
Resumen: El “camino del héroe” de Campbell se puede aplicar a muchas narrativas conocidas que tratan de personajes masculinos, pero el “camino de la heroína” de Murdock tampoco nos sirve cuando se trata de heroínas lesbianas, que tienen un camino aún más peculiar dentro y fuera de la pantalla –es decir, como personajes de las historias o como directoras, guionistas, productoras de narrativas visuales. La versión femenina de ese camino (de Murdock) es cis-heterocentrada, binaria y usa el masculino como referencia (identificación, masculino herido, reconexión con lo femenino, integración con lo masculino, ruptura madre/hija etc). Por lo tanto, aunque pueda servir para describir algunas narrativas de mujeres, esta teoría no se encaja en el camino de las mujeres que se alejan de la heterosexualidad, principalmente por la diversidad, los prejuicios, las salidas del armario, y las muchas otras cuestiones sobre la fluidez de identidades y disidencias afectivas. Los diversos feminismos (negro, lésbico, decolonial, etc.) muchas veces necesitan buscar su espacio propio, y la heroína que no atiende a la cis-heteronormatividad también reclama su lugar de protagonismo y camina a su manera para lograr algún espacio de poder. Después de la despatologización de la homosexualidad por parte de la OMS, la lesbianidad comenzó a aparecer en los dibujos animados, pero muchas veces de formas negativas - como fetiche, la personaje cómica, o dentro de estereotipos de una masculinidad fake. Sólo en los últimos años, a lo mejor gracias a las luchas de muchas personas fuera de las pantallas, las personajes lesbianas se alejaron de los estereotipos y pudieron lograr una representatividad positiva.

La fundamentación teórica de este trabajo parte de los textos de Lauretis (1987), reconociendo el papel del cine como tecnología de género: el cine es un poderoso creador de subjetividades como el género y las sexualidades, y no sólo un reflejo de lo que encontramos en la sociedad. A partir de este supuesto, la serie fue analizada de manera interdisciplinaria, reuniendo la perspectiva del diseño gráfico y los estudios de género. Se analiza, con las metodologías de Aumont y Marie (2013), Penafria (2009) y Rial (2005), protagonismos, identidades, naturalidad de las relaciones lésbicas, diversidad de cuerpos y etnias, discursos políticos y relaciones de poder, estereotipos. Las pruebas de representatividad, como las de Bechdel y Vito Russo, también se utilizan para tratar la diversidad en las narrativas. Arcane es una serie de dibujos animados (Netflix, 2021) basada en el videojuego League of Legends (Riot Games, desde 2009). Su guión presenta una narrativa más compleja que en el universo del juego. Aún con una sola temporada estrenada hasta la redacción de este trabajo, la serie trae varias posibilidades de análisis en lo que se refiere a la diversidad, la corporeidad y la representación plural y positiva. El objetivo fue comprender las subjetividades en la construcción de identidades y sexualidades en esa serie. Las protagonistas son guerreras, fuertes, valientes y ágiles; sus ropas y cuerpos son muy diferentes de la versión del juego, y se

profundiza en la dimensión psicológica de sus relaciones. La diversidad de cuerpos, etnias e identidades que se encuentran en la serie trae personajes lejos de los clichés: negras, lesbianas, mujeres mayores, hombres con discapacidad, cuerpos fuertes sin hipersexualizarse. La construcción de una heroína siempre necesita tener algunas formas de redención: hipersexualización (Bernárdez-Rodal, 2018), maternidad, amor romántico monógamo, núcleo familiar - porque así se acerca a los roles esperados para la feminidad aceptable. Las heroínas lesbianas, alejándose del amor romántico heterosexual, deben encontrar otras formas de ser acogidas o buscar estrategias (caminos) para ganar reconocimiento. Protagonistas femeninas y lesbianas en películas animadas son un acto heroico de personas que trabajan por la diversidad en la pantalla.

Al final del análisis, se notan resultados prometedores: las protagonistas, a pesar de que llevan varios años en el juego, rehicieron y volvieron a contar sus historias en la serie con una narración profunda, y desde su propio punto de vista. La diversidad retratada en los dibujos animados y en los videojuegos puede ayudar a construir una imagen positiva de una sociedad rica y plural donde se respetan las diferencias y la disidencia.

Palabras clave: Heroína - Lesbiana - Animación - Diversidad - Homosexualidad - LGBT - Representatividad - Serie - Género- Cine.

[Resúmenes en inglés y portugués en las páginas 192-195]

⁽¹⁾ **Silmara Takazaki:** es coordinadora de los cursos de grado en Design Gráfico y de posgrado (lato sensu) en Narrativas Visuales, donde es profesora de Fotografía y Animación, en la ‘Universidade Tecnológica Federal do Paraná’, Brasil. Su formación es Artes (grado en Bellas Artes/Grabado y dos posgrados en Artes), Diseño (Máster) y Ciencias Humanas/ Género (Doctorado). Sus líneas de investigación se centran en Estudios LGBT+, Género y Feminismos, y Películas de Animación.

Caminos posibles

El *Camino del Héroe* (1949) de Joseph Campbell se puede aplicar a muchas narrativas conocidas que tratan con personajes masculinos, e incluso con algunos personajes femeninas. Sin embargo, el *Camino de la Heroína* de Murdock (1990), que es la respuesta de la estudiante al profesor autor de la teoría anterior, sirve solo a unas pocas heroínas cis-heterosexuales. En la historia del cine, nuestras heroínas lesbianas tienen su propio camino, dentro y fuera de la pantalla, es decir, como personajes de la historia o como directoras, guionistas, productoras de narrativas visuales. La versión femenina (de Murdock) del Camino es cis-heterocéntrica, binaria y usa al hombre como referencia en varios puntos de su teoría y, por lo tanto, no se adapta a muchas heroínas. Ambos Caminos se ilustran en las figuras 1 y 2, a continuación:

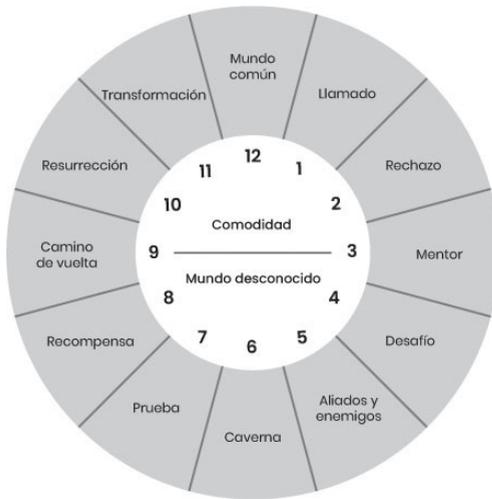


Figura 1. El Camino del Héroe de Campbell (1949).
Fuente: la autora.

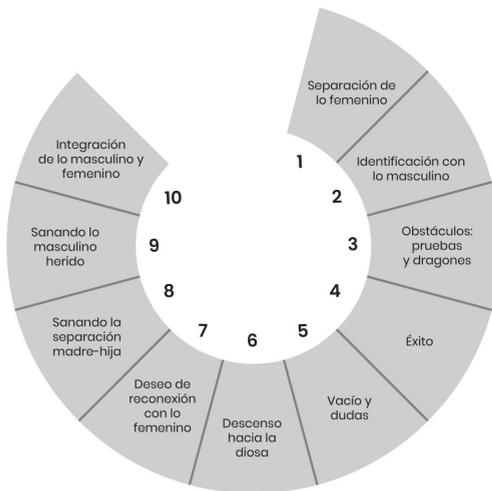


Figura 2. El Camino de la Heroína de Murdock (1990).
Fuente: la autora.

Aunque, en el libro de Murdock, estos pasos se representan en un círculo, en su texto se explican de manera lineal y ascendente, como una escalera, en una elevación a un nivel espiritual superior. La autora propone un camino basado en logros versus espiritualidad, considerando un espacio “sagrado” intrínseco a lo femenino – y basado aquí en un “femenino” no sólo construido socialmente, sino principalmente biológico y en oposición a un

“masculino” igualmente biológico. Su propuesta, por tanto, se basa en un binarismo que prescinde de otras posibilidades de identificación.

La referencia a lo masculino, ya sea por identificación o por reconciliación posterior, se refiere también a comportamientos sociales: al proponer que la heroína se acerque a lo “masculino” en su viaje, al asumir para sí algunas características, la autora establece conductas (valentía y fuerza, o expresión de emociones, sensibilidad y cuidado) como inherentes a uno –u otro– de los sexos.

La deseada reconexión con la diosa, con lo sagrado, con la maternidad, con su interior femenino/masculino, deja también de lado otras posibilidades de existencia fuera de estos arquetipos, o fuera de una vida que no pretende esta espiritualidad intrínseca y aparentemente deseable.

Masculino herido, integración con ese masculino (¿cuál masculinidad?), ruptura e integración madre/hija, etc - si bien estos elementos pueden servir para describir algunas narrativas de algunas mujeres (¿cuáles?), esta teoría no encaja en el camino de las mujeres que se alejan de la heterosexualidad y también de las personas no-binaries, de género fluido, a-género, entre otras. La diversidad, los prejuicios, las salidas del armario y tantas otras cuestiones sobre la fluidez de las identidades y las disidencias afectivas no tienen por qué basarse en el binarismo y la oposición de dos únicos géneros y sexos biológicos, mucho menos en un camino espiritual/religioso interno en oposición a los logros personales externos. Los diferentes feminismos –negro, latino, decolonial, lesbiano, trans, etc.– necesitan buscar espacios y caminos propios, y estas heroínas demandan protagonismo y hacen su propio recorrido para conquistar sus espacios de poder.

La fundamentación teórica de este trabajo parte de los textos de la autora italiana Teresa de Lauretis, reconociendo el papel del cine como tecnología de género: las narrativas audiovisuales son un poderoso creador de subjetividades, como el género y las sexualidades, y no sólo un reflejo de lo que encontramos en la sociedad. A partir de este supuesto, se analizó de manera interdisciplinaria la serie de animación *Arcane* (Netflix, 2021), buscando reunir la perspectiva del diseño gráfico y los estudios de género desde las ciencias humanas en la representatividad de los personajes, respecto a los estereotipos de género, diversidad afectiva, orientación sexual, pluralidad étnica, diferentes edades, etc., considerando el papel del cine en las construcciones sociales. En comparación con el juego, los cambios en el diseño de los personajes de la serie fueron significativos, en vestuario, cuerpos y estándares estéticos. Por tanto, analizo los protagonismos, las identidades, la naturalidad de la disidencia, la representación de los cuerpos, los discursos políticos y las relaciones de poder entre los personajes. Utilizo el Análisis de Aumont y Marie (2013) y Penafria (2009) como posibles metodologías. Las pruebas de representatividad, como las de Bechdel y Vito Russo, también se consideran cuando se trata de diversidad en las narrativas.

Los cambios que se producen en los personajes en los diferentes momentos del juego (varias versiones) y la animación se observan desde una perspectiva feminista y de género, así como el desarrollo de los afectos dentro de la narrativa en esta temporada. El objetivo fue percibir las subjetividades en la construcción de identidades, sexualidades y las elecciones de la dirección del dibujo en relación a las emociones representadas. En el universo de fantasía de dibujos animados, los personajes no humanos también se pueden leer de manera reconocible en términos de actitudes, amores, elecciones. Las discusiones

se centraron en los estereotipos, la representación, las formas corporales (diversidad de cuerpos y etnias, vestuario, maquillaje), la heteronormatividad y la hipersexualización de los personajes femeninos.

Heroínas...

Fue solo después de la despatologización de la homosexualidad por parte de la Organización Mundial de la Salud en 1991 que la lesbianidad comenzó a aparecer de manera más explícita en los dibujos animados occidentales. Sin embargo, esta apariencia a menudo es negativa, como un fetiche, un alivio cómico o dentro de estereotipos de masculinidad-*fake*. Solo en los últimos años, gracias a las luchas de muchas personas detrás de las cámaras, las personajes lesbianas se alejaron de estos clichés y ganaron una representación positiva, pero las heroínas hipersexualizadas siguen siendo comunes, redimidas por la maternidad, con finales solitarios e infelices (si no trágicos), ayudadas por un hombre.

Uno de los puntos más importantes, al usar como guía la teoría de Lauretis, es que el cine no es un espejo de la sociedad, pero parece serlo. Construyendo estas subjetividades (como género), aprendemos a tener reacciones y emociones, y quien enseña es quien tiene el poder de decidir sobre la narración: qué historia se contará, desde qué punto de vista, quiénes son los personajes que importan.

Los tests de representatividad como los de Bechdel y Vito Russo son herramientas muy sencillas que –precisamente por su sencillez– nos aportan datos importantes sobre la presencia de determinados colectivos en las producciones audiovisuales. Sin embargo, la sola presencia cuantitativa de personajes (femeninos o LGBT+ en el caso de estas pruebas) no aporta datos cualitativos sobre esta representación, que puede reproducir estereotipos, clichés, fetiches. GLAAD es una organización estadounidense que se ocupa de la representación LGBT+ en largometrajes de manera cualitativa y cuantitativa, con análisis subjetivos sobre la calidad de la representación, además de estadísticas sobre raza, etnia, identidades y diferentes orientaciones sexuales encontradas. En los dibujos animados, las heroínas suelen estar hipersexualizadas (Rodal, 2018) o redimidas por la maternidad/familia, o el amor romántico heterosexual y monógamo, mientras que las antiheroínas y las villanas suelen traer algo de locura, impulsividad, infelicidad y soledad. Las siguientes imágenes tienen ejemplos de heroínas en dibujos animados.



3



4



5

Figura 3. Algunas heroínas de dibujos animados infantiles desde los años 1990. De izquierda a derecha: Merida (Valente, 2012), Mujer Elástica (Los Increíbles, 2004), Garnet (Steven Universe, 2013-2019), She-ra (She-ra, 2018-2020) y Mulan (Mulan, 1998). Fuente: reproducción. **Figura 4.** Heroínas de Marvel, dirigidas a adolescentes y jóvenes, en su mayoría hipersexualizadas. Fuente: reproducción. **Figura 5.** Heroínas de DC Comics, también siguiendo estándares de delgadez y feminidad. Fuente: reproducción.

Los *games*/juegos electrónicos también estuvieron, durante muchos años, restringidos casi en su mayoría a universos hechos por y para hombres heterosexuales. Las heroínas que no están a la altura de las expectativas son criticadas por su vestuario, cuerpos, posturas y personalidad. Aunque fuertes físicamente y poderosas, la mayoría de las veces son hipersexualizadas, jóvenes, delgadas, ansiosas de tener un romance con un hombre.

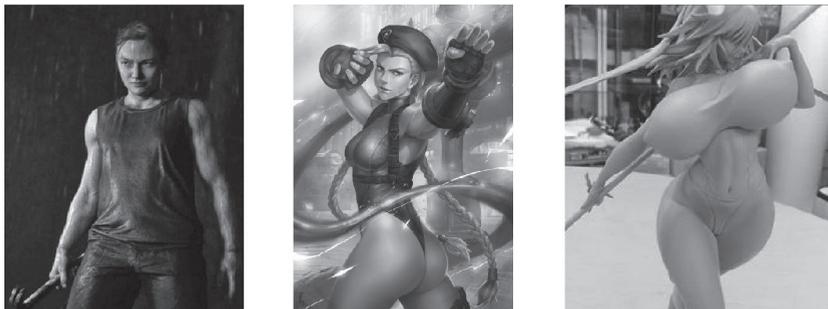


Figura 6. Personajes femeninas en juegos: el personaje de la izquierda Abby (*The Last of Us*, 2013) fue criticada por no estar dentro de los estándares estéticos, de feminidad e hipersexualización. Las demás personajes representadas, a pesar de sus posturas y cuerpos que no se corresponden con sus roles de guerreras, no recibieron críticas de su público masculino. Fuente: reproducción.

La franquicia de *League of Legends*, analizada a continuación, presenta muchos personajes con varios aspectos positivos y negativos en su representación y, por lo tanto, muchas posibilidades de análisis. En este trabajo, trato de las y los personajes que también participan en la serie *Arcane*, basada en el juego.

LOL y ARCANE

League of Legends (2009) es un juego multijugador gratuito de la empresa *Riot Games* que atrae a miles de jugadores en todo el mundo. Los campeonatos anuales de *e-sports* mueven millones de dólares en premios y equipos profesionales de jugadores. En el último campeonato, más de 70 millones de personas estaban en línea siguiendo los juegos.

A pesar de que el juego tiene limitaciones en el desarrollo de la historia de cada personaje, la franquicia utiliza una estrategia *crossmedia* (figura 7) donde se pueden trabajar posibilidades narrativas más complejas, como cómics, vídeos musicales, redes sociales y ahora la serie animada, que celebró diez años del lanzamiento del juego.



Figura 7. Crossmedia de la franquicia LOL: cómics, dibujos animados, videoclips, audiocómics y redes sociales. Fuente: reproducción.

Los personajes jugables se presentan como “campeones”, y a menudo aparecen nuevos personajes y nuevas artes para personajes antiguos. La figura 8 muestra varios de estos personajes que destacan por representar cierta diversidad: mujeres fuertes, LGBT+, raza, edad, masculinidades no estándar, etc.



Figura 8. Algunos personajes jugables de LOL que aportan algunas diversidades (mujeres muy fuertes y maduras, diversas orientaciones sexuales, masculinidades fuera del estándar fuerte/macho alfa). De izquierda a derecha, de arriba a abajo: Bel'Veth, Ezreal, Neekeo, Renata Glasc, Varus, Illaoi. Fuente: reproducción.

Además de los personajes, pequeñas imágenes conocidas como *emotes*, además de otros elementos decorativos, han mostrado apoyo a los movimientos LGBT+ en los últimos años, especialmente en el mes del orgullo gay, en junio. Las reacciones del público, como era de esperarse, variaron desde el apoyo incondicional hacia expresiones de odio por la presencia de estos elementos. Algunos de estos *emotes* (que pueden o no ser utilizados por los jugadores) se representan a continuación, en la figura 9.



Figura 9. *Emotes* y otros elementos decorativos opcionales del juego LOL. Las imágenes originales utilizan colores que hacen referencia a las banderas utilizadas en los movimientos LGBT+. Fuente: reproducción.

Arcane es una serie de dibujos animados (Netflix, 2021) y se basó en el juego electrónico League of Legends (Riot Games, desde 2009). Con un guión adaptado que aporta más informaciones que el juego en el que se basa, *Arcane* presenta una narrativa con relaciones entre los personajes mucho más compleja de lo que se había visto en el universo del juego. Todavía con una sola temporada estrenada hasta la redacción de este trabajo, pero con el estreno de la segunda temporada previsto para 2024, la serie trae varias posibilidades de análisis en lo que se refiere a la diversidad, la corporeidad y la representación plural y positiva. La serie creada por Christian Linke y Alex Yee y producida por la productora francesa Fortiche ha ganado varios premios y críticas muy favorables en todo el mundo. Se eligieron algunos personajes del juego para desarrollar su narrativa en la serie: Vi, Powder/Jinx, Caitlyn, Jayce, Viktor, Ekko, Heimerdinger. También se incluyeron personajes secundarios que no estaban presentes en el juego para componer las narrativas.

Entre las protagonistas, la serie enumera personajes importantes contruidos con varias dimensiones psicológicas. Mujeres maduras, negras y de otras etnias están presentes, poderosas, protagonistas, líderes y guerreras; con cuerpos diversos y fuertes, diferentes capacidades, personajes masculinos con diferentes estándares de masculinidad. Los cuerpos remodelados y el vestuario diseñado para la serie son diferentes del diseño del juego, sin el fetiche de los cuerpos estándar e hipersexualizados. Temas de clase, riqueza, luchas sociales y medio ambiente también se desarrollan en la narrativa. Más que pasar las pruebas de representatividad (femenino, negro, lgbt+), la narrativa trae estos elementos sin darle un enfoque exagerado a los temas, con naturalidad y positividad.