancial

			Rol Actancial						Total	
			Súper héroe	Villano	Secuaz	Asistente	Maestro	Otro		
Conglomerado de pertenencia	1	Recuento	2	24	1	0	1	1	29	
		%	6,9%	82,8%	3,4%	,0%	3,4%	3,4%	100 %	
	2	Recuento	19	2	0	0	0	1	22	
		%	86,4%	9,1%	,0%	,0%	,0%	4,5%	100%	
	3	Recuento	16	0	0	5	6	0	27	
		%	59,3%	,0%	,0%	18,5%	22,2%	,0%	100%	
	4	Recuento	6	8	10	0	2	1	27	
		%	22,2%	29,6%	37,0%	,0%	7,4%	3,7%	100%	
	5	Recuento	11	0	0	9	2	1	23	
		%	47,8%	,0%	,0%	39,1%	8,7%	4,3%	100%	
	Total		Recuento	54	34	11	14	11	4	128
			%	42,2%	26,6%	8,6%	10,9%	8,6%	3,1%	100%

Fuente: Elaboración propia

A nivel general, se observa que 42,2% (54) de los personajes analizados caben en la categoría de Superhéroe, siendo la categoría más recurrente. Luego vendría la categoría Villano, con un 26,6% (34) apariciones. En cantidad de apariciones vendría el asistente, agrupando el 10,9% (14). Finalmente, tanto el Secuaz como el Maestro agrupan cada uno el 8,6% (11) de las apariciones. En la categoría Otro, solo se clasificaron el 3,1% (4) de los casos.

Ahora, pasando a observar cómo se distribuyó cada conglomerado, vemos que el conglomerado 1, desde ahora nombrado Patriarca, que agrupa 29 casos y distribuye de la siguiente manera: El 82,4% (24) son clasificados como Villanos, el 6,9% (2) serían Superhéroes y tanto el Secuaz, el Maestro y aquellos que no fue posible clasificar tendrían el 3,4% (1) de apariciones.

En el caso del conglomerado 2, nombrado Antihéroe, que agrupa 22 casos tenemos la siguiente distribución: El 86,2% (19) fueron clasificados como Superhéroes, el 9,1% (2) son Villanos y el 4,5 (1) no se pudo clasificar en las otras categorías.

El conglomerado 3, el Caballero, agrupa 27 casos y se distribuye de esta manera: el 59,3% (16) fueron clasificados como Superhéroes, el 22,6% (6) tenían el rol actancial de Maestros, y el 18,5% (5) eran asistentes.

En cuanto al conglomerado 4, llamado Mercenario y que agrupa 27 casos, se obtuvo la siguiente distribución: un 37% (10) son caen en la categoría de Secuaz, un 29,6% (8) son Villanos, un 22,2% (6) son superhéroes, un 7,4% (2) son Maestros y un 3,7% (1) correspondió a los personajes que no calzaron en ninguna de las categorías.

Finalmente, el conglomerado 5, etiquetado como Aprendiz, tuvo 47,8% (11) de Superhéroes, un 39,1% (9) de Asistentes, 8,7% (2) catalogados como Maestros y un 4,3%(1) que no calzaban en las otras categorías.

Tabla 31: Pruebas de Chi-cuadrado Conglomerado de pertenencia * Rol Actancial

	Valor	Gl	Sig. asintótica (bilateral)
Chi-cuadrado de Pearson	142,673 ^a	20	,000
Razón de verosimilitudes	144,505	20	,000
Asociación lineal por lineal	5,029	1	,025
N de casos válidos	128		
a. 20 casillas (66,7%) tienen una frecuencia esperada inferior a 5. La frecuencia mínima esperada es ,69.			

Fuente: Elaboración propia

Podremos comprobar con mayor fuerza al profundizar en esta correlación a través de χ^2 (Tabla 31). Podemos ver que la hipótesis nula se descarta, dado que la significación fue de 0, por lo que podemos refutar la independencia entre variables.

Sabiendo ya que existe esta correlación, aplicaremos medidas simétricas (V de Cramer específicamente), para conocer la magnitud de esta relación. En este caso, fue de 0,538 (Tabla 29), por lo que podemos decir que existe una relación moderada entre el conglomerado de pertenencia y el rol actancial.

Tabla 32: Medidas simétricas Conglomerado de pertenencia* Rol Actancial

		Valor	Sig. aproximada
Nominal por nominal	Phi	1,056	,000
	V de Cramer	,528	,000
N de casos válidos		128	

Fuente: Elaboración propia

Conclusiones y discusión

Conclusiones

Respondiendo a las hipótesis anteriormente planteadas, lo primero a denotar es la clara predominancia masculina, ya que los personajes con estas características representan un 76% de los casos, frente las femeninas y no hay apariciones de personajes con géneros no binarios.

Por otra parte en cuanto a las características de los personajes, en la mayoría de los casos se dieron resultados heterogéneos, representando que había dispersión, pero hubo 4 variables que tuvieron resultados de intereses.

Cuando se comparan los porcentajes en que son representados hombres y mujeres a nivel de rol actancial, si bien ambos presentan sus mayores porcentajes como superhéroes, aparecen resultados interesantes en las demás categorías, ya que proporcionalmente, las mujeres que no son superheroínas son representadas principalmente como secuaces o asistentes, mientras que los hombres son representados como villanos o maestro, utilizando roles que iguala la posición al protagonista jerárquicamente.

En cuanto al rol cinematográfico, se observa que los hombres ocupan proporcionalmente más las categorías de personaje principal o terciario, mientras que las mujeres el rol de personaje secundario.

En cuanto a personalidad, si bien los hombres tuvieron prácticamente distribuido en partes iguales aquellos personajes racionales y emocionales, con las mujeres hubo una tendencia clara hacia personajes emocionales.

Ninguna de las características anteriores demostró una correlación significativa, pero hubo dos que sí tuvieron de una fuerza moderada. Tanto la actitud erótica como la vestimenta sensual, en ambos hubo relación entre que el personaje fuera mujer u hombre y estas variables. Esto lo podemos ver relacionado con el ya mencionado *male gaze*, donde se capitaliza la sexualidad femenina, utilizándolo como gancho para atraer al público masculino heterosexual.

Eso es una diferencia tan grande que los personajes masculinos no solo tienen proporcionalmente menos personajes eróticos, sino que también directamente.

Llama la atención que en el caso del aspecto étnico, el 71% de los personajes masculinos fueran caucásicos o nórdicos, así como el 63% de los personajes femeninos. Esto implica claramente una sobre representación blanca en el cine de superhéroes entre los 2000 y 2016.

En el caso hipotético que esta investigación se centrara en temas raciales, este hallazgo sería central, pero por ahora, solo podemos decir que la desigualdad de representación racial es un tema relevante al investigar el cine de superhéroes.

Revisando el recuento final, vemos que tanto *la clase alta* como *la clase media* están igualmente representadas en las películas de superhéroes, con la gran diferencia de la proporción entre los géneros femenino y masculino en estos, teniendo en la clase alta una gran proporción femenina y en la clase media masculina. Esto puede estar relacionado con la visión de que altos ingresos económicos son una característica masculina y por tanto, es una de las maneras de acceder a los roles heroicos siendo mujer.

En el caso de los personajes femeninos, las tres ocupaciones con mayor recurrencia son *Estudiante*, *Militar* y *Mercenario*. Se vuelve a observar que la primera de esas ocupaciones conlleva una posición subordinada, mientras que las otras dos refieren a ocupaciones que contemplan la característica masculina relacionada con la fuerza física y el combate.

La profesión más frecuente entre personajes heroicos, ya sean héroes o villanos es *Militar*, luego *Criminal* (recordemos que también existen héroes que comienzan como criminales) y finalmente *Noble*. Como vemos, la primera de estas profesiones calza perfectamente con la idea de la Masculinidad guerrera, la segunda se explica porque la mayor parte de los villanos tenían esta ocupación, y la última calza con la masculinidad patriarca.

Frente a otras profesiones que representan masculinidades hegemónicas, nos encontramos con las figuras del *empresario* y el *científico*. En los personajes femeninos, no existirían las *empresarias* y solo habría 1 *científica*. En cambio, nos encontramos que existen 11 *científicos* masculinos y 12 *empresarios*, siendo las mayorías que continúan a las primeras tres.

Asimismo, si bien las mujeres han podido ingresar al ámbito de lo heroico, ese camino ha sido principalmente a través de lo militar, o sea, la fuerza física. La capacidad económica, o intelectual es un campo que aún no se disputa.

El rango de la ocupación se ve que los personajes femeninos principalmente independientes o subordinados, mientras que los personajes masculinos principalmente toman puestos de poder total o independiente.

En cuanto a los conglomerados, se llegó que la mejor solución correspondía a un modelo de 5 tipologías de masculinidades en las películas de superhéroes. Este nos permite encasillar a los personajes a partir de características que se atribuyen al poder en los dominios en lo económico, lo político y lo físico, y al mismo tiempo observar que tipo de masculinidades relacionales son: hegemónica, cómplice, subordinada o marginal.

De esta manera llegamos a estas 5 categorías, Patriarca, Antiheroe, Caballero, Mercenario y Aprendiz. Al momento de nombrarlas, buscan que dejar claro en ambos ámbitos para que resulten auto explicativos. Es importante destacar que no habían personajes que calzaran con masculinidades marginales, por lo que principalmente quedo en si eran hegemónicos, cómplices o subordinados.

Cabe decir que como categorías resultan exhaustivas para el cine de superhéroes, permitiendo clasificar a todos los personajes masculinos. Sería interesante ampliar y verificar este modelo en otras películas, para comprobar si funciona para categorizar las masculinidades cinematográficas.

El principal problema con este modelo, es que no representa un gran cambio frente a los roles actanciales analizados en esta investigación. Eso va en contra de la tercera hipótesis, que proponía que no existiría relación entre el conglomerado de pertenencia y el rol actancial. Resultaron tener una correlación significativa, con una fuerza moderada.

Cabe entonces remarcar que si bien estas categorías intentan no ser propia de héroes y villanos, en la práctica, no fue detectado ningún villano o secuaz que se agrupe con las categorías de Caballero y Aprendiz.

De esta forma, y respondiendo al objetivo general, se logra una importante caracterización de las representaciones de las masculinidades (así como se avanza en la caracterización de las representaciones femeninas) en las películas de superhéroes entre los años 2000 a 2016, que se desarrollan a continuación, para posteriormente plantear limitaciones y líneas de investigación que se abren con estas conclusiones.

El Patriarca: Son adultos, de un tipo corporal promedio (ni musculoso ni delgado), caucásicos, autoritarios, de un carácter neutro, de clase alta, su nivel cultural en base al lenguaje que ocupan hace que se puedan considerar refinados, ostentan posiciones de liderazgo total. Son heterosexuales, protagonistas, se les valora de forma negativa en cuanto a su moralidad y son considerados delincuentes. Son extrovertidos y racionales. Son tranquilos pero activos. Son beligerantes, intolerantes, indiferentes e insensibles.

El nombre que se le ha otorgado proviene desde la idea de muchos de los personajes que fueron clasificados dentro de esta tipología, poseen posiciones de mucho poder en sus respectivas películas, donde su principal labor es administrar. Cosa interesante de que la mayor parte de los personajes en esta categoría son Villanos (Tabla 30), representando el 82,8% (24) de los 29 personajes en esta categoría. Además, son la tipología con mayor cantidad de personajes dentro de ella.

Dentro de lo mismo, vemos que la mayor parte de los personajes clasificados en esta categoría son Empresarios (Anexo VII), seguido por Nobles. Estas categorías nos hacen ver que tienen profesiones o cargos relacionados al poder político o económico.

En el Anexo VI, podemos ver los personajes que fueron clasificados dentro de esta tipología. Me centrare revisando 2 personajes que me parecen icónicos del grupo: Lex Luthor e Iron Man.

Lex Luthor es el antagonista principal de Superman, tanto en los comics como en las películas de este personaje. Es un ser humano normal, sin ningún súper poder, a excepción de su inteligencia y el dinero que ha hecho con sus industrias. Esto lo hace un personaje bastante peculiar, ya que su enfrentamiento con uno de los seres más poderosos del universo se presenta principalmente por ego. En la película “Batman v Superman” hace enfrentarse a estos dos superhéroes, para finalmente causar la muerte de Superman a través de la creación de Doomsday. Quizás este personaje sea el que mejor represente a esta tipología, siendo más cercano a los centrómeros.

Iron Man por su parte, representa uno de los pocos héroes que fueron clasificados en esta categoría. Tony Stark, nombre de civil del superhéroe es un empresario, dueño de Industrias Stark, que comenzó con una carrera armamentista para luego reconvertirse al desarrollo de

energías renovables. Además, es uno de los miembros fundadores de los Avengers, y uno de los personajes que ha aparecido en la mayor cantidad de películas. En estas se le ha mostrado como un hombre carismático, pero apático y egoísta, a pesar de su rol como superhéroe. Esto es interesante, porque muestra que existiría cierto nivel de dependencia entre el Rol Actancial y el conglomerado de pertenencia.

Otros personajes relevantes de esta categoría son: Magneto (anciano), Rocket Raccoon, Loki, Ultron, Joker, Duende Verde y Dr. Doom.

El Antihero: Son adultos, de un tipo corporal musculoso, caucásicos, no son autoritarios, de un carácter triste, de clase media, su nivel cultural en base al lenguaje que ocupan hace que se puedan considerar populares, son independientes. Heterosexuales y protagonistas, se les valora de forma positiva en cuanto a su moralidad, pero son considerados delincuentes. Son introvertidos y emocionales. Son tranquilos pero activos. Son beligerantes, intolerantes, empáticos y afectivos.

El nombre proviene de la caracterización de estos personajes, referente a que son personajes que cometen actos considerados ilegales para “impartir justicia”. Ahora bien, estos personajes se mueven en un terreno más bien gris en términos de moralidad, y por los personajes que quedaron dentro, uno podría decir que muchas películas están reinterpretando personajes clásicos (como Superman y Capitán América) para encajarlos en esta tipología.

Cuentan con solo 22 personajes, siendo el conglomerado más pequeño de los cinco. Son principalmente Superhéroes, representando un 86,4 % (19) del total. Además, como profesión son más que nada Militares, con un 22,7% (5), seguido por científicos y profesores (entendiendo que muchos de los X-men cumplen este rol) con un 13,6% (3). En este caso vemos una mayor distribución de profesiones.

En este caso, analizaremos a 2 personajes que coincidentemente resultan ser de la saga X-men: Wolverine y Magneto⁵.

⁵ Existen dos grandes interpretaciones de Magneto en el cine, y ambas dentro de la misma saga de películas. Ambos representan distintas fases de su vida, su juventud y su vejez. En esta tipología quedo incluido Magneto joven, antes de que se volviera un radical pro-mutantes.

Wolverine, por una parte, es el héroe sin pasado, siendo su historia sufrimiento y confusión. Esto hace que su bondad sea vista de una forma más heroica, ya que siempre vela por proteger a los demás, mientras busca su origen. Ahora bien, él no duda en usar la violencia para proteger (sus poderes son un alto factor de regeneración y unas garras retractiles que surgen de sus manos, en conjunto con un esqueleto cubierto de adamantium⁶), siendo creado como un arma, redimiéndose con su pasado al hacer el bien.

Por otro lado, tenemos al joven Magneto, cuyo principal propósito es perseguir y asesinar a los nazis que experimentaron con él, representa la otra cara de la moneda de esta ideología. Durante la película, él se alía con el Profesor Charles Xavier y lo ayuda a constituir el precedente de los X-men, pero con el fin de facilitar su camino. Por tanto, acá lo que está en disputa son las motivaciones de los personajes.

Los personajes de esta categoría se podrían pensar desde la frase “el fin justifica los medios”, no teniendo ningún código moral sobre los métodos a emplear para conseguir objetivos beneficiosos para la sociedad, poniendo en duda la moral clásica del héroe.

Algunos personajes reconocibles que quedaron en esta categoría son: Star Lord, Punisher, Daredevil, Hulk, Superman, Ghost Rider, La Mole, Deadpool y Capitán America, además de los dos personajes mencionados anteriormente.

El Caballero: Son adultos, de un tipo corporal promedio (ni musculoso ni delgado), no son caucásicos (posiblemente Nórdicos, Afroamericanos o directamente No humanos), no son autoritarios y son de carácter feliz. Considerados de clase alta, sin poder considerarse ni refinados ni populares, pero por el tipo de características se puede deducir que principalmente utilizan un lenguaje instruido. Son subordinados, heterosexuales y tienen roles protagónicos. Se les valora de forma positiva en cuanto a su moralidad y sus acciones son consideradas lícitas. Son extrovertidos y racionales, tranquilos pero activos. Son pacíficos, tolerantes, empáticos y afectivos.

Esta tipología aglomera 27 personajes de la muestra y una de las características interesantes de esta tipología es el hecho de que sean subordinados, a pesar de que el rol actancial de la mayoría

⁶ Metal ficticio, técnicamente indestructible

es Superhéroe (Tabla 30). Esto se explica con que suelen ser personajes que apoyan al héroe principal, pero no pasan a ser necesariamente sus asistentes a pesar de estar subordinados al mismo. De esta forma, se establecen como “amigos” o “compañeros” de personaje principal.

Esta tipología refleja a su vez al héroe clásico, lo que podría explicarse dado que estos personajes funcionan como la brújula moral de los superhéroes de la tipología “antihéroe”. Además, la figura de “Caballero” clásica es satirizada hasta cierto punto, entregándola a personajes que suelen cargar con el humor de la película.

Importante también hay que mencionar que estos personajes funcionan como “especialistas” de alguna materia, lo que se refleja en que el lenguaje sea principalmente instruido, siendo que la mitad de los personajes de esta tipología lo utilizan (13).

Si bien se dice que no se puede considerar que usen principalmente un lenguaje refinado, un 38,5% (10) lo utiliza. Eso es comprensible dado un 25,7% (7) son nobles, por lo que es el tipo de lenguaje que se esperaría de estos personajes.

Es llamativo, pero este resulta un conglomerado muy heterogéneo, donde se agrupan personajes que no calzan bien en ninguna de las otras categorías. Por tanto, hacer un análisis de un personaje en específico resultaría complejo ya que no existe alguno que resulte representativo de la categoría.

Por mencionar algunos personajes famosos de que quedaron conglomerados en esta categoría encontramos a: Batman, Hellboy, Dr.Strange, Thor, La Antorcha Humana, Pantera Negra y el Profesor X (tanto joven como anciano)

El Mercenario: Son adultos, de un tipo corporal promedio (ni musculoso ni delgado), caucásicos, autoritarios, de un carácter neutro, de clase media, no se pueden considerar ni refinados ni populares en su mayoría, pero por el tipo de características se puede deducir que principalmente utilizan un lenguaje vulgar y popular. Son subordinados, personajes terciarios. Se les valora de forma negativa en cuanto a su moralidad y son considerados delincuentes. Son extrovertidos y emocionales. Son ansiosos pero activos. Son beligerantes, intolerantes, indiferentes e insensibles.

El nombre de esta tipología proviene de la ocupación de la mayoría de estos personajes. Tal como se puede observar en el Anexo 6, siendo un 29,6% (8) de ellos “mercenario”. La siguiente categoría con mayor recurrencia es “delincuente” con un 18,5% (5) de los personajes. Entre ambas categorías suman 13 personajes, casi un 50% de los 27 totales.

Si cruzamos esta categoría con el Rol Actancial, encontramos que son principalmente Secuaces, con un 37% (10) seguidos por Villanos, con un 28,6% (8). Esto, en conjunto con su característica de subordinados y personajes terciarios, además de su rol nos habla de un grupo de personajes que no detentan poder, pero que asisten a los antagonistas en la oposición narrativa. Nos encontramos con características que se pueden asimilar a las masculinidades cómplices de las que nos habla Connel (2003).

En cuanto al nivel cultural en base al lenguaje, la mayoría utilizan un vocablo que se puede considerar principalmente popular con un 50% (13) pero tanto instruido como vulgar, aparecen con números muy cercanos al 25%.

Estos personajes tienen muchos puntos de coincidencia con el Antihéroe, pero en este caso, estos personajes usan la violencia desmedida y el asesinato con la motivación de un pago o un beneficio personal proveniente de un agente externo (el antagonista), más que por las consecuencias directas de sus actos. Por tanto, en este caso no sería la premisa que sostiene a estos personajes no sería “el fin justifica los medios”, sino que ellos se presentan como personajes que venden sus medios, sin importar.

Dado que son personajes terciarios, no existen personajes icónicos en esta categoría, los más reconocibles serían: Dos Caras, Espantapájaros, Bullseye, Yondu, Capitán Boomerang y Dientes de Sable.

El Aprendiz: Son jóvenes, delgados, caucásicos, no son autoritarios y tienen un carácter feliz. Son de clase media, su nivel cultural en base al lenguaje que ocupan hace que se puedan considerar populares. Son independientes, heterosexuales y aparecen como personajes secundarios. Se les valora de forma positiva en cuanto a su moralidad y sus acciones son consideradas lícitas. Son extrovertidos y emocionales. Son ansiosos y activos. Son pacíficos, tolerantes, empáticos y afectivos.

Estos representan a los personajes jóvenes que están en proceso de hacerse superhéroes, muchas veces bajo el manto de algún personaje mayor. Ahora bien, esto no significa necesariamente que sean los asistentes de otros héroes, pero pueden ser miembros más jóvenes o débiles de un equipo o que incluso, sus maestros no sean héroes sino personajes “sabios” que los rodean (Un ejemplo de esto es el tío Ben de “Spiderman” y “Amazing Spiderman” el cual al ser asesinado le entrega una enseñanza a Peter Parker que marca su camino como superhéroe).

Esta categoría conglomerada a 23 personajes, donde el 34,8% (8) son estudiantes, aunque si uno comienza a revisar caso por caso, se puede observar que muchos otros resultan ser “estudiantes” fuera de la educación formal, siendo aprendices de superhéroes o villanos.

Aquí el uso del lenguaje es predominantemente popular, con un 86,4% (19) de recurrencia. Esto puede deberse a la representación de la juventud que tienen estas películas, utilizando un lenguaje “moderno” e informal.

En el caso de esta tipología, se tiene un caso sumamente representativo: Spiderman, tanto en su versión del 2002 como en “Amazing Spiderman”, el año 2012. En ambas películas son personajes jóvenes, huérfanos, criados por sus tíos y con problemas para relacionarse socialmente.

Luego de obtener poderes en ambos casos los comienzan a usar para beneficio propio, pero luego de ignorar un crimen que resulta en la muerte de su tío, deben comenzar la búsqueda de su propio camino como héroes, a partir de la responsabilidad que significaba su poder.

Ahora, en esta categoría tenemos muchos personajes bajo el manto de un héroe icónico. Por ejemplo, Ant Man (Scott Lang) está acompañado en toda la película por Hank Pym, el inventor y la primera persona que utilizó el nombre y el traje que otorga sus poderes. Así mismo, Falcon/Sam Wilson establece un lazo de amistad con el Capitán América, el primero que le muestra que puede utilizar sus habilidades para ser un héroe, convirtiéndose finalmente en un Vengador.

Por último, tenemos que prácticamente un tercio de los personajes de esta categoría provienen literalmente del mismo lugar, la “Escuela Xavier para Jóvenes Superdotados”. Todos estos jóvenes son entrenados para convertirse en X-men, a través de una educación formal entrenados por miembros veteranos del equipo.

Discusión

Si bien la investigación desde el comienzo se plantea como exploratoria y descriptiva, no se hace en su extensión de incluir una visión crítica sobre las representaciones analizadas, ni las películas en sí mismas. Por otra parte, se da el fenómeno de que la investigación se delimito hasta el 2016 y durante los tres años posteriores se dieron una oleada de estrenos que podrían haber cambiado el análisis. Además, se podría haber analizado de mayor manera sobre los modelos de producción de cine masivo exitosos. Finalmente, se debe profundizar sobre la construcción de las masculinidades en comunidades “ñoñas”, o sea grupos de personas que generan su identidad a través del consumo y producción de productos relacionados a una amplia gama de géneros, pero especialmente a la ciencia ficción y fantasía.

Frente a estas limitaciones, hare una serie de propuestas sobre que profundizar en cada temática. El principal problema que arroja este análisis es que en el cine solo existen superhéroes que se quedan en los campos tradicionalmente asignados al hombre: La economía, la fuerza física y la razón. No hay presencia de personajes conectados con sus emociones, sin que esto sea de una forma dramática.

Ahora bien, sería injusto decir que este tipo de héroes no existen. Dejo dos ejemplos que parecen relevantes de investigar a futuro: Newt Scamander de la saga Animales Fantásticos y donde encontrarlos, spin-off de las películas de Harry Potter. El representa a un hombre movido por la empatía hacia los demás, donde su meta no es la destrucción del monstruo sino el comprenderlo. Esto mismo lo podemos ver en series infantiles actuales, como Steven Universe, donde se trabajan directamente temáticas de género.

Así mismo, extender el esfuerzo hecho en esta investigación incluyendo los estrenos del 2017 y 2018, que incluyen algunos quiebres frente a lo que se dio en el pasado. Tres películas claves a investigar serian Black Panther, primer estreno del MCU en tener un protagonista africano, Spiderman, representado por primera vez como un adolescente y abordando esas problemáticas, y por ultimo Wonder Woman, primer gran estreno con una protagonista mujer, y que tuvo éxito en taquilla y critica.

Siguiendo la idea de estas películas que rompen el molde, sería interesante introducir el concepto de “consumidor legítimo”, que permitirá generar una discusión abordando la premisa de que estas

películas no es que se sumen a corrientes políticas o reivindicaciones, sino que entenderlo como una adaptación del mercado a una sociedad que avanza y se complejiza, en la cual se comienzan a poner en duda convenciones sociales para generar nuevos acuerdos. Ahí el mercado tiene dos opciones, adaptarse o tratar de conservar su manera de hacer las cosas, en ambos casos resulta relevante investigar sus estrategias.

Finalmente, y es el desafío a futuro, es dejar el contenido de las películas y observar como esta es mediada por los espectadores. Uno de los temas a trabajar es la construcción de las masculinidades en comunidades “ñoñas”, donde la hipótesis sea que han tenido la evolución de ser masculinidades cómplices a hegemónicas. Así mismo, investigar sobre como desde la infancia se genera una relación con estos contenidos, y ver cuáles son los discursos que se reproducen.

Bibliografía

- Andréu Abela, J. (2002). *Las técnicas de Análisis de Contenido: Una revisión actualizada*. Recuperado el Abril de 3 de 2017, de Fundación Centro de Estudios Andaluces: <http://public.centrodeestudiosandaluces.es/pdfs/S200103.pdf>
- Annacondia, J. M. (2013). *La construcción de la identidad de género en el cómic de superhéroes estadounidense*. Oviedo: Universidad de Oviedo.
- Arancibia, M. (2016). LA “IDENTIDAD”, COMO UNA CONSTRUCCIÓN CULTURAL PARA LA SOCIOLOGIA. *Sincretismos Sociológicos. Nuevos Imaginarios*.
- Bourdieu, P. (2000). *La dominación masculina*. Barcelona: ANAGRAMA.
- Butler, J. (1999). *El género en disputa*. Barcelona: Paidós.
- Campbell, J. (1972). *El heroe de las mil caras*. Mexico D.F: Fondo de Cultura Economica.
- Carabí, A. (2006). *CONSTRUYENDO NUEVAS MASCULINIDADES: LA REPRESENTACIÓN DE LA MASCULINIDAD EN LA LITERATURA Y EL CINE DE LOS ESTADOS UNIDOS (1980-2003)*. Barcelona: Ministerio de Trabajo y Asuntos Sociales, Instituto de la Mujer

- Castelo, S. (2015 2-Marzo). *IDENTIDAD DE GÉNERO, SEXO BIOLÓGICO, EXPRESIÓN DE GÉNERO Y ORIENTACIÓN SEXUAL. EXPLICANDO LAS DIFERENCIAS*. Retrieved 2017 йил 11-Mayo from United Explanatios: <http://www.unitedexplanations.org/2015/03/02/identidad-de-genero/>
- Cea D'ancona, M. A. (2002). *Analisis Multivariables. Teoria y practica en la investigacion social*. Madrid: Sintesis.
- Connell, R. (2003). La organizacion social de la masculinidad. In C. Lomas, *¿Todos los hombres son iguales? identidades masculinas y cambios sociales* (pp. 31-53). Barcelona: Paidos.
- Consejo de la cultura y las artes. (2012). *Encuesta Nacional de Participacion y Consumo Cultural 2012*. Santiago.
- Consejo de las Artes y la Industria Audiovisual. (2010-2017). *Oferta y Consumo de Cine en Chile*. Santiago: Chile AudioVisual.
- Cruz Sierra, S. (2006). Cuerpo, masculinidad y jóvenes. *Ibero Forum, Revista de Ciencias Sociales de la Universidad Iberoamericana*, I(1), 1-9.
- Del Toro, G. (Director). (2004). *Hellboy* [Motion Picture].
- Encinas, A. (2016). *El antifaz invisible*. Madrid: Encuentro.
- Floyd, K. (2014). Introduction: form and function, or masculinity as representation. *Genders*, Academic OneFile.
- Galán, E. (2006). Personajes, estereotipos y representaciones sociales. Una propuesta de estudio y análisis de la ficción televisiva. *ECO-PÓS*, 58-81.
- Garcia Canclini, N. (1984). Gramsci en Bourdieu. Hegemonia, consumo y nuevas formas de organizacion popular. *Nueva Sociedad*, 69-78.
- Gil Calvo, E. (1997). *El nuevo sexo debil. Los dilemas del varon postmoderno*. Madrid: Temas de hoy.
- Gil Calvo, E. (2006). *Mascaras Masculinas: Heroes, Patriarcas y Monstruos*. Barcelona: Anagrama.
- Gilmore, D. (1994). *Hacerse Hombre. Concepciones Culturales de la masculinidad*. Barcelona: Paidos.
- Guerrero, C. (19 de Agosto de 2015). *Todas las fechas de estreno de las películas de superhéroes desde 2016 hasta 2020*. Recuperado el 5 de Abril de 2017, de Sensacine: <http://www.sensacine.com/peliculas/album/album-18530886/>
- Jociles, M. J. (2001). El estudio sobre las masculinidades. Panorámica general. *Gazeta de Antropologia*.

- Jordan, E. (1995). La construcción de la masculinidad en la temprana edad escolar. *Genders and Education*, 69-86.
- Leal, S. (2016). El destino del héroe: el sacrificio de su sensibilidad femenina. *Noesis*, 152-169.
- Ling, M. (2016). Princesses and Superheroes: Social-Cognitive Influences on Early Gender Rigidity. *Child Development Perspectives*.
- Lopez, P. (2004). POBLACIÓN MUESTRA Y MUESTREO. *Punto Cero*, 69-74.
- Martinez, C. (2014 йил 12-Mayo). *UNA GUÍA PARA NO ENREDARSE CON LOS SUPERHÉROES EN EL CINE*. Retrieved 2017 йил 8-Mayo from Enter.co: <http://www.enter.co/cultura-digital/entretenimiento/una-guia-para-no-enredarse-con-los-superheroes-en-el-cine/>
- Minello, N. (2002). Masculinidades, un concepto en construcción. *Nueva Antropología*, 11-30.
- Mojo Box Office. (s.f). *All Time Box Office, Worldwide Grosses*. Retrieved 2016 йил 10-Agosto from <http://www.boxofficemojo.com/alltime/world/>
- Mora, M. (2002). La teoría de las representaciones sociales de Serge Moscovici. *Athenea Digital*, 1-25.
- Morán, M. (2015). *LA EVOLUCIÓN DEL SUPERVILLANO EN EL COMIC BOOK NORTEAMERICANO*. León: Universidad de León.
- Mulvey, L. (1999). Visual pleasure and narrative cinema. *Film theory and criticism. Introductory readings*, 833-844.
- Neffa, J. C. (1999). Actividad, trabajo y empleo: algunas reflexiones sobre un tema en debate. *Orientación y sociedad*, 127-161.
- Norma Comics. (2015 йил 30-Diciembre). *Los orígenes del cine de superhéroes*. Retrieved 2017 йил 2-Mayo from Norma Comics: <http://www.normacomics.com/blog/los-origenes-del-cine-de-superheroes/>
- Ortega, M. (2002). *Análisis de los efectos de la diversidad en el comportamiento organizacional*. Sonora: Universidad de Sonora.
- Pérez, C. (2009). *Técnicas estadísticas multivariantes para SPSS*. Madrid: Garceta.
- Propp, V. (2014). *Morfología del cuento*. España: Fundamentos.
- Roblou, Y. (2012). Complex Masculinities: The superhero in the modern american movies. *Culture, Society and Masculinities*, 76-91.
- Ruiz, S. (2005). *APUNTES SOBRE ESTRATIFICACIÓN SOCIAL*. Retrieved 2017 йил 11-Mayo from Universidad de Puerto Rico: <http://academic.uprm.edu/sruiz/3121/id14.htm>

- Tignanelli, A. (2009). CINE Y SERIES DE TV: LOS HÉROES AL SERVICIO DE LAS IDENTIFICACIONES. *I Congreso Internacional de Investigación y Práctica Profesional en Psicología XVI Jornadas de Investigación Quinto Encuentro de Investigadores en Psicología del MERCOSUR* (pp. 345-347). Buenos Aires: Universidad de Buenos Aires.
- Vanderlei, G., & Colling, A. (2011). AS SUPER-HEROÍNAS DAS HISTÓRIAS EM QUADRINHOS E AS RELAÇÕES DE GÊNERO. *Dialogos*, 437-454.
- Venkata, N., Balraj, S., & Pandian, A. (2017). PERCEPTION AND CONSTRUCTION OF CHILDREN'S PERSPECTIVES ON JAPANESE SUPERHEROES: A STUDY ON THE WAYS CHILDREN IN SINGAPORE APPROPRIATE MEDIA CULTURES RELATED TO JAPAN. *Researchers World*, 36-46.
- Vera-Romero, O. (2013). Evaluación del nivel socioeconómico: presentación de una escala adaptada en una población de Lambayeque. *Cuerpo Humano*, 41-45.
- Vizcarra, F. (2005). Coordenadas para una sociología del cine. *Intercultural Communication Studies*, 189-198.
- Wulff, F. (2010). Miradas a la masculinidad, miradas al género. *Uciencia*, 44-46.
- Yúdice, G. (2002). *El recurso de la cultura. Usos de la cultura en la era global*. Mexico: Editorial Gedisa.

Anexos

Anexo I: Breve historia de los superhéroes

Precursores

Hace más de 100 años, aparecen en los comics norteamericanos personajes que sentarían el precedente del superhéroe tal y como lo conocemos. Tarzán, Dick Tracy o Flash Gordon son ejemplos de esto, hombres capaces de realizar hazañas increíbles sin tener propiamente capacidades “superhumanas”. Así mismo, existían personajes más cercanos al comic caricaturesco, que presentaban los primeros indicios de estas capacidades, como Popeye.

Era Dorada

La llamada “Era Dorada” comienza en 1938, con la publicación de Action Comics#1, que presentaba a un personaje con características que rompían con todo lo presentado anteriormente y que forjaría el molde para los futuros superhéroes, Superman. Capaz de proezas más allá de lo increíble, poseedor de una fuerza descomunal, la capacidad de volar en conjunto con visión y oído superhumano; pero al mismo tiempo, con una identidad oculta que representaba al hombre promedio.

Por otro lado, se gestaba el otro modelo predominante de superhéroe, uno más oscuro, sin poderes pero que gracias a la tecnología y su inteligencia podía enfrentar múltiples amenazas. Esto se concretaría el año 1938 con la publicación del Detective Comics #27, que vería el nacimiento de Batman. Tanto esta revista como Action Comics eran partes de DC comics, que en esa época tenía varias líneas temáticas.

Un año después, nacería una de las dos grandes editoriales que actualmente disputan la primacía a nivel mundial en esta área, Marvel Comics, estableciéndose como la primera que se dedicaría íntegramente a la temática de los superhéroes.

La industria era pujante, pero en hubo un suceso que marcaría su desarrollo a futuro, la Segunda guerra mundial, en específico la entrada de Estados Unidos al conflicto. Así tuvimos imágenes icónicas como a Superman capturando a Adolf Hitler y Iosif Stalin para llevarlos a una corte internacional. También vio el nacimiento de algunos personajes que funcionarían como iconos

patrióticos con lo que las editoriales esperaban obtener réditos del fervor que provocaba la guerra, resultado de esto fue Capitán América y su icónica imagen en que golpea a Adolph Hitler.

Todos los personajes de esa época tomarían la bandera norteamericana y se involucrarían en la guerra, lo que impulso la industria de los superhéroes mientras esta duro. Al acabar, empezaron a perder popularidad de a poco, hasta que se encontraron con su mayor enemigo, el psiquiatra Frederick Wertham.

“La seducción de la inocencia” y el Comic Code

El año 1954, Wertham decide atacar a la industria del comic con la publicación del libro “La seducción de la inocencia” en donde su tesis principal apunta a los cómics como una forma inferior de literatura popular que corrompe a la infancia y seria la culpable de lo que el identificaba como males sociales, como el crimen, las drogas y la homosexualidad.

La presencia de ayudantes más jóvenes en superhéroes como Batman o Capitán América le dio el pie para decir que eso era el sueño de pedófilos y que podía estimular a los niños a tener fantasías homosexuales. A otros, como Superman los declaro una distorsión fascistoide e infantilista de la realidad, lo que provocaba que se minara cualquier autoridad de los adultos que los rodeaban al mostrarlos como débiles. Esto nunca fue sustentado por evidencias, pero en plena persecución macartista, la paranoia e intolerancia habían sensibilizado a la población provocando una ola de odio hacia los comic, lo que finalmente llevo a que el Senado de Estados Unidos iniciara una investigación en la industria de los comics, que termino con muchas editoriales en quiebra y artistas sin trabajo.

Esto llevo a que las principales editoriales se unieran para crear el Comics Magazine Association of America (CMAA), redactando un código que permitiera autocensurarse con el fin evitar otras campañas de odio. En este se buscaba prohibir todo lo que era considerado indecente en los comics. De esta forma se redactaron 32 artículos que referían a delincuencia, horror, diálogos, religión, nudismo, cuerpo femenino, matrimonio y sexo, haciendo que todo comic publicado tuviera que ser enviado al CMAA para autorizar su venta con un sello característico, el cual funcionaba para que el público y los comerciantes pudieran saber cuáles estaban libres de indecencia. Toda esta represión conlleva a que los artistas tuvieran que explotar al máximo sus

capacidades para crear historias imaginando nuevos personajes e historias, pero también rescatando algunos poco llamativos de sus comienzos.

Era de Plata

Pocos héroes pudieron sobrevivir este periodo, en DC por ejemplo, solo se mantuvo la trinidad súperheroica conformada por Batman, Superman y Wonder Woman. Pero el público comenzó a pedir cosas nuevas, y el primero que se benefició de esto fue Flash, que hasta ese momento había sido un personaje poco importante sin una historia clara, al cual le dieron un nuevo aire cambiando su alter-ego y relacionándolo con la ciencia a fin de darle una dirección educativa, de esta forma los enemigos de este velocista eran representaciones malélicas de fuerzas científicas.

Así se provoca un giro hacia la ciencia ficción, donde los poderes ya no eran explicados simplemente por un origen mágico, sino que se esforzaban en darle una lógica a sus poderes, ejemplos de esto son Green Lantern, Atom o Hawkman los cuales fueron unidos con los anteriormente mencionados creando la Justice League of America (JLA), el primer equipo de superhéroes.

La competencia de DC, Marvel, tuvo que responder a esto, por lo que le pidieron a una joven promesa de la industria que creara un equipo para competir con la Justice League, esta joven promesa era Stan Lee (actualmente, uno de los creativos más respetados en el medio) y la nueva historieta que creó –junto con Jack Kirby- fue Fantastic Four, el año 1961, que heredaba las características de la ciencia ficción cinematográfica de los años 50. La gran innovación de este autor es incorporar la tragedia en sus personajes, de forma que sus relaciones no fueran solo de amistad (como en JLA) sino más cercanos a una familia y además, que los poderes fueran en ocasiones sentidos por los personajes como maldiciones.

Con esta premisa, y dándole énfasis a los problemas cotidianos de sus personajes, Lee crea a uno de los superhéroes más icónicos de Marvel, Spider-Man junto con Steve Ditko. Este personaje representó un cambio radical dado que hasta ese momento todos los superhéroes habían sido adultos, mientras que los jóvenes se mantenían en el puesto de ayudante, siempre con el apelativo kid, boy o young en sus nombres.

Esta mezcla de problemas cotidianos y drama le permitieron a Marvel potenciarse, creando personajes como Daredevil, Hulk, Iron man, Thor y Ant-man, estos cuatro últimos conformarían la agrupación Avengers como competencia aún más directa a la JLA. DC comenzó a tener problemas con sus historias, que ya no parecían lo suficientemente desafiantes para sus lectores por lo que comenzó a generar cambios importantes en sus historias.

Era de Bronce

La ciencia ficción comenzaba a pasar de moda, mientras que los movimientos sociales de los 60 hicieron que el comic de superhéroes fuera tachado de obsoleto y partidario del status quo, haciendo perder popularidad en el segmento juvenil. Para esto, las grandes editoriales tuvieron que tomar medidas drásticas.

DC reformulo Green Lantern (historia de ciencia ficción espacial) aliándolo con Green Arrow, el cual funcionaba como conciencia social y como cable a tierra, no solo de Hal Jordan (GL) sino también de toda la JLA. Sus historias abordaban temáticas relacionadas con los principales movimientos sociales de la época, como el machismo, el racismo, la drogadicción y el clasismo. Además, se incluyó el primer superhéroe negro de DC, John Stewart, otro Green Lantern (es importante destacar que Marvel ya tenía uno, Black Panther, pero este usaba un traje de cuerpo completo por lo que no se veía el color de su piel).

Además de los movimientos sociales, se le decidió dar un carácter más oscuro a algunos personajes, como Batman, el cual volvió a ser un vigilante solitario. En este periodo se establece la personalidad psicótica del Joker, siendo un carácter que mantiene hasta ahora. En cuanto a Superman, se disminuyeron sus poderes y se decidió enfocar más las historias en su vida cotidiana, incluyendo nuevos personajes.

Marvel por su parte, no hizo grandes cambios al principio solo incluyendo un par de personajes negros como Luke Cage (que se volvió un icono) y Falcon, al cual aliaron con Capitán América y viajaban por el país, resolviendo problemas de índole social. Finalmente en 1975, la presión los hizo tomar una decisión drástica y revivir el comic de los X-men, generando un nuevo donde cada miembro era de alguna de las principales etnias migrantes de Estados Unidos, a fin de que estos tuvieran héroes con los que identificarse, al mismo tiempo que estos héroes eran discriminados en el universo de los comics por ser mutantes.

Los superhéroes pisan la pantalla grande

Si bien anteriormente habían existido seriales televisivos sobre muchos superhéroes (la más recordada sería Batman, interpretado de forma muy psicodélica por Adam West), el hacer una película nunca había parecido suficientemente atractivo para los productores, hasta que finalmente el año 1978 se estrena Superman, con un elenco estelar encabezado por Marlon Brando y Gene Hackman pero que además incluía un actor desconocido en ese momento: Christopher Reeve. Pero no solo el elenco fue escogido con vista a hacer un blockbuster, sino que se invirtió bastante en lograr los mejores efectos posibles para la época. Tuvo tal éxito que resultaría en 3 secuelas y un spin off: Supergirl.

Era Oscura

Esta era está marcada por hitos, que tienen mucha relación con el estado actual de la industria súperheroica: Primero, el cambio que hace Frank Miller en el personaje de Daredevil, haciéndolo un vigilante, dándole al comic la sensación de crónica urbana y novela negra. Esta vez fue la primera vez que Marvel se permitía este tono en sus historietas y tuvo una muy buena recepción. Fue a tal nivel, que propició la creación de una parodia, actualmente igual de popular, que fueron las Tortugas Ninja.

Ocurrió también la Crisis on infinite earths, que reordeno todo el universo DC, generando la lógica del multiverso a fin de poder tener varias seriales distintas de los mismos superhéroes.

El año 1986, se publican dos de las novelas gráficas más importantes para el mundo de los superhéroes: Watchmen, de Alan Moore y The Dark Knight Returns (TDKR) de Frank Miller.

La primera crea un universo propio, donde han existido superhéroes desde la década de los 30'. Estos se mantienen más bien en la figura del vigilante, humanos disfrazados sin poderes que imparten justicia al borde de la ley en las calles, pero afectaron la cultura al punto de que incluso alteraron el desarrollo tecnológico y la situación política de esa época. Toda la historia es contada resolviendo el asesinato de uno de los miembros del equipo, presentando las contradicciones de todos sus miembros, sumado al contexto de la guerra fría.

La segunda obra trata sobre el icónico Batman, y como este se ha retirado durante diez años luego de que Ronald Reagan prohibiera a los superhéroes. Las calles de Gotham se han llenado de

criminales por lo que decide volver a sus actividades, lo que lo pone en contra del gobierno y su arma más letal, Superman. Al igual que Watchmen, todo esto sucedía en durante la guerra fría.

Estas dos novelas gráficas pusieron a los superhéroes en narrativas de tal calidad, que se comenzaron a vislumbrar como una forma seria de arte y las productoras cinematográficas, tuvieron sus primeros esfuerzos con estos personajes. Aquí la historia de los superhéroes toma dos caminos, que si bien son paralelos, tienen sus propias características específicas. Por un lado, los comics seguirán avanzando y evolucionando y por otro, el cine comenzara a tener una explosión exponencial de éxito en cuanto a películas. Este segundo camino será el que revisaremos. Las eras en cuanto a los comics, es como lo han llamado los especialistas en el tema... en el cine no ha existido un análisis parecido, por lo cual se trabajara reflejando las categorías anteriores.

Era oscura del cine

La primera época del cine de superhéroes la llamaremos oscura por dos razones: Primero, la calidad de la mayor parte de películas que se estrenó durante los 80' y segundo, Batman de Tim Burton.

Para ejemplificar la calidad de películas que se hicieron durante esa época tenemos un ejemplo de cada gran empresa. En el caso de DC, la película The Swamp Thing (1982) buscaba representar la historia del personaje homónimo en los comics, una criatura monstruosa del pantano que protegía el ecosistema, todo ambientado con la forma de una película de terror. Este personaje era de relativa importancia en la compañía e incluso en los comics había llegado a formar equipo con la JLA. El proyecto fue dirigido por Wes Craven, símbolo del horror ochentero, pero el gran problema fue que nadie en la producción se preocupó por leer el guion original, gestando un producto deficiente que no gusto a la crítica ni a la taquilla.

Esto mismo sucedió con Howard the Duck, un comic de tinte satírico existencialista cuyo protagonista era un pato antropomórfico. El proyecto lo tomo Lucas Film y tampoco se preocuparon de ver el tono original de los comics, por lo que fue un proyecto que actualmente se cuenta entre las peores películas estrenadas

Todo lo contrario pasó cuando a un joven Tim Burton le ofrecen dirigir la primera película de Batman, ya que este decide hacer una versión oscura y adulta. Michael Keaton, el actor que interpretaría al murciélago, lee para construir el personaje la novela gráfica TDKR, logrando de esta forma un Batman misterioso, además de sentar con más fuerza las bases de la rivalidad entre este y el Joker.

Emulando a esta película surgieron muchas más que buscaban ese tono oscuro, como Dick Tracy (1990), The Punisher (1989) y Spawn (1997), todas estas poco queridas por la crítica y el público. Las que se separaron de este molde, como The Rocketeer (1991) El cuervo (1994) y La Máscara, estrenada el mismo año que la anterior tuvieron muy buena recepción. Esto confundió a las grandes empresas que no entendían que el público quería diversidad en las películas.

Era de Bronce del cine

Un periodo en que no paso mucho, se estrenaron muchas películas de comics independientes por que las grandes empresas estaban temerosas por los tratamientos que habían recibido sus personajes. Batman tuvo una secuela y luego se hizo un reboot, catalogada como una de las peores películas pero con los mejores actores (entre los que se cuentan George Clooney y Uma Thurman), al mismo tiempo, a principios de los noventa se hizo una película live action del Capitán América que ni siquiera se estrenó en los cines, solo en VHS y luego una de los 4 fantásticos que tuvo una pre recepción tan nefasta, que se decidió no estrenar.

El gran paso se da cuando se hace la película Blade, sobre un híbrido entre humano y vampiro que se dedica a cazar a estos últimos, personaje que no era tan conocido de Marvel lo que permitió un equilibrio entre libertad de producción y fidelidad a la historia original, cosa que se logró ya que Marvel tuvo un poco de control creativo.

Edad de plata del cine

Marvel

Luego de posponerlo casi una década, Marvel decide vender los derechos de X-men a Fox, con la condición de tener parte del control creativo. Este proyecto fue llevado a cabo por el director Bryan Singer, que supo cómo escenificar la metáfora de discriminación que representaba este grupo, pero al mismo tiempo contar una historia interesante para el público. Esta película

significo un gran triunfo para Marvel, siendo una saga que actualmente ya ha tenido 9 películas y varias más en camino.

La otra venta importante que hizo esta empresa fue Spiderman a Sony, superhéroe que era el principal icono de esta empresa por lo cual, cuando se volvió un éxito la versión dirigida por Sam Raimi y protagonizada por Tobey Maguire esta empresa se posiciono a la cabeza de la implícita competencia que tiene con DC

DC

Luego de los golpes que pego Marvel, esta empresa tenía que estrenar algo que le hiciera peso a ambas películas, cosa que logro al estrenar la versión de Batman de Christofer Nolan, el cual causó conmoción con el nivel de calidad que logro. Esto se superó aún más cuando se estrenó su secuela, The Dark Knight (2008), con una interpretación tan magistral del Joker a manos de Heath Ledger que lo hizo merecedor del Oscar. La ultima de esta trilogía cerro la historia de ese Batman y también cerro un ciclo de películas que no compartían universo.

Junto con eso, se estrenó Superman Returns (2006), que funcionaba como secuela de las antiguas películas, posicionándose después de la segunda. Si bien tuvo buena recepción por parte de la crítica especializada, la taquilla no la acompañó.

Otras editoriales

Un superhéroe destacable tuvo una película con una crítica que le dio un recibimiento apabullante y que venía de la pequeña editorial Dark Horse: El comic dibujado por Mike Mignola, Hellboy. Esta película dirigida espectacularmente por Guillermo del Toro, logro llevar a sus espectadores a un mundo que causaba extrañeza, logrando el mismo efecto que los comics. La ejecución del demonio de la mano de piedra por Ron Perlman sorprendió a todos, creando un personaje rudo y sensible, interpretando de gran manera el conflicto interno del personaje. Esta película tuvo una secuela que la supero en recaudación y puesta en escena.

Edad de oro del cine

Marvel

El 2008, Marvel hace la jugada que delimitaría el campo de juego para las películas de superhéroes hasta ahora al crear el universo cinematográfico, donde un grupo de películas (y posteriormente series) independientes, comparten el mismo mundo y lo que sucede en una impacta en la otra, sin ser secuelas propiamente dichas. Además, su alianza con una de las empresas cinematográficas más poderosas del mundo, Disney, les permitió tener fondos suficientes para llevar a cabo grandes proyectos. Esto comenzó con Iron man, que empezó a dar pistas sobre lo que venía, hablando sobre la “Iniciativa Avengers” presentando personajes de forma fugaz que posteriormente adquirirían relevancia. De esta manera se estrenó Hulk, Capitán América y Thor, lo que finalmente desencadenó la película Avengers, la película de superhéroes más taquillera de la historia. Y esto solo fue la Fase 1 de la compañía, que actualmente está entrando en su tercera fase, con planes revelados hasta el año 2020. Además, han logrado recuperar personajes como Spiderman al lograr acuerdos con Sony.

Por otro lado, X-men sigue en manos de Fox con muy buenos resultados, este año estrenaron dos películas, de las cuales una marco precedente porque se volvió la primera película de superhéroes (Deadpool) de este periodo en ser clasificada como para mayores de 18, pero al mismo tiempo se volvió la película con esta categoría más vista en la historia.

Junto con esto, estrenaron un conjunto de series que funcionan en el mismo universo que las películas, la mayor parte con la producción de Netflix, lo que les permitió apuntar a públicos más adultos y acercarlos a este conjunto de películas, que está estrenando un promedio de 3 películas anuales.

DC

Si bien reticente a este cambio en la forma de producir cine, DC tuvo que ponerse en el ritmo, comenzando recién un universo el año 2013, con el estreno de Man of Steel, dirigida por Zack Snyder. A esta le seguiría Batman v Superman y Suicide Squad, ambas de este año. Los resultados sobre todas estas películas han sido muy divididos, ya que han tenido mala crítica,

pero una buena taquilla y grupos de fans que las reivindican. Así mismo, ya tienen proyectadas películas hasta el año 2020.

Por otra parte, han logrado construir un universo con más de 5 series conectadas entre ellas desde antes que Marvel, siendo Arrow la más antigua con 7 temporadas y una octava en camino.

Anexo II: Universo

Titulo	Estudio	Recaudación	Fecha de estreno
Ant-Man	BV	\$180,202,163	7/17/15
Avengers: Age of Ultron	BV	\$459,005,868	05/01/2015
Batman Begins	WB	\$206,852,432	6/15/05
Batman v Superman: Dawn of Justice	WB	\$330,360,194	3/25/16
Captain America: Civil War	BV	\$408,084,349	05/06/2016
Captain America: The First Avenger	Par.	\$176,654,505	7/22/11
Captain America: The Winter Soldier	BV	\$259,766,572	04/04/2014
Catwoman	WB	\$40,202,379	7/23/04
Daredevil	Fox	\$102,543,518	2/14/03
Deadpool	Fox	\$363,070,709	02/12/2016
Doctor Strange	BV	\$205,093,475	11/04/2016
Elektra	Fox	\$24,409,722	1/14/05
Fantastic Four	Fox	\$56,117,548	08/07/2015
Fantastic Four (2005)	Fox	\$154,696,080	07/08/2005

Fantastic Four: Rise of the Silver Surfer	Fox	\$131,921,738	6/15/07
Ghost Rider	Sony	\$115,802,596	2/16/07
Ghost Rider: Spirit of Vengeance	Sony	\$51,774,002	2/17/12
Green Lantern	WB	\$116,601,172	6/17/11
Guardians of the Galaxy	BV	\$333,176,600	08/01/2014
Hancock	Sony	\$227,946,274	07/02/2008
Hellboy	SonR	\$59,623,958	04/02/2004
Hellboy II: The Golden Army	Uni.	\$75,986,503	07/11/2008
Hulk	Uni.	\$132,177,234	6/20/03
Iron Man	Par.	\$318,412,101	05/02/2008
Iron Man 2	Par.	\$312,433,331	05/07/2010
Iron Man 3	BV	\$409,013,994	05/03/2013
Man of Steel	WB	\$291,045,518	6/14/13
Marvel's The Avengers	BV	\$623,357,910	05/04/2012
Punisher: War Zone	LGF	\$8,050,977	12/05/2008
Sky High	BV	\$63,946,815	7/29/2005
Spider-Man	Sony	\$403,706,375	05/03/2002
Spider-Man 2	Sony	\$373,585,825	6/30/04
Spider-Man 3	Sony	\$336,530,303	05/04/2007
Suicide Squad	WB	\$325,100,054	08/05/2016
Superman Returns	WB	\$200,081,192	6/28/06

The Amazing Spider-Man	Sony	\$262,030,663	07/03/2012
The Amazing Spider-Man 2	Sony	\$202,853,933	05/02/2014
The Dark Knight	WB	\$534,858,444	7/18/08
The Dark Knight Rises	WB	\$448,139,099	7/20/12
The Incredible Hulk	Uni.	\$134,806,913	6/13/08
The Punisher	Lions	\$33,810,189	4/16/04
The Wolverine	Fox	\$132,556,852	7/26/13
Thor	Par.	\$181,030,624	05/06/2011
Thor: The Dark World	BV	\$206,362,140	11/08/2013
Watchmen	WB	\$107,509,799	03/06/2009
X2: X-Men United	Fox	\$214,949,694	05/02/2003
X-Men	Fox	\$157,299,717	7/14/00
X-Men Origins: Wolverine	Fox	\$179,883,157	05/01/2009
X-Men: Apocalypse	Fox	\$155,442,489	5/27/16
X-Men: Days of Future Past	Fox	\$233,921,534	5/23/14
X-Men: First Class	Fox	\$146,408,305	06/03/2011
X-Men: The Last Stand	Fox	\$234,362,462	5/26/06

Anexo III: Muestra de películas

1	Guardians of the Galaxy
2	Suicide Squad
3	Superman Returns
4	Marvel\'s The Avengers
5	Punisher: War Zone
6	X2: X-Men United
7	Ghost Rider
8	Avengers: Age of Ultron
9	X-Men Origins: Wolverine
10	Batman v Superman: Dawn of Justice
11	The Dark Knight
12	Sky High
13	Watchmen
14	The Amazing Spider-Man
15	Captain America: Civil War
16	X-Men: First Class
17	Spider-Man

18	Captain America: The Winter Soldier
19	Ant-Man
20	Hulk
21	Iron Man 2
22	Man of Steel
23	Deadpool
24	Daredevil
25	Batman Begins
26	Hellboy II: The Golden Army
27	Elektra
28	Fantastic Four (2005)
29	Doctor Strange
30	Thor

Anexo IV: Catastro de personajes

1	Capitan America/Steve Rogers
2	Iron Man/ Tony Stark
3	Hulk/ Bruce Banner
4	Thor
5	Black Widow/ Natasha Romanoff
6	Hawkeye/ Clint Barton
7	Loki

8	Nick Fury
9	Star-Lord/Peter Quill
10	Drax
11	Rocket Racoon
12	Groot
13	Gamora
14	Ronan el Acusador
15	Nebula

16	Yondu
17	El Coleccionista
18	Deadshot/Floyd Newton
19	Harley Quinn/ Harleen Quinzel
20	Rick Flag
21	Capitan Boomerang/Geoge Harkness
22	Killer Croc/ Waylon Jones
23	El Diablo/ Chato Santana
24	Slipknot/ Christopher Weiss
25	Katana/ Tatsu Yamashiro
26	Amanda Waller
27	Enchantress/ June Moone
28	Incubus
29	Joker
30	Flash/ Barry Allen
31	Superman/ Clark Kent
32	Lex Luthor
33	Punisher/ Frank Castle
34	Jigsaw/ Billy Russoti
35	Wolverine/ Logan
36	Profesor X/ Charles Xavier
37	Jean Grey
38	Storm/ Ororo Munroe
39	Cyclops/ Scott Summers
40	Rogue/ Marie D'Ancanto
41	NightCrawler/ Kurt Wagner
42	Pyro/John Allerdyce
43	Iceman/ Bobby Drake
44	Magneto/ Erik Lensherr
45	William Stryker
46	Lady Deathstrike/ Yuriko Oyama
47	Mystique/ Raven Darkolme
48	Ghost Rider/ Johnny Blaze
49	Phantom Rider/ Carter Slade
50	Mefistofeles
51	Blackheart
52	Quicksilver/ Pietro Maximoff
53	Scarlet Witch/ Wanda Maximoff
54	Ultron
55	Vision
56	War Machine/ James Rhodes

57	Falcon/ Samuel Wilson
58	Batman/ Bruce Wayne
59	Wonder Woman/ Diana de Themyscira
60	Superman/ Clark Kent
61	Lex Luthor
62	Doomsday
63	Batman/ Bruce Wayne
64	Joker
65	Dos Caras/ Harvey Dent
66	Will Stronghold
67	Layla
68	Warren
69	Magenta
70	Zack
71	Gwen
72	Stitches
73	Penny
74	Lash
75	Speed
76	Steve Stronghold
77	Josie Stronghold
78	Directora Powers
79	Entrenador Boom
80	Jonathan Boy
81	Rorschach/ Walter Kovacs
82	Nite Owl II/ Daniel Dreibern
83	Dr. Manhattan/ John Osterman
84	El Comediante/ Edward Blake
85	Espectro de Seda II/ Laurie Juspeczyk
86	Ozymandias/ Adrian Veidt
87	Nite Owl I/ Hollis Mason
88	Espectro de Seda I/ Sally Jupiter
89	Spiderman/ Peter Parker
90	Lagarto/ Curt Connors
91	Dientes de Sable/ Victor Creed
92	William Stryker
93	Silver Fox/ Kayla
94	Gambito/ Remy LeBeau
95	Spectre/ John Wraith
96	Blob/ Frederick Dukes

97	Bolt/ Chris Bradley
98	Agente Zero/ David North
99	Deadpool/ Wade Wilson
100	Winter Soldier/ Bucky Barnes
101	Pantera Negra/ T'challa
102	Helmut Zemo
103	Ant-Man/ Scott Lang
104	Spiderman/ Peter Parker
105	Crossbones/ Brock Rumlow
106	Profesor X/ Charles Xavier
107	Magneto/ Erik Lensherr
108	Mystique/ Raven Darkolme
109	Emma Frost
110	Sebastian Shaw
111	Bestia/ Hank McAvoy
112	Angel Salvadore
113	Havok/ Alex Summers
114	Azazel
115	Riptide/ Janos Queded
116	Banshee/ Sean Cassidy
117	Spiderman/ Peter Parker
118	Duende Verde/ Norman Osborn
119	YellowJacket/ Darren Cross
120	Ant Man I/ Hank Pym
121	Hulk/ Bruce Banner
122	David Banner
123	Justin Hammer
124	Whiplash/ Ivan Vanko
125	Zod
126	Deadpool/ Wade Wilson
127	Ajax/ Francis
128	Angel Dust/ Christine
129	Negasonic Teenage Warhead/ Ellie Hiciste
130	Coloso/ Piotr Rasputin
131	Daredevil/ Matt Murdock

132	Elektra Natchios
133	Bullseye
134	Kingpin/ Wilson Fisk
135	Ra's Al Ghul/ Henry Ducard
136	Scarecrow/ Jonathan Crane
137	Hellboy
138	Liz Sherman
139	Abe Sapien
140	Johann Krauss
141	Nuada
142	Nuala
143	Kirigi
144	Stick
145	Abigail Miller
146	Typhoid
147	Stone
148	Tatto
149	Mr. Fantastic/ Reed Richards
150	Mujer invisible/ Sue Storm
151	La Mole/ Ben Grimm
152	Antorcha Humana/ Johnny Storm
153	Dr. Doom/ Viktor Von Doom
154	Doctor Strange/ Stephen Strange
155	Mordo
156	El Anciano
157	Kaecilius
158	Wong
159	Odin
160	Heimdall
161	Sif
162	Volstagg
163	Hogun
164	Fandral

Anexo V: Instrumento

FICHA DESCRIPCIÓN DE PERSONAJES

Nombre y/o descripción y/o rol del personaje:

--

REPRESENTACIÓN BIOLÓGICA DEL PERSONAJE:

Sexo	
Hombre	Mujer

Edad (caracterización)								
Bebé	Niña(o)	Adolescente	Joven	Adulta(o) joven	Adulto(a)	Tercera edad	Cuarta edad	Sin edad/ no identificable
0 - 3	4 - 12	13 - 17	18 - 29	30 - 39	40 - 59	60 - 80	81 -	

Talla							
Muy delgada	Delgada	Atlética	Media	Obesa	Muy obesa	Hipertrofiado	No humano

Estatura (físico)			
Alta	media	baja	muy baja

Aspecto étnico/físico						
Nórdica (blanca pelo claro)	Caucásico (tez blanca y pelo oscuro)	Mestizo (tez morena y pelo oscuro)	Indoamericana	afro descendiente	asiática	otra

REPRESENTACIÓN PSICOLÓGICA DEL PERSONAJE:

Personalidad		
Introvertida	Extrovertida	
Racional	Emocional	
Autoritaria	Sumisa	Simétrica
Ansioso	Tranquilo	
Activa	Pasiva	

* Marcar los que sea necesario

Actitud		
Beligerante	Pacífica	
Triste	Feliz	Neutra
Intolerante	Tolerante	
Indiferente	Empático	
Afectiva	Insensible	
Erótico	Recatado	Neutro

* Marcar los que sea necesario

REPRESENTACIÓN SOCIOCULTURAL DEL PERSONAJE:

Nivel socioeconómico atribuido			
Clase Alta	Clase Media	Clase Baja	Indeterminada

Nivel cultural atribuido (formas de expresión verbal)			
Refinada	Instruida	Popular	Vulgar

Vestimenta*		
Formal	Deportiva	
Fashion	Corriente	
Cuidada	Casual	
Sensual	No-sensual	
Disfraz	Uso corriente	Uniforme
Ropa exterior	Ropa interior	Desnudo

* Marcar los que sea necesario y describir

Profesión, actividad u oficio atribuido

Rango ocupación			
Posición de liderazgo total	Liderazgo parcial	Independiente	Subordinado

REPRESENTACIÓN IDENTITARIA DEL PERSONAJE:

Identidad de género						
Femenino	Masculino	Gay	Lesbiana	Queer	Transgénero	Otro

Identidad sexual					
Heterosexual	Homosexual	Bisexual	Transexual	Intersexual	Otro

REPRESENTACIÓN ACTANCIAL DEL PERSONAJE:

Rol actancial					
Superhéroe	SuperVillano	Secuaz	Asistente	Narrador	Neutral

Rol cinematográfico		
Principal	Secundario	Terciario

7.6. REPRESENTACIÓN NORMATIVA DE LA PERSONAJE:

Valoración moral		
Positiva	Negativa	Neutra

Valoración jurídica		
Lícita	Transgresora	Delincuente

Valoración de la subjetividad del personaje	
Patológica	Sana

Anexo VI: Conglomerados de pertenencia por personaje.

Nombre	Conglomerado
Doomsday	.
Magneto/ Erik Lensherr	1
Rocket Racoon	1
Iron Man/ Tony Stark	1
Loki	1
Ronan el Acusador	1
El Coleccionista	1
Incubus	1
Lex Luthor	1
Jigsaw/ Billy Russoti	1
William Stryker	1
Mefistofeles	1
Blackheart	1
Ultron	1
Lex Luthor	1
Joker	1
Ozymandias/ Adrian Veidt	1
William Stryker	1
Sebastian Shaw	1
Duende Verde/ Norman Osborn	1
YellowJacket/ Darren Cross	1

Justin Hammer	1
Zod	1
Kingpin/ Wilson Fisk	1
Ra's Al Ghul/ Henry Ducard	1
Nuada	1
Kirigi	1
Stick	1
Dr. Doom/ Viktor Von Doom	1
Kaecilius	1
Mordo	2
Helmut Zemo	2
Star-Lord/Peter Quill	2
Cyclops/ Scott Summers	2
Deadshot/Floyd Newton	2
Punisher/ Frank Castle	2
Magneto/ Erik Lensherr	2
Daredevil/ Matt Murdock	2
David Banner	2
Hulk/ Bruce Banner	2
Winter Soldier/ Bucky Barnes	2

Hulk/ Bruce Banner	2
Superman/ Clark Kent	2
Wolverine/ Logan	2
Ghost Rider/ Johnny Blaze	2
Superman/ Clark Kent	2
Warren	2
Deadpool/ Wade Wilson	2
La Mole/ Ben Grimm	2
Rick Flag	2
Capitan America/Steve Rogers	2
Drax	2
Batman/ Bruce Wayne	3
Batman/ Bruce Wayne	3
Steve Stronghold	3
El Anciano	3
Doctor Strange/ Stephen Strange	3
Profesor X/ Charles Xavier	3
Nite Owl II/ Daniel Dreibern	3
Profesor X/ Charles Xavier	3
Ant Man I/ Hank Pym	3
Abe Sapien	3
Johann Krauss	3
Mr. Fantastic/ Reed Richards	3
War Machine/ James Rhodes	3
Hellboy	3
Antorcha Humana/ Johnny Storm	3
Volstagg	3
Fandral	3
Dr. Manhattan/ John Osterman	3
Pantera Negra/ T'challa	3
Wong	3
Heimdall	3

Hogun	3
Thor	3
Vision	3
Coloso/ Piotr Rasputin	3
Groot	3
Odin	3
Azazel	4
Dos Caras/ Harvey Dent	4
Rorschach/ Walter Kovacs	4
Riptide/ Janos Quedsted	4
Bullseye	4
Scarecrow/ Jonathan Crane	4
Yondu	4
Capitan Boomerang/George Harkness	4
Joker	4
Ajax/ Francis	4
Killer Croc/ Waylon Jones	4
Blob/ Frederick Dukes	4
Crossbones/ Brock Rumlow	4
El Comediante/ Edward Blake	4
Lagarto/ Curt Connors	4
Dientes de Sable/ Victor Creed	4
Whiplash/ Ivan Vanko	4
Tatto	4
Entrenador Boom	4
Deadpool/ Wade Wilson	4
Lash	4
Speed	4
Nick Fury	4
Slipknot/ Christopher Weiss	4
Stitches	4
Agente Zero/ David North	4

Stone	4
Nite Owl I/ Hollis Mason	5
Spiderman/ Peter Parker	5
Bestia/ Hank McAvoy	5
El Diablo/ Chato Santana	5
Jonathan Boy	5
Bolt/ Chris Bradley	5
Ant-Man/ Scott Lang	5
Hawkeye/ Clint Barton	5
Flash/ Barry Allen	5
NightCrawler/ Kurt Wagner	5
Pyro/John Allerdyce	5
Iceman/ Bobby Drake	5
Phantom Rider/ Carter Slade	5
Quicksilver/ Pietro Maximoff	5
Falcon/ Samuel Wilson	5
Will Stronghold	5
Zack	5
Spiderman/ Peter Parker	5
Gambito/ Remy LeBeau	5
Spectre/ John Wraith	5
Spiderman/ Peter Parker	5
Havok/ Alex Summers	5
Banshee/ Sean Cassidy	5

Anexo VII: Tabla de Contingencia Identidad de Género y Profesión

Tabla de contingencia Identidad Género * Profesión																			
		Profesión																	Total
		Militar	Científico	Empresario	Noble	Delincuente	Mercenario	Estudiante	Administrativo/Político	Profesor	Doctor	Deportista	Sin trabajo	Periodista	Obrero	Vendedor	Abogado		
Identidad Género	Femenino	Recuento	6	1	0	4	2	5	8	1	3	1	1	1	0	0	0	0	33
		%Identidad Género	18,2%	3,0%	,0%	12,1%	6,1%	15,2%	24,2%	3,0%	9,1%	3,0%	3,0%	3,0%	,0%	,0%	,0%	,0%	100,0%
	Masculino	Recuento	17	11	12	14	15	12	11	1	10	2	3	12	3	1	3	1	128
		%Identidad Género	13,3%	8,6%	9,4%	10,9%	11,7%	9,4%	8,6%	,8%	7,8%	1,6%	2,3%	9,4%	2,3%	,8%	2,3%	,8%	100,0%
Total	Recuento	23	12	12	18	17	17	19	2	13	3	4	13	3	1	3	1	161	
	%Identidad Género	14,3%	7,5%	7,5%	11,2%	10,6%	10,6%	11,8%	1,2%	8,1%	1,9%	2,5%	8,1%	1,9%	,6%	1,9%	,6%	100,0%	

Anexo IX: Tablas de salida Análisis de conglomerados no jerárquicos K-medias.

Centros iniciales de los conglomerados					
	Conglomerado				
	1	2	3	4	5
Joven	2	2	2	2	2
Adulto	1	1	1	1	2
Delgado	2	2	1	2	2
Musculoso	2	1	2	1	2
Caucásico	2	1	2	2	1
Autoritario	1	2	2	1	1
Triste	2	1	2	2	2
Feliz	2	2	1	1	1
Clase Alta	2	2	1	1	2
Clase Media	2	1	2	2	2
Clase Baja	1	2	2	2	1
Refinado	2	1	1	2	2
Popular	2	2	2	1	1
Liderazgo Total	2	1	2	1	2
Liderazgo parcial	1	2	1	2	2
Independiente	2	2	2	2	1
Heterosexual	2	1	1	1	1
Protagonista	1	1	1	2	2
Secundario	2	2	2	1	1
Positiva	2	1	1	2	1
Negativa	2	2	2	1	2
Lícito	2	2	1	2	1
Transgresor	2	1	2	2	2
Personalidad1	2	1	1	2	1
Personalidad2	1	2	1	2	2
Personalidad4	1	2	2	1	2
Personalidad5	1	1	2	1	2
Actitud1	1	1	2	1	2
Actitud3	2	1	2	1	1
Actitud4	1	2	2	1	2
Actitud5	2	1	1	1	1

Historial de iteraciones^a						
Iteración		Cambio en los centros de los conglomerados				
		1	2	3	4	5
dimension0	1	2,200	1,929	1,864	1,844	2,092
	2	,437	,248	,420	,550	,423
	3	,217	,188	,140	,314	,182
	4	,317	,163	,112	,427	,101
	5	,318	,112	,000	,267	,000
	6	,000	,000	,000	,000	,000

a. Se ha logrado la convergencia debido a que los centros de los conglomerados no presentan ningún cambio o éste es pequeño. El cambio máximo de coordenadas absolutas para cualquier centro es de ,000. La iteración actual es 6. La distancia mínima entre los centros iniciales es de 3,742.

Centros de los conglomerados finales					
	Conglomerado				
	1	2	3	4	5
Joven	2	2	2	2	1
Adulto	1	1	1	1	2
Delgado	2	2	2	2	1
Musculoso	2	1	2	2	2
Caucásico	1	1	2	1	1
Autoritario	1	2	2	1	2
Triste	2	1	2	2	2
Feliz	2	2	1	2	1
Clase Alta	1	2	1	2	2
Clase Media	2	1	2	1	1
Clase Baja	2	2	2	2	2
Refinado	1	2	2	2	2
Popular	2	1	2	2	1
Liderazgo Total	1	2	2	2	2
Liderazgo parcial	2	2	2	2	2
Independiente	2	1	2	2	1
Heterosexual	1	1	1	1	1
Protagonista	1	1	1	2	2
Secundario	2	2	2	2	1
Positiva	2	1	1	2	1
Negativa	1	2	2	1	2
Licito	2	2	1	2	1
Transgresor	2	2	2	2	2
Personalidad1	2	1	2	2	2
Personalidad2	1	2	1	2	2
Personalidad4	2	2	2	1	1
Personalidad5	1	1	1	1	1
Actitud1	1	1	2	1	2
Actitud3	1	1	2	1	2
Actitud4	1	2	2	1	2
Actitud5	2	1	1	2	1

ANOVA						
	Conglomerado		Error		F	Sig.
	Media cuadrática	gl	Media cuadrática	gl		
Joven	1,122	4	,077	123	14,513	,000
Adulto	1,064	4	,148	123	7,198	,000
Delgado	,983	4	,155	123	6,352	,000
Musculoso	1,279	4	,215	123	5,939	,000
Caucasico	,594	4	,239	123	2,482	,047
Autoritario	3,214	4	,156	123	20,657	,000
Triste	1,147	4	,126	123	9,083	,000
Feliz	,966	4	,210	123	4,592	,002
Clase Alta	4,403	4	,099	123	44,651	,000
Clase Media	2,816	4	,154	123	18,249	,000
Clase Baja	,602	4	,100	123	5,998	,000
Refinado	1,897	4	,116	123	16,337	,000
Popular	2,894	4	,148	123	19,594	,000
Liderazgo Total	3,793	4	,109	123	34,855	,000
Liderazgo parcial	,497	4	,132	123	3,766	,006
Independiente	1,351	4	,180	123	7,519	,000
Heterosexual	,473	4	,122	123	3,887	,005
Protagonista	3,191	4	,150	123	21,263	,000
Secundario	1,283	4	,161	123	7,956	,000
Positiva	4,776	4	,103	123	46,557	,000
Negativa	4,689	4	,095	123	49,236	,000
Licito	4,553	4	,111	123	40,979	,000
Transgresor	,949	4	,156	123	6,090	,000
Personalidad1	1,253	4	,210	123	5,956	,000
Personalidad2	2,074	4	,192	123	10,775	,000
Personalidad4	1,179	4	,219	123	5,390	,000
Personalidad5	,470	4	,180	123	2,613	,039
Actitud1	1,381	4	,199	123	6,942	,000
Actitud3	2,451	4	,175	123	13,980	,000
Actitud4	3,970	4	,119	123	33,475	,000
Actitud5	4,311	4	,114	123	37,935	,000

Las pruebas F sólo se deben utilizar con una finalidad descriptiva puesto que los conglomerados han sido elegidos para maximizar las diferencias entre los casos en diferentes conglomerados. Los niveles críticos no son corregidos, por lo que no pueden interpretarse como pruebas de la hipótesis de que los centros de los conglomerados son iguales.

Número de casos en cada conglomerado		
Conglomerado	1	29,000
	2	22,000
	3	27,000
	4	27,000
	5	23,000
Válidos		128,000
Perdidos		1,000

