



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO
FACULTAD DE CIENCIAS JURÍDICAS, SOCIALES Y DE LA EDUCACIÓN
CARRERA DE COMUNICACIÓN SOCIAL
MODALIDAD PRESENCIAL



DOCUMENTO PROBATORIO (DIMENSIÓN ESCRITA) DEL EXÁMEN
COMPLEXIVO DE GRADO PREVIO A LA OBTENCIÓN DEL TÍTULO DE
LICENCIADO EN COMUNICACIÓN SOCIAL

TEMA

CINE DE SUPERHÉROES Y EL COMPORTAMIENTO DE LOS JÓVENES
BABAHOYENSES

AUTOR

DARLING ALBERTO SUÁREZ RUIZ

TUTOR

MSC. LETICIA AURORA BECILLA GARCÍA

BABAHOYO – ECUADOR

2022

DEDICATORIA

El presente caso de estudio se lo dedico a mis padres María Ruiz y Alberto Suárez, por ser mi guía, por brindarme todo su amor y su apoyo incondicional, por estar a mi lado en cada momento alegre y triste a lo largo de mi vida, de mi carrera, de mi educación; por ser mi pilar y mi sustento, mi roca y mi fortaleza, a ellos, les debo todo.

Los amo tres millones.

Darling Alberto Suárez Ruiz

AGRADECIMIENTO

Agradezco a mi familia, a mis padres, hermanos, por haber estado conmigo en todo momento, por el apoyo y amor que me han brindado, por siempre confiar en mí, porque gracias a ellos soy mejor de lo que era ayer.

A mis amigos y compañeros, con quienes he compartido los mejores momentos dentro y fuera de la universidad; a mis profesores, cuyas enseñanzas me permitieron avanzar a lo largo de toda mi vida educativa.

Agradezco a la máster Leticia Becilla, por demostrarme que se puede ser fuerte en los momentos difíciles, por ser luz en la oscuridad, por ser una gran profesional, amiga, consejera, profesora y buena tutora.

Agradezco principalmente a Dios, por haberme dado vida y sabiduría, por haber guiado mis pasos a lo largo de éstos años.

Darling Alberto Suárez Ruiz

RESUMEN

El cine de superhéroes ha estado vigente a lo largo de la última década, sin embargo, su realidad ha traspasado la barrera de la ficción, lo cual influye directamente en el comportamiento de las personas que disfrutan observar éste tipo de contenidos, especialmente en los jóvenes, en quienes ha despertado un creciente interés y se sienten involucrados en lo que observan, ya sea, porque les gusta el personaje o porque directamente se siente identificados con él.

El presente caso de estudio es un proyecto de tipo descriptivo que toma un enfoque mixto, es decir, herramientas cualitativas y cuantitativas, para dar respuesta al objetivo planteado, el cual se trata de: analizar la influencia del cine de superhéroes en los jóvenes de la ciudad de Babahoyo. A través del uso de técnicas como: revisiones bibliográficas, encuesta, entrevistas y Focus Group, se obtuvo como resultado que el cine de superhéroes puede afectar a los jóvenes de dos formas: positiva y negativa. Positiva por lo valores que transmiten: fuerza, valentía, lucha, perseverancia y que son inculcados por medio de los personajes, y negativa porque el amor hacia un ícono de la pantalla, puede transformarse fácilmente en fanatismo, y el fanatismo en muchas ocasiones conlleva a la violencia.

Abstract

Superhero cinema has been in force throughout the last decade, however, its reality has crossed the barrier of fiction, directly influencing the behavior of people who enjoy watching this type of content, especially young people, in whom has aroused a growing interest and they feel involved in what they observe, either because they like the character or because they directly identify with him.

This case study is a descriptive project that takes a mixed approach, that is, qualitative and quantitative tools, to respond to the stated objective, which is: to analyze the influence of superhero movies on young people in the Babahoyo city. Through the use of techniques such as: bibliographic reviews, survey, interviews and Focus Group, it was obtained as a result that superhero movies can affect young people in two ways: positive and negative. Positive because of the values they convey: strength, courage, struggle and perseverance that are instilled through the characters, and negative because love for an icon on the screen can easily turn into fanaticism, and fanaticism often leads to the violence.

Palabras clave: cine, superhéroes, comportamiento, jóvenes, Babahoyo.

ÍNDICE GENERAL

I.	INTRODUCCIÓN	1
II.	DESARROLLO	2
	2.1. JUSTIFICACIÓN	2
	2.2. OBJETIVO GENERAL.....	3
	2.3. SUSTENTOS TEÓRICOS	3
	2.3.1. Origen del cine	3
	2.3.2. Cine de ficción	5
	2.3.3. Del cómic al cine	6
	2.3.4. El cine de superhéroes como género	10
	2.3.5. El comportamiento y el cine de superhéroes.....	11
	2.4. TÉCNICAS APLICADAS.....	13
	2.4.1. Modalidad de investigación	13
	2.4.2. Técnicas utilizadas en la investigación	14
	2.5. RESULTADOS OBTENIDOS	15
III.	CONCLUSIONES	17
IV.	BIBLIOGRAFÍA	19
V.	ANEXOS	25

I. INTRODUCCIÓN

El cine, el séptimo arte, es uno de los mayores medios de entretenimiento a nivel mundial. Miles de personas asisten cada día a las salas de proyección con el objetivo de disfrutar un momento ameno, de diversión, observar a sus personajes favoritos en la pantalla grande.

Con el pasar de los años, el público se ha dividido en cuestión de gustos; horror, acción, romance, comedia y el cine fantástico donde los superhéroes son los protagonistas, el cual, es el género que actualmente domina las carteleras, quienes han recaudado millones de dólares en taquilla y formado un grupo de fans consolidado a nivel mundial.

La industria cinematográfica en la última década ha experimentado un gran auge con el tema de los superhéroes, por lo cual, estas sagas se han transformado en las más exitosas de toda la historia de las producciones audiovisuales; desde un hombre dotado con magia, hasta otro con un coeficiente intelectual elevado, son las historias que incluyen, lo cual despierta en el público el interés y la curiosidad.

El anuncio de una nueva producción que se relacione con la temática de superhéroes, sea serie o televisión, es causa de celebración para los amantes del género, las grandes productoras no desaprovechan la oportunidad de ofrecer al público aquello que más desean, por lo cual, empresas cinematográficas como Walt Disney Company o Warner Media, quienes poseen bajo su propiedad marcas o sellos editoriales importantes del estilo de Marvel Worldwide, Inc. (Marvel Comics) o DC Cómics, no dudan en transportar sus historias de las viñetas a la pantalla grande.

El Ecuador no se ha visto exento de los atractivos y modas del resto del mundo; en los últimos meses, se ha observado cines repletos por la recurrencia, incluso en ciudades como Babahoyo, en la provincia de Los Ríos, por parte de personas que buscan disfrutar este tipo de contenidos.

En base a lo mencionado se asocia el presente estudio de caso a una sublínea: “Medios, contenidos, teorías y prácticas” y a una línea de investigación: “Comunicación, lenguaje y estilos periodísticos” que pertenecen a la carrera de Comunicación Social de la Facultad de Ciencias Jurídicas, Sociales y de la Educación de la Universidad Técnica de Babahoyo.

II. DESARROLLO

2.1. JUSTIFICACIÓN

“Varias personas protagonizaron pelea por boletos de Spiderman: No Way Home” (Bolaños, 2021); “Fiebre de ‘Spider-Man’ colapsa boleterías ‘online’ de los cines” (El Comercio, 2021); “‘Spider-Man: No Way Home’: fanáticos con altas expectativas para el estreno de la cinta” (El Universo, 2021) son algunos de los titulares que se encontraban en los periódicos y medios digitales nacionales e internacionales a finales de 2021.

Los superhéroes han despertado un creciente interés; series, cómics y películas que abordan la temática son recurrentes, sin embargo, a más de crear seguidores han provocado un fanatismo que conlleva diferentes accionares por parte de las personas que consumen éste producto.

La cultura popular ha transformado a los superhéroes en personajes de gran relevancia, íconos con ideales que en ocasiones repercuten en la vida real: niños que quieren ser superhéroes, jóvenes y adultos que discuten acerca de que personaje es el más fuerte o cual marca (Marvel o DC) tiene las mejores historias: son algunos de los temas más tratados y discutidos por los fans del género.

En todo el planeta se desarrollan cada año grandes eventos cinematográficos alrededor de éstos personajes, eso a causa de que tienen una gran acogida, por lo cual, las productoras se han propuesto hacer de éstos filmes productos que contengan diferentes representaciones en etnias, costumbres y géneros, para así, llegar a más regiones e impactar en la vida de cada una de las personas, es decir, que se sientan identificados con lo que observan.

Los jóvenes aman el cine, aman las buenas historias, y, he aquí la importancia de ésta investigación: al conocer cómo las producciones superheroicas repercuten en el comportamiento se deja plasmado la realidad, las vivencias y las experiencias que ellos tienen con el género.

El mundo ha cambiado, y con él, la forma en que se perciben las cintas cinematográficas; hoy en día, los superhéroes están en su apogeo, estudiar cómo afecta al sentir de su audiencia, es un tema que debe tratarse con profundidad, para de ésta forma: analizar, verificar y comprobar si dichos aportes y contenidos benefician o perjudican a la sociedad y a la cultura como tal.

2.2. OBJETIVO GENERAL

Analizar la influencia del cine de superhéroes en el comportamiento de los jóvenes de la ciudad de Babahoyo.

2.3. SUSTENTOS TEÓRICOS

“El concepto de superhéroe, personaje ficticio con habilidades sobrehumanas, siempre ha estado presente a lo largo de la historia” (Durán, 2021). Para el desarrollo del siguiente caso de estudio es de vital importancia la revisión teórica, conceptual y práctica de diferentes investigaciones realizadas previamente que buscaban analizar la influencia del género ficticio de superhéroes en la conducta humana, lo cual permite adquirir un mayor conocimiento acerca del tema y marca a su vez la relevancia, pertinencia y originalidad del mismo. Entre los artículos revisados destacan:

“Influencia de los superhéroes de Marvel expuestos por el cine en niños y niñas del nivel de educación básica media de la Unidad Educativa Hermano Miguel La Salle 2016-2017” (Torres y Arcanda, 2017) el cual tiene como objetivo analizar la influencia del cine de superhéroes en los menores de edad, para la investigación los autores realizaron encuestas las cuales reflejaron como resultados que las películas de héroes, en el caso de Marvel, son un fuerte medio de transmisión de ideologías que provoca que los consumidores adquieran sus productos y creen una moda a partir de aquello que visualizan.

Así mismo el trabajo realizado por (Montecé, 2020) titulado “Análisis semiótico visual de la película “Avengers: End Game” y su influencia en la construcción de personalidad en los estudiantes de 20 a 24 años de la Universidad de Guayaquil” estudia la perspectiva visual de la película y como el género influye en la construcción de la personalidad de los jóvenes, para la recolección de información, la autora hace uso de herramientas como: observación, investigación bibliográfica, análisis y concluye que el cine de superhéroes es el género más consumido, esto a causa de los diferentes elementos que utiliza para su producción: planos, musicalización, transiciones e incluso los colores que destacan.

2.3.1. Origen del cine

En el 2018, Sánchez comentó que “en poco más de un siglo, el cine pasó de ser un experimento de física recreativa y un espectáculo plebeyo de barraca de feria a convertirse en un medio sofisticado de expresión, de enorme complejidad estética y ambiciosa densidad intelectual” (Sánchez, 2018).

De acuerdo a Vargas (2019):

“El cine tiene su origen en la última parte del siglo XIX con la serie de Muybridge, que muestra un caballo galopando, producto de una secuencia de fotos. Esto inspiró a los Hermanos Lumière quienes en 1895 proyectaron una serie de tres videos considerados las primeras películas en la historia”.

“El lenguaje del cine lo componen infinidad de elementos y signos. Las imágenes, palabras, música, color, sonidos, la forma de mezclar las secuencias, la posición de los actores, y miles de piezas que es imposible enumerar totalmente” (Ferreya, 2018) que dan como producto cientos de historias.

Para (Vela, 2019) desde su invención, el cine ha sido un registro incomparable de historia, eso a causa de que, al momento de filmar una obra, en ella queda plasmada el momento, la esencia, el contexto en el que fue grabada, lo cual deja muchas características en uno de los medios más grandes y conocidos por representar la pluralidad y diversidad que existe en el mundo.

El cine a través de las películas ofrece un punto de partida para conocer la ideología de un país, de un continente, su cultura, el porqué de los diferentes accionares históricos y el de sus personajes, se puede incluso comprender la visión o pensamientos que tiene el cineasta al momento de desarrollar un proyecto (Patkós, 2021).

¿Cómo se produce el cine? “El cine emplea técnicas desarrolladas por la fotografía por lo que puede definirse básicamente como la sucesión de imágenes fijas, proyectadas o reproducidas sobre una superficie, que dan la sensación de movimientos” (García & Landeros, 2011).

“El cine se dirige primordialmente a las masas; establece un contacto directo con el espectador, con el público y, por tanto, con la sociedad del momento, de la cual también forman parte los y las cineastas” (Morales Romo, 2017), lo cual influye en mayor o menor medidas en cómo los sujetos perciben la realidad.

2.3.2. Cine de ficción

“La ciencia ficción nace en la literatura y se expande posteriormente al cine. Es plausible que no exista un punto de partida ni una novela que marque el comienzo de su vertiente literaria” (Ariza, 2018). Sin embargo (Costán, 2019) difiere de ello y argumenta que se puede marcar el origen de la ciencia ficción por el siglo XIX, específicamente en el año 1818 cuando Mary Shelley publica la novela de “Frankenstein”, y, aunque anteriormente ya existían famosas historias como la “Odisea”, afirma que no es hasta ese momento que se crea el género por ser una obra de ficción que intenta crear una realidad en base a los entendimientos de ciencia que se tenían por aquella época.

Se puede describir al cine como real y no real, es decir, el cine de ficción, el cual se centra en crear mundos fantásticos donde quien lo consume sabe que no es real, pero busca entenderlo relacionándolo con la coherencias y similitudes que tiene ese universo con el que habita (Cuevas, 2020).

El séptimo arte, es considerado como una herramientas para contar, recrear, trasladar de la imaginación a la realidad historias, transporta al público visualmente a distintos escenarios en el presente, pasado o futuro; pero no sólo la narración es la encargada de sumir al espectador hacia aquel mundo fantástico, en gran medida se debe al espacio donde se desarrolla la acción, es ahí donde el cine crea: realidades utópicas y distópicas con el fin de mantener en el público el interés e innovar (Espina de la Rosa, 2021).

Según (Mumford, 2013) “utopía ha sido otra forma de llamar a lo irreal. Tendemos a confrontar la utopía con el mundo, cuando las utopías hacen el mundo tolerable: las ciudades y mansiones con las que sueña la gente son aquellas que finalmente habita”. Las utopías se basan en crear futuros atractivos y soñados por el hombre, mientras que las distopías, son todo lo contrario.

(Tamayo, 2018) denomina a las distopías, como el antónimo de la utopía, describe un mundo sumido en las ruinas con el ser humano al borde de la extinción, sometido por alguna fuerza militar, armas nucleares, enfermedades; un lugar donde no existe la paz ni la libre circulación, donde la clase baja lucha por la subsistencia mientras sufren todo tipo de maltratos, en resumen, son realidades apocalípticas.

En la última década, éste tipo de cine se ha vuelto muy popular, se pueden encontrar películas como: “Los Juegos del Hambre”, “Divergente”, “La Purga”, “La Guerra Del

Mañana”, entre otras que presentan a las personas mundos creados a partir de las catástrofes que han sido provocadas por el propio ser humano; muchas de éstas historias nacieron en los libros y posteriormente, por el interés que generaba en los lectores, fueron trasladadas a la pantalla grande y de ésta manera llegar a un público masivo.

El cine de ciencia ficción se ha convertido en una parte fundamental para los adolescentes, representa un atractivo para ellos y para el público en general, al estar rodeados de tecnología y pantallas, el fácil acceso a cualquier tipo de contenido provoca que el séptimo arte se vuelva primordial en la cotidianidad (Grilli, 2016).

Según la opinión de (Huapaya, 2021) “una vez que quien está frente a la pantalla acepta como verdad la ficción que se le entrega, se vuelve parte de ella, es capaz de asumir verdades complejas, concebir como posible un mundo donde existen monstruos, sirenas y elfos”, lo cual crea una vía donde pueda transitar lo real y lo fantástico.

En una entrevista, Julio Ludueña, cineasta argentino, menciona que “la ficción es una metáfora didáctico-política que permitía desenmascarar la realidad” (Abramovictz y Folgosi, 2021) “se puede asumir como una herramienta que genera híbridos entre ficción y realidad a través de estructuras narrativas que permitan reinterpretar las historias, adaptarlas y volver a reverlas con el devenir que el momento histórico requiera” (Gómez, 2019).

“A finales del siglo XX y comienzo del año 2000, con el desarrollo de técnicas como el CGI (Computer Generated Imagery) provocó que superproducciones del género de ficción abarcaran las mayorías de pantallas, en especial el género de superhéroes porque permitía que los personajes tuvieran una forma más parecida a la apreciada en las páginas de los cómics que había sido su principal soporte hasta entonces, tal crecimiento lo llevaría a transformarse en uno de los géneros más rentables de la actualidad” (Ruiz, 2017).

2.3.3. Del cómic al cine

“Muchas de las películas que más se lanzan al mercado se basan en los cómics de superhéroes. Los cuales constituyen una de esas formas de arte originales de Estados Unidos que, han influenciado otras culturas alrededor del mundo” (Pedraza, 2019). “En la actualidad, los cómics que más preeminencia tienen son Marvel y DC, quienes han creado personajes cuyo alcance ha llegado a todos los ámbitos de la cultura popular y se han mantenido vigentes por más de cincuenta años” (Leyva, 2020).

Según Bautista (2018) los cómics no son de una realidad aislada, aunque pueda estar situada su trama en otro planeta, otro universo, en una tierra fantástica, en el futuro lejano o en el pasado; sus autores son personas y gente real, y que, por lo tanto, lo dispuesto en la viñetas, será el reflejo de quien creó cada personaje; cada una de las historias que podemos leer o visualizar no es más que la visión de un individuo y del mundo que lo rodea, es decir, el contexto social en el que se encuentre.

El significado de cómic se remonta a finales del siglo XIX (Armendáriz y Barrera, 2018) “es una narración visual establecida en cuadros secuenciales. Ésta técnica narrativa no se originó en el comic, sino que podemos afirmar, ha sido uno de los fundamentos de la tradición pictórica del ser humano”.

Los héroes surgen en Estados Unidos “se hacen fuertes desde los últimos años de la década de 1930, durante la Segunda Guerra Mundial, cuando los héroes dibujados luchan contra los villanos nazis y japoneses... En 1937, DC adquiere su nombre... y Marvel surge en 1939” (Frías, 2021).

“El nacimiento del término “superhéroes” se lo suele fijar en 1938 con la aparición de Superman en Action Cómics #1...” publicados por National Publications (actualmente DC). “Los rasgos que destacaban en el nuevo personaje eran características mitológicas de héroes como la fuerza de Hércules y Sansón” (Salamanca y Seijas, 2013).

Para Miller (2021) los mitos antiguos de dioses, héroes y reyes liberan la forma en que las personas perciben la realidad, es decir, de las restricciones de la costumbre, la ideología, racionalidad o creencias que el individuo ha establecido a lo largo de su vida, en otras palabras, permiten que la imaginación del hombre vuele, por lo cual han servido de inspiración para autores al momento de crear sus historias o tomar rasgos que consideran “heroicos” para sus personajes.

Los héroes tradicionales se caracterizaban por poseer un conjunto de propiedades que lo hacían destacar por encima del resto de la población: belleza, fuerza, juventud, salud, resistencia, honorabilidad y buen juicio, lo cual creaba arquetipos que siempre estaba conducido por la moral y las buenas acciones (Barrero, 2020).

Para éste mismo autor la vida del héroe se basaba en determinados accionares, mismo que partían desde: su nacimiento, la transformación, expiación, regreso, llamada a la aventura, ayuda de un ser sobrenatural, adquirir un ayudante y finalmente morir, sin embargo, el periplo

del héroe, como lo denominó, no acababa ahí, era un ciclo que se repetía una y otra vez, tal y como se puede apreciar actualmente en las historias que suceden dentro de los cómics en la cultura popular.

Desde la aparición de los superhéroes éstos han sido dotados de habilidades sobrehumanas “poderes como: lanzar rayos, volar, fuerza, invulnerabilidad y telepatía; otros poseen tecnología avanzada, poderes místicos, dominio de artes marciales o una inteligencia fuera de lo normal, destrezas que utilizan para combatir el mal, invasiones extraterrestres, en general, cualquier amenaza” (Garcés, 2020). “La narración de combates y de enfrentamientos suele ser el eje central de las ficciones superheroicas” (Pelayo, 2020).

Según (Pintor, 2019) el universo de los superhéroes nace de la necesidad de crear nuevos personajes mitológicos en nuevas tierras, caracterizados por la ética del gobierno y la religión de un nuevo paraíso, en éste caso, los Estados Unidos, la cual es la nación que dio a luz a éste género, tanto en cómics como en el medio cinematográfico.

En el mundo de los superhéroes solía denotar mucho la ausencia de Dios o de alguna religión, por lo cual, adaptaron aquellos ideales y los relacionaron con los sistemas occidentales, donde la idea de bien se basa en la justicia, la democracia y seguir la leyes morales o jurídicas que ya se encuentran establecidas (Encinas).

De acuerdo a los comentarios de (Villordo, 2019) “el cómic de superhéroes aparece como una reformulación del lenguaje mítico y religioso que interpreta la profunda transformación de sentimiento que han experimentado las sociedades de la modernidad tardía” lo cual crea personajes cuyas características se asemejaban más a las de las divinidades que al ser humano.

Poco tiempo después de la creación de Superman y la aparición del Capitán América por parte de Marvel Cómics durante la Segunda Guerra Mundial, se vuelve necesaria la invención de un personaje que representa a la mujer así como a la bandera del país, de esa necesidad nace Wonder Woman, junto con habilidades parecidas a los personajes ya mencionados, eso permitió que la parte femenina de la población se sienta identificada mientras hacía todas las labores que los varones no podían por encontrarse en la lucha

Años más tarde, a causa de los movimientos por los derechos de los afroamericanos en Estados Unidos liderados por Malcolm X y Martin Luther King Jr., inspira a la creación de superhéroes que representen a éste grupo étnico, por lo que, en las viñetas, comienzan a

aparecer nombres como Black Panther, quien era un rey de un país oculto en el continente africano, que tenía bajo su liderazgo a toda una nación con la tecnología más avanzada del planeta.

Black Panther no fue el único personaje en ser incluido, así mismo, en grupos como los X-Men se refleja los sucesos de las épocas, con la inclusión de un personaje femenino de raíces afro americana como líder del equipo y con quienes compartía sus costumbres, opiniones e ideologías, a ella le acompañaban dos personajes de inadaptados, uno que buscaba la paz entre humanos y mutante, otro que luchaba abiertamente por los derechos y supremacía de su población; Magneto y Profesor X son una clara referencia al idealismo político que se vivía por aquel entonces. (Ruiz, 2017).

Antes de dar el gran paso hacia las salas cinematográficas, se trasladaron las historias hacia seriales de televisión, los cuales tuvieron una gran aceptación en los Estados Unidos, constaban de entre 12 y 15 episodios con una duración aproximada de unos 30 minutos, los cuales siempre acababan con un gancho para la siguiente entrega o capítulo, lo que despertaba la curiosidad, el interés en los espectadores y los invitaba a observar la historia por más tiempo (García, 2018).

García (2019) menciona que la primera película del género de superhéroes se realizó en 1941 la cual fue: ““Las Aventuras del Capitán Maravilla” sin embargo, ésta no tuvo un buen recibimiento por parte del público. Años más tarde, se produce el primer hito de superhéroes con “Superman” en 1978 y luego “Batman” en 1989 bajo el sello DC”.

Para Ortiz (2020) la década de 1990 fue el inicio de una de las mayores etapas del cine de superhéroes, se produjeron películas como: “Captain America (1990), Teenage Mutant Ninja Turtles (1990), The Rocketeer (1991), The Fantastic Four (1994), The Mask (1994), The Shadow (1994), Timecop (1994), Men in Black (1997), Spawn (1997), Steel (1997), Blade (1998) o la paródica Mystery Men (1999)”. “Esta tendencia continúa en expansión tras el estreno de la marveliana X-Men” (Bryan Singer, 2000), que señala “la explosión del cine de superhéroes y las adaptaciones de cómics de forma sistemática” (Reyes, 2021).

“Arrancan sagas como: Spiderman y Los 4 Fantásticos, combinadas con películas independientes, de directores interesados por explorar los personajes de Marvel (Daredevil, 2003; Hulk, 2003), y de DC (Catwoman, 2004; Batman Begins, 2005; Superman Returns, 2006)” (Vera, 2021).

“En el 2008 se estrenan “Iron Man” y “El Increíble Hulk”, a partir de éstas producciones, Disney dió inicio al Universo Cinematográfico de Marvel (MCU), lanzando así una gran serie de películas que tuvieron y tienen mucho éxito en la pantalla grande” (López y Paz, 2020). “Después de 11 años y 22 películas, con Kevin Faige y Louis D’Esposito a la cabeza, el universo cinematográfico concluyó “La Saga del Infinito” con “Avengers: Endgame”” (Costa, 2019) e inició otra que se centrará en explorar el multiverso.

“Sin duda el Universo Cinematográfico de Marvel ha sido uno de los experimentos más grandes y exitosos que se han hecho en toda la historia de Hollywood, hasta la fecha han recaudado más de 36 millones de dólares” (Meza, 2022). Tal ha sido su éxito que basados en los últimos reportes de Google (Miranda, 2020) “las dos últimas cintas de Los Vengadores alcanzaron 2.048 miles de millones USD y 2.798 miles de millones USD en taquilla alrededor del mundo”.

“Si revisamos la lista de las cinco películas más taquilleras de la historia, dos de ellas pertenecen al MCU, Avengers: Endgame (2019) como la segunda”, después de Avatar, a causa del restreno que tuvo en el año de 2021 “y Avengers: Infinity War (2018) como la quinta” (Ato, 2020).

En el 2021, a pesar de la pandemia de Covid- 19, el género de superhéroes fue el más consumido por la audiencia:

“La taquilla de “Spider-Man: No Way Home” representó el 12% del total general en Estados Unidos, pero que, si se combinaba con las otras cuatro películas de Marvel que se estrenaron, incluido el título de Sony que no pertenece al MCU “Venom: Let There Be Carnage”, la participación de la franquicia en el mercado nacional se eleva a 30 %, superior a la cuota de mercado de cualquier estudio en 2021” (Fuster, 2022).

“Para los espectadores, este mundo de ficción, actualmente alimentado por Marvel y DC, se concibe como una burbuja donde los personajes encuentran refugio, ya que en su mayor parte aparecen retratados como personas con dificultades para integrarse en la sociedad” (Pedraza, 2018). “En ocasiones, la mayoría de las películas suelen estar alejadas de la historia de los cómics, por ello, a muchos espectadores no les es agradable algunos aspectos” (Córdova y Sánchez, 2020).

2.3.4. El cine de superhéroes como género

“El cine es un medio de comunicación de masas que tiene la capacidad de establecer un contacto con millones de espectadores. A través de la gran pantalla se transmiten historias impregnadas de valores y realidades (Rivas e Ibáñez, 2020). “Cualquier acercamiento a una obra de ficción, muy especialmente en el caso del cine, debe partir de una cuidadosa reflexión sobre la cuestión de los géneros” (Díez, 2019).

“La noción de género procede de la literatura. El género viene conceptualizado inicialmente por la intuición popular que asigna una etiqueta a películas («una del Oeste», «una de risa») y establece una expectativa ante un título” (Sánchez, 2018). “Los géneros se asocian con las preferencias estilísticas de un periodo, estudio o directores, así como la elección de la producción para dirigirse a múltiples sectores de públicos y combinar cualidades comerciales de éxitos anteriores” (Llamas, 2021).

Los géneros nacen de “la preocupación por establecer una serie de criterios que permitan agrupar en categorías los distintos productos artísticos, así como la definición de las pautas estilísticas que deberían seguir las obras en el futuro para adecuarse a este marco genérico” (Quiroga, 2017). El género se lo puede relacionar como una estructura que permite identificar a una producción o a la casa productora que la crea.

“Un género no existe hasta que ha sido lo suficientemente codificado como para generar continuaciones, remodelaciones y demás refritos; ya sean estos imitaciones, homenajes o parodias” (Ortiz, 2020) y aunque las películas protagonizadas por superhéroes se han realizado desde mediados del siglo XX, no es hasta en los últimos años que se las puede denominar un género como tal, eso a causa de la gran expansión que han tenido no sólo en la pantalla grande, también en la televisión y plataformas de streaming.

2.3.5. El comportamiento y el cine de superhéroes

“El comportamiento es la manifestación visible de lo que a esa persona le interesa o necesita, con lo que se siente identificado o de donde el individuo se percibe como parte de un grupo o grupos” (Huerta, 2018).

“Según el desarrollo, los individuos tienden a imitar lo que observan, abarcando lo que hoy está al alcance en cuanto a avances tecnológicos y fácil acceso. Entre estos avances se encuentran los medios visuales: internet, televisión, videojuegos, videos y cine” (Mesa e Infante, 2020).

Las personas “se han vuelto el centro de atención de las empresas y negocios, siendo él quien establece las preferencias y necesidades que las diferentes marcas deben satisfacer, teniendo cada vez más acceso a la información y mayor poder de negociación” (González, 2018).

“La industria cinematográfica es el sector líder del mercado de los productos de entretenimiento, el de mayor significado cultural y el que mayor atención atrae” (Gil, 2018) “su influencia ha sido descrita tanto a niveles cognitivos como conductuales. Se ha comprobado que ver películas con personajes fumadores favorece el inicio del tabaquismo o que la exposición a determinadas imágenes se asocia con la aparición de conductas violentas” (Fernández y Del Pozo, 2018).

“Los mensajes masivos destinados al pueblo incluyen experiencias, intereses y valores; compartidos por los mismos encargados de elaborar y difundir dichos mensajes” (Ramírez, 2020) “las producciones audiovisuales (cine y televisión) ocupan un lugar muy importante a nivel mundial, por lo tanto, genera una gran influencia no solo en los jóvenes sino en las familias como tal” (Salas, 2018).

Hoy en día “la industria cultural produce y comercializa contenidos en torno a un fenómeno social que desborda fronteras, el mismo, que permite plasmar una nueva concepción de heroísmo en la sociedad.” (Parra, 2018) En ésta época, el cine que predomina es aquel que tiene la figura del héroe, producciones como: Matrix, Uncharted, Los Indestructibles, las películas de superhéroes de los multimillonarios sellos de Marvel y DC, entre otros. “El cine superheroico se distingue del de acción en cuanto a que el superhéroe no cuenta con la carencia de emociones del héroe de acción... el superhéroe busca una idea con la cual el espectador pueda sentirse identificado e inspirado” (Sandoval, 2021).

La admiración por lo superhéroes, en ocasiones se debe a las capacidades sobrehumanas que éstos poseen, es decir, habilidades como la de volar, poderes mentales de persuasión, tener visión de rayos x, super velocidad, dones mágicos y diversas facultades fantásticas que exhorta al espectador a soñar, a más de ello, por las cualidades que éstos poseen al momento de enfrentarse a situaciones difíciles, de desorientación y de incertidumbre. Los héroes son los modelos que todas las personas quieren seguir en su vida y lo que desean ser para enfrentar la rutina de todos los días (García, 2019).

En la actualidad, el titán del cine comercial, es el de cine superhéroes “la saga más popular y exitosa se compone de más de una veintena de películas protagonizadas por hombres

y mujeres en spandex que disparan plasma desde un traje robótico, dioses alienígenas y mapaches parlantes” (Romeu, 2019).

“La imagen del superhéroe que lucha contra el crimen se ha convertido en parte de la cultura” (Sebastián, 2020) sin embargo, su relación con la moral varía, así como pueden existir personajes como The Punisher (El Castigador) o Deadpool que asesinan sin remordimientos, hay otros como Spiderman o Daredevil que evitan cometer tales acciones basándose en los valores, promoviendo el respeto a las leyes morales y jurídicas de la ciudad en la que habitan y a lo que ellos consideran correcto.

“En esta última década se vive un “boom” del cómic, cada vez hay más títulos y productos derivados de estos tales como: videojuegos, series y principalmente las películas de superhéroes... cuyo principal objetivo es entretener a los jóvenes” (Torres, 2019). “Tras años de evolución y consolidación, el cine de superhéroes ha llegado a ser uno de los géneros más representativos del cine contemporáneo. Desde el 2008 es normal encontrar más de tres películas de este tipo en la cartelera anual” (Costa Llopis, 2019).

Según el director de cine Paul Thomas Anderson, existe un poco de preocupación por las películas que tienen tramas de superhéroes en sus historias, y eso se debe a que muchos artistas y profesionales del medio lo eluden e incluso lo atacan con argumentos de que destruyen el arte cinematográfico, pero bajo su criterio, alega que éste tipo de contenidos despierta el interés y gustan a la mayoría de los que lo observan, incluyéndose (Anderson, 2021).

Tom Holland debutó en el 2016 en el universo de los superhéroes como el personaje de Spider-Man en la película de “Capitán América: Civil War”, por lo que, para él, el cine de superhéroes es una forma de hacer arte, más costoso que una película de autor, pero que a pesar de toda la tecnología que utilizan, no dejan de ser una obra artística en todos los aspectos (Holland, 2021).

2.4. TÉCNICAS APLICADAS

2.4.1. Modalidad de investigación

El método que se utilizó en el presente caso de estudio es descriptivo, el cual permite conocer y responder a las interrogantes: ¿cómo? y ¿por qué?, acerca de la influencia que tiene

el cine de superhéroes en los jóvenes a través de eventos, hechos u opiniones que tenga la ciudadanía y versados respecto al tema.

Con un enfoque mixto, es decir, se hizo uso de herramientas cualitativas y cuantitativas, se realizó la recolección de información, con el objetivo de que los criterios obtenidos por parte de los instrumentos investigativos sumen y formen un conjunto de premisas importantes para el análisis y redacción de conclusiones.

2.4.2. Técnicas utilizadas en la investigación

Se procedió a una búsqueda de datos e informes bibliográficos expuestos por varios autores, mismos que permiten ampliar y/o profundizar los conocimientos acerca del tema, a través de ésta técnica también se puede demostrar la pertinencia e importancia que posee el estudio dentro de las sociedades.

Se elaboró cuestionarios, mismos que se aplicaron en la realización de la encuesta, entrevistas y focus group. Para la encuesta se tomó en cuenta la población general que tiene la ciudad de Babahoyo, Los Ríos, un total de 175.281 habitantes, de donde se extrajo una muestra de 383 sujetos para la investigación, cantidad que permite obtener un 95% en nivel de confianza con un limitado 5% en margen de error.

Cabe mencionar, que según el artículo 1 de la (Ley de la Juventud, 2001) emitida por el Congreso Nacional de Ecuador, actualmente Asamblea Nacional, que se encuentra vigente hasta éstos días, se considera jóvenes a las personas que comprenden una edad entre los 18 y 29 años; sin embargo, para la aplicación de la encuesta en el presente caso de estudio, se tomará en cuenta un rango de entre los 15 a 30.

El cine es una de las variables principales, por la cual se realizó una entrevista al director, editor y guionista de cine Alex Dumani Rodríguez, y para tratar la segunda variable, la cual es el comportamiento de los jóvenes, fue imprescindible tomar en cuenta la perspectiva de un experto, por lo cual, se entrevistó al psicólogo Carlos Rodríguez Martínez.

Conocer el porqué del comportamiento resulta ser un tema muy complejo, por ello, para completar la información emitida por la encuesta y la entrevista a los profesionales, fue necesario realizar un Focus Group (grupo focal) con tres jóvenes, de ésta forma, ellos tuvieron la oportunidad de emitir sus argumentos y opiniones acerca del tema.

2.5. RESULTADOS OBTENIDOS

La búsqueda de información a través de artículos e investigaciones previas demostró la relevancia que posee el tema, al ser objetivo de investigación por parte de varios autores prueba que el cine de los superhéroes se ha transformado en una variable que afecta no sólo a diferentes regiones del mundo, sino también, que es un fenómeno que se vive dentro del Ecuador.

Los jóvenes son aquellos que más gustan de éstas cintas, en base a la encuesta realizada, del 100%, el 94,8% en un rango de edad de entre los 15 y 30 años han visto películas de superhéroes en algún momento, mientras que 3,1% no reconoce haber observado y el 2,1% restante lo duda o no lo recuerda.

Las películas de superhéroes han evolucionado al largo de los años, de acuerdo a la opinión del psicólogo Carlos Rodríguez en la entrevista realizada, cada héroe corresponde a un periodo determinado de tiempo, por ejemplo, el Capitán América, personaje creado durante la Segunda Guerra Mundial surge con la finalidad de que las personas puedan sentirse identificadas con su nación: los Estados Unidos, con su bandera, patriotismo, con la esperanza de ganar; así mismo, actualmente se viven periodos donde la representatividad y la inclusión son relevantes, por lo que productoras como DC Cómics, en sus editoriales, han creado a superhéroes como un Superman homosexual, y todo con la finalidad de ajustarse a la época y a los estilos actuales.

El cine de superhéroes se convierte fácilmente en tendencia, por lo cual, miles de personas, especialmente jóvenes, asisten a verlo; la pregunta radica, el cine ¿afecta en el comportamiento de los jóvenes? Como profesional del medio del cine, el director, editor y guionista Alex Dumani alegó que el género se ha vuelto parte de la cultura popular e inspira así sea de manera inconsciente al público en tendencias y gustos, incluso hay personas que se plantean la pregunta “¿qué haría mi superhéroe favorito en mi situación?” antes de realizar cualquier acción.

La mayoría de los jóvenes, en la encuesta, no comparte la misma opinión, el 44,1% afirma que el cine del género de ficción con trama de superhéroes no afecta en su forma de pensar ni de ver el mundo, el 28,6% seleccionaron que tal vez si afectaba, mientras que el 27,3% faltante lo niega rotundamente.

En el Focus Group, se puso en retrospectiva dichos resultados y se llegó a un solo análisis en ese aspecto, el cual radica en que la influencia del género depende de la personalidad

que tenga cada individuo y de los gustos que éstos hayan adquiridos, es decir, una persona que guste de los dramas siempre va a buscar la reflexión que exista en cada película, mientras que a otra que le gusten los personajes heroicos, se fija en los valores que tengan sus protagonistas y los tratan de imitar e inculcar en su vida, por ejemplo, uno de los personajes que más han consumido y recomiendan los jóvenes es el de Spiderman de Marvel Studios, y eso por el mensaje que transmite, el cual ha sido resumido en: alguien derrotado en múltiples ocasiones, que se levanta una y otra vez, quien enseña el valor de la lucha, valentía y perseverancia.

En palabras del psicólogo Carlos Rodríguez, los jóvenes, por estar en etapa de desarrollo de formación, el cine les permite adquirir nuevas formas de ver el mundo, que no necesariamente los lleva a replicar las cosas, pero que sí hay casos en los que sucede y eso se debe a que muchas de las tramas de las producciones audiovisuales están basadas en las acciones que hacen las personas en la realidad, incluso con los superhéroes, y no porque tengan superpoderes, sino porque en muchas ocasiones las personas se sientan a analizar sus propios actos y se sienten identificados con los que realizan los personajes en la ficción.

Sin embargo, no todos los comportamientos de los jóvenes inspirados en superhéroes se basan en valores, también existen hechos con conductas violentas como las acontecidas a finales de 2021 por la compra de boletos para la película de “Spider - Man: No Way Home”; a éste hecho los jóvenes argumentaron que mientras escuchaban lo sucedido sonaba “loco” y que no llegarían a tal extremo. De acuerdo al director Alex Dumani, es reprochable que usen a una película que transmite un mensaje de valores como justificación para cometer violencia. Carlos Rodríguez comparte la misma opinión y argumenta que aquello, se denomina fanatismo, y que en el momento en que éste se instaura, se pierde la percepción de la realidad de que las personas van a entretenerse; añade que se debe a cómo las personas manejan su psiquis a raíz de lo sucedido por la pandemia.

Alex Dumani como director de cine comenta que todo personaje, todo superhéroe, representa un poco de la realidad y de quien lo crea; en palabras de un psicólogo, Carlos Rodríguez resume al cine como un medio de: esperanza, positivismo y una manera de incluso darle continuidad y unir a diferentes generaciones, por último recomienda que toda cinta se debe disfrutar, porque los filmes se han hecho para entretener y que si se quiere sacar un mensaje de éstas producciones, más allá de la lucha de lo bueno contra lo malo, sea el de la esperanza y el positivismo, de crear personajes que realicen lo que no puedes hacer, pero que te hagan sentir bien, te hagan reír, llorar, tener coraje y sobre todo, pasar un buen momento.

III. CONCLUSIONES

El objetivo de la presente investigación es “analizar cómo influye el cine de superhéroes en el comportamiento de los jóvenes babahoyenses”, mismo que después de aplicar las respectivas técnicas de investigación y haber realizado la recolección de información se puede concluir que el cine de superhéroes, si influye, tanto de manera positiva como de forma negativa.

El cine de superhéroes tuvo que pasar años antes de ser reconocido un género como tal, pero en las últimas décadas se ha ganado su lugar, especialmente entre los jóvenes quienes, al estar en un proceso de captación y desarrollo, absorben todo lo que ven a su alrededor, y, ya sea de manera consciente o inconsciente lo imitan.

Los superhéroes se caracterizan por ser personajes que inspiran y promueven valores como la lucha y la valentía, el proteger aquello que amas, y muchas de esas acciones inspiran a su público, quienes tienden a sentirse identificados y desde la niñez, conforme crece, es su modelo a seguir, es decir, buscan hacer el bien, ayudar a los demás porque desean parecerse al héroe que tanto admiran e idealizan.

A pesar de lo grato que es tener a alguien de buenos valores como guía, el idealizar a un personaje, a veces, no es para bien, es ahí donde resalta la forma negativa en que influye el género a los jóvenes, y es que, el amor o el ser fan de una historia, puede conllevar al fanatismo, y el fanatismo en múltiples ocasiones ha terminado en la violencia, sin embargo, son accionares que no sólo se viven a causa de producciones cinematográficas, también se han podido observar en otros centros de recreación y diversión, como en estadios de futbol, lo cual crea un fenómeno y cambios de perspectivas donde el entretenimiento puede llegar a ser peligroso.

El cine de superhéroes se caracteriza por ser ficción, por ser fantástico o irreal, pero a más de ello, toma aspectos de la realidad, ya puede ser una locación, sentimientos, acciones, la personalidad de quien crea al personaje, por lo cual es fácil que una persona, joven, niño o adulto se pueda sentir representado con lo que observa.

No todos los jóvenes gustan de ver películas de superhéroes, pero si aman las buenas historias, sin importar el género de donde proceda, todo filme tiene un mensaje, éste puede ser bueno o malo, pero depende de la personalidad de la persona, aquello que guarde como ejemplo y guía para su vida.

Para el director Alex Dumani, actualmente se vive un periodo postsuperhéroes, no porque éstos pasen de moda, sino porque los vuelven más humanos, con más problemas, sentimientos, con más tonalidades de grises donde la línea entre blanco y negro se vuelve menos visible; ya no tan inaccesibles y para un público limitado como lo eran cuando aún se los podía encontrar sólo en las viñetas de los cómics, y eso sólo causa que más personas se vean reflejadas en sus personajes y quieran saber el destino que éstos tendrán.

Los jóvenes y el cine de superhéroes se relacionan estrechamente, no porque los primeros acudan a las salas simplemente a observar la película o filme de moda, es porque muchos buscan escapar de la realidad que constantemente está presente, explorar perspectivas frescas y pasar un momento ameno.

El cine es arte, diversión y entretenimiento, por lo cual debe tratarse como tal, como un medio que tiene la finalidad de abstraernos del mundo real y transportarnos a universos fantásticos y maravillosos, donde en 90, 120 minutos o más te sientas capaz de relajarte y olvidar los problemas de la realidad.

Los superhéroes son seres épicos, capaces de realizar las acciones que las personas sólo se atreven a imaginar o soñar, pero a más de sus hazañas, también inculcan valores que son los que se deben acoger para la vida, mensajes como la lucha, esperanza, perseverancia, valentía y amor.

Las historias se deben vivir sin necesidad de recurrir a actos de violencia, demostrar el cariño a los personajes se basa en apreciar su vida, en imitar como ayuda a los demás, mas no en arruinar las experiencias que otros puedan tener o experimentar, cabe recordar que el fanatismo no es lo mismo que ser fan.

En conclusión, el estudio del cine de superhéroes en los jóvenes es indispensable, el investigar cómo afecta a las generaciones es fundamental para conocer si dichos valores que se transmiten a través de la pantalla son buenos o malos, y para que las personas adquieran conocimiento de lo que sucede a su alrededor.

IV. BIBLIOGRAFÍA

- Abramovictz, F., & Folgosi, T. (2021). Las potencialidades del cine de ficción como gesto de resistencia. Entrevista a Julio Ludueña. *Imagofagia*, (23), 475-493
- Anderson, P. (13 de diciembre de 2021) Paul Thomas Anderson da su opinión sobre el cine de superhéroes. Cines más comic. Redactado por David Larrad. Recuperado de <https://www.cinemascomics.com/paul-thomas-anderson-da-su-opinion-sobre-el-cine-de-superheroes/>
- Ariza Victoria, L. M. (2018). Cine y catástrofe: un escenario de colapso social ante una crisis global.
- Armendáriz, J., & Barrera, V. (2018). Origen y evolución del cómic norteamericano en el siglo XX. *HUMANITAS DIGITAL*, (45), 161-175.
- Asamblea Nacional de Ecuador (24 de octubre de 2001) Ley de la Juventud. Artículo 1. Registro Oficial 439. Reformada: 07 de julio de 2014.
- Ato, M. (2020). ¿Qué es el cine? Una pregunta sobre el universo Marvel. *Ventana Indiscreta*, (023), 44-51.
- Bautista Mezquita, A. (2018). La mujer en el cómic de superhéroes.
- Barrero, M (2020) Los antivillanos en las adaptaciones de cómics de superhéroes. *Tebeosfera: Cultura Gráfica*, ISSN-e 1579-2811, N°. 15, 2020
- Bolaños, C. (30 de noviembre de 2021) Varias personas protagonizaron pelea por boletos de Spiderman: No Way Home. *Metro Ecuador*. <https://www.metroecuador.com.ec/noticias/2021/11/30/varias-personas-protagonizaron-pelea-por-boletos-de-spiderman-no-way-home/>
- Córdova Rodríguez, A. L., & Sánchez Sánchez, M. N. (2020). *Análisis semiótico del superhéroe Iron-Man y la construcción del bien y el mal desde Nietzsche* (Bachelor's thesis).
- Costa, L. (2019) El éxito del Universo cinematográfico de Marvel: estrategias, claves y consecuencias. Universidad Politécnica de Valencia, Valencia, España.
- Costa, L. (2019). El éxito del Universo Cinematográfico de Marvel: estrategias, claves y consecuencias. 2019, de Universitat Politècnica de València.
- Costán Sequeiros, B., & Puente Bienvenido, H. (2019). Cambio social, tecnología y ciencia-ficción.

- Díez, E. M. (2018). Risa, tragedia y crimen. Imaginarios públicos en los géneros fílmicos de Pedro Almodóvar. *AACA Digital: Revista de la Asociación Aragonesa de Críticos de Arte*, (44), 4.
- Durán Granado, C. (2021). El impacto del comic book estadounidense de superhéroes en la propaganda y en la cultura popular. Desde la Segunda Guerra Mundial hasta hoy. Encinas, A. La fe de los superhéroes en el cine.
- Espina de la Rosa, J. L. (2021). El cine de ciencia ficción desde la fenêtre allongée.
- Fernández, J. M. B., & Del Pozo, R. B. M. (2018). Estudio descriptivo de la relación entre el cine, la nutrición y patologías asociadas. *Revista de Medicina y Cine*, 14(2), 93-102.
- Ferreira, I. P. (2018). Descubriendo el lenguaje del cine. *Aularia: Revista Digital de Comunicación*, 7(2), 95-102.
- Fiebre de 'Spider-Man' colapsa boleterías 'online' de los cines (29 de noviembre de 2021) Recuperado del diario El Comercio. <https://www.elcomercio.com/tendencias/cine/fiebre-spiderman-boleterias-online-cines.html>
- Frías, I. L. (2021). Más allá del bien y del mal: los superhéroes de la Marvel y la DC. *Ventana Indiscreta*, (026), 40-45.
- Fuster, J. (2 de enero de 2022) "Spider-Man: No Way Home" supera los 600 millones de dólares nacionales en la taquilla de Año Nuevo. *The Wrap*. Recuperado de <https://www.thewrap.com/spider-man-no-way-home-top-10-box-office-all-time/>
- Garcés Custode, M. B. (2020). Ecuador: Capitán Escudo y la construcción de la nación.
- García González, A. (2019). Las conductas sociales a través del cine de superhéroes. *Los Vengadores*.
- García-Escrivá, V. (2018). El auge del género de superhéroes y la nueva industria cinematográfica global.
- García González, A. (2019). Las conductas sociales a través del cine de superhéroes. *Los Vengadores*.
- García, M., & Landeros, B. (2011). *Teoría y práctica del análisis pedagógico del cine*. Madrid.
- Gil Martín, M. (2018). Comportamiento del consumidor de cine en salas: factores motivacionales y tipología del consumidor. *Ene*, 14, 20.

- Gómez, A. L. (2019). Límites entre ficción y realidad en la producción audiovisual. In *XIII Jornadas de Sociología*. Facultad de Ciencias Sociales, Universidad de Buenos Aires.
- González, S. A. F. (2018). Estrategias de marketing de un cine ubicado en un sector de nivel socioeconómico bajo en Ecuador. *INNOVA Research Journal*, 3(1), 151-170.
- Grilli Silva, J. (2016). Cine de ciencia ficción y enseñanza de las ciencias. Dos escuelas paralelas que deben encontrarse en las aulas. *Revista Eureka sobre enseñanza y divulgación de las ciencias*.
- Holland, T. (28 de diciembre de 2021) Tom Holland responde a Scorsese por sus comentarios contra Marvel. *Sensacine*. Redactado por Tomás Andrés. Recuperado de <https://www.sensacine.com/noticias/cine/noticia-18590567/>
- Huapaya, F. (2021). Lo fantástico como género liminal en el cine. *Ventana Indiscreta*, (026), 4-8.
- Huerta Orozco, A. (2018). El sentido de pertenencia y la identidad como determinante de la conducta, una perspectiva desde el pensamiento complejo. *IE Revista de investigación educativa de la REDIECH*, 9(16), 83-97.
- Leyva, C. C. (2020). Dick Grayson y el mundo cambiante de los superhéroes. *LII Ibero Revista de Literatura Infantil y Juvenil Contemporánea*, (10).
- Llamas Castro, M. (2021). Los géneros cinematográficos: una mirada a las temáticas y narrativas a la prensa crítica y la cartelera cinematográfica en el periódico *El universal* en Cartagena de Indias 1980-1983 (Bachelor's thesis, Universidad de Cartagena).
- López, P., & Paz, M. (2020). *La creación de universos como una estrategia de comunicación utilizada por Disney para fidelizar a su público. Caso: universo cinematográfico de Marvel* (Doctoral dissertation, Quito: Universidad Hemisferios 2021).
- Mesa, M. A., & Infante, A. P. V. (2020). Fortalecimiento de vínculos sociales entre familias, niños y niñas a través del Cine. *Praxis Pedagógica*, 20(27), 141-156.
- Meza, G. [Fuera de Foco]. (22 de enero de 2022) ¡TODAS las CRÍTICAS al UCM!... ¿Son válidas? [Archivo de Vídeo]. <https://www.youtube.com/watch?v=-mPL08tqGmc&list=LL&index=1>
- Miller, T., Aladro-Vico, E., & Requeijo-Rey, P. (2021). El héroe y la sombra: Mitos en los movimientos sociales digitales. *Comunicar*, 29(69), 9-20.

- Montecé Loor, B. N. (2020). Análisis semiótico visual de la película “Avengers: End Game” y su influencia en la construcción de personalidad en los estudiantes de 20 a 24 años de la Universidad de Guayaquil (Bachelor's thesis, Universidad de Guayaquil: Facultad de Comunicación Social).
- Morales Romo, B. (2017). El cine como medio de comunicación social: Luces y sombras desde la perspectiva de género. *El cine como medio de comunicación social: luces y sombras desde la perspectiva de género*, 27-42.
- Mumford, L. (2013). *Historia de las utopías*. Logroño: Pepitas de calabaza.
- Ortiz Miranda, L. A. (2020). De los superhéroes, las representaciones y el género: una mirada a las representaciones en el Universo Cinematográfico de Marvel.
- ORTIZ, F. J. (2020). El Quijote de los superhéroes M. Night Shyamalan y la consolidación del cine de superhéroes como género cinematográfico. *Quaderns*, 15, 91-115.
- Ortiz, F. J. (2020). El Quijote de los superhéroes m. Night Shyamalan y la consolidación del cine de superhéroes como género cinematográfico. *Quaderns*, 15, 91-115.
- Parra Sánchez, M. P. (2018). Enfoque comunicológico del concepto de héroe mítico y superhéroe actual:(de Hércules a Superman). Estudio comparativo en la Universidad de Guayaquil (Bachelor's thesis, Universidad de Guayaquil, Facultad de Comunicación Social).
- Patkós, B. G. (2021). Cine e historia en América Latina. *Acta Hispanica*, 26, 157-160.
- Pedraza, N. (2019). Superhéroes y el futuro de la especie humana. Una mirada bioética al filme X-Men: días del futuro pasado. *Ética y Cine Journal*, 9(2), 27-37.
- Pedraza, P. J. C. (2018). Personajes quijotescos en las parodias del cine de superhéroes contemporáneo. *Hipogrifo. Revista de literatura y cultura del Siglo de Oro*, 6(2), 23-37.
- Pelayo, M. R. C. (2020). No es tierra para superhéroes: El Viejo Ojo de Halcón en los Baldíos. *Neuróptica*, (2), 19-34.
- Pinto, I (2019) Bajo el signo de un dios salvaje: escenarios contemporáneos del superhéroe. *Ética y Cine Journal*, ISSN 2250-5660, ISSN-e 2250-5415, Vol. 9, Nº. 2
- Quiroga Zambrano, C. K. P. (2017). Géneros audiovisuales.
- Ramírez, D. M. P. (2020). En torno al origen de la imagen del joven rebelde: un análisis de la sociedad estadounidense desde el cine. *Disertaciones: Anuario electrónico de estudios en Comunicación Social*, 13(2), 6.
- Reyes, D. G. (2021). Transferencias de la viñeta al fotograma. La narración gráfica y sus adaptaciones fílmicas. *Trasvases entre la Literatura y el Cine*, (3), 9-35.

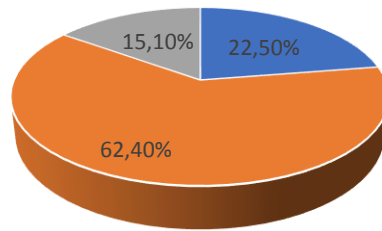
- Rivas, A., & Ibáñez, L. M. (2020). El cine romántico hollywoodiense de la primera década del s. XXI: Análisis desde la perspectiva de género. *Fonseca, Journal of Communication*, 20, 237-253.
- Romeu Domínguez, C. (2019). Camp, fantasía irónica y deconstrucción posmoderna.
- Romo, J. C. (2020). Imaginarios sociales sobre uso de tecnología y relaciones interpersonales en jóvenes universitarios a través del cine de ficción como recurso didáctico. *Sophia: Colección de Filosofía de la Educación*, (28), 165-183.
- Ruiz Molina, D. (2017). El cine de superhéroes en la última década y su influencia social: comparativa con la influencia de los cómics en la sociedad del siglo XX.
- Ruiz Molina, D. (2017) El cine de superhéroes en la última década y su influencia social.
- Salamanca León, V., y Seijas Queral, J. (2013) Características de Superman Archives – Eneagrama de la personalidad
- Sánchez Noriega, J. L. (2018). *Historia del Cine: teorías, estéticas, géneros* (pp. 1-20). Alianza.
- Sandoval Quiroz, I. A. (2021). *Lo político en las películas de superhéroes* (Master's thesis).
- Sánchez Noriega, J. L. (2018). *Historia del Cine: teorías, estéticas, géneros* (pp. 1-20). Alianza..
- Sebastián-Fabuel, V (2020) Principio de justicia y cómics. Reflexiones jurídicas y metajurídicas.
- ‘Spider-Man: No Way Home’: fanáticos con altas expectativas para el estreno de la cinta (17 de noviembre de 2021) Recuperado del diario El Universo <https://www.eluniverso.com/entretenimiento/cine/spider-man-no-way-home-fanaticos-con-altas-expectativas-para-el-estreno-de-la-cinta-nota/>
- Tamayo, J. J. (2018). ¿Ha muerto la utopía? ¿Triunfan las distopías? *Phainomenon*, 17(2), 151-164.
- Torres Bedoya, TT. A. (2017). Influencia de los superhéroes de Marvel expuestos por el cine en niños y niñas del nivel de educación básica media de la Unidad Educativa Hermano Miguel La Salle 2016-2017 (Bachelor's thesis, Quito: UCE).
- Torres, M. (2019) El cómic-reportaje como nuevo género periodístico.
- Vargas Echeverri, D. A. (2019). Las estrategias del suspenso a partir del montaje en el cine de ficción.
- Vela, A. R. (2019). Breve historia del cine. Ediciones Nowtilus SL.
- Vera, M. M. (2021). Más rápido que una bala: el cine de superhéroes en 50 películas. Editorial UOC.

Villordo, A. (2019). La imagen intolerable: Intensidad estética y violencia en el cómic de superhéroes. Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. Ensayos, (74), 199-211.

V. ANEXOS

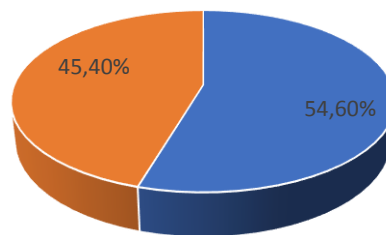
RESULTADOS DE ENCUESTA

1. ¿Cuál es su rango de edad?



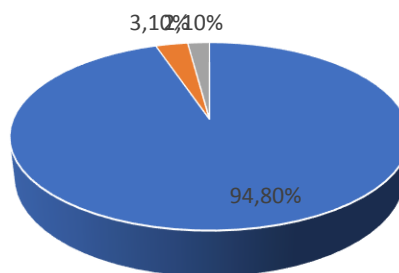
■ 15 - 20 años ■ 20 - 25 años ■ 25 - 30 años

2. ¿Cuál es su género?



■ Femenino ■ Masculino

3. ¿Ha visto películas de superhéroes?

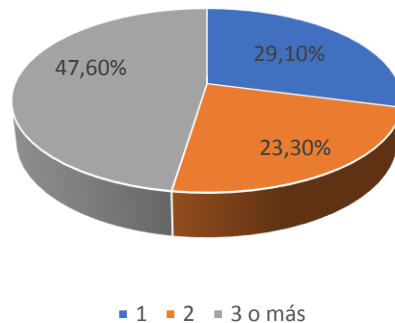


■ Sí ■ No ■ Tal vez

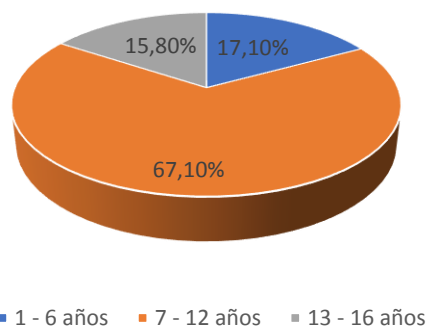
4. ¿Cuál es su película de superhéroes favorita?

Respuesta más votada: Spiderman.

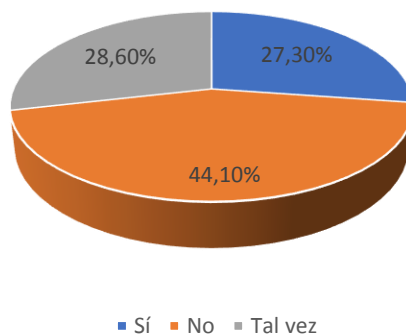
5. ¿Cuántas veces al año asiste al cine a observar películas de superhéroes?



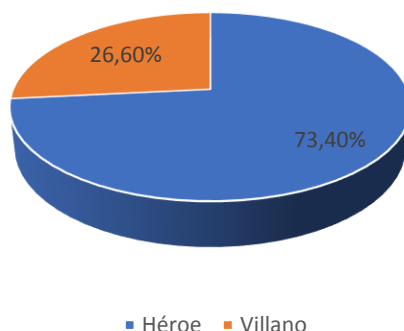
6. ¿A qué edad considera usted que es bueno comenzar para ver películas de superhéroes?



7. ¿El cine de superhéroes ha influido en tu forma de actuar, pensar o ver el mundo?



8. Si le dieran la oportunidad de actuar en una película ¿qué le gustaría ser?



ENTREVISTAS

Entrevista a director de cine: Alex S. Dumani Rodríguez

1. ¿Puede conversarnos un poco acerca de su perfil profesional?

Mi nombre es Alex S. Dumani Rodríguez. Me he dedicado a lo audiovisual, cine y televisión por más de 25 años, tanto como editor, guionista, director, script doctor. Trabajé en productoras de cine y canales de TV, así como productora propia, además de ser actualmente docente en esas áreas. Siempre fan del cine, ciencia ficción y las buenas historias.

2. Jóvenes y adultos aman las buenas historias, usted como profesional ¿Qué tipo de cine le gusta ver?

Lo mío es más la ciencia ficción, fantasía, y el cine comercial. No comparto la idea de desvalorar el cine por el atractivo (o no) comercial. Todo es cine, algunos son más orientados a un público, otros no, pero todo es cine. Y es fantástico el contar historias audiovisuales.

3. Actualmente existen muchos géneros en tema de películas: terror, acción, comedia, pero, el género de superhéroes es uno de los más consumidos ¿Cuál es su opinión del género?

Sí, de hecho, es un subtipo que se está gastando ya, por lo que estamos en un momento post - superhéroes, sin que se haya dado cuenta el público realmente.

La época de superhéroes a nivel puro fue en los 90s hasta 2010. Batman en 1989 de Tim Burton e incluso Superman, de Richard Donner a finales de los 70, diría que fue la que arrancó todo. Obviamente hubo películas de superhéroes anteriormente, pero no a ese nivel, no al nivel de impacto de la de Donner.

En los 90s a 2010 tenemos Blade, The Shadow, Spiderman y otras, así como el arranque del MCU con Ironman a mediados del 2000. Hasta ahí consideraría que es la película de superhéroe en sí, la película de origen, en que se define el superhéroe en que decide usar sus poderes o habilidades para el bien, aprender a usarlos y todo lo que conlleva. Actualmente no es el caso. Ya en 2020 en adelante, realizar una película de superhéroe clásica, de origen, no funciona. Por ello estamos en una etapa de deconstrucción del superhéroe: cuáles son las consecuencias de ser uno, qué desventajas tiene, ¿es realmente beneficioso un superhéroe para la humanidad?, ¿qué diferencia hay entre un superhéroe o alguien que decide tomar justicia por su cuenta? etc. Es la etapa post - superhéroe. Por ello, películas y series como The Boys, Watchmen, Invincible, The Batman, Joker, Chronicle, etc. funcionan actualmente. Ese ángulo extremo en que las consecuencias pueden ser negativas para la sociedad el que exista un superhéroe realmente.

4. Según su propio argumento ¿Cuál es la importancia de las producciones de superhéroes en la industria del cine?

Aparte de la importancia comercial, obviamente, se da para que el público aprecie superhéroes que normalmente estaban relegados a un público muy pequeño de lectores de cómics. Yo recuerdo que en los 90s - 2000 cualquiera sabía quién era Superman, Batman, Hulk; pero muchos no conocían a Thor, Hulk, Strange, Shazam y otros, por extraño que parezca ahora. Un acierto de Marvel fue el riesgo de formar su universo con superhéroes menos conocidos a un público masivo. Otro punto a favor es la incursión por parte de los actores en una producción que puede resultar muy diferente a las películas a las que están acostumbrados, como en el caso de Robert Downey Jr.

5. ¿Considera usted, que las producciones del género de superhéroes influyen en la vida de las personas, especialmente en la de los jóvenes?

Por supuesto, se vuelven parte de la cultura popular e inspiran, así sea de manera inconsciente en el público, en tendencias, gustos, incluso la pregunta “¿qué haría mi superhéroe favorito en mi situación?”

Como anécdota, el hijo de un conocido mío es fanático de Hulk. Es un niño hiperactivo, y claro, se identifica con la parte de la rabieta y descontrol. Pero al mismo tiempo el padre inteligentemente le hace ver la lucha de Bruce Banner en contener y controlar a Hulk. Y el niño lo toma como referencia, y emprende un proceso de autocontrol diario pensando “mi superhéroe favorito hace esto, entonces yo también”.

6. ¿Qué opina de los actos de violencia cometidos a finales de 2021 por jóvenes con el objetivo de conseguir boletos para películas como “Spider-man:No Way Home”?

Completamente reprochable. No hay ninguna justificación para ningún tipo de violencia bajo la justificación de superhéroes. En todos los ámbitos, los superhéroes justamente muestran la lucha constante de personas para hacer un lugar mejor. No son fans, solo gente que agarra una justificación para hacer lo que quieren.

7. ¿Qué opina de que en la mayor parte del año haya cintas de superhéroes en las carteleras?

Es la tendencia general. Es un público que creció con un ambiente de superhéroes. Hasta los 90s, hablar de superhéroes era algo solamente para Geeks (me incluyo). Ahora es cultura general. Y eso a su vez genera un efecto dominó: si funciona una puede que funcionen tres, si funcionan las tres es que debe haber público para seis, y así. Dos cosas que han evolucionado y que han permitido eso, son: la manera en que el público recibe la historia, y por supuesto, los efectos especiales. Antes era más difícil tanto para la producción, así como la suspensión de realidad por parte de alguien que no sea fan, que vea la escena en el cine.

8. Muchas personas argumentan que las producciones de superhéroes no es cine, eso en base a que la fórmula de héroe salva al mundo es repetitiva y no hay originalidad, en palabra de los expertos “no tiene imaginación” ¿Qué opina de esos comentarios? Para usted, el cine de superhéroes ¿es cine?

Para mí todo es cine. Hay cineastas que consideran que no es cine, pero yo diría que no es “su concepto de cine”. No tiene que ser cine solamente lo que me agrada. Recordemos que cine es el proceso o ilusión de ver imágenes en movimiento, por tanto, puede ser la nueva película de Batman, como un corto experimental de la grabación de una hoja seca en contraluz con el uso de una fórmula química experimental en el celuloide por 2 horas. Diferentes mensajes, diferentes audiencias, diferentes técnicas, pero todo es cine. A mediados del 2000 hubo la resistencia e incluso algunos cineastas gritaban que no era cine algo grabado en una cámara digital, que, si no es grabado en celuloide, no es cine. Para mí es algo irrelevante. De la misma manera el contenido.

Puede ser repetitivo, y de hecho algunas lo son, y son formulaicas. Es completamente cierto. Pero también hay películas de superhéroes que tienen una visión nueva o un aporte. Por

ejemplo, soy muy fan de Avengers: Infinity War, por el manejo del villano y la construcción del guion de esa película. The Batman tiene un aporte de visión más oscura con otros ajustes, de acuerdo a la sensibilidad del director Matt Reeves. Si la comparo con la de Burton en el 89, las dos son puntos de vista de estilos muy frescos, sobre la base de un mismo personaje de comics, Batman. Y esto conlleva todo un trabajo excepcional de diseño, desarrollo de personaje, vestuario, ambientación, música, etc., que tienen méritos por sí mismos. Lo malo o el error es cuando se considera que hacer cualquier cosa bajo ese paraguas va a funcionar, no importa lo que se haga. Eso no es así, como ejemplo (aunque no sea exactamente de superhéroes) tienen la nueva trilogía de Star Wars (especialmente la 9) o Solo: A Star Wars Story. Completamente planas, innecesarias y solamente “funcionales” sin ningún aporte real.

9. Si tuviera la oportunidad de participar en una producción del estilo de superhéroes ¿lo haría?

Por supuesto que sí, siempre que la visión y estilo propuesto concuerde con la película del superhéroe a realizar. Mis sensibilidades pueden que funcionen para un tipo de superhéroe, pero no para otros, tipo de humor, etc.

10. En su opinión ¿Cuáles son las enseñanzas que deja éste tipo de producciones?

Estas producciones tienen una gran apertura por parte del público, pero es un público que espera calidad y algo nuevo en cada una de ellas. No puedes solo ir y presentar lo mismo. Y es un espacio que, si bien estás atado a la idea base del superhéroe que vas a realizar y hay a su vez expectativas que cumplir, hay un gran potencial en el campo de la creatividad en todos los departamentos de realización del film. También es el desarrollo de producciones de acuerdo a la realidad en que se quiere hacer una producción, es decir, la primera estrellada es cuando uno quiere hacer Spiderman en Guayaquil, Spiderman es un personaje diseñado para edificios altos, ciudad muy densa, y con una comunidad científica que da pie para el “científico loco” que termina siendo el villano, pues, termina siendo algo ridículo ver a Spiderman que no puede moverse más allá de cinco edificios en el centro y aparece un “villano científico” completamente risible, porque no es la realidad de la ciudad.

Todo personaje, todo superhéroe, va de la mano y representa un poco de la realidad y ambientación del creador del mismo. El error es tratar de hacer a Superman. Ya existe. No copiar, tienes que innovar. Tienes que solucionar un problema que el público (la audiencia que va a ver el film) tiene dadas las ventajas y limitaciones que se dan. Un buen ejemplo es Chronicle.

Entrevista a psicólogo: Carlos Rodolfo Rodríguez Martínez

1. ¿Puede conversarnos un poco acerca de su perfil profesional?

Mi nombre es Carlos Rodolfo Rodríguez Martínez, soy psicólogo sexólogo. Me formé en la Universidad Católica Santiago de Chile, inicialmente con la corriente psicoanalítica, posteriormente pasé a la Universidad de Guayaquil, donde me gradué como psicólogo de amplio perfil, habiendo hecho previamente clínica, qué es lo que más me gusta. He trabajado más de 10 años en talento humano en multinacionales como responsable de selección y capacitación, tengo certificaciones ISO como auditor interno de bureau veritas en la 9001 14018 1001. Actualmente todavía brindo asesoría a las empresas privadas Pymes que son clientes míos, sobre todo multinacionales, con quienes trabajo básicamente lo que es reestructuración organizacional y entrenamiento.

Me formé posteriormente también como especialista en sexología, terapia de pareja y educación sexual qué es lo que ejerzo ahora. Soy sexólogo de tiempo completo de manera privada. También la parte clínica con ciertas observaciones porque el resto lo manejó de manera interconsulta o con equipos multidisciplinarios con mis colegas: psicólogos clínicos y médicos con los que trabajo a diario en temas de sexualidad.

Trabajo en el canal de televisión de la Universidad católica Santiago de Chile, soy parte del staff de presentadores del programa “Viva Mejor” que es de salud. Soy bombero voluntario del benemérito cuerpo de Guayaquil, en donde desempeño algunas funciones: una de ellas es psicólogo de emergencia y desastre, la segunda como bombero voluntario de incendios como tal y por último estoy inscrito en la división de bomberos forestales. También soy representante del Municipio Guayaquil en eventos científicos de la ciudad y soy vicepresidente de la sociedad ecuatoriana de sexológicos.

2. En general ¿Qué opina del cine?

El cine es uno de los artes que definitivamente marcan a las personas porque nos permite a través del entretenimiento de los diferentes géneros: aprender, proyectar y vivir cosas que definitivamente nos permiten conocernos más como civilización.

Trabajé tres años cuando era muy joven en Cinemark 9 Mall del Sol, entonces viví la experiencia literal de lo que es el cine. Soy un tanto cinéfilo y por eso sé que permite a las personas definitivamente entretenerse, culturizarse, aprender, compartir y romper brechas

generacionales. Películas de blanco y negro, mudas, modernas, en 3D, películas en diferentes formatos hacen que se unifiquen mucho las personas.

3. El cine influye mucho en la conducta y el comportamiento ¿Qué opina de ésta teoría?

Todo lo que nosotros hacemos como seres vivos psicosociales, influye en nosotros, ni uno más que otro necesariamente, porque no a todos les gusta el cine, no todas las categorías o todos los géneros que hay, por decirlo así. Es como nosotros asimilamos lo que vemos en las películas, vale la redundancia, una película es una película, es ficción a menos que veas un documental o algo basado en la vida real. Todo puede influir, lo que pasa es que tenemos que discernir entre lo que es la realidad y lo que es la ficción.

El cine está catalogado como entretenimiento y el entretenimiento puede ser definitivamente muy lúdico, como puede ser también culturizador, o sea, que te permite adquirir conocimientos. Hay que discernir un poquito eso porque no necesariamente por ver una película tú te vas a transformar o vas a cambiar, puede obviamente impactarte más o a menor grado de acuerdo a las afinidades que tú tengas.

4. ¿Consideran que los jóvenes son vulnerables a todo lo que ven en las películas, es decir, afecta en su estilo de vida, su forma de ser, su comportamiento?

Los jóvenes por estar en una etapa todavía en desarrollo de formación, el cine les permite adquirir formas de ver la realidad desde una perspectiva fresca, pero no necesariamente esto los va a llevar a replicar las cosas, aunque es muy común encontrarse estos escenarios, por ejemplo, en las películas románticas ¿de dónde sacan las ideas los productores? De la vida real ¿las telenovelas, la pantalla chica, de dónde sacan? De la vida real, entonces, qué sucede, aquí viene el fenómeno de que la gente dice: me siento identificado con esa actriz, me siento identificado con ese personaje, me siento identificado con esa situación de esas películas; y eso es lo que te hace sentir que te afecta o influye, porque está basado en la realidad. Incluso en la ficción, Superman, cualquier héroe, mucha gente dice: “Ah, caramba, siento que a veces hago esas cosas”, y no porque tenga un superpoder, sino por lo que genera el significado, entonces, estas son las cuestiones que pueden influir definitivamente, pero repito, hay que separarlas: la película que es algo ficticio de la realidad.

5. Los superhéroes hoy en día tienen una gran aceptación ¿Qué opina de éste tipo de películas?

Es muy interesante porque si tú ves en el pasado los primeros superhéroes de Marvel, DC; fueron creados a raíz de la Primera y la Segunda Guerra mundial para enfatizar el patriotismo, por ejemplo, en Estados Unidos, Capitán América fue creado con esa finalidad, a raíz de generar que la gente se pueda identificar con Estados Unidos, con los colores de la bandera, con el patriotismo y con la forma en que conectaban con esa esperanza de ganar, aunque estén perdiendo como lo que pasó en Vietnam.

Muchos personajes ficticios fueron creados a raíz de eventos históricos de la humanidad. Estamos 2022, el año pasado salió una nueva versión de Superman: Superman gay, entonces comienza a mutar, comienzan a cambiar las cosas, comienzan a tener hijos y todo esto va ligado mucho a los cambios que se dan en la vida real.

Lo interesante de los superhéroes es que tienen una historia a través del tiempo, tanto de la Primera y Segunda Guerra Mundial, como de eventos culturales de las de las diferentes civilizaciones, por ejemplo, hay culturas donde tienen sus propios superhéroes, son muy autóctonos, como en México, que son los tipos de la WW. En su momento uno de los superhéroes más queridos fue el Chapulín Colorado, y era un superhéroe torpe, miedoso, cobarde, pero a la vez heroico que, si analizas, también, eso parte de la historia, Chespirito mencionaba qué hizo este personaje sobre la parte cultural, lo que la gente buscaba y necesitaba para identificarse.

6. En su opinión ¿Cómo afectan las películas de superhéroes a la realidad de los jóvenes?

Más que afectar, influye de una manera positiva desde el punto de vista que te permite proyectar algo que no existe, pero que de cierta forma tiene algo real que es ayudar al prójimo, servir, ser referente, ser ejemplo; esa esperanza es la que le permite a la gente decir: aunque no existe Superman o no existe Batman, hay justicia o hay injusticia. Muchas veces esto es lo que les permite entender a la gente que hay formas de salir adelante pese a toda la adversidad, porque si te das cuenta, en la vida a los superhéroes, casi ninguno muere, alguno que otro por ahí mueren en algún momento en una película, en una serie, pero casi siempre están en constante batalla, en una perseverante y constante lucha contra el mal, pero desde el punto de vista positivo, correcto, entonces esto es lo que a muchas veces a la gente la alienta a seguir consumiendo cómics, películas, superhéroes, porque permite seguir y atravesar la adversidad.

7. Existe una gran tendencia por parte de los jóvenes de sentirse identificados con los héroes o los villanos, eso ¿es bueno o malo?

Más que bueno y malo, nosotros los psicólogos hablamos en función de qué es lo más saludable, por ejemplo, tú puedes sentirte identificado o idealizar a algún personaje tanto de los buenos como de los malos. Si haces un análisis, los malos de la película no siempre son malos, por ejemplo, el Pingüino de Batman, un personaje que estaba totalmente vinculado a los animales, a los pingüinos y no era malo con ellos, era su familia, pero era un villano; es decir, cada malo en la película tiene su parte positiva, tiene su parte humana, que es lo que hace que la gente se conecte y se identifique, incluso en quererse disfrazar de ellos.

8. A finales de 2021, noticias de jóvenes que se peleaban por boletos de “Spiderman: No Way Home” eran publicadas en los medios ¿Qué opina de éste tipo de actos?

Eso raya en una palabra que le llamamos fanatismo, cuando el fanatismo se posiciona, se insta en el ser humano y a nivel cultural social se manifiesta en masas, se replica; es como cuando tú tiras una piedrita en el ángulo perfecto en un lago, al golpear el agua rebota hasta que cae y genera ondas expansivas en el lago que comienzan chiquitas y se hacen grandes. Cuando tienes una masa de gente y donde uno se pone violento, dos van a responder a la violencia, tres se vuelve una locura.

Cuando hay un fanatismo en donde te inmiscuye netamente en algo y pierdes el concepto de la realidad de qué vas a entretenerte, que vas a divertirte en algo que es saludable y se vuelve violento, se torna egoísta, ahí es donde viene la violencia y donde se rompe el esquema totalmente de lo que es realmente ser un fan, y eso es un problema que estamos viviendo la sociedad a raíz de la psiquis de las personas, de cómo están manejando sus emociones después de la pandemia.

La violencia siempre ha existido, pero no al nivel que estamos viendo en estos momentos y no sólo en Ecuador, en todas las partes. Entonces, ahora hasta un mismo hecho tan bonito como un una Premier, un estreno, puede ser totalmente catastrófico.

9. En su opinión ¿Cuáles son las enseñanzas que deja éste tipo de producciones?

Las enseñanzas que dejan son básicamente: entretener, esperanza, positivismo y una manera de incluso darle continuidad a las generaciones a los que comenzaron a ver una precuela, luego una secuela o ver como sus personajes a lo largo de la historia van cambiando. Creo que nos permite tener eso, continuidad de la mano del entretenimiento y de juntar a las diferentes generaciones que se identifican con los personajes que hacen historia en la vida de los superhéroes.

10. Recomendaciones para los jóvenes que gustan ver éste tipo de contenidos.

La recomendación es sumamente sencilla: entretenerse, divertirse, pasarla bien y entender que esto es para diversión; no va más allá de eso y que si quieres sacar algo de positivo o algún mensaje de estas películas, es justamente la parte de poder ver esa esperanza más allá de la lucha del bien y el mal, es de cómo se mueve esa dinámica de lo positivo que hay de fondo, que es crear personajes que pueden hacer lo que tal vez nosotros no hacemos en la vida real y que eso de una u otra manera te hace pasar un buen rato, te hace sentirte identificado con cosas que ves en una película que son de la vida real, pero que al mismo tiempo te hacen reflexionar, te hacen reír, llorar, sentir coraje y que es un momento que disfrutas entre 60 o 90 minutos de una película y qué van a quedar enmarcados en eso, en un buen recuerdo, en un buen momento.

FOCUS GROUP

Tabla 1.

Cuestionario de preguntas con sus respectivas respuestas.

Preguntas	Participante 1	Participante 2	Participante 3
¿Puede conversarnos un poco acerca de su vida personal?	Mi nombre es Stephania Ordoñez, tengo 22 años y soy estudiante universitaria.	Me llamo Luis Álava, tengo 21 años de edad, soy de la ciudad de Babahoyo.	Mi nombre es Danny Mancheno, tengo 23 años, ver series y películas es mi hobby favorito.
Actualmente existen muchos géneros en tema de películas: terror, acción, comedia, pero, el género de superhéroes es uno de los más	Las películas de superhéroes nos hacen soñar, son el tipo de películas que nos hacen fantasear con la realidad, el estar protegidos y que el bien prevalecerá.	Es un género muy demandado y creo que es por como manejan a los personajes en la pantalla grande. Hoy en día hay mucha facilidad, en los efectos especiales, en CGI, lo que produce que sea	Considero que las películas de superhéroes han causado un gran impacto en la sociedad porque ver a una persona enfrentándose a enemigos muy

consumidos ¿Cuál es su opinión del género?		atractivo para el público, no solamente para el juvenil, sino para para personas de todas las edades.	peligrosos para salvar a la humanidad a pesar de nuestras equivocaciones, conmueve.
Las películas de superhéroes han estado muy presentes en los últimos años ¿Cuál fue la primera película de este género que usted pudo observar	Spider-Man.	Las primeras de “Spiderman” del director de Sam Raimi, las recuerdo cuando era muy chico, porque la primera salió por el 2002.	Superman, hablo de la primera película de éste icónico personaje en donde vuela alrededor de la tierra para regresar el tiempo.
¿Cuál es su película favorita de superhéroes? ¿Por qué?	Avengers: End Game porque muestra la unión de varios superhéroes por un mismo fin.	Colocaría a “Avengers: Infinity War”, porque aparte de juntar a personajes que veníamos observando en el UCM, los une a todos por una misma causa, una misma razón.	Avengers: Endgame, amo ver como los superhéroes recuperan su confianza para regresar a sus camaradas a la vida dándolo todo en una épica batalla para salvar a la raza humana.
El cine influye continuamente en la cultura y comportamiento de los jóvenes, como joven	Considero que depende de cada personalidad, como, me gusta el género del drama así que cuando veo	Yo diría que el superhéroe que más ha influido en mi vida es Spiderman/Peter Parker por la historia y como su personaje a pesar de	Considero que en mi vida he aprendido mucho del cine al ver diferentes películas con tramas donde la mayoría de

<p>¿Cómo influyen los superhéroes en su vida?</p>	<p>una película de superhéroes busco la reflexión que trae consigo.</p>	<p>deber de verse derrotado se levanta una y otra vez, te enseña que siempre vale luchar.</p>	<p>las veces los mensajes son que podemos ser mejores personas y aprender de nuestros errores, ser nuestros propios superhéroes.</p>
<p>A finales de 2021, noticias de jóvenes que se peleaban por boletos de “Spider-man: No Way Home” eran publicadas en los medios ¿Qué opina de estos comportamientos? ¿Lo habría hecho usted? Si es así ¿por qué?</p>	<p>Jóvenes sin valores. No lo haría, si quería un boleto debí buscarlo con anticipación y si no alcance, esperarí a que vuelva a haber.</p>	<p>Te cuento que sí lo hice. Intentamos comprar primero los boletos en línea, pero las páginas se caían, entonces aquel día estuvimos a las 07H00 en el Shopping, la parte de la mitad hacia atrás antes de llegar al cine todavía estaba cerrada; esperamos como una hora y media, cuando quitaron la valla que había para no pasar, todos empezaron a correr, incluyéndome, mi amigo fue el más rápido de todos y llegó primero a la boletería, alcanzamos buenos asientos. Si me pongo a pensar en eso, es algo loco.</p>	<p>La verdad no hubiese hecho tal cosa considero que no es necesario llegar a ese extremo.</p>
<p>Al año, podemos encontrar en</p>	<p>Considero que deben estar bien</p>	<p>Dicen que mucho es malo y que cantidad no</p>	<p>No tengo problemas, me gustan todo tipo</p>

<p>cartelera 3 o más películas de superhéroes</p> <p>¿Usted quisiera que haya más películas o menos películas de este género al año?</p> <p>¿Por qué?</p>	<p>producidas para que sean creíbles.</p>	<p>significa calidad, pero si es bueno, depende.</p> <p>Marvel creo que sí está entre sus tres al año; en pandemia no estrenaron muchas, pero de querer más o menos, preferiría más.</p>	<p>de películas, pero si hubiera solo películas de superhéroes, muchas personas dejarían de ir al cine, creo que con 2 o 3 películas que haya en cartelera es suficiente.</p>
<p>¿Cómo reaccionaría si en algún punto del futuro las empresas de cine como Disney (Marvel) o Warner (DC), anunciaran que ya no van a producir más películas de superhéroes?</p>	<p>Reaccionaria sorprendida y confundida ya que es un buen mercado, pero sobre todo abre paso a la imaginación y más en los niños</p>	<p>No me pondría triste porque creo que todo pasa, todo tiene su momento, entonces que les pongan un fin a sus historias está bien, simplemente daría gracias por todo por lo que nos dieron, por lo que nos ofrecieron.</p>	<p>Si me sorprendería mucho porque estoy acostumbrado a ver películas de todo tipo, pero consumo más las de superhéroes así que estarían quitándome un hobby de mi vida.</p>
<p>Si le dieran la oportunidad de ser un héroe o villano de una película ¿cuál le gustaría ser? ¿Por qué?</p>	<p>El villano porque me gustaría saber porque se volvió así, me gustaría saber su historia.</p>	<p>Creo que más me gustaría hacer un villano, y si fuese un villano, me gustaría ser uno a la altura de Thanos en Infinity War.</p>	<p>Sería el Dr. Strange porque pudo superar muchos obstáculos sólo con su inteligencia encontrándose incapacitado de usar sus manos.</p>
<p>En base a su opinión ¿Cuáles son las enseñanzas</p>	<p>No pensar solo en uno mismo sino en el bien de los</p>	<p>Nos enseña a luchar, a levantarnos, a seguir adelante a pesar de los</p>	<p>Aprender de nuestras equivocaciones siempre y admitir</p>

que deja este tipo de producciones?	demás, el mantener la calma ante las circunstancias y no desfallecer ante los problemas así parezca que no hay solución, siempre habrá.	problemas, aunque sean historias ficticias, no se alejan mucho de la realidad del día a día de cada uno.	que en ciertas ocasiones se gana y se pierde.
--------------------------------------------	-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	----------------------------------------------------------------------------------------------------------	-----------------------------------------------

Nota. Resultados obtenidos a partir del focus group realizado a jóvenes que comprenden edades entre 21 y 23 años, residentes de la ciudad de Babahoyo, en la provincia de Los Ríos, Ecuador.