

Sherlock Holmes y su última partida

TFM MUECA UMH 2023
por j.j.sellés



UNIVERSITAS
Miguel Hernández

MATERIA V - Trabajo final de máster.	
Nombre estudiante:	jael j. sellès (Julio Sánchez Sellés)
Título del trabajo:	Sherlock Holmes y su última partida.
<u>Modalidad: X A (Aplicado)</u>	
<u>Tipología:</u>	
<input checked="" type="checkbox"/> Trabajo de investigación aplicado (pedagógico)	
<input checked="" type="checkbox"/> Trabajo de investigación aplicado (obra)	
<u>X B (Teórico)</u>	
<u>Tipología:</u>	
<input checked="" type="checkbox"/> Trabajo de investigación teórico (revisión teórica)	
<u>Palabras clave:</u>	
cultura visual, patrimonio social, alteridad, conocimiento situado, verdad, ficción, avatar digital, videojuego, cuento	
<u>Resumen:</u>	
<p>En la actualidad, con las grandes franquicias en el cine, con el mundo de cómic viviendo su nueva edad de oro, con el videojuego siendo el mayor productor de dinero en el mundo audiovisual, parece necesario revisar el valor simbólico de los perfiles personales de los héroes. Estas figuras transmiten sus valores afectivo-sexuales, sociales, etc, a sus consumidores. Por lo tanto, debemos analizar con lupa qué es aquello que nuestra infancia y juventud consume, ya que será la base estructural de su perfil individual.</p>	

Quizás, no nos sorprendería tanto que los jóvenes tengan conductas violentas y machistas si fuésemos conscientes de que cuando les regalamos un videojuego como *Grand Theft Auto*, *Rock Games*, 2013, normalizamos la violencia, el racismo, el machismo, etc, y que con juegos como *Pokemon*, *Freak Games*, 1996, normalizamos el maltrato animal, la eugenesia y la competitividad. Por ello, este texto trata de reconducir los valores de nuestros grandes mitos actuales, haciéndolo a través de un formato cercano al cómic, al cine, al videojuego. Una narración que trata de ser dinámica, que utiliza el formato del relato breve, con protagonistas por todos conocidos. Se trata de leer un texto repleto de referencias, que a momentos roza lo científico, pero que está asentado en el mundo del entretenimiento.

Un trampantojo que pretende ocultar tras la figura de Sherlock Holmes, todo un repertorio de ideas, autores y movimientos. Todo con la voluntad de que quien lea esto, disfrute y aprenda.

Y es que como dice el neurocientífico y divulgador educativo, Paco Mora: “solo se aprende lo que se ama”. Estoy convencido de que aludir a nuestra parte más friki, es un buen camino para el éxito.



- **Sherlock y su última partida**

Investigación sobre la presencia del contenido Queer / Diverso en los videojuegos y propuesta de un nuevo planteamiento.

jael sellès sánchez (Julio Sánchez Sellés)

Tutora de la investigación: María Lourdes Santamaría Blasco

TFM del Máster Universitario en Estudios Culturales y Artes Visuales (perspectivas feministas y cuir/queer) -MUECA- de la Universidad Miguel Hernández. 2022/23.

Beneficiario/a de la beca para estudiantes del Máster Universitario en Estudios Culturales y Artes Visuales (Perspectivas Feministas y QUEER) de la UMH -curso académico 2020/2021, financiada por el Instituto de las mujeres.

ÍNDICE

MATERIA V - Trabajo final de máster.	2
• Sherlock y su última partida	3
• Presentación	5
• Nota del autor	6
• Resumen	8
• Objetivos	10
Marco teórico	12
• Choose your player	12
• Ciencias sociales	14
• El galope de Gish en el videojuego	15
• La raíz del análisis	16
• La belleza interior	20
• Referentes de actualidad	25
• Referentes clásicos	32
• Origen	35
• Nostalgia	39
• Dinámica	43
• Hype marica	47
• Recopilación de conclusiones	50
• Conclusión decantada	52
• Practicum	53
Sherlock Holmes y su última partida.	53
• Visión contemporánea	58
• Bibliografía y webgrafía	59
• Anexo	65

- **Presentación**

Queridísimo lector:

Este texto pretende ser reactivo, revolucionario, ácrata... .., ¡Papanatas! En mi caso, jamás podría ser así.

No es así, porque soy un ignorante de facto, soy un varón blanco, acomodado, con un buen trabajo, con un perfil heterosexual. No soy sufridor de conflictos que me hayan hecho leer, viajar, indagar y descubrir verdades y realidades incómodas, más allá de la cueva, en la que, por intuición, he decidido meterme para creer ser feliz.

Como digo, este texto, es un ejercicio de intuición, que se entremezcla con la ignorancia, la ingenuidad, con el arrebató emocional y con la propia vivencia pasiva.

Sería atrevido decir que sé mucho de algo por el mero hecho de haber leído mucho, de haber visionado vídeos, de presenciar tertulias, etc.

Incluso en ese caso, solo me habría atiborrado a mucho contenido, lo cual estoy convencido, tampoco otorga la potestad de defender un discurso o de construir uno propio.

Después de estos dos párrafos, donde la honestidad se confunde no sé bien con qué, apreciamos ese espíritu reactivo, pues solo un tonto se atreve a hablar.

Platón decía “los sabios hablan porque tienen algo que decir, los tontos porque tienen que decir algo”. Y quiero dejar claro que “YO y Platón” no nos conocimos en persona.



Fig. nº1. *j.j.sellès, autor del texto, 2023.*

Fig. nº2. *Retrato de Platón, Escuela de Atenas, Rafael Sanzio, 1509-1511.*

Dicho todo esto, y habiendo perdido yo unos minutos de mi vida escribiendo, y ustedes unos segundos leyendo, vayamos al grano antes de que una “IA” nos quite el trabajo.

(Hago un inciso aquí para atender a las palabras del CEO de la Paramount+, Brian Robbins, cuyas palabras son una sentencia ante la huelga de actores y guionistas en Hollywood en 2023: “La industria del cine tal como la conocemos ha llegado a su fin, la inversión se

dedicará a trabajadores que sepan manipular las IA's con tal de generar guiones de bajo presupuesto y capaces de generar cine barato sin actores reales o animadores”.



Fig. n3. Brian Robbins. Somos Geeks. 2023.

¡Y ahora sí!, la intención es entretener. La pretensión es darles un producto poco usual que, aunque sí sea cumplidor de todas las pautas de un trabajo de índole universitaria, trate de salirse siempre por la tangente, ya sea por dilatación o por contracción, y al menos les haga pasar un rato divertido.

Esto va de cuentos, de héroes, de villanos, de princesas, de videojuegos, y de personas que, nacidas en este nuevo siglo, requieren de nuevos mitos, de nuevas maneras de identificarse con el bien y el mal (y lo que queda en medio), con el aprendizaje y con aquello que determina quiénes somos.

Debo anotar, antes de seguir con este texto, que, para su lectura, será necesario estar dispuestas a leer sin echarse las manos a la cabeza. La forma de escribir es mía, así que si a estas alturas no ha cambiado, no se sulfure y asumamos que todo esto se debe a una mezcla inevitable de cómic, guion técnico, cuento, novela, storyboard, harina, pan, leche, huevos y un horno que no calienta bien.

No seamos malvados con el horno y los ingredientes, que Marie Curie descubrió los rayos X por casualidad en un cajón. (E insisto en mi ignorancia, pues el inventor de los rayos X fue W. C. Rontgen).

Solo reafirmarme en el hecho de que este texto es un popurrí de textos leídos, de ideas malinterpretadas o entendidas a mi manera, de textos no leídos, de despistes, de momentos lúcidos y de filigranas casuales, de talento del bueno, y del malo.

Siéntese con su bebida favorita en la mano, levante los pies sobre la mesa y trate de disfrutar, son muchas páginas las que quedan por delante.

● Nota del autor

En esta síntesis, trato de mostrar cuál es la voluntad final del trabajo. De entender globalmente hacia dónde va cada uno de los apartados a tratar.

- Mi intención es encontrar la didáctica Queer/Diversa en el videojuego.
- Normalizar el hecho de que todos somos normales pasa por introducir y mostrar referentes en las historias que inspiran a los videojuegos y en los propios videojuegos.
- Para ello es necesario que este formato, el videojuego, trate el concepto Queer/Diverso de una manera habilidosa, con conocimiento y lo evidencie.
- Hasta ahora, los videojuegos, incluso los más aclamados por su Queerdunidad, muestran individuos anecdóticos (monos de feria). Tener a un gay entre los personajes jugables, no lo hace Queer.
- Que exista un juego donde somos un trans que se enfrenta a un entorno hostil respecto a su forma y género, ciertamente, es Queer. Pero falla algo, no lo conoce nadie salvo una búsqueda exhausta, por lo tanto, no ayuda al gremio, y por otro lado, repite patrones de juegos de moda, donde el jugador es depresivo, suicida, psicótico, etc. Como tal, no aporta a lo Queer nada más allá del hecho de jugar con un personaje trans.
- Imparto la materia de Proyectos I en bachillerato artístico, hacen un videojuego pasando por todas sus fases. La premisa principal, indiferentemente a la dinámica y la estética, es hacer un juego Queer. Lo cual no debe resultar difícil sabiendo que mi alumnado es gay, trans, depresivo, etc. Entre ellos, la rareza es ser/estar "normal/bien".

Los videojuegos que me han hecho después de nueve meses, son:

- La aventura de una gusana que busca a sus hijes, y debe elegir entre ellos cuál va a morir.
- Un perro kinki que se enfrenta a tortas con los perros del barrio
- Un hada muy rosa y un elfo punki que se enfrentan a un vampiro amanerado.
- Un perro que se enfrenta a palomas fascistas y a gatos de aspecto BDSM.
- Un conejo que tiene que luchar por sobrevivir en una secta con otros animales.
- Un conejo que debe sobrevivir a una invasión de plantas zombies.

¿Dónde está lo Queer a un nivel profundo? En ningún lado, todo se queda en el outfit del personaje.

¿Por qué? Pues porque incluso este alumnado con un perfil tan nuestro, es un alumnado que vive en el mainstream, y dado que vive en ese lugar, todo lo que proyecta está encorsetado en los márgenes de los grandes videojuegos, de los conocidos, de aquellos que son para el público masivo, el heteronormativo.

Además, este alumnado, no tiene educación sexual (una charla en 2do de la ESO, y otra en 2do de BAT), es un alumnado beligerante respecto a sus problemas, rechaza ayuda, ya que piensan que nadie puede darles soporte, y se "asisten" entre ellos mismos arrastrándose unos a otros a zonas muy oscuras.

Por otro lado, es alumnado que no consume información rigurosa sobre su situación, todo les llega a través de influencers, gente que en mi opinión, está bien para la farándula y para captar una 1ra atención, pero que peca de falta de contenido.

E incluso teniendo el contenido, se ha de tener mucha madurez para enfrentarse soles a una sociedad entera. No hay discotecas Queer, chiringuitos Queer, juegos Queer, series o cine Queer que no sea sensacionalista, no hay gente Queer de su edad que no esté en un proceso de autocompresión, de rechazo, de fracaso.

Es algo que yo desconocía antes de la docencia, pero ellos buscan en los videojuegos una vía de escape, un lugar para comunicarse con otros en el modo multijugador, y buscan así una adicción que los mantenga sedados.

Ante este percal, este trabajo pretende generar una estructura que normalice lo Queer, que sea didáctica, divertida, atractiva. No trato de hacer un videojuego concreto, sino de establecer las bases para cualquier videojuego.

Para ello, he de tratar, en 1er lugar, el argumento, la historia, y para ello me remito al cuento. Y en 2do lugar, reconstruiré las figuras del mainstream, que a fin de cuentas, es lo que llega al público masivo.

Sherlock y el maricón perdido

El uso de Sherlock Holmes, tiene como fin permitir una lectura amena con un personaje clásico muy conocido. Un personaje cuyo perfil social es similar al nuestro más de un siglo después, es uno de los clásicos que todavía rellenan series en nuestros días, y una de las primeras lecturas clásicas que realizamos. Además de ser un personaje binario pero muy enigmático, que da lugar a reconstruir toda su expresión como individuo.

Es un personaje cuyas tramas permiten su traslado a un videojuego de aventuras, donde además de correr y saltar, hay que pensar. Por ello, Sherlock es el hilo conductor de todos los trabajos del cuatrimestre anterior. Ya que la intención, es tener siempre la sensación de estar jugando una partida.

En el cuatrimestre anterior se noveliza toda la investigación, con la intención de convertir en un texto divertido y digerible para adolescentes, las muchas teorías que son más propias del interés de los adultos.

Esta propuesta nace con carácter docente. En mi centro, la compra de libros está prohibida, ya que la educación ha de ser gratuita. Por lo tanto, el acceso a la lectura pasa por los clásicos o por lecturas actuales gratuitas (casi nulas). Lo cual permite que este texto pueda ser una propuesta de lectura en un bachillerato sin gasto alguno.

Este último trabajo, el TFM, es la continuación y conclusión de una idea.

A lo largo de los capítulos anteriores, Sherlock emprende un viaje de transformación, pasa de ser el Sherlock que todos conocemos a ser un Sherlock Trans que se cuestiona sus formas, su identidad, sus gustos, su camino vital y concluye con su propio retiro hacia la soledad. Todo este viaje de autoconocimiento lo realiza planteando sus propias ideas y contrastándolas con las teorías y propuestas del movimiento Queer. Sherlock concluye su camino de catarsis personal encontrado al Maricón perdido, que no es otro salvo él mismo.

En el momento en el que se retira en busca de soledad y demás respuestas es cuando se plantea la creación de nuevas fórmulas que inspiren a las nuevas generaciones. Sherlock, consciente de su nuevo yo, dedica su tiempo a investigar los constructos sociales de género e identidad, y a crear nuevos perfiles propios a la realidad social. Y ello lo hace a través del videojuego, que es una de sus grandes pasiones. Ese momento creativo, es el que está presente al final de este TFM.

El texto anterior se desarrolla mientras resuelve un crimen, el de la Asesina Pokemon, una criminal que representa los valores binarios y cristianos de la sociedad en la que vivimos. Las víctimas, por su parte, son personas que rompen con los moldes estipulados. Personas que despiertan la verdadera esencia de Sherlock.

La atmósfera es marcadamente pop y freaky, con un lenguaje propio al cómic, irreverente con la ortografía de la RAE. Un contexto muy afín a la juventud de nuestro tiempo, pero también cargado de guiños de nostalgia, para que cualquiera que lo lea, acabe por adentrarse en el mundo Queer de una manera liviana y curiosa

Los capítulos de *Sherlock Holmes y el maricón perdido* son:

- *Estudio en encarnado*
- *La criatura de Frankenstein*
- *La mujer invisible*
- *El Dr. Jekyll y Mrs. Hide*
- *Drácula*
- *Sherlock y su última partida*



● Resumen

En la actualidad, con las grandes franquicias en el cine, con el mundo de cómic viviendo su nueva edad de oro, con el videojuego siendo el mayor productor de dinero en el mundo audiovisual, parece necesario revisar el valor simbólico de los perfiles personales de los héroes.

Estas figuras transmiten sus valores afectivo-sexuales, sociales, etc., a sus consumidores. Por lo tanto, debemos analizar con lupa qué es aquello que nuestra infancia y juventud consume, ya que será la base estructural de su perfil individual.

Quizás, no nos sorprendería tanto que los jóvenes tengan conductas violentas y machistas si fuésemos conscientes de que cuando les regalamos un videojuego como *Grand Theft Auto*, *Rock Games*, 2013, normalizamos la violencia, el racismo, el machismo, etc, y que con juegos como *Pokemon*, *Freak Games*, 1996, normalizamos el maltrato animal, la eugenesia y la competitividad.



Fig. nº3. *Grand Theft Auto*, Rock Games, 2013.

Fig. nº4. *Pokemon*, Freak Games, 1996.

Por ello, este texto trata de reconducir los valores de nuestros grandes mitos actuales, haciéndolo a través de un formato cercano al cómic, al cine, al videojuego. Una narración que trata de ser dinámica, que utiliza el formato del relato breve, con protagonistas por todos conocidos.

Se trata de leer un texto repleto de referencias, que a momentos roza lo científico, pero que está asentado en el mundo del entretenimiento.

Un trampantojo que pretende ocultar tras la figura de Sherlock Holmes, todo un repertorio de ideas, autores y movimientos. Todo con la voluntad de que quien lea esto, disfrute y aprenda.

Y es que como dice el neurocientífico y divulgador educativo, Paco Mora: “solo se aprende lo que se ama”. Estoy convencido de que aludir a nuestra parte más friki, es un buen camino para el éxito.

Abstract

Nowadays, with the big franchises in cinema, with the world of comics living its new golden age, with video games being the biggest money producer in the audiovisual world, it seems necessary to review the symbolic value of the personal profiles of heroes.

These figures transmit their affective-sexual, social, etc., values to their consumers. Therefore, we must take a close look at what our children and young people consume, as this will be the structural basis of their individual profile.

Perhaps we would not be so surprised that young people engage in violent and sexist behaviour if we were aware that when we give them a video game like *Grand Theft Auto*, we normalise violence, racism, sexism, etc., and that with games like *Pokemon*, we normalise animal abuse, eugenics and competitiveness.

For this reason, this text tries to redirect the values of our current great myths, doing so through a format similar to comics, cinema and video games. A narrative that tries to be dynamic, using the format of the short story, with protagonists we all know.

It is a text full of references, which at times verges on the scientific, but which is based in the world of entertainment.

A trompe l'oeil that tries to hide behind the figure of Sherlock Holmes, a whole repertoire of ideas, authors and movements. All with the aim that whoever reads this will enjoy and learn. As the neuroscientist and educational populariser, Paco Mora, says: "you only learn what you love". I am convinced that alluding to our geeky side is a good way to success.

● Objetivos

La idea es entender el qué y el por qué de este texto, así que quizá sea práctico lanzar preguntas y responderlas.

- ¿De qué trata el texto?

Pretendo analizar algunos de los grandes mitos actuales, mitos principalmente del videojuego, trataré de no saltar al cine o al cómic, aunque será difícil puesto que sus líneas cada vez son más difusas.

- ¿Por qué el análisis de los héroes en el arte del videojuego?

El videojuego es la industria que más dinero mueve en la actualidad en el mundo del entretenimiento, 147.000 millones de dólares frente a los 12.000 de la industria del cine según *statista* (portal web dedicado a la recopilación de datos para las estadísticas de mercado y reconocido mundialmente). Pero no solo eso, sino que el usuario vive de una manera muy diferente este arte a cómo hemos vivido el cine o el cómic. El videojuego se juega, se vive.

A diferencia del cine, del cómic, donde la "pasividad del usuario es un hecho", el videojuego es un formato donde es necesaria la interacción absoluta del jugador. Cada jugador es una manera diferente de jugar, una vivencia diferente.

- ¿Por qué remarco en el texto anterior la "pasividad"?

El videojuego es un formato donde todo viene creado, por lo tanto, solo nos reducimos a jugarlo, a hacer lo que los creadores nos limitan.

A priori es más ameno que ver una película o leer un cómic, y más ahora con motores como el *Unreal Engine*, Epic Games, 2023 (motor gráfico de última generación). Sin embargo, esa interacción no es real, no se participa de una manera creadora como sucede cuando leemos y escuchamos un cuento. El cuento se cuenta con voces, con sentimientos, con luz tenue, junto a una madre, bajo sus brazos, se la interrumpe, se grita, se ríe, se aprende, se reinventa, se modifica, se olvida... El cuento es pura imaginación.

Aunque también entiendo que el cuento va limitado por el propio creador. Le niño entra en la biblioteca, se deja seducir por los colores, las formas y la historia, y salvo que no sepa leer, la imaginación parece tener poco protagonismo.

- ¿Cuál es el camino a seguir?

Si en el videojuego no somos parte creativa, y al parecer, en el cuento tampoco. Nos queda solo un camino, construir cuentos que contengan los cambios propios al siglo en el que vivimos.

- ¿Por qué la referencia constante al cuento?

Es evidente que el cine, el cómic, el videojuego, salvo que sea un formato experimental o mecánicos, suelen contar historias, y esas historias nacen y beben de nuestra cultura oral, el cuento.

- ¿Y por qué concretamente el videojuego?

En la actualidad, hay psicólogos, conjuntos de progenitores, etc., que defienden la introducción del videojuego en la educación del infante como un sustitutivo del cuento. Lo cual me lleva a pensar que, esté bien o no bien este planteamiento, ya es un hecho. Y como tal, debe ser tratado.

No vamos a rebatir si les niños deben o no acceder al videojuego a X edad. Sino que trataré de dotar a la industria de nuevas ideas.

Es importante alterar el tejido de nuestros héroes, y para ello es necesario alterar el tejido de los presentes y futuros creativos. Los que hoy crean videojuegos son adultos que en su infancia vivieron y bebieron de fuentes muy heteronormativas.

Me incluyo entre los creativos del colectivo hetero, pues aun cuando escribo sobre personajes disruptivos, ácratas, kinkis, no dejo de hacerlo sobre un imaginario muy poco experimentado por mi parte.

Siento que en este momento, mi trabajo como docente y como escritor, es un tránsito, un eslabón encontrado hacia unos futuros creativos que no sabrán que es eso de ser hetero o gay, y que vivirán la orientación, la identidad, etc, con una libertad desbordante.

- ¿Y de nuevo, por qué el videojuego?

Como docente, veo a diario al alumnado jugando en clase mientras se imparte la docencia. Suena distópico, pero es la realidad, esconden los móviles en cualquier rincón y juegan. Y es imposible como docente atender a 35 personas en clase y percatarse de estos subterfugios. El alumnado no puede estar en "youtube", "tiktok", "IG", no escucha a sus "influencers", no puede en medio de la clase, pero sí puede bajar la mirada, darle a un par de botones y jugar disimuladamente.

Si estos se han convertido en sus recursos para el aprendizaje, dejemos que sean los videojuegos los que les enseñen a ser personas.

Dicho así, suena muy crudo. Pero las charlas de colectivos LGTBIQ+, sexualidad, emocionalidad, trastornos alimenticios, son muy poco habituales, generan conflicto entre progenitores, docentes y el propio alumnado. NO EXISTE una educación en las aulas donde se nos enseñe a crecer como personas, a enfrentar los problemas emocionales, a descubrir quiénes somos y a convivir en el respeto.

Y dado que no existe, tenemos que introducir estas ideas a través de los canales no oficiales con la esperanza de que nadie se dé cuenta, y en un par de generaciones el alumnado, ya adulto, no sepa qué es eso de ser racista, homófobo, etc.

- ¿De qué va este texto llegado este punto?

Pues debido al propio formato universitario, que es el de un texto, este escrito tratará de fusionar los dos elementos que componen nuestro imaginario, desde el más primitivo al más actual, el cuento y el videojuego.

Si pudiese entregar un videojuego, ustedes podrían jugarlo y comprobar todo lo que digo. Sin embargo, el propio formato del TFM limita el producto, así que trataré a través de la palabra escrita de suscitar las mismas sensaciones que proporciona un videojuego, principalmente en lo que atiende a las historias que se cuentan y al ritmo de la misma.

Sherlock, como avatar del cuatrimestre anterior, es el personaje que nos adentra en esta nueva manera de contar la historia que se narra cuando se inicia el videojuego, que son las primeras imágenes que nos muestran la historia que vamos a vivir. Esta fórmula se aprecia con claridad al llegar al capítulo final.

- ¿Y qué es aquello concreto que se busca definir entre cuento y videojuego?

Ofrecer a los jugadores de un constructo acorde a la sociedad real y no ficticia en la que vivimos, que les permita reconocer, asumir, enfrentar y sobrellevar el ansiedad que provoca estar un sociedad mayoritariamente CIS y heteronormativa. Al ofrecer a través de sus grandes héroes un nuevo constructo, se empodera a los jugadores ante la mirada externa y las presiones de género.

Con ello, se pretende ofrecer una herramienta didáctica que facilite la autoaceptación y la relación con la familia. Lo cual permite que el diálogo y la reflexión entre personas de la misma edad, e incluso entre adultes y jóvenes. Visibilizando y normalizando la diversidad de género y los derechos afectivo-sexuales.

Marco teórico

- Choose your player

En mi desarrollo vital los cuentos son de gran importancia, de hecho, prácticamente todas mis lecturas son del género que huye del realismo.

En Latinoamérica no se hace distinción al mencionar el género fantástico, sin embargo, en nuestro país, el género diferencia entre fantasía y realidad fantástica.

La fantasía nos lleva a *Nunca Jamás* pasando por *la Torre de Marfil*, visitando así un mundo completamente mágico y ficticio. Y la realidad fantástica nos lleva de paseo por una realidad completamente reconocible en la que *Luis Alejandro Velasco* sobrevive diez días a la deriva mientras *Guillermo de Baskerville* humaniza los crímenes del Satán.



Fig. nº5. *Peter Pan*, J.M. Barrie, 1911.

Fig. nº6. *La historia interminable*, Michael Ende, 1979.

Fig. nº7. *Relato de un naufrago*, G. García Márquez, 1955.

Fig. nº8. *En el nombre de la rosa*, Umberto Eco, 1980.

Dicho esto, la lectura es una de mis actividades predilectas, pero además la escritura es uno de mis disfrutes. No escribo para demostrar mis dotes, o para estar en la liga de los escritores que venden en las librerías. Escribo porque me entretiene.

Y aquí me detengo para proponerles comenzar el juego. Convirtámonos en Sherlock Holmes, pero no en el Sherlock enigmático, supuestamente hetero y drogadicto que conocemos, si no en un Sherlock transgresor que tras bambalinas esconde un trastorno del espectro autista, una sexualidad asexual y demisexual (o incluso criptosexual), un cuadro depresivo y con una obsesión mórbida por el crimen.

La elección de este personaje y su reinterpretación no es gratuita. Que Sherlock Trans sea nuestro avatar, pretende facilitar la deconstrucción de los géneros normativizados y de la heterosexualidad impuesta que mantienen el status quo de un sistema punitivo con la tangencia sobre la norma. Se trata de la lucha por la vida y por la supervivencia (Ahmed, 2019:180).¹

Lucha batallada por los ciudadanos del extramuro, que reivindican sus posiciones excéntricas, que se resisten al molde de la identidad absoluta y a invisibilizar lo visible, lo negado (Vila y Sáez, 2019: 11) ².

Sherlock Trans se convierte así en nuestra nueva identidad digital, en el personaje que manejamos, en quienes hemos decidido convertirnos para jugar la partida. Para ello, es necesario entender que la depresión, la obsesión, son intrínsecas al desarrollo cognitivo del personaje, y esto viene dado muchas veces por un contexto social hostil. A través del avatar se busca ensalzar las políticas trans que reivindican una estrategia identitaria para visibilizar una realidad apartada por nuestra sociedad (Sancho, 2019: 149)³, para reclamar un conocimiento situado a través de la experiencia individual de todes aquellos que transgreden la norma, sin que ello se convierta en la única verdad, somos un género polisteista (Stryker, 2015: 11)⁴.

Nuestro personaje y los NPC's⁵ buscan al mismo tiempo que la historia discurre, fluir y expandir la identidad, romper con lo establecido, con lo inamovible, abriendo "un abanico de posiciones, en evolución constante, que puede encontrarse más o menos cerca de la norma social y por ende, estar expuestas a más o menos violencias" (Missé, 2019: 103)⁶.

Sherlock Trans, tras su aventura en *el maricón perdido*, nos introduce en un estado de paz, de soledad, de búsqueda interior, y de encuentro, y es ahí donde genera los textos que sirven para entender los videojuegos que todos conocemos, pero adecuados a nuestra realidad. ¿Y se puede entender un texto como un videojuego? Pues sí, ya que cada vez que

¹ AHMED, Sara (2019) *Notas sobre la supervivencia feminista*. En: VILA, Fefa; SÁEZ, Javier (Eds.). *El libro del buen amor. Sexualidades raras y políticas extrañas*. Madrid. pp. 178-185.

² VILA, Fefa; SÁEZ, Javier (Eds.). *El libro del buen amor. Sexualidades raras y políticas extrañas*. Madrid. pp. 178-185.

³ SANCHO, Eric (2019) *La Literatura como afirmación de una existencia. Cómo leer cuando las personas trans se escriben*. En: Tropelías: Revista de teoría de la literatura y literatura comparada, No Extra 5: Proyecciones y usos de la teoría literaria. pp. 146-154.

⁴ STRYKER, Susan (2015) *Prólogo*. En: GALOFRE, Pol; MISSÉ, Miquel (eds.). *Políticas trans: una antología de textos desde los estudios trans norteamericanos*. Barcelona: Egales. pp. 9- 18.

⁵ NPC es una sigla que significa "Non-Player Character" o "Personaje No Jugable" en español. Es un término que se utiliza para describir a los personajes dentro de un videojuego que no son controlados por el jugador, sino por el propio juego.

⁶ MISSÉ, Miquel (2018-19) *A la conquista del cuerpo equivocado*. Barcelona: Egales.

abrimos un blister, tenemos un libreto donde se nos explica en qué consiste el juego, cuando lo jugamos, las animáticas van repletas de imágenes acompañadas de texto o voces que nos cuentan las historia. El videojuego sigue siendo historia narrada, y por ese mismo motivo, esta lectura puede ser jugada.

Este espacio al final de cada apartado y marcado con una flecha, muestra una breve conclusión de lo expuesto.

- El videojuego cuenta historias, muestra personajes, vivencias, formas de vivir, fórmulas para comprenderse a uno mismo, etc. Esas historias con más o menos diferencias deben ser siempre las mismas, puesto que si la historia nos es ajena, no interesa. Por ello el interés en el cuento, que es el reflejo de nuestra cultura y el origen de las nuevas historias.

● Ciencias sociales

El cuento y el videojuego, a pesar de la realidad, se asocia en nuestra cultura a un carácter infantiloides. Muchos adultos juegan a los videojuegos y atienden a sus responsabilidades, pero parece que la aceptación de ese frikismo genere reparo ante el yo propio e incluso genera rechazo entre otros adultos. Yo mismo, a medida que cumpla años, voy haciendo muy puntual la presencia de mis frikadas en mi vida diaria. Un llavero, una taza, un pin, y las camisetas solo para ir por casa.

Por otro lado, muchos de los youtubers que hacen gaming online (juego en directo y online), tienen características propias al síndrome de Peter Pan⁷. Se aprecia en muchos el narcisismo ante la cámara, el deseo de agradar, la poca tolerancia a la frustración cuando pierden y revientan el teclado a golpes, etc.

El videojuego se ha convertido en objeto de estudio de las ciencias sociales Pero también debería ser objeto de estudio la falta de progresión de sus valores, cuando en otros ámbitos las ciencias sociales reconocen la fluidez del género a lo largo de la historia de la humanidad (Hines, 2019: 137)⁸ y en especial, en la infancia, donde su diversidad no siempre se corresponde con patrones binarios (Platero, 2014: 30)⁹.

Por ello mismo, el videojuego, y el valor de sus personajes e historia, debe de o podría ser en gran parte, abandonar el valor patriarcal, el heterosexual, heterosexista y homobófico (Vidarte, 2010: 121)¹⁰. Ofreciendo así un producto universalizador, diverso, generador de saberes situados, y que además, muestre cómo afectan a las personas los procesos sociales y culturales por los que se ven afectados (Rosón, 2014: 24-25)¹¹.

⁷ <https://lamenteesmaravillosa.com/caracteristicas-adulto-infantil/>

⁸ HINES, Sally (2019) ¿Es el género fluido? Barcelona: Blume.

⁹ PLATERO, Lucas (2014) Trans*exualidades. Acompañamiento, factores de salud y recursos educativos. Barcelona: Bellaterra.

¹⁰ VIDARTE, Paco (2010) Ética marica. Proclamas libertarias para una militancia LGTBQ. Barcelona – Madrid: Egales.

¹¹ ROSÓN, María (2014) La construcción visual de identidades en la España franquista a través de los medios (1938-1953). Madrid: Universidad Autónoma de Madrid

El videojuego, como cualquier producción humana, tiene una gran importancia y contiene objetos culturales que son depositarios de sentimientos y emociones (Cvetkovich, 2018: 22)¹², por este motivo, es necesario generar archivos que contengan y preserven la emoción y la vivencia de los excluidos por el sistema, excluidos del relato oficial (Cvetkovich, 2018: 321)¹².

Si los juegos a los que jugamos son una construcción cultural, en sí mismos son el reflejo de una visión del mundo aprendida. Además de estudiar esa visión propia al creador, es relevante estudiar la reacción del que ve, mira y observa, las múltiples reacciones emocionales vividas por el observador (Rosón, 2014: 24)¹¹.

- Ya intuimos la importancia que el videojuego tiene como continente y reflejo de la cultura humana. Y cómo es capaz de volcar información sobre el jugador. Información que al ser recibida de manera inconsciente, construye a individuos que conforman un contexto social que es necesario cambiar para ser un reflejo real de la sociedad.

● El galope de Gish en el videojuego

Tan pronto abrimos una revista de videojuegos, visitamos un festival del videojuego, entramos en una tienda de videojuegos, el petardeo es constante al punto de ser abrumador. Hombres aguerridos, salvadores del mundo, con la mandíbula y el bíceps altamente desarrollados. Mujeres fuertotas de pechos grandes, vestidas en bikini saltando por la jungla. Ante semejante bombardeo es difícil saber cómo defenderse frente al adversario.

El **Gish gallop** (galope de Gish) o **ametralladora de falacias** es una técnica de debate que se centra en abrumar al oponente con el mayor número de argumentos posible, sin tener en cuenta la exactitud o solidez de los mismos. El término fue acuñado por Eugenie Scott y recibe su nombre del creacionista Duane Gish, que utilizó esta técnica con frecuencia contra los defensores de la evolución.

¿Somos los socios de lo Queer defensores del progreso? ¿O por el contrario, son los creacionistas defensores de una mentira?

En el año 2017, el candidato holandés de ultraderecha, Geert Wilders, en el primer debate electoral en el que participa, hace su primera intervención preguntando “¿qué vamos a hacer con el problema del Islam en nuestro país?”. Ese tema no lo llevaba ningún otro partido en su discurso, ni era un tema tratado en la prensa. Sin embargo, la reacción de los

¹² CVETKOVICH, Ann (2018) Un archivo de sentimientos. Trauma, sexualidad y culturas públicas lesbianas. Barcelona: Bellaterra.

demás fue tan vehemente, que el tema tuvo repercusión nacional, al punto de que ese mismo año, la ultraderecha entró en el parlamento¹³.

La cuestión no es nueva, divide y vencerás. En política y psicología, **divide y vencerás** o **dividir para reinar** (del griego: διαίρει καὶ βασίλευε, diaírei kai basíleue) es ganar y mantener el poder mediante la ruptura de las concentraciones más grandes, en fracciones que tienen menos energía en su aislada individualidad. El concepto se refiere a una estrategia que rompe las estructuras de poder existentes y evita la vinculación de los grupos de poder más pequeños. Posteriormente las máximas latinas **divide et impera** (pronunciado: dívide et ímpera, «divide y domina»), y sus variantes: **divide et vinces**, **divide ut imperes** y **divide ut regnes**, fueron utilizados por el gobernante romano Julio César y el emperador de Francia, Napoleón¹⁴.

Como contraparte a la escisión social, tenemos al autor ruso Priot Kropotkin, que en su obra *Apoyo mutuo*, (1902: 113) dijo: “la colaboración, más que la competencia ha sido un factor clave en la evolución de las especies, especialmente la humana”.

De alguna manera, esta premisa se plantea en la novela *Los desposeídos* de U. K. Leguin, 1974, donde no existe el modelo capitalista y los recursos se reparten atendiendo a necesidades.

¿Pero la aceptación Queer pasa por ser un comunista de propuestas de siglos pasados o se puede vivir en nuestra sociedad capitalista liberal aceptando lo Queer?

- Se evidencia la capacidad política de algo tan “naif” como lo es un juego. Incluso sin pretenderlo, las firmas, los creativos, los animadores y escultores, depositan su experiencia, su percepción de lo correcto y de lo incorrecto, de lo subversivo. De este modo, se convierte en un objetivo de estudio, que aun siendo novedoso, adolece de las mismas pupas que otros formatos.

● La raíz del análisis

La mayoría de gente y de alumnado LGTBIQ+ / Diverso (me incluyo) que conozco no somos practicantes del activismo feminista y LGTBIQA+. Con ello me refiero a que sea un tema que ocupe nuestras horas de lectura, de cine, etc.

La mayoría de los millenials hemos crecido y vivido en una microesfera donde la “sensación” es que la mujer es igual de válida que el hombre, y cualquier otra orientación sexual es tan respetable como las “normativas”. Y remarco “sensación” puesto que lo que se normalizó tras la Transición española, fue el respeto y la libertad, aunque no fuese así en la práctica.

Por otro lado, es cierto que para nosotres, en determinados lugares, círculos sociales, etc, se prefiere no manifestar la ideología para evitar incomodidades.

¹³ <https://www.elmundo.es/internacional/2017/03/05/58bc531f268e3ed05c8b460c.html>

¹⁴ https://es.wikipedia.org/wiki/Divide_y_vencer%C3%A1s

Por esta razón, al leer algunos de los libros que me he planteado como origen de mi investigación, y ver en ellos que el autor (con mayor o menor intención) presenta a un protagonista únicamente masculino y deja a la mujer en segundo plano, ¡me sorprende! Al igual que lo hizo nuestra siguiente protagonista:

Campbell escribió esta obra, que se considera un clásico dentro del estudio de la mitología, mientras impartía clases de mitología comparada en la Sarah Lawrence College de Nueva York, que por aquel entonces era una universidad exclusivamente femenina. Sus clases tuvieron tanto éxito que se vio obligado a limitar la matrícula a las alumnas de último curso, sin embargo, en el currículo no había rastro de ninguna heroína, todo eran hombres.

Cuando una de las alumnas decidió acudir a su despacho para señalarle la invisibilización de los personajes heroicos femeninos, Campbell respondió: La mujer es la madre del héroe; es la meta del logro del héroe; es la protectora del héroe, es esto, es aquello. ¿Qué más quiere?

La heroína de las mil y una caras, María Tatar, 2023, introducción.

Entiendo que, en cualquiera de los casos, se puede alegar que el contexto social de los autores consentía esta manera de pensar, o que también, simplemente se ha ceñido a recopilar datos y presentarlos sin valoración de género alguna.

Sea cual sea la circunstancia, solo hay hombres en las grandes aventuras, Eneas, Buddha, Moisés, Prometeo, etc. Y en los cuentos cortos de Perrault, los Grimm y Andersen, las heroínas femeninas, mejor o peor paradas, tratan de sobrevivir y en ocasiones tener éxito, si es que la suerte, les permite eludir ser víctimas del suicidio.

Esta última frase es de mucho relieve. Y es que Campbell, en su *Héroe de las mil caras* de 1949, llega a afirmar que la heroína moderna es *Anna Karenina*, L. Tolstoi, 1877.

Las familias felices son todas iguales; las que no lo son, tienen su propia manera de infelicidad. Con estas ominosas palabras, el conde León Tolstoi inició la novela de la destrucción espiritual de su heroína moderna, Ana Karenina (J. Campbell, *El héroe de las mil caras*, 1949:22).

Entre los títulos que me sirven de referencia, que a su vez están en muchas bibliografías de másteres y tesinas actuales, nos encontramos con *El héroe de las mil caras* de J. Campbell, 1949, y con *El psicoanálisis en los cuentos de hadas* de B. Bettelheim, 1979. Estos textos ya tienen sus 70 y 50 años respectivamente, y no sabemos nada de la ideología o del perfil de los autores, sin embargo, sí sabemos cuál es el perfil de su trabajo.

Las narraciones de todos los autores (incluso los investigadores), se adentran en el campo de la etnografía, amalgamándose con el mundo literario, en tanto que la vivencia propia puede ser el contexto mismo de la obra escrita (Blanco, 2012: 54-55)¹⁵.

La psiquiatría, la psicología, a mitad del siglo XX, estaban en pleno apogeo adolescente, y además rodeada de misoginia en el peor de los casos, y de un machismo estructural en el más leve.

¹⁵ BLANCO, Mercedes (2012) "Autoetnografía: Una forma narrativa de generación de conocimientos". Andamios, vol. 9, num. 19, mayo-agosto, pp.49-74.

Respecto a las referencias masculinas que se plantean en ambos textos, ninguna muestra a señores malditos y suicidas. En el caso masculino, incluso el peor de los infortunios, está dignificado.

Carecemos de estudios rigurosos realizados por gente no normativa (que Bettelheim pudo serlo y no trascender en su obra), pero sí es cierto que una persona no normativa, cuando se implica en el estudio de obras literarias, propicia un entorno en el cual sus deseos e ideología quedan veladas entre sus líneas como respuesta a una sociedad hostil.

Por ello estudiamos todo el andamiaje cultural del videojuego y el cuento, para encontrar el carácter político, ideológico, reivindicativo, para encontrar referentes del imaginario colectivo (Sancho, 2020: 124)¹⁶. El trauma, el miedo, el deseo, buscan en la ficción un lugar para identificarse y ser.



Fig. nº9. *La psicología de los cuentos de hadas*, B. Bettelheim, 1979.

Fig. nº10. *El héroe de las mil caras*, J. Campbell, 1949.

Afortunadamente, la obra de María Tatar, *La heroína de las 1001 caras*, 2023, hace lo propio con las mujeres de todas las historias, de todas la épocas. Ensalzando sus cualidades, sus batallas, sus deseos. Elevando a la mujer al mismo estrato del hombre, al de figura heroica.

Llevan la curiosidad como una insignia de honor en lugar de como una señal de vergüenza, y veremos que la relación de las mujeres con el conocimiento, vinculada al pecado y la transgresión y a menudo tachada de entremetimiento, suele ser, de hecho, un síntoma de empatía, atención y preocupación. Desde Eva y Pandora, nuestra cultura les ha asignado a las mujeres curiosas el calificativo de caprichosas y le ha conferido a su deseo de saber más un carácter de ansia oscura y prohibida.

La heroína de las mil y una caras, María Tatar, 2023, introducción.

¹⁶ SANCHO, Eric (2020) "Literatura y existencia: Resistencia trans en los artefactos literarios". En: PUCHOL, Blanca (Ed.). *Estudios de Literatura Comparada 2* (vol. 1): Transcomparatismo & Narrativas más allá de la literatura. SELGyC. pp. 117-125.



Fig. nº11. *La heroína de las 1001 caras*, M. Tatar, 2023.

Hemos esperado 74 años para tener la contraoferta femenina a un estudio universal del relato. Se trata de un análisis fabuloso y necesario para todo curioso y filólogo, pero me atrevo a incluirlo en ese binarismo que buscamos romper.

El valor de la mujer es obligatorio evidenciarlo, no hay duda, pero también se requiere de la existencia de personajes, y por ende, de la creación de una genealogía de la disidencia sexo-género que se plantea como una tarea necesaria a nivel social. El mundo literario es partícipe de esta premisa, y por lo cual debe crear contenido y permitir su divulgación con tal de contrarrestar la falta de documentos sobre diversidad sexo-afectiva y de género (Burguillos, 2006: 48)¹⁷.

Parece que el entendimiento social sobre la construcción del género y del colectivo LGTBQIA+ pasa por una mayor oferta literaria accesible (Sancho-Brú, 2019)¹⁸. Y me atrevo a decir que la demanda no se corresponde con la necesidad de documentos enfocados al público infantil, joven y joven-adulto (puesto que parece que los adultos tienen otros recursos para aprender), documentos todavía escasos en el mercado editorial (Sánchez, 2019: 56)¹⁹.

Quisiera recordar que los títulos a los que aludo, los conozco porque cuando se busca información en la red sobre el universo del cuento, estas son de las primeras referencias que aparecen. No solo son conocidos mundialmente y se encuentran en librerías actuales, sino que todavía hoy se ofrece su lectura en las universidades de letras de nuestro país. Ofrecer esto a jóvenes de entre 18 y 22 años, pretendiendo que sepan extraer los datos “relevantes” sin caer en la trampa del género, me parece complejo.

En cualquier caso, cualquier aprendiz de literato, cualquier curioso de la literatura, cuando se enfrenta a estos textos, debería hacerlo avisado con un enorme cartel en rojo, que diga que por muy mucho que esto forme parte de la cultura histórica de la humanidad, el contenido es altamente discutible si no censurable.

¹⁷ BURGILLOS, Ferrán; FRÍAS, José Antonio (Coord.) (2006) *Bibliotecas y diversidad sexual: dossier*. En: Educación y Biblioteca, 152 (marzo-abril 2006), pp. 47-116.

¹⁸ SANCHO, Eric (2019) *La Literatura como afirmación de una existencia. Cómo leer cuando las personas trans se escriben*. En: Tropelías: Revista de teoría de la literatura y literatura comparada, N° Extra 5: Proyecciones y usos de la teoría literaria. pp. 146-154.

¹⁹ SÁNCHEZ, Emilia; SANCHO, Eric (2019) *El centre d'interès Identitats Trans i Gènere de la Biblioteca de Nou Barris*. En: Item: revista de biblioteconomia i documentació, N° 67, juliol desembre: Biblioteques, diversitat i inclusió social. pp. 50-61 .

Y lo digo porque trabajo como docente en la ESO y Bachillerato, y cada vez aprecio más una ignorancia supina respecto al género, respecto a la identidad, a la raza, a la diversidad, respecto al RESPETO. Incluso los bachilleratos artísticos, repletos de bisexuales, homosexuales y transexuales, migrantes, diversos funcionales, carecen de formación alguna más allá de haber visto “la Veneno” y consumir a “Samantha Hudson”.

Si me atrevo a decir esto de adolescentes que deberían saber leer y escribir correctamente tras 18 años ya de educación técnica, se sobreentiende que alimentar a un infante de 5 años con estos cuentos, videojuegos, cine, series, etc., sin filtrar todo lo discutible o censurable que contienen, es alimentar ideas de las que no deberíamos sorprendernos en un futuro.

- La oferta analítica actual del relato y sus habitantes pasa por el binarismo, y todo aquel que escribe, deja el peso de su contexto en su trabajo, y aquel que estudia, recibe ese peso. El videojuego bebe de esos posos, tanto sus creadores así como sus jugadores. Es necesario nuevos formatos y nuevos análisis, ofrecer productos Queer / Diversos en muchos más productos que en los textos de formación Queer, novelas distópicas y cómics punkies.

● La belleza interior

Visto que tanto la mujer y el hombre tienen cualidades heroicas, se vislumbra que es una cuestión de prisma lo que convierte estas cualidades en elementos negativos. Los patrones rígidos de género nos condicionan a todos en nuestro desarrollo, nuestra expresión interior se limita, tanto a nivel cognitivo como afectivo, y la no adecuación a la norma, supone la frustración y el fracaso propio.

Mi percepción, tras la lectura de muchos mitos y leyendas, es que la mujer es una maltratada, hecho que ha llegado a incomodarme. No es un maltrato físico o psicológico por parte de los otros protagonistas (que lo hay), sino un maltrato en el mismo momento de la gestación de las historias, donde se las crea despojadas de inteligencia, suerte y habilidades.

Y, de hecho, no es necesario entrar en el universo del cuento, el arte mayor de la novela tiene piezas como *Lolita* de V. Nabokov, 1955. Donde se romantifica una relación “peculiar”. *Los hombres que no amaban a las mujeres* de S. Larsson, 2005, nos vende nuevamente una heroína maltratada y al borde de la extinción. Y así consecutivamente...



Fig. nº12. *Los hombres que no amaban a las mujeres*, S. Larsson, 2005.
 Fig. nº13. *Lolita*, V. Nabokov, 1955.

(Es curioso que, con 50 años de diferencia, las portadas sean tan similares, imagino que se trata del “inconsciente colectivo” de C. G. Jung.. Por otro lado, hay que leer con detalle la portada de *Lolita*, ya que estamos ante “una comedia subversiva”).

¡La conclusión en este momento del texto, es que creo necesaria una nueva fuente de creación, y esta fuente ha de ser neófita, no un refrito!

Quizás la respuesta la tengamos con propuestas como la del periodista R. Serrano “No estamos tan bien: nacer, crecer y vivir fuera de la norma en España, 2020, y “¿Seguro que no pasa nada? Reflexiones de una madre activista pro LGTBI”, de Pepa Nolla, 2021.



Fig. nº14. *No estamos tan bien*, R. Serrano, 2020.
 Fig. nº15. *¿Seguro que no pasa nada?:* Nolla, 2021.

Estas piezas nos hablan sobre personas, niñez y jóvenes con diversidad afectivo-sexual y de género que sufren violencia sistémica en todos los estratos de su vida. Estos relatos ofrecidos por R.Serrano, además se ven apoyados en los datos estadísticos recogidos por entidades como el OCH de Cataluña (Observatori Contra la Homofòbia). Cuyo presidente y

coordinador relata: “les manifestacions de l’assetjament escolar per orientació sexual i expressió de gènere continuen invisibilitzades en la seva majoria, a causa de la seva gravetat i del potencial destructiu de la cohesió i convivència social en les nostres comunitats educatives” (Rodríguez i Carrer, 2020)²⁰.

Leídas estas historias, las considero potentes en su ofrecimiento, sin embargo, no las veo con “punch” para convertirse en esos relatos épicos que necesitamos. Esta afirmación la hago bajo el sesgo de mi propio bagaje.

Yo, como profesor de secundaria, confirmo el rápido y radical viraje de la juventud hacia un discurso de odio.

Esta afirmación, la desarrolla Begoña Sánchez Torrejón en su artículo: “*Hacia una escuela violeta: la formación inicial del alumnado de Educación Primaria en coeducación, 2019*”. Y en el artículo conjunto de Begoña Sánchez Torrejón y Ana Álvarez Balbuena “*Logros y desafíos de la (co) educación: un camino violeta por recorrer*”.

En ambos textos se pone sobre la mesa una realidad muy triste, y es que los docentes y el alumnado, de la índole que nos atañe, no recibe ningún tipo de formación, con lo cual son incapaces de trabajar el tema en profundidad, otorgándole a la diversidad sexo-genérica un carácter excepcional, una charla al año si se consigue, con lo que no se integra en los conocimientos generales y queda en lo anecdótico.

Retomo la falta de “punch”. Existe un factor aleatorio que determina qué es lo que gusta, y qué es lo que no. Se desconoce por qué funcionan los Pokemon año tras año, y los Digimon ya son cosa del pasado. Se desconoce por qué funciona Harry Potter por encima de otras muchas novelas juveniles. Pero yo, que soy un friki que a diario escucha podcast sobre mitología, cuentos y videojuegos, cuando leo piezas como las de R. Serrano o P. Nolla, a pesar de apreciar su valor, las olvido con facilidad. Creo que falta ese punch/magia/fantasia que hace que la historia sea digna de ser leída, digna de ser jugada.

La intención llegado este punto, parece ser mostrar a una mujer igualitaria al hombre en su heroicidad, pero involuntariamente, al hacer este ejercicio, mantenemos su binarismo. Igualmente, mostrar lo Queer de manera superflua, convierte a lo Queer en un escaparate. Y la intención es más compleja, lo que se pretende es la normalización de la diversidad en su forma más absoluta. Por ello no definiendo la apología del feminismo superfluo que reversiona historias donde la Bella le da calabazas a la Bestia y se va de fiesta con las amigas. No entiendo los cuentos modernizados donde se hace de ella un personaje disruptivo o beligerante respecto al personaje masculino.

De hecho, esta versión de *la Bella y la Bestia* de la editorial Cuatro tuercas de B. Gaudes y P. Macías (2015), reversiona con un feminismo alegre a la versión de Disney.

Y su lectura, no sé bien por qué, me lleva a la canción de Maluma de nombre H.P. (hijo de puta) en la que dice la letra algo así.

Le rompieron el corazón y no busca a nadie que se lo reponga
Solo quiere a alguien que se lo ponga

²⁰ RODRÍGUEZ, Eugeni; CARRER, Cristian (2020) *LGTBI: claus bàsiques*. València: Sembra LLibres

Ella quiere un man que no la llame y que no joda
 Pa' reemplazar al perro que no la valora
 Quiere aprovechar que está más buena y más de moda
 Empezó a meterle al gym desde que quedó sola
 Las envidiosa' dicen que eso se lo hizo el cirujano
 Pero, es ella misma queriendo salir del daño
 Quiere salir, fumar, beber
 Subir un video pa' que lo vea él
 Pa' que se dé cuenta de lo que perdió
 Pa' que el hijeupu- se sienta peor

Fig. nº16. *HP*, Maluma, 2019.



Fig. nº17 y nº18. *La Bella y la Bestia*, B. Gaudes y P. Macías, 2015.

Estos enlaces aleatorios que evoca mi subconsciente cuando leo textos como el mencionado y escucho la letra de determinada música, me lleva a recapacitar sobre el mensaje que transmiten, mensaje que a mi parecer es breve, superficial y de agrado para un público masivo, pero poco puesto en contenido.

De hecho, mis alumnas cuando rompen con el novio (a sus 12 años) suben fotos a su red social acompañadas de esa música. Alumnas que a pesar de los libros para infantes que hay en la biblioteca, en los que se promueve un mayor respeto, han sucumbido a los valores de Disney y al ritmo del reggaeton. En resumen, la feminidad pasa por fumar con las amigas, mandar a la mierda al novio y poco más.

Insisto nuevamente, lo que no está en el mainstream, por mucho que esté presente en la vida de estas personitas, acaba aplastado y olvidado. Aquí remarco obras como las de Olga de Dios, *el monstruo azul* (Ed. Apila, 2020) y *la Rana de 3 ojos* (Ed. Apila, 2017).

Es un hecho, que a pesar del esfuerzo que hacen los progenitores por educar a sus enanes con estos trabajos encomiables y que deberían ser el inicio de una nueva sociedad, se quedan en algo anecdótico porque se queda olvidado en los años de infancia y parece un producto profundamente infantil. Muy al contrario, debería ser obligada su lectura y muy promovida su divulgación.

Pero como afirmo y asumo a lo largo de todo este ejercicio, la cuestión es convertir al monstruo azul y a la rana de 3 ojos, en Pikachu y en Lara Croft si de verdad queremos que todos estos esfuerzos, lleguen al público masivo.

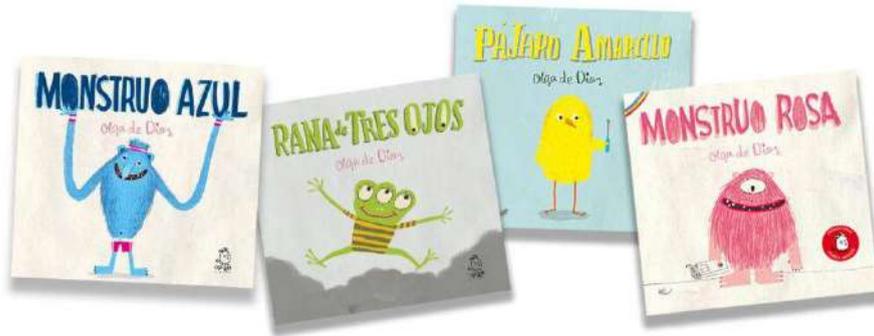


Fig. nº19. Obras de Olga de Dios, 2017-2021.

Esta elección de cuentos populares que hago, viene dada por el “mainstream”, sería difícil tratar de entender ciertos valores en cuentos menos conocidos como lo son *Bluebeard*²¹ que inspira a nuestra Bella y Bestia, y que resulta horripilante. Y además, las versiones oscilan mucho, desde que lo suyo era casarse y matar jovencitas, a que en realidad era homosexual y tenía delirio por los jovencitos. E incluso decirse que era un asesino masivo. Versiones para todo los gustos y sin un origen datable más allá de las recopilaciones en libros como *Cuentos de antaño*, Charles Perrault, 1697, e incluso las piezas inspiradas en ello con nuevas fórmulas como las planteadas por autores como Jane Austen, Charlotte Brontë, Charles Dickens, Anatole France...

¿Y si la reversión de *la Bella y la Bestia* que realmente es necesaria pasa por ofrecer una mujer independiente, amable y comprensiva, culta y que aplica su cultura, y por ofrecer a un monstruo que ha de aprender a vivir con su monstruosidad, depresivo y necesitado? Ambos podrían dejar de lado el amor romántico, y transmutarlo en amistad, en apoyo, en cariño.

“El monstruo es aquel que vive en transición, aquel cuyo rostro, cuyo cuerpo, cuyas prácticas y lenguajes no pueden ser todavía considerados como verdaderos en un régimen de saber y poder determinados” (Paul B. Preciado, 2020: 45)²².

Criaturas salvajes de Halberstam, analiza el estado salvaje que plantean los relatos y desde diferentes perspectivas lo relaciona con lo queer: con la ausencia de orden, con la tendencia al caos, con el rechazo a la política biológica. Lo salvaje es libre de ser, no tiene forma, no tiene objetivo, no tiene predisposición, (Halberstam, 2020: 31)²³.

(...) “criatura”, “monstruo” y “no natural” son conceptos a reivindicar por les transgéneros. Adoptar el insulto, es impedir su daño. Además, criatura, es una ser creado, manipulado, y todo aquel que manipula su forma, su género, su perfil, es una criatura, y ser capaces de

²¹ La historia inspirada en Gilles de Rais, mariscal que lucho con Juana de Arco. Fuente: Georges Bataille <https://www.amazon.es/El-verdadero-Barba-Azul-tragedia/dp/8472235351>

²² PRECIADO, Paul. B. (2020). *Yo soy el monstruo que os habla. Informe para una academia de psicoanalistas*. Barcelona, España: Anagrama

²³ HALBERSTAM, Jack (2020) *Criaturas salvajes*. El desorden del deseo. Barcelona: Egales.

crear. Sin embargo, se utiliza el término para despojar del carácter superior de la personalidad (Stryker, 2017: 200)²⁴.

Quizás, a estas alturas, deba fijarme en *El libro de la selva* de R. Kipling, 1894, donde destaca personaje de Mowgli entre todos los que componen este compendio de relatos. Mowgli es un niño con un aspecto andrógino, no tiene nada que lo identifique como varón, quiere vivir salvaje, no volver a la civilización, y vive sometido al rechazo del resto de animales, e incluso a la sumisión de los valores de los grupos animales que lo adoptan.

Le ñiñe asalvajado lo es porque no ha aprendido a hablar (y por ende, no se comunica de manera compleja), carece de ideología, no la identifica (aunque ya lo identifiquen), y por lo tanto no puede ser limitado o incorporado a la sociedad mientras desconozca el sistema que le permite comunicarse con y entender el mundo que le rodea (Halberstam, 2020: 250)²⁵.

Halberstam reivindica el espacio queer que habita en el ser salvaje, pues lo salvaje está por domesticar, requiere disciplina, demanda ser controlado, pues es una amenaza contra el orden.

Mowgli es puro Queer, pero no solo de lo Queer vive el hombre. Y Mowgli, para el resto de animales es un bicho, calvo, malforme. Mowgli es pura Diversidad, es migrante, racial, no-normativo, huérfano, diverso funcionalmente (su cuerpo no está hecho para la jungla). El chaval lo tiene todo, todo salvo ser gay, salvo que con el tiempo termine siendo zoofílico o asexual, y en tal caso, lo tendría TODO.

Volviendo al reconocimiento de la mujer, si tras el esfuerzo por el equilibrio, entendemos que no hay dualidad más allá del género en la figura de los héroes, estamos por un lado binarizando al héroe, y por otro, estamos dejando de lado al resto de tipologías de persona que también pueden ser héroes. ¿Les héroes hombre/mujer binarizan a la sociedad? ¿Es necesario tener héroes de todos los tipos?

En la actualidad, Disney está rodando el live action de Blancanieves y los 7 enanitos. La película ha levantado ampollas, ya que los 7 enanos serán las criaturas mágicas, 1 enano y 6 grandes. “Disney entró en pánico y emitió una declaración apresurada: «Para evitar reforzar los estereotipos de la película animada original, estamos adoptando un enfoque diferente con esos siete personajes”. Dylan Postl, Dayly Mail, 2023

Disney, como cualquier empresa, trata de agradar, de cambiar conceptos a tenor de los nuevos gustos de sus consumidores con tal de garantizar ganancias.

Sin embargo, esto no garantiza la profundidad de los conceptos tratados. La película versa sobre la belleza interior, sobre cómo una niña es capaz de querer a sus 7 amigos por quiénes son, y el príncipe, aunque no lo parezca, es anecdótico en el metraje. Y de como la malvada madrastra, es todo fealdad.

²⁴ STRYKER, Susan (2017) *Mis palabras a Victor Frankenstein sobre el pueblo de Chamonix performando la ira transgénero*. En M. Missé / P. Galofre (Eds.). *Políticas trans: una antología de textos desde los estudios trans norteamericanos*. Barcelona/Madrid, España: Egales.

²⁵ HALBERSTAM, Jack (2020) *Criaturas salvajes*. El desorden del deseo. Barcelona: Egales.

Si se abandona la línea argumental del cuento, se están cambiando los valores. Si los valores cambian para solo tratar lo superfluo de la raza, el género, la sexualidad, etc., entiendo que se corre el peligro de cosificar a los colectivos.

Las 'criaturas mágicas' son una mezcla de razas y géneros, y todos aplaudimos eso. Pero están sacrificando las carreras de personas de baja estatura para lograr la diversidad. Y eso no me sienta bien. El estudio no parece estar consciente de que los enanos también nacen en todas las razas y géneros.

Dylan Postl, Dayly Mail, 2023

El deseo de remarcar esta reflexión del actor bajo Dylan Postl, es debido a que dudo de el lugar en el que se posiciona la línea que separa lo necesario de lo superficial. Esa espacio invisible que convierte a lo Queer en una cabalgata de fin de semana.

- Lo Queer, lo diverso, lo femenino requiere de un producto masivo a la par que profundo que le permita estar presente en todos los ámbitos de la vida, en todas las edades. No puede estar sujeto a modas, al marketing, etc., sino a la realidad, por incómoda que sea. Es necesario una educación con más contenido y con total presencia en el colegio, en el IES, en la universidad, y por supuesto, en los grandes héroes. Necesitamos a Espinete y a Goku más maricas y diversos que nunca.

● Referentes de actualidad

¿Y por qué los videojuegos pueden ser un gran referente o lugar de encuentro? Pues por el simple hecho de que son un pasatiempo muy y demasiado concurrido. Si lo que pretendemos es dar información, abastecer de experiencias y de ejemplos Queer a los infantes y a los jóvenes, la mejor biblioteca, es aquella en la que pasan todo el día.

Las bibliotecas así como las plataformas multijugador son un espacio donde los niños y los adolescentes pueden experimentar el autoaprendizaje. [...] La cuestión a trabajar en estos espacios es la validez de la información mediante fuentes autenticadas, ya que la desinformación que se encuentra en los medios repetida una y otra vez, acaba por pasar por verdadera.

Por esto es necesario generar lugares donde haya acceso a la información correcta y completa (ya que presumimos que el joven no contrasta información), para que no haya desventajas sociales entre las personas normativas, y las no normativas. Generar y ofrecer una colección de recursos para estos usuarios se convierte en algo fundamental (Pérez, 1997: 26)²⁶.

¿Esa colección de recursos existe en el mundo del videojuego? Podría tirarme de cabeza a mencionar personajes y juegos donde ya hay un valor LGTBIQ+, pero yo no los conozco salvo que los busque con detalle, y posiblemente sean pocos los usuarios que lo hagan,

²⁶ PÉREZ, Javier (1997) *Acabar con el silencio y el miedo: libros para jóvenes gays y lesbianas*. En: Educación y Biblioteca – Año 9, No 81. Dedicado a servicios bibliotecarios para gays y lesbianas. pp. 26-27.

pues no suelen ser reconocidos, ya sea por su calidad, por su carácter indie, o por los valores que transmiten.

Y aquí hago un inciso muy serio, poner a un personaje marica en un juego muy hetero, no es hacer un juego LGTBQ+, al contrario, es meramente anecdótico para sacar pecho y decir que son inclusivos. ¡¡Por el coño de la Bernarda!! ¡Si quieres ser inclusivo, que el protagonista sea mujer, negra y trans en un juego AAA! (triple A define a los juegos con mayor presupuesto, tiempo de desarrollo y equipo humano).

Para que haya juegos Queer, la comunidad debe reclamar ese espacio. No solo se trata de salir a la calle a reclamar derechos que se reflejen en la constitución, sino también en todos los espacios que habitamos. Como dice Paco Vidarte en su *Ética marica*: “De muy niñas, ya éramos maribollos, sujetos sujetos y excluidos de cualquier representación y papel social. Sólo desde ahí, desde esa experiencia primigenia que nos gusta dejar caer en el olvido, podemos construir algo ahora” (Vidarte, 2010: 30).

Tuve un alumno trans que jugaba a juego de un gato que hacía paellas y a otro juego de un niño esquizofrénico que se suicida. Pero no jugaba a nada que fuese LGTBQ+, pero sí conocía los grandes títulos y también las frikadas coreanas que les llegan por recomendaciones del algoritmo.

Este alumno trans, tiene 2 problemas, 1 como jugador, y es que solo conoce los grandes hits, y 2, como persona trans, ya que las referencias que necesita no se encuentran en el lugar donde pasa más horas. Las experiencias que enriquecen a la persona no existen en un formato rápido y accesible en su medio de entretenimiento, lo cual impide que la persona no normativa crezca libremente. Si para la mayoría de jóvenes la adolescencia es una etapa de compartir descubrimientos y emociones (como la sexualidad y el amor), “a les menores que no forman parte de la mayoría solo les queda el silencio, las dudas, los miedos y sobrellevar la situación sin la ayuda adecuada” (Nolla, 2021:57-58)²⁷.

¿Y de esto quién se hace responsable?, pues la propia industria y eventos como el E3, ya desaparecido, o premios como el “GLAAD Awards”, que premian todas las producciones del mundo audiovisual. Donde como se lee a continuación, hay una verdadera intención de integración:

Media can create positive change and this year's nominees represent powerful projects, stories, and creators that positively shifted culture and enlightened audiences with new and impactful LGBTQ stories,” said GLAAD President & CEO Sarah Kate Ellis. “There are more nominees this year than ever before, highlighting a growing landscape of LGBTQ visibility, and serving as a reminder to the critical role that film, television, music, journalism, and other forms of media can play in growing LGBTQ acceptance in the face of ongoing attacks against our community.

During a year when anti-transgender violence rose and lawmakers across the U.S. introduced an unprecedented number of bills attempting to stop transgender youth from participating in sports and accessing gender-affirming healthcare, many of the nominees at the 33rd Annual GLAAD Media Awards centered transgender people and issues in timely, nuanced, and empowering ways. Of the 30 television shows nominated across Outstanding

²⁷ NOLLA, Pepa (2021) *¿Seguro que no pasa nada? Reflexiones de una madre activista pro LGTBI*. Barcelona: Bellaterra.

Comedy Series, Outstanding Drama Series, and Outstanding New TV Series, 18 feature trans and/or nonbinary characters, including: Pose, 9-1-1: Lone Star, The Chi, Good Trouble, Grey's Anatomy, The L Word: Generation Q, Star Trek: Discovery, Supergirl, Gentefied, Saved by the Bell, Sex Education, Shrill, Work in Progress, 4400, The Sex Lives of College Girls, Sort Of, With Love, and Y: The Last Man. Other nominated shows and films featuring trans and/or nonbinary people or characters include: West Side Story, Changing the Game, Pier Kids, Gossamer Folds, Port Authority, The Lady and The Dale, No Ordinary Man, Pride, Nash Bridges, Rurangi, I Am Jazz, Legendary, MTV's Following: Bretman Rock, Queer Eye, RuPaul's Drag Race, The Voice, We're Here, Ridley Jones, "Whatever Floats Your Boat" Madagascar: A Little Wild, City of Ghosts, "Manlee Men" Danger Force, Pequeñas Victorias, and Todo lo otro.

A large number of nominees at the 33rd Annual GLAAD Media Awards also include powerful and impactful stories about LGBTQ people of color. In the film and television categories, those nominees include: Eternals, tick, tick... BOOM!, Breaking Fast, Gossamer Folds, The Obituary of Tunde Johnson, Plan B, Port Authority, Tu Me Manques, Twilight's Kiss, Changing the Game, Cured, Flee, The Legend of the Underground, No Ordinary Man, Pier Kids, Pride, Gentefied, Love, Victor, Saved by the Bell, Sex Education, Shrill, Twenties, Work in Progress, 9-1-1: Lone Star, Batwoman, The Chi, Good Trouble, The L Word: Generation Q, Pose, Star Trek: Discovery, 4400, Hacks, Harlem, The Sex Lives of College Girls, Sort Of, With Love, Y: The Last Man, Yellowjackets, The Fear Street Trilogy, Single All The Way, Under the Christmas Tree, Dopesick, Halston, It's A Sin, Little Birds, Love Life, Master of None Presents: Moments in Love, Rurangi, 12 Dates of Christmas, Family Karma, I Am Jazz, Legendary, MTV's Following: Bretman Rock, RuPaul's Drag Race, We're Here, Doogie Kamealoha, MD, High School Musical: The Musical: The Series, The Owl House, Amphibia, among others.

Traducción Texto 1, en anexos.

Glaad announces nominees for the 33rd annual Glaad media awards, Sharvey (2022).

Visto esta lista, parece que son muchas las series donde el movimiento LGTBIQ+ hace su aparición, y desde luego no son desconocidas.

Entiendo que lo que se pretende en muchas de estas series es realizar una observación de las mitologías concurrentes, en los que se evidencian esos relatos dominantes que se utilizan como sistema correctivo. Al estudiar esos relatos, se escuchan las voces veladas por las figuras masculinas, voces preedípicas, tal cual teoriza Julia Kristeva (lo femenino y lo sagrado, 2000).

Ahora vamos con la lista de videojuegos:

Boyfriend Dungeon (Kitfox Games)
Far Cry 6 (Ubisoft)
The Gardener and the Wild Vines (Finite Reflection Studios)
Kena: Bridge of Spirits (Ember Lab)
Life is Strange: True Colors (Deck Nine Games/Square Enix)
Psychonauts 2 (Double Fine/Xbox Game Studios)
Rainbow Billy: The Curse of the Leviathan (ManaVoid Entertainment/Skybound Games)
Tom Clancy's Rainbow Six Siege (Ubisoft)
Unpacking (Witch Beam /Humble Games)
UNSIGHTED (Studio Pixel Punk /Humble Games)

De esta lista, rescato los artículos propios a los únicos títulos con afinidad por la diversidad y la integración que son:

Rainbow Billy, Skybound Games, 2021, es una aventura familiar, de acceso abierto e infundida con juegos de rol en la que debes salvar criaturas caprichosas devolviendo el color al mundo que una vez conociste. Cuenta una historia universal sobre la mayoría de edad sobre cómo lidiar con los cambios en el mundo y aceptarnos a nosotros mismos y a los que nos rodean. A veces, solo se necesita una conversación, empatía y un nuevo punto de vista para marcar la diferencia.

UNSIGHTED, Studio Pixel Punk, 2021, Explora Arcadia de la forma que más te guste. Salva a tus amigos. El tiempo apremia. Alma es una autómatas que se despierta en un mundo en ruinas luego de la guerra contra los humanos. El ánima, el recurso que da vida a los autómatas, escasea; la falta de ánima convierte a los amigos de Alma en máquinas asesinas y descerebradas que reciben el nombre de UNSIGHTED.

Glaad (2022) The best LGTBQ+ video game of the year.



Fig. nº20. *Rainbow Billy*, Skybound Games, 2021.

Fig. nº21. *Unsighted*, Studio Pixel Punk, 2021.

Hago mención a un artículo de la revista digital “Todas Gamers” sobre el juego de los amigos y que confirma mis sospechas (subrayo las menciones a la diversidad en ambos fragmentos el resto no es necesario leerlo):

Fragmento nº1 - En algunas ocasiones hay juegos que pasan de largo [...] Sin embargo, una conjunción de sucesos me llevaron hacia *Unsighted* a pesar de no haber oído hablar de él hasta ese preciso momento.

Fragmento nº2 - Una campaña de marketing casi inexistente por parte de Humble Games hizo que la primera vez que leí algo sobre este juego fuese en Twitter, gracias a Paula Ruiz (fingerspit), que estaba chillando sobre lo bueno que era. Y yo lo ignoré, porque sé que aunque tiene muy buen gusto a la hora de elegir juegos, también le suelen gustar los títulos muy exigentes, y era la sensación que me daba con las capturas que había enseñado. La segunda vez que lo vi pasar, otra vez por el timeline de Twitter, fue de la mano de una de sus desarrolladoras, Tiani Pixel. Ésta se quejaba, y con razón, de que a pesar de que había mucha gente diciendo que el juego era buenísimo, la mayoría de los medios lo habían ignorado completamente. También añadía que aun así, estaba muy orgullosa de que ella y Fernanda Dias, dos mujeres trans de Brasil, hubieran conseguido crear por completo ese título y empezar a ocupar un pequeño hueco en la industria. Cómo no, nosotras teníamos que enterarnos bien de esto, que a las buenas señoras hay que apoyarlas, y atendiendo a esta señal decidí lanzarme a la aventura todavía un poco a ciegas. Y qué bien hice.

[...] Y sobre todo debéis probarlo si queréis descubrir a Studio Pixel Punk, un pequeño estudio que sin duda acabará haciendo maravillas de las que quitan el hipo. Eso, sin olvidarnos de lo más importante: en *Unsighted* hay varios perretes que puedes acariciar y darles manzanitas para que sean felices y te quieran mucho. Y que, una vez más, señoras bien, señoras fetén.

Análisis de Unsighted.Nix (2021)

¿Y mis sospechas cuáles eran? Pues por un lado, como dice en el fragmento nº1: nadie había oído hablar del juego ni estando entre los mencionados a los premios. Y aludiendo al fragmento nº2: no se dice nada del mundo LGTBQ+ / Diverso salvo que las creadoras son trans. Asumir que un juego de guerra protagonizado por una mujer es algo feminista, es igual a afirmar que la industria siempre ha sido promujer. Ojo, que mujeres en los videojuegos ha habido siempre. Y criaturas sin sexo, también, y de eso sabe *E.T the videogame, Atari, 1982*, famoso por ser el videojuego peor valorado de la historia.

Este artículo escrito por una supuesta mujer, Nix, para mujeres en la web “todasgamesrs”, con la intención de evidenciar el carácter “feminista e integrador” me transporta al siglo XVI, cuando la cúpula de poder eclesiástico empieza a desactivar el poder creciente de las místicas, Santa Teresa de Ávila, Santa Teresa de Jesús para los amigos, y la monja orgasmando de G. L. Bernini para los entendidos en arte.

Esta articulista, Nix, es una post-ciberfeminista, manida y alterada, que pasa por alto la profundidad del asunto, no por falta de ganas, pero sí por falta de conocimiento, pues se aleja de las ciberfeministas/místicas de la primera etapa de la red, que vieron la posibilidad de una feminización de la misma al no haber cuerpo visible. Este sueño duró una década pues, con la aparición de la web 2.0, se produjo el cambio de lo textual a lo visual en las interfaces dando pie a un incremento de la estereotipación. “Así se pasa de la ilusión de la identidad deconstruida y múltiple a la revalorización de la identidad estereotipada bajo el disfraz de la diferencia” (Remedios Zafra, 2013)²⁸.

- Los esfuerzos son anecdóticos, al punto de que la propia comunidad valora positivamente propuestas que no son Queer. El hecho de que la comunidad aprecie estos pequeños gestos como grandes victorias, me hace pensar que la comunidad es laxa en sí misma.

La conclusión se vislumbra, y es que, para romper con esta dinámica tan blanda en cuanto a integración, hace falta un golpe sobre la mesa. Me parece que esto habría de asemejarse a la obra de M. Duchamp, plantar un Orinal en medio de la sala y que a A. Von Hildebrandt le den viento fresco. ¡Qué digo un orinal! ¡¡Cientos de ellos en cada esquina!!



Fig. nº22. *La fuente*, M. Duchamp, 1917.

Fig. nº23. *Hombre de pie*, A.v. Hildebrand, 1881-1884.

²⁸ ZAFRA, Remedios (2013). *Prosumo. En (H)adas. Mujeres que crean, programan, prosumen y tectlean*. Madrid: Páginas de espuma. p.119 - 192.

● Referentes clásicos

Como decía al inicio del texto anterior, trataré de equilibrar la presencia de la mujer y de otros géneros, ya que como vamos viendo, la intención está, es buena, pero se queda corta en tanto a la mujer, a lo Queer y a lo diverso.

Posiblemente, e insisto aquí, todo esto de no ser capaces de alcanzar el objetivo con éxito, se debe a que nuestra filosofía/visión del mundo "Europea y progresista", nuestra propia gestación como individuos, bebe y se baña en obras como lo son *el Mito del buen salvaje* de Rousseau de 1755, o *La Rama dorada* de James George Frazer de 1890.

En este sentido, Dean Spade (2015: 40) utiliza el término sujeción.

Sujeción en vez de opresión, porque opresión nos remite mentalmente a que unas personas dominan a otras, a que unas tienen el poder que a otras les es denegado (...) Pensar en el poder sólo en términos de arriba/abajo, opresor/oprimido, dominador/dominado puede hacernos perder oportunidades de intervención y queelijamos objetivos para el cambio que no son los más estratégicos.

Dean Spade habla de opresor y oprimido, lo cual es genial, pero eso genera confusión, hace pensar que hay gente que oprime, pero la realidad, es que la opresión es estructural, sistémica a quienes somos como cultura. No se derroca en una década algo que lleva centurias cocinándose a fuego lento.

Son innumerables los autores plásticos que provocan, que reescriben el formato, que modifican la imagen y el imaginario. La lectura de esta imaginería se transforma con los siglos (no está claro si por olvido, por interés, por ambos...), la imaginería es permeable, de libre interpretación, de libre uso, y cuando se olvida su origen, son un verdadero enigma para el nuevo espectador. Nosotres como observadores, hacemos tal que Nicolas Bourriaud (2004)²⁹ ante lo que él llama la estética relacional, pues nos convertimos en espectadores activos y construimos significados. Estos significados se entrelazan unos con otros en su propio tiempo, y a su vez, se enredan con el pasado dando origen a complejos mapas conceptuales de cultura visual (Fernando Hernandez, 2007)³⁰.

De algún modo, se asemeja a un análisis comparativo, la imagen que fue y la que es. El significado que desconocemos que tuvo, el que realmente tuvo, los muchos que ha tenido y el que tiene. Análisis que nos permitirá relacionar imágenes pasadas con imágenes coetáneas y establecer relaciones a partir de la imaginación. Como dice Walter Benjamin al tratar la dialéctica de la imagen, "*La imaginación es una facultad (...) que percibe las relaciones íntimas y secretas de las cosas, las correspondencias y las analogías*" (Walter Benjamin, 1940)³¹. Este análisis, revierte directamente en la capacidad de generar nuevos relatos a partir de la comparación directa de imágenes desde una experiencia situada, (Aby Warbourg, 1927-1929)³². Pero esa experiencia, sigue estando situada en estructuras sociales masculinas.

²⁹ BOURRIAUD, Nicolas (2004) *Post producción. La cultura como escenario: modos en que el arte reprograma el mundo contemporáneo*. Editorial: Adriana Hidalgo Editora

³⁰ HERNÁNDEZ, Fernando (2007) *Espigadoras de la cultura visual*. Ed. octaedro

³¹ BENJAMIN, Walter. (2019) *La obra de arte en la época de su reproductibilidad técnica*. Ediciones Godot.

³² Colección fotográfica en la que la autora busca el contraste.

Respecto a los autores plásticos que provocan, que reformulan la imagen, debemos saber que la provocación, se gesta ante lo que provoca, y a su vez, utiliza lo que provoca como parte del discurso, en ese discurso dual, ambos siguen más vivos que nunca. Y el objetivo, desde mi perspectiva naif (como digo al principio del trabajo), es el de hacer desaparecer ambos discursos.

El único texto ajeno a toda esta idiosincrasia tan masculina es el de Vladimir Propp³³, “la morfología en los cuentos de hadas” de 1928, se trata de un manual estructural de los cuentos de hadas, donde no importa si el protagonista es hombre, mujer o helicóptero. Con V. Propp, todo se reduce a fórmulas matemáticas.

Estas fórmulas hablan de nuestra esencia más básica como creadores de historias, como creadores de cultura. Fórmulas que se convierten en un auténtico tesoro etológico, que consiste en el estudio y descripción del desarrollo del ser humano alejándose de arquetipos sociales, pues se pretende descubrir quienes somos en origen y cómo nos construimos a nosotros mismos.

Aquí dejo un extracto sobre la definición de etología:

f. Ciencia que estudia la conducta de los animales. Los dos grandes impulsores de esta ciencia han sido K. Lorenz y N. Tinbergen. Dado que los animales se acomodan al entorno, los etólogos consideran que su estudio no debe realizarse cuando están cautivos, sino en libertad.

Según distinguió Tinbergen, los cuatro grandes campos de la etología son: 1) la evolución de la conducta y las presiones que la han motivado; 2) el desarrollo de la conducta a lo largo de la vida; 3) el control de la conducta por factores externos e internos; 4) la función actual de la conducta en cuanto a la conservación de la vida y la propagación de la especie.

Algunos etólogos desarrollan una etología descriptiva, basada en la observación de la conducta de los animales; otros la unen a la experimentación, en el sentido de crear situaciones que ayuden a explicar la conducta.

Desde hace tiempo, se mantiene una cierta polémica entre los etólogos que conceden gran importancia al factor instintivo en el comportamiento animal y aquellos que estiman que la mayor parte de los instintos corresponde al aprendizaje.

Parece apoyar esta última opinión el hecho de que el comportamiento de animales de la misma especie, cuando se desarrollan en un hábitat distinto, es muy diferente. Una explicación conciliadora es que una misma especie dispone de varios patrones de conducta y desarrolla aquel que mejor se adapta al hábitat.

Universidad de Navarra (2023)³⁴

La ciencia entiende que el ser humano es un animal, y que nuestros comportamientos primitivos están presentes en nuestro día a día, incluso aunque los hayamos sometido al sueño profundo o sepamos controlarlos.

El estudio de la Etología, no es para veterinarios, sino también para aquellos que estudian el fenómeno de la percepción artística, de hecho, el tema nº 1 de la oposición a profesor de

³³ Vladimir Propp, autor de *La morfología en los cuentos de Hadas*. Texto dedicado al análisis formal de las estructuras de los cuentos. En los que se establecen patrones universales a lo largo de la historia y de las culturas.

³⁴ <https://www.cun.es/diccionario-medico/terminos/etologia#:~:text=f.,la%20conducta%20de%20los%20animales.>

secundaria, es el de la “Percepción” y en este tema, hablamos de la etología, el estructuralismo, el funcionalismo, el asociacionismo y etc.

Si I. Pavlov y su perro, hace un siglo ya, demostraban conductas animales llevables al circuito humano, quizás es que no seamos tan especiales, ahora que sabemos que los delfines se juntan en manadas de machos, violan y matan a hembras por diversión, maltratan a las crías y se drogan.

Dejo un extracto de la revista online MarinePatch, para constatar la propuesta:

Dolphin gangs.

In the depths of the sea, dolphins lead a life that less is known about. Dolphin gangs, specializing in kidnapping and enslaving females, massacring their own young and other cetacean species, live in waters from Western Australia through the Caribbean, the Atlantic coasts of Scotland and the United States to California.

Dolphins possessed by craving are even capable of attacking diving humans. The animals, which join together in larger and smaller groups of sexual predators, form a complex mosaic of social arrangements, in which changes of alliances and betrayals of previous allies are the order of the day.

Estas evidencias conductuales han generado mucha controversia en el gran público, y las redes se llenan de titulares como “ Are Dolphins Evil Creatures?”, sin embargo la respuesta científica dice: No, dolphins are not inherently evil. Like all animals, dolphins have their own unique set of behaviors and ways of interacting with one another and their environment.

Traducción Texto 2 en anexos.
Marine Patch, (2022)³⁵

¿El machismo es parte de nuestra idiosincrasia como especie? ¿Es el machismo una corriente que puede ser desaprendida y erradicada? Parece entenderse de todo esto, que la única manera de reconducirnos como especie es plantear nuevos paradigmas que reformulen la esencia del género masculino, sea cual sea la especie.

- Si nuestra conducta es un hecho irrevocable y forma parte del ser, podemos aceptarla y entender esta lucha Queer / Diversa como una constante incansable en el tiempo. O por el contrario, podemos pretender convertirnos en ese ideal humano que deja a un lado los comportamientos viscerales. Si hemos aprendido que matar está mal, posiblemente podemos integrar nuevas formas de conducta. Pero esto pasa por integrar la historia contextual en toda disciplina, incluso en el arte. Cuando se imparte historia del arte, lo hacemos como si se tratase de un catálogo de muebles, pero en realidad, es un reflejo de un contexto social complejo, filosófico, científico, religioso. Y eso nunca está presente, y debería estarlo para entender la profundidad de todo lo que nos rodea.

³⁵ <https://marinepatch.com/are-dolphins-evil/>

● Origen

Volviendo a nuestro avatar en este juego, Sherlock.

¿Por qué afrontar el origen y el sentido del videojuego viajando al origen del cuento?

Pues porque para poder dominar los problemas psicológicos del crecimiento [...] le niño necesita comprender lo que está ocurriendo en su yo consciente y enfrentarse, también, con lo que sucede en su inconsciente. [...] La forma y la estructura de los cuentos de hadas sugieren a le niño imágenes que le servirán para estructurar sus propios ensueños y canalizar mejor su vida (Bettelheim, 2004: 11)³⁶.

El porqué de esta decisión, en la que el cuento es estudiado como antecedente del videojuego, se debe a que el origen de toda cultura tiene su principio en la oralidad. Los cuentos sirven para transmitir nuestra historia, para atestiguar y transmitir de abuelos, a progenitores y a hijos, quiénes somos, y también para entender en estas raíces, quiénes fuimos y quiénes seremos.

Estas historias, se transmiten no solamente con la palabra, sino también la imagen, que se puede convertir en ayuda de la palabra, o en la propia historia en sí.

No voy a entrar en el debate de qué fue primero, aunque dejo aquí un par de fragmentos que defienden ambas posturas.

Tal como expone el profesor Alberto Bustos, docente en la universidad de Extremadura, en la cátedra de hispánicas en su artículo “¿qué es primero: lo oral o lo escrito?

[...] Es más, a día de hoy muchas lenguas del mundo siguen sin escribirse, lo que no les impide cubrir a la perfección las necesidades expresivas y comunicativas de las gentes que se sirven de ellas. No hay, en cambio, ninguna lengua que se escriba pero no se hable (y nunca se haya hablado)³⁷.

A continuación un extracto del texto *Imagen y Palabra* de Estela Vázquez (2021: 16).

Primero nació la imagen, cuando el hombre de la prehistoria se dibujó por primera vez a sí mismo con una lanza afilada enfrentándose a un bisonte, a un toro o a un venado. Las pinturas rupestres tenían la intención de comunicar esa experiencia, la historia de la muerte de un animal que servía de alimento, pero no sólo eso, representaron también un ritual donde la cacería significaba un juego entre estar vivo o morir. Los espacios donde pintaban los hombres de las cavernas estaban aislados, eran lugares que no servían para vivir, los consideraban sagrados, como sagradas eran sus preguntas sobre la vida y la muerte.

Con el tiempo la imagen no fue suficiente para que los hombres hablaran de sí, había asuntos que el dibujo no trataba con claridad; así que fue necesaria la invención de signos acompañados de dibujos que simbolizaron reflexiones, conceptos abstractos e ideas que no podían representarse con acciones tan precisas como, por ejemplo, el dibujo de la caza, la pesca, la siembra, entre otros³⁸.

³⁶ BETTELHEIM, Bruno (2004) *Psicoanálisis de los cuentos de hadas*. Barcelona: Crítica.

³⁷ <https://blog.lengua-e.com/2010/que-es-primero-lo-oral-o-lo-escrito/>

³⁸ <https://observatorio.librosmexico.mx/files/2018/mediadores/11-imagen-palabra.pdf>

Para mí, lo relevante, es que si juntamos imagen e historia, el concepto del videojuego está servido. La imagen es para la historia parte ya de la tradición (Lerer, 2009: 491)³⁹. Y a medida que la tecnología ha promovido una mayor calidad y diversidad respecto a la imagen, esta ha tomado más protagonismo, lo cual nos deja la siguiente premisa “para muchos lectores modernos, la expresión literatura infantil, y sobretodo libros infantiles, tiene connotaciones de obra en la que las imágenes prevalecen sobre el texto” (Lerer, 2009:492)³⁹.

La literatura infantil quiere imágenes, la literatura adulta no. Pero no porque los usuarios no lo demande, sino porque va en contra de los mandamientos editoriales, la novela es género mayor. Sin embargo ya hay novela gráfica, cómic, cine, videojuegos, etc., para adultos, y todo ello, siempre acompañado de la imagen.

De hecho, sin abandonar a este último autor, “la imagen puede ser tanto o más relevante que la historia, cómo es la dinámica, qué aspecto tiene, qué sensaciones produce, incluso cómo huele, son factores que pueden afectar a la experiencia de la lectura tanto como lo que dice el libro” (Lerer, 2009: 494)³⁹.

El aspecto gráfico, es atrayente para un gran público al punto de hacer que el juego sea un best seller, aunque insisto, una mala dinámica y una mala historia suponen que el juego sea rápidamente olvidado.

Como docente, diariamente veo a los niños jugando videojuegos ya desde que van en el carrito, pues sus progenitores los mantienen en éxtasis frente a la pantalla del móvil. Lo cual reafirma que para jugar, para vivir una aventura, no hace falta saber leer. Únicamente basta con entender la imagen, con entender sus colores, el ritmo de la música, la fisonomía de las caras. Lo cual se parece nuevamente al cuento.



Fig. nº24 y nº25. Autore y fecha desconocida.

El cine, la novela, el videojuego, los escape rooms, todo aquello que recurre a una historia para sostener su concepción, bebe directamente del cuento. El cuento es una historia breve, breve ya que debe ser relatada alrededor de una hoguera, e impactante para ser recordada de por vida, para grabar a fuego el aprendizaje de los protagonistas en nuestras propias vidas.

³⁹ LERER, Seth (2009) *La magia de los libros infantiles. De las fábulas de Esopo a las aventuras de Harry Potter*. Barcelona: Crítica.

Tan impactantes son estas historias, estos personajes, que son capaces de alterara la realidad, de construir un parque temático en el que vivimos convencidos de que anda se puede salir de esa normatividad ficticia.

Fue el historiador lituano Baltrusaitis quien señaló la relación entre colocar a los monstruos en los límites de la tierra y la irrupción de monstruos en los marginalia de los manuscritos. (...) El monstruo aparece como un exceso. La situación marginal del monstruo no se comprueba solo en los manuscritos miniados, sino también en vidrieras, y gárgolas, que son una extremidad, un desbordamiento insospechado del muro, como el monstruo lo es del texto. (Victoria Cirlot, 1990: 45)⁴⁰.

Esos monstruos que acompañan cada rincón de la ciudad gótica, son capaces de convertir a las personas que nos rodean, tan solo por su condición física o por sus ideas, en auténticos demonios. Los monjes benedictinos (...) coinciden en describir al demonio por su forma travestida, engañosa, con falsas apariencias que turbaban profundamente los sentidos de los eremitas de la Tebaida: mujeres, animales, falsos ángeles. A lo sumo se aventuran a hablar de su piel oscura y de su aspecto fantasmagórico (Hernando Garrido, 1994: 179)⁴¹.

Este parque temático, contra lo real, y lo real “está” en la vida, en la realidad de la vida. Todo se reducía a la ilusión de vivir como real una ficción en un espacio igualmente ficticio (Kantor, 2010: 173)⁴².

Y de estas ficciones, de las que surgen las historias, y por ende, el argumento de los cuentos y de los videojuegos, beben todas aquellas fórmulas que gracias a las tecnologías pueden desarrollarse y propagarse de manera exponencial.

El videojuego necesita de esa historia para cautivarnos, para hacer que queramos invertir tiempo, para que alcancemos el nivel final.

A su vez, esa historia, requiere de una sinopsis, una brevísima historia que se complementa con una imagen que nos empuje a adquirir el videojuego, a darle al botón descargar.

Esta microhistoria o sinopsis debe cautivar en 80 palabras (máximo permitido en la visualización de las tiendas digitales). Lo cual es bastante poco y no atiende a una voluntad literaria cualitativa, sino al posicionamiento SEO, al texto indexado.

SEO significa Search Engine Optimization (optimización para motores de búsqueda). Es el proceso de mejorar la visibilidad de un sitio web en los resultados orgánicos de cualquier buscador.

Es muy importante tener claro que el SEO se refiere a los resultados orgánicos, esto es, no pagados. A la opción complementaria (pagar un coste por clic para ocupar los primeros lugares para una búsqueda determinada) se le conoce como SEM o Search Engine Marketing. Por poner una metáfora, el SEO se parece a buscar un buen aparcamiento gratuito al lado del sitio donde tienes que ir, mientras que el SEM sería el equivalente a pagar por un parking⁴³.

⁴⁰ CIRLOT, Victoria. (1990). *La estética de lo monstruoso en la Edad Media*. Revista de Literatura Medieval. ISSN 1130-3611, Nº 2, 1990, págs. 175-182 <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=150787>

⁴¹ HERNANDO GARRIDO, José Luis (1994) *La representación del diablo en la escultura románica palentina* Codex aquilarensis. Cuadernos de investigación del Monasterio de Santa María la Real Núm. 11 Pág. 175-214

⁴² KANTOR, T. (2010). *Teatro de la muerte y otros ensayos* (1944-1986). (Trad. K. Olszewska Sonnenberg y F. Bravo García). Barcelona, España: Alba (Original en polaco).

⁴³ <https://www.cyberclick.es/que-es/seo>

Ya no solo es la historia y la imagen, sino también su momento de impacto en la sociedad, lo cual genera un hito, un momento que dará lugar a la nostalgia, al frikismo. A que otros juegos lo imiten, a que el cine lo represente, a que el cómic lo dibuje, y que la novela le siga dando vida.

Y aquí es donde los diferentes formatos se entrelazan y confunden unos con otros. Para entender una película, hace falta haber leído el cómic, haber visto la serie y haber jugado al videojuego. Se busca que el mundo audiovisual sea un “super combo” que nos deje sin tiempo.

Algunos videojuegos tienen historia propia, pero también los hay que se basan en novelas, cómics, películas, etc. Y a su vez, también hay aventuras que tratan de asemejarse a un videojuego, como lo son los escape rooms, tan de moda en los últimos años. De hecho, hay escape rooms basados en videojuegos.



Fig. nº26. *Scape Room desconocido*. Autore y fecha desconocido.

El escape room se entremezcla con el videojuego gracias a las tecnologías, en la actualidad ya existen escape rooms donde la realidad virtual o la realidad aumentada transforman una experiencia real en un videojuego. Y para ello lo hacen contándonos una historia ya por todos sabida. La tecnología por sí sola, no es capaz de atraernos a probar una experiencia nunca antes vista, sino que requiere de una historia familiar para hacernos partícipes de ella. Y una de las historias más impactantes en el mundo del videojuego, nos la trajo Capcom studios con su Resident Evil, 1996, para Play Station X.



Fig. nº27. *Scape room Virtual Zone*, Alicante, 2023. Autore y fecha desconocida.

Aquí la conclusión parece obvia. Los avances tecnológicos solo llegan a ser de nuestro interés si la historia que hay detrás nos resulta familiar. Solo compramos productos que aluden a nuestro bagaje, a nuestra experiencia, a la nostalgia.

(Si la nostalgia, si lo familiar es de obligado mandamiento para vender, lo trans, lo diverso, no vende, no está en nuestro bagaje).

- La historia debe resonar, debe ser familiar, dando igual el producto o el formato. La manera de introducir los cambios ha de ser sutil, un cambio brusco es rechazado, pero si somos pacientes y ofrecemos cambios pequeños, o cambios disfrazados de nostalgia, el cambio llega a tener lugar. Lo cual reafirma mi sospecha, necesitamos que nuestras ideas entren sutilmente y disfrazadas en el mainstream.

● Nostalgia

A lo largo del siglo XX la industria tecnológica, y en nuestro caso particular el medio audiovisual, ha crecido y evolucionado logrando un gran éxito. Y en este amplio escenario de innovación surge como foco de atención el videojuego.

De hecho, entendiendo la importancia del videojuego en nuestra sociedad, y siendo su crecimiento exponencial, me gustaría detenerme para hablar de que a día de hoy, el videojuego se ha convertido en un producto adictivo. Si ponemos las palabras “videojuego, adicción” aparecen páginas por decenas, pero incluso influencers muy serios dentro del mundo del videojuego, que se dedican a vender productos de este ámbito, se están haciendo eco del problema, y ya hacen vídeos avisando a sus usuarios del peligro de la adicción. Aquí dejo un vídeo de Baitybait, desarrollador web dedicado al comentario de asuntos propios a la industria gamer.

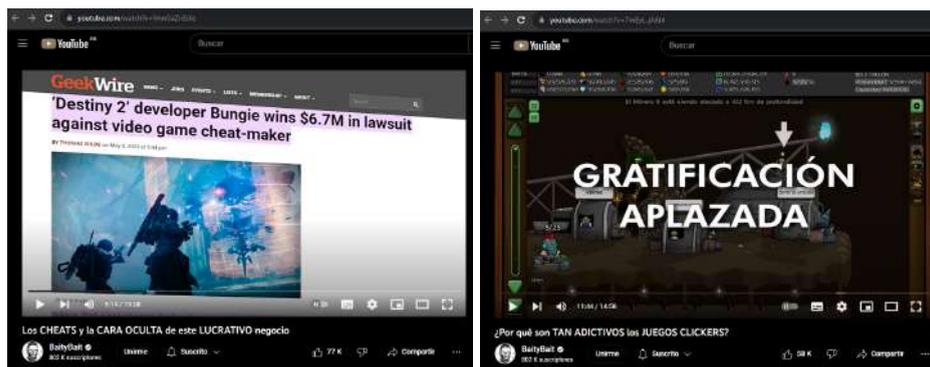


Fig. nº28. *Los cheats y la cara oculta de este lucrativo negocio*, BaityBait, 2023⁴⁴.

Fig. nº29. *¿Por qué son tan adictivos los juegos clickers?*, BaityBait, 2023⁴⁵.

Volviendo al tema, respecto a cómo se entiende en nuestra sociedad el engranaje estructural del cuento y por ende del videojuego, es necesario conocer determinadas formas de creación que son las que resuenan en nosotros y hacen que seamos

⁴⁴ <https://youtu.be/7mEyL-ja6t4>

⁴⁵ <https://youtu.be/VnnGaZnEdic>

consumidores/adictos a estos productos. La nostalgia no solo trata de vendernos algo que conocimos en nuestra infancia, la nostalgia nos vende fórmulas del siglo pasado, fórmulas heteronormativas, y en su consumo, mantenemos en vigor el status quo contra el que luchamos.

Si esta nostalgia no fuese tal que así, no nos sorprendería y arderían las redes al ver a la Sirenita o a Spiderman con la tez negra. A pesar de haber normalizado ciertas diversidades, esta normalización no es sistémica. Seguimos viendo lo diverso como algo extraño. Esta manera de introducirnos la diversidad es en cierto sentido, una metodología carroñera, que utiliza diferentes métodos para recoger y producir información sobre sujetos que han sido deliberada o accidentalmente excluidos de los estudios tradicionales del comportamiento humano] (Halberstam, 2008: 35)⁴⁶.

No solo los héroes se racializan, sino que también se sexualizan. Loki, el hermanastro de Thor, es bisexual, cambia de forma y con ello de género, sin embargo, nunca se evidencia eso en las películas. Y Deadpool es pansexual, aunque sea solo lo en los cómics, ya que en el cine tampoco se muestra. La sexualidad también está asomando con cierto recelo. Los héroes gay y raciales son más comunes que el resto de opciones y diversidades, nos genera menos impacto.

Lo hetero es permisivo con ciertas diversidades, tal como dice Butler:

Efectivamente, en sus tentativas para naturalizarse como el original, la heterosexualidad debe ser entendida como una repetición compulsiva y coercitiva que sólo puede producir el efecto de su propia originalidad; en otras palabras, estas identidades coercitivas, los fantasmas ontológicamente consolidados de "hombre" y "mujer", son efectos teatralmente producidos que fingen ser los fundamentos, los orígenes, la medida normativa de lo real. (Butler, 2000: 99)⁴⁷

Esto es curioso cuando las principales orientaciones sexuales, son según el psicólogo Arturo Torres, en su artículo "las 10 principales tendencias sexuales" (2022), son:

Si delimitar qué es y qué no es un tipo de orientación sexual distinto a otro es ya algo complicado, aún lo es más hablar sobre cuáles son los más importantes. Se trata de algo subjetivo y que depende de criterios arbitrarios para ordenar orientaciones sexuales de mayor a menor importancia y que, en definitiva, no nos dicen nada sobre si una es más válida que otra. En este caso, he seleccionado los tipos de orientación sexual que tienden a aparecer más en los medios para que las personas interesadas en el tema puedan empezar a indagar⁴⁸.

⁴⁶ HALBERSTAM, Jack (2008). *Masculinidades femeninas*. (Trad. J. Saez). Barcelona/Madrid, España: Egales

⁴⁷ BUTLER, Judith. (2000). *Imitación e insubordinación de género*. (Trad. M. Serrichio). Revista de Occidente, (235), 85-109. (Original en inglés, 1991).

⁴⁸ <https://culturainquieta.com/es/lifestyle/item/10156-las-10-principales-tendencias-sexuales.html>

- Hetero
- Homo
- Bi
- Pan
- Demi
- Lith
- Auto
- Antro
- Poli
- Ase

La nostalgia es permisiva si no altera nuestro recuerdo al punto de transformarlo/pervertirlo. La nostalgia coincide con la aceptación masiva, nuestros personajes deben estar entre los primeros de la lista. Y en ningún caso entrar en ese espacio en el que es difícil entender el planteamiento. La lista solo habla de orientación, pero en esa lista, imaginamos a hombres y mujeres de aspecto CIS.

Un aspecto CIS que oculta en algunos casos una realidad muy diversa, la de las mutaciones, la alteraciones, y que incluso teniéndola delante, no la vemos o no queremos verla. Deadpool es un hombre cicatrizado en todo su ser. Y la Sirenita es una quimera que está repudiada entre los propios furros, no hay peces entre los que se disfrazan de animal.



Fig. nº30. *La sirenita*, Rob Marshall, Disney, 2023.

Fig. nº31. *Deadpool*, Tim Miller, Marvel Studios, 2016.

Fíjate en mis ojos. El derecho es artificial, lo perdí en un accidente. Desde entonces, con el ojo derecho miro hacia el pasado, y con el izquierdo veo el presente. No todo lo visible corresponde siempre a la realidad. Spike Spiegel en *Cowboy Bebop* (Watanabe, 1998)⁴⁹.

Esta frase es propia al protagonista de la serie mencionada, una obra de arte que revolucionó el mundo de la animación a principios del siglo XXI y que es hoy objeto de culto. Aquí lo transformado, lo diverso, se permite la existencia si se encuentra dentro de unos cánones de belleza y conductuales hetero-normativos.

La bisexualidad, la plurisexualidad, lo no etiquetable, exalta la ansiedad respecto a la jerarquía hetero hombre-mujer, que es permisiva con lo homo normativo, pero que no lo es con el resto de sexualidades, con lo transgénero, con lo diverso. Estas subversiones amenazan con desdibujar y confundir los límites. Fronteras que evidencian la jerarquía, la dominancia de unas formas sobre otras (Eisner, 2010: 240)⁵⁰.

⁴⁹ Dibujante y director de Anime.

⁵⁰ EISNER, Shiri. (2010). *Examining differences in identity disclosure between monosexuals and bisexuals*. Berkeley, Estados Unidos: Seal Press.

De alguna manera, y volviendo al asunto que abre este apartado, somos adictos, adictos a consumir, pero adictos también a lo que sabemos que es “correcto”. “La marioneta desciende de las imágenes de piedra de los templos antiguos y actualmente es la figura de un Dios muy degenerado”. (Gordon Craig, 1987: 137-139)⁵¹.

Esos personajes son títeres, y a su vez, nosotros lo somos del mensaje que ellos promulgan. Se nos garantiza así convertirnos en ventrílocuos del mundo “real” sin nada que aportar. El personaje, y nosotros, damos testimonio sin cuestionamiento alguno de la supuesta objetividad. Y así, los relatos se convierten en nítidos espejos de una realidad totalmente mágica, ficticia sin apelar en ningún momento a lo trascendental, a la verdad de quienes somos (Haraway, 2019: 126)⁵².

Y aquí nos hacemos eco de las siguientes reflexiones: “He caído en una trampa política: el problema es que esa trampa tiene la forma de mi subjetividad, es mi propio cuerpo. Pero ¿cómo hemos podido dejarle al Estado la gestión del deseo, de la fantasía sexual, del sentido de habitar o no el cuerpo propio? ¿O habría que decir el cuerpo-del-Estado?” (Preciado, 2008: 173)⁵³.

No solo se nos gobierna, sino que se nos capacita de nuestra capacidad y deseo de alterar nuestro cuerpo, nuestro sexo, nuestra orientación, así como la capacidad de amar, de desear a quien queramos. Estamos ante una herejía (Wolf Valerio, 1998)⁵⁴.

Utilizar la orientación para quebrantar la ideología binaria, parece asumible, sin embargo, cuando lo abordamos desde la intersexualidad, la herejía se vuelve digna de una respuesta bélica. Lo cual nos lleva a preguntarnos si “incluso nuestra idea del sexo biológico es en parte una construcción social” (Raffio, 2019).

La intersexualidad se cataloga en:

1. Seudohermafroditismo masculino (3 casos).
2. Seudohermafroditismo femenino (4 casos).
3. Hermafroditismo verdadero (2 casos).
4. Disgenesia gonadal (4 casos).

Pero insisto, la cuestión no puede resumirse a todo lo que atiende a lo que tenemos entre las piernas o aquello que nos atrae. Necesitamos un movimiento social basado en el sexo-género también debe tener en cuenta otras diferencias entre su población. El racismo, la diversidad, el clasismo y otros tipos de discriminación deben abordarse para que un movimiento social tenga éxito (Drechsler, 2003: 274)⁵⁵.

- La nostalgia, y la adicción al videojuego es parte activa del sustento a lo binario. Los adultos de hoy son una clase económica que no demanda un producto de calidad (y

⁵¹ GORDON, Craig, E. (1987). *El arte del teatro*. (Trad. M. Pavia). México: UNAM, Colección Escenología (Original en inglés, 1905).

⁵² HARAWAY, Donna. (2019). *Las promesas de los monstruos*. Ensayos sobre Ciencia, Naturaleza y Otros inadaptables. (Trad. J. Fernández Gonzalo). Barcelona, España: Holobionte (Original en inglés, 1992).

⁵³ PRECIADO, B. (2008). *Testo Yonki*. Barcelona, España: Espasa.

⁵⁴ WOLF Valerio, Max (1999) *Gerdernauts: A journey through shifting identities*. Monika Treut.

⁵⁵ DRECHSLER, Coralee. (2003). *We are all others: An argument for queer*. Nueva York: Harrington Park Press. <https://www.xataka.com/magnet/generacion-z-100-hetero-historia-asi-se-flexibiliza-orientacion-sexual>

les niños y adolescentes no lo han hecho nunca), ya no hay directores de culto detrás de las películas de superhéroes, ya no hay una diferencia entre el cine adulto y el infanto-juvenil (siempre refiriéndonos al mainstream). Los usuarios no están siendo exigentes en tanto que se les ofrece el producto que quieren.

El resultado final, aunque parezca lo contrario, es que a pesar del “hate”, el marketing masivo hace milagros, y consumimos y recordamos lo que nos genera rechazo. Y en esa tormenta de marketing, se nos cuelan los productos que valen la pena.

- **Dinámica**

La Dinámica atiende al sistema de control y de ejecución, es la forma de interactuar con el juego, es su lei motiv, su esencia vital, lo que le da sentido y hace que el juego sea perfecto o en su defecto una catástrofe. Es lo que hace al juego divertido, es lo que hace que esté de moda, es lo que hace que nos sintamos uno con el juego.

Un juego necesita un buen control, que apunta a cómo nos movemos sobre el entorno y a cómo se llevan a cabo las acciones. A este control se le conoce como jugabilidad, que siempre se puntúa en último lugar en todos los juicios de las reviews especializadas, pero resulta tanto o más importante que los gráficos (primer factor a juicio desde el origen de los juegos).

Menciono el caso de *Cyberpunk 2077*, un videojuego con un hype⁵⁶ de salida internacional que asciende a los 8.000.000 de copias vendidas en la fase de pre-venta. El juego no existía salvo en trailers, fue anunciado en 2012 para 2016 y salió en 2020.

Lo que hizo más famoso al juego el día de su publicación fue lo roto⁵⁷ que estaba y no tanto los gráficos espectaculares que ofrecía o la profundidad de su historia, historia repleta de personajes LGTBQ+.

Conste que esto ya había sucedido antes en la industria, cuando la empresa Atari gestó a la Jaguar, consola de sobremesa que prometió un salto tecnológico que nunca tuvo lugar y que supuso el hundimiento de la empresa.

Dejo aquí un breve fragmento del artículo del new york times, que habla sobre la expectación y la publicidad creada en torno al juego, y la catástrofe que ha supuesto dentro de la industria. Que ha llegado a replantearse las fórmulas del marketing en el videojuego.

The hype around *Cyberpunk 2077* had been building for nearly a decade. When CD Projekt Red, the Polish studio behind the video game, announced the title in 2012, it was billed as a gripping, free-flowing saga that would immerse players in a lifelike sci-fi universe. Since then, fans have been treated to impressive teaser trailers, buy-in from celebrities including Keanu Reeves, Grimes and ASAP Rocky, and headlines heralding it as the most anticipated title of the year, if not the century.

⁵⁶ Hype significa expectación.

⁵⁷ la palabra roto se utiliza para decir que no funciona bien, y a esos fallos se les conoce como bugs.

So many gamers demanded refunds from distributors this week that they overwhelmed Sony's customer service representatives and even briefly took down one of its corporate sites. In response, Sony and Microsoft said they would offer full refunds to anyone who purchased *Cyberpunk 2077* through their online stores; Sony even pulled the title.

Cyberpunk's rollout is one of the most visible disasters in the history of video games, a high-profile flameout in the midst of the holiday shopping season by a studio widely considered an industry darling. It shows the pitfalls gaming studios can face when building so-called Triple-A games, titles backed by years of development and hundreds of millions of dollars⁵⁸.

Traducción texto 3 en anexos.

Está considerado entre los peores juegos de la historia, como lo son *E.T para Atari de 1982* y *No Man's Sky, Hello Games, para X-Box en 2016*. El legendario Shigeru Miyamoto dijo una vez que: "Un juego que sale con retraso puede ser un buen juego, mientras que un juego anticipado será malo siempre". La expectativa y la dinámica, son compartimentos estancos y bien diferencias, pues unos gráficos de última generación, una historia nunca antes vista, son totalmente invalidadas por una dinámica injugable. Entonces, ¿es la dinámica el elemento clave en todo juego? Posiblemente sí, sin dinámica, no hay juego, solo historia y grafismos, y eso nos llevaría a una película, un cómic, o una novela.

Visto que la dinámica es el corazón del juego y el verdadero factor revolucionario, como lo fue la dinámica de *Doom, John Romero, 1994*, de *Street fighter II, Capcom, 1991*, y de *Mario 64, Shigeru Miyamoto, 1996*. Me gustaría dejar fuera de la ecuación el factor de la dinámica, ya que en la estructura de toda historia, en sus valores, el ritmo de la narración no causa diferencia.

Sin embargo, el videojuego es un completo, y sin esa dinámica, sin ese ritmo, sin ese interés, sin esa implicación, el cuento pasa de largo, el juego pasa de largo, y si así lo hiciese, todas las historias serían válidas.

Entiendo que podríamos estar ante un juego tan profundo y tan poco jugable como es para la lectura *El Silmarillion* de J.R.R. Tolkien, 1977.

Aquí me hago eco de la siguiente valoración del blogger Hamlet de su blog *sopa de libros*, 2011:

En segundo lugar, el SILMARILLION no es una novela o sea que no se le puede exigir la fluidez narrativa o la consabida estructura de planteamiento, nudo y desenlace, con grandes dosis de intriga que arrastran a su lectura, que es más propia del género novelesco. No, sus aportaciones son otras, y no pocas. Doy gracias de que su hijo, entre otros, se halla tomado la molestia de permitarnos lanzar una mirada más profunda a ese portentoso vergel de fantasía que es la mente de Tolkien y a su mayor creación, la Tierra Media. Por último quisiera recordar lo que decía Ignacio Echevarría y que tan fácilmente olvidamos a veces (yo me incluyo) y que viene a decir que si leemos una novela el insomnio que suscite no puede constituirse en juicio de valor. Quizás (y esto ya es mío) haya libros como EL CODIGO DA VINCI que deparan muchas horas de entretenimiento a algunos, y me parece estupendo, pero no por ello es un buen libro o, mejor dicho, no es buena literatura. Otros como el ULISES de Joyce, por poner un ejemplo de sobras conocido, o MOBY DICK, pueden ser por momentos aburridos incluso para el que se admira de su calidad pero eso no afecta un ápice su

⁵⁸ <https://www.nytimes.com/2020/12/19/style/cyberpunk-2077-video-game-disaster.html>

incuestionable valor literario, por lo que tienen de singularidad, de innovación, de dificultad y talento⁵⁹.

Sin embargo, hay una dinámica que sí es necesaria mencionar ya que ha supuesto un punto de inflexión en la forma de entender la concepción de gran parte del mercado del videojuego, y es que hemos evolucionado, pasando de jugar en solitario a jugar en modo multijugador online en plataformas como Steam, conectados en red con jugadores de todo el mundo.

A nivel histórico, la PS2 vendió 155 millones entre el año 2000 y el año 2013. En la actualidad la Nintendo Switch es la más vendida, dada su orientación hacia el juego en familia, con 16 millones, PS5 con 13 millones y Xbox X con 8 millones. La cifra es ridícula frente a las ventas de hace 20 años. Lo cual evidencia una caída de ventas en las fórmulas clásicas de ocio casero.

Respecto a este factor multijugador, ha atendido a las demandas sociales respecto a los modelos de juego y las ha asimilado, lo cual afecta a la trama del videojuego, que ahora es mucho más amplia, abierta y compleja, pero no aprecio en ello rupturas con los símbolos sociales/culturales habituales en torno a los que se gestan los juegos.

No encuentro un dato de los juegos multijugador creados hasta ahora, solo listas de los 100 mejores de cada año, pero sí existe un promedio diario y por horas de los jugadores conectados simultáneamente, y en el momento de escribir estas líneas, a las 12:41 hora española, hay 23 millones de jugadores, y el pico de hoy, 18 de julio de 2023, es de 29 millones.



Fig. nº32. Estadística de jugadores online, Steam, 2023⁶⁰.

La cifra es menuda comparada con la cantidad real de suscriptores de servicios online. La página game statistics nos ofrece el número de usuarios online registrados durante el presente año 2023 y su expectativa de crecimiento para el año 2024. El número es en billones.

⁵⁹ HAMLET (2011) *La lentitud como juicio de valor*. Sopadelibros.com. <https://www.sopadelibros.com/review/1593>

⁶⁰ <https://store.steampowered.com/charts/>

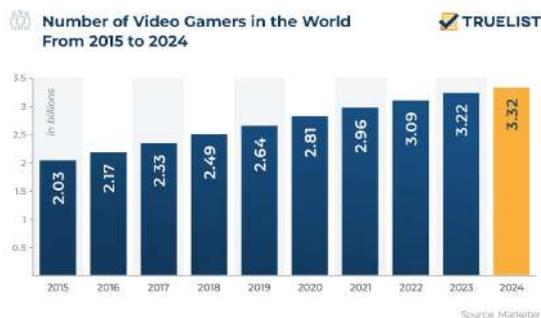


Fig. nº33. Jugadores registrados en el mundo, Truelist, 2023⁶¹.

¿Es importante el modo multijugador? Aparentemente no, pero solo aparentemente. Puesto que se ha convertido en un modo de pertenecer al MainStream, y el hecho de no jugar supone convertirse en un outsider.

El modo multijugador tiene como principal objetivo el de ofrecer a un público amplio un divertimento de acción rápida (encender y jugar), efectivo (estímulos positivos) y de fácil comprensión (fácil de entender la dinámica y la trama). Encontrando juegos como League of Legends u otros MMORPGS (juego multijugador masivo) que se han popularizado en los últimos años.

Por su parte, los juegos individuales tienen frecuentemente objetivos expresivos más ricos, complejos e inmersivos. Los atrevimientos son habituales y la capacidad de romper con estructuras clásicas está a la orden del día. Esto se debe principalmente a.

- la incursión del mercado indí,
- el abaratamiento de las tecnologías y el acceso casi universal a todo creativo respecto a las herramientas de producción,
- la universalización gracias a la red y a los dispositivos móviles,
- una programación fácil,
- libertad de expresión, al contrario que sí hacen las tres grandes productoras de consolas, Nintendo, Microsoft y Sony.

La red ha unido a los usuarios, no solo como jugadores, sino como parte de una familia. Esto ha permitido que el público tenga capacidad de decisión, que se capaz de hacer que las grandes empresas atiendan a las demandas. Pero también esta hermandad masiva, supone sucumbir a la dominación de los directivos que producen estos juegos.

Cabe destacar que esta unión ha llegado a dobligar a las grandes empresas. Nintendo, siempre defensora del family friendly, sucumbió ante la petición de millones de usuarios del juego *Resident Evil*, lo que llevó a Nintendo a colaborar con Capcom para producir y publicar *Resident Evil 4* sin ninguna censura. Si el público es capaz de esto, ¿sería capaz de cambiar el paradigma de lo que los juegos transmiten a nivel simbólico? Entiendo que sí.

Visto este punto ¿es interesante hablar de la dinámica en esta comparativa? ¿Nos aporta algo? Definitivamente sí, es una parte indivisible de este formato. Esta dinámica del videojuego, es en el cuento, el ritmo, la implicación, la capacidad de ofrecer al lector la

⁶¹ <https://truelist.co/blog/gaming-statistics/>

sensación de ser parte del relato. Sin embargo, los cuentos, varían según su narrador, según la adaptación, y eso hace que sean más variables respecto a la experiencia sobre ellos. No puedo comparar videojuego y cuento sin agraviar.

- No solo es necesario que la historia y sus personajes nos resulten familiares, además ha de serlo el ritmo de su desarrollo. Sin ese ritmo, no hay juego, no hay nada. Da igual la historia, da igual el marketing, da igual la estética. Lo que hace que el producto sea un superventas, es la manera de jugarlo, de vivirlo. De ahí, mi insistencia en generar un producto con “punch”.

● Hype marica

La elección de un juego como *CyberPunk 2077* juego con el que abro el apartado anterior, no ha sido gratuita. No solo prometía una experiencia única, sino que también nos prometía una revolución de identidad. Elegir a un avatar hecho a medida, y vivir en “Night City” la ciudad de un futuro No-Binario.

En el texto de Yolanda Carmona de la revista digital Código público⁶², 11-01-21:

Cyberpunk 2077 y el colectivo trans*, Creación del personaje:

Analicemos las posibilidades de nuestros personajes a la hora de la creación. Algo muy positivo de este videojuego es que sin importar la forma de cuerpo (predeterminada, hay una “masculina” y otra “femenina”), puedes elegir qué genitales poner a tu personaje. También es posible señalar la opción de que nunca sea visible.

Es decir, Cyberpunk 2077 está gritando que los genitales NO determinan tu género. Y eso es absolutamente genial. [...]

Si los creadores hubiesen sido realmente inclusivos con el colectivo T, la elección de pronombres debería de haberse elegido de forma absolutamente separada de cualquier otra característica. Y, desde luego, añadir un género neutro (non-binary rights!).

[...] ¿Qué es lo más típico de la transfobia que se te puede venir a la cabeza, de primeras? Efectivamente: sexualización de las mujeres trans. No solo no hay visibilidad del colectivo, sino que, además, en Night City puedes encontrar carteles de mujeres trans (y se han encargado bien de remarcar que tienen pene) que se venden como un producto. [...]

La cuestión es que todo lo prometido no existe. De hecho el juego peca de prejuicios muy enjuiciables, como lo es habitar los prostíbulos con transexuales. Además, el perfil de este colectivo se muestra en el juego son modelos de los que la mayoría de las personas trans quieren alejarse. “*A la gente trans no nos gusta parecer trans*” (Missé, 2018: 138)⁶³.

A este respecto, Kessler y MacKenna también señalan, mucho antes que las teorías posestructuralistas, que la biología no es la clave para la atribución de género. Explican que, en lugar de atribuir el género basándonos en los genitales, los genitales sirven para

⁶² CARMONA, Yolanda (2021) *Cyberpunk 2077 y el colectivo trans*. Códigopublico.com. <https://codigopublico.com/rompiendo-codigos/cyberpunk-2077-y-el-colectivo-trans/>

⁶³ MISSÉ, Miquel (2018-19) *A la conquista del cuerpo equivocado*. Barcelona: Egales.

presuponer y pautar un género no identificado aún por la propia persona. Con estos argumentos están sentando las bases de la famosa formulación de Judith Butler de “El género en disputa: que el género no surge como una interpretación cultural del sexo, sino que más bien el sexo circula como una interpretación cultural del género” (Halberstam, 2018: 84)⁶⁴.

“¿Por qué es tan polémico decir que las modificaciones corporales de la gente trans son la consecuencia de las presiones sociales en torno al cuerpo y la identidad?” (Missé, 2018: 29)⁶⁵. Esta pregunta que lanza Missé, es interesante ya que en el juego, no parece relevante a pesar de sí serlo en el mundo real. En el juego, todo mejora, todo cambio, es factible, la mutabilidad, la diferenciación, es parte de la identidad del juego. Este valor está poco mencionado, pero es algo a exportar a muchos otros juegos.

A su vez, también es de celebrar la capacidad de la manipulación de la forma, que nos ofrece una identidad masculina y femenina más allá de la forma exterior, del género asignado. Así, podemos apreciar la “*Female masculinity*” de J.Halberstam (2008)⁶⁵, idea con la que liberaliza a la masculinidad del género masculino, y la convierte en un valor propio a cualquier persona indiferentemente a su género, identidad u orientación.

El objetivo es crear un cuerpo ficticio, una poesía del propio ser, un alter ego, una extensión del yo. Es una forma muy específica de manipulación de dos cuerpos manipulados por una sola mente (Haraway, 2019)⁶⁶.

El juego también muestra un fuerte componente respecto a la transformación física, la manipulación de la carne para la mejora tecnológica, pero también la subsanación de las enfermedades mediante la sustitución de la carne por partes mecánicas. Aquí la diversidad del cuerpo es un factor muy potente en el universo de este juego, sin embargo ninguna revista se hace eco de ello, nadie habla sobre la diversidad funcional, sobre la racialidad. Lo único relevante es aquello que atiende al colectivo Queer y es lo que más artículos infla en todas las revistas del sector.

Llegados a este punto, y reconocidos en este juego valores que nadie parece tener en cuenta por su valor y que realmente deberían convertirse en la norma, analicemos el concepto que más ha sido mencionado por revistas hetero-normativas, tras la valoración de sus gráficos y dinámica, la diversidad de género en el juego. Factor que no ha alcanzado sus expectativas.

Aquí se evidencia que el mundo del videojuego, incluso cuando pretende esforzarse en algo tan sencillo como lo es “ser contemporáneo”, no alcanza su objetivo. Posiblemente por dos motivos:

⁶⁴ HALBERSTAM, Jack (2018). *Trans*. Una guía rápida y peculiar de la variabilidad de género*. (Trad. J. Saez). Barcelona/Madrid, España: Egales (Original en inglés, 2017).

⁶⁵ HALBERSTAM, Jack (2008). *Masculinidades femeninas*. (Trad. J. Saez). Barcelona/Madrid, España: Egales (Original en inglés, 2011).

⁶⁶ HARAWAY, Donna. (2019). *Las promesas de los monstruos*. Ensayos sobre Ciencia, Naturaleza y Otros inadaptables. (Trad. J. Fernández Gonzalo). Barcelona, España: Holobionte (Original en inglés, 1992).

1- Puro marketing para alcanzar a más usuarios y hacer que más medios se hagan eco de la noticia. La gente que monta estos juegos no tiene ni idea del movimiento LGTBIQ+. Ya sean los propios creadores o las agencias de marketing.

2- Existe un ente superior que está interesado en que esto que nos atañe no tenga lugar. (Me siento como Fox Mulder y sus teorías conspiranoides).

¡¡Arresto Momentum!!

¿Qué son las “zonas libres de LGBT” de Polonia?, la polémica iniciativa que pretende acabar con la "ideología gay" en el país europeo

Titular del diario digital BBC, 23/9/2021⁶⁷

- Vehement opposition to the LGBT+ Charter from a range of religious and political leaders including Archbishops, The Polish Episcopal Conference, the First Deputy Minister of Justice Patryk Jaki (pictured left), the Deputy Minister of Education, City Councillors (1) (2) (3), leader of Kukiz'15, Paweł Kukiz who state that the LGBT+ Charter “is more likely to humanise the paedophile than to defend the child” and the Children's Rights Ombudsman. 21/6/2019

- Podkarpackie, Małopolskie and Lubelskie voted to repeal their anti-LGBT resolutions, reducing so-called 'LGBT-free Zones by a half to 16.5% of Poland⁶⁸. 23/9/202

Traducción Texto 4 en anexos.

En este último punto la cosa ha mejorado, ya han pasado de ser 100 municipios en 2019 a reducirse a la mitad en 2021. No es moco de pavo atreverse a hacer el juego más respetuoso con la comunidad Queer de la historia en el país “menos” Queer de Europa. Sea cual sea el motivo, el caso es que continuamos atrapados en un bucle similar al de Bill Murray en “*El día de la marmota*” (Harold Ramis, 1993).

La conclusión, punto a punto va tomando forma. Es necesario, que se ofrezca un producto tan evidente, al punto de resultar obsceno, que muestre la realidad de lo que somos ya como sociedad, por mucho que se empecine el Lobby Hetero, o en su defecto, el subconsciente colectivo heteronormatificado.

- El hype se traduce como la expectación. El marketing fue, es y será un elemento crucial para vender productos baratos a precio de oro. Sin marketing, estamos perdidos, por ello necesitamos que nuestros productos sean menos kinkis, punkis, subversivos y se adentren en el mainstream aunque nos duela.

⁶⁷ <https://www.bbc.com/mundo/noticias-54234202>

⁶⁸ <https://www.ilga-europe.org/files/uploads/2022/06/Poland-Anti-LGBT-Timeline.pdf>

● Recopilación de conclusiones

Con el objetivo de entender de un vistazo hacia dónde se encamina la investigación, recopilo aquí las conclusiones que he dejado al final de cada apartado. Creo que la lectura de las mismas, son capaces de construir un texto con una idea conjunta y coherente de aquello sobre lo que hemos leído.

- El videojuego cuenta historias, muestra personajes, vivencias, formas de vivir, fórmulas para comprenderse a uno mismo, etc. Esas historias con más o menos diferencias deben ser siempre las mismas, puesto que si la historia nos es ajena, no interesa. Por ello el interés en el cuento, que es el reflejo de nuestra cultura y el origen de las nuevas historias.
- Se evidencia la capacidad política de algo tan “naif” como lo es un juego. Incluso sin pretenderlo, las firmas, los creativos, los animadores y escultores, depositan su experiencia, su percepción de lo correcto y de lo incorrecto, de lo subversivo. De este modo, se convierte en un objetivo de estudio, que aun siendo novedoso, adolece de las mismas pupas que otros formatos.
- La oferta analítica actual del relato y sus habitantes pasa por el binarismo, y todo aquel que escribe, deja el peso de su contexto en su trabajo, y aquel que estudia, recibe ese peso. El videojuego bebe de esos pesos, tanto sus creadores así como sus jugadores. Es necesario nuevos formatos y nuevos análisis, ofrecer productos Queer / Diversos en muchos más productos que en los textos de formación Queer, novelas distópicas y cómics punkies.
- Lo Queer, lo diverso, lo femenino requiere de un producto masivo a la par que profundo que le permita estar presente en todos los ámbitos de la vida, en todas las edades. No puede estar sujeto a modas, al marketing, etc., sino a la realidad, por incómoda que sea. Es necesario una educación con más contenido y con total presencia en el colegio, en el IES, en la universidad, y por supuesto, en los grandes héroes. Necesitamos a Espinete y a Goku más maricas y diversos que nunca.
- Los esfuerzos son anecdóticos, al punto de que la propia comunidad valora positivamente propuestas que no son Queer. El hecho de que la comunidad aprecie estos pequeños gestos como grandes victorias, me hace pensar que la comunidad es laxa en sí misma.
La conclusión se vislumbra, y es que para romper con esta dinámica tan blanda en cuanto a integración, hace falta un golpe sobre la mesa. Me parece que esto habría de asemejarse a la obra de M. Duchamp, plantar un Orinal en medio de la sala y que a A. Von Hildebrandt le den viento fresco. ¡Qué digo un orinal! ¡¡Cientos de ellos en cada esquina!!
- Si nuestra conducta es un hecho irrevocable y forma parte del ser, podemos aceptarla y entender esta lucha Queer / Diversa como una constante incansable en el tiempo. O por el contrario, podemos pretender convertirnos en ese ideal humano que deja a un lado los comportamientos viscerales. Si hemos aprendido que matar está mal, posiblemente podemos integrar nuevas formas de conducta.

Pero esto pasa por integrar la historia contextual en toda disciplina, incluso en el arte. Cuando se imparte historia del arte, lo hacemos como si se tratase de un catálogo de muebles, pero en realidad, es un reflejo de un contexto social complejo, filosófico, científico, religioso. Y eso nunca está presente, y debería estarlo para entender la profundidad de todo lo que nos rodea.

- La historia debe resonar, debe ser familiar, dando igual el producto o el formato. La manera de introducir los cambios ha de ser sutil, un cambio brusco es rechazado, pero si somos pacientes y ofrecemos cambios pequeños, o cambios disfrazados de nostalgia, el cambio llega a tener lugar. Lo cual reafirma mi sospecha, necesitamos que nuestras ideas entren sutilmente y disfrazadas en el mainstream.
- La nostalgia, y la adicción al videojuego es parte activa del sustento a lo binario. Los adultos de hoy son una clase económica que no demanda un producto de calidad (y los niños y adolescentes no lo han hecho nunca), ya no hay directores de culto detrás de las películas de superhéroes, ya no hay una diferencia entre el cine adulto y el infanto-juvenil (siempre refiriéndonos al mainstream). Los usuarios no están siendo exigentes en tanto que se les ofrece el producto que quieren. El resultado final, aunque parezca lo contrario, es que a pesar del "hate", el marketing masivo hace milagros, y consumimos y recordamos lo que nos genera rechazo. Y en esa tormenta de marketing, se nos cuelan los productos que valen la pena.
- El hype se traduce como la expectación. El marketing fue, es y será un elemento crucial para vender productos baratos a precio de oro. Sin marketing, estamos perdidos, por ello necesitamos que nuestros productos sean menos kinkis, punkis, subversivos y se adentren en el mainstream aunque nos duela.

● Conclusión decantada

Llegado a este punto, mis inquietudes parecen justificadas. Y como diría Platón en "*El Banquete*", 385-370 a.c., las ideas son solo apreciables, discutibles y valorables si estas toman forma. Mi idea a tomado forma, y he manipulado toda la información para que esta parezca darme la razón. Lo cierto es que desconozco si esta misma información me hubiese brindado la posibilidad de generar un texto con otros matices y sentidos.

Mi sospecha es que no, que esto pintaba así desde el principio, no debido a que yo supiese todo esto previamente, me gustan los cuentos y los videojuegos pero no hasta el punto de invertir mi tiempo más allá de las lecturas de rigor.

Con las lecturas de las diferentes obras de los diversos autores, la sensación que rezuma es la de la amargura, la de la impotencia, la frustración, el fracaso, aunque todo ello rebosante de esfuerzo, ilusión, voluntad. Un trago amargo con notas de dulzura. Así que lo único que queda en lo referente a este texto, es pedir a la lectora que retome el juego, que

Sherlock Trans vuelva a ponerse en movimiento. Sherlock es el personaje que inicia y desarrolla la 1ra parte del máster, y por ende, es el continúa con la parte práctica de este TFM. Sherlock es un personaje clásico, el personaje de un cuento que pertenece al siglo XIX, y que sin embargo, tenemos hoy en día muy presente. Por ello es el personaje seleccionado, porque a pesar de los 135 años que nos separan, representa a una persona muy cercana culturalmente a nosotres. También es el elegido por su idiosincrasia rimbombante, o en su defecto, diversa.

Ahora, como un caballo troyano (La Odisea, Homero, 265-290 a.c.), toca adentrarse en el MainStream, infectar el gen binario/machista/patriarcal y esperar a que tenga efecto en parte de la sociedad. Quizás así, inoculando diversidad en todos los capilares de nuestra especie, consigamos el efecto similar al deseado.



Fig. nº35. *Lep's World*, Nerbyte GmbH, 2011.

Fig. nº36. *Ulysses 31*, Tokyo Movie Shinsha y Dic Entertainment, 1981.

Para ello, y como digo al principio, crearé unas versiones de personajes famosos propios al mundo del videojuego en el que los arquetipos sean sustituidos por otros más diversos y actuales, sin dejar de lado aquello que hace tan atractivo en estos archiconocidos perfiles. Esta decisión se asemeja a otras campañas de marketing muy exitosas con millones de descargas, en el año 2011 se publicó el juego "*Lep's World*", Nerbyte GmbH, un juego de plataformas protagonizado por un Leprechaun que plagiaba a *Super Mario Bros 3*, S. Miyamoto, 1988, de NES (Nintendo entertainment System), tuvo 250 millones de descargas y fue una respuesta gratuita y rebelde a las políticas de Nintendo.

Sherlock Trans concluye su aventura frente a la entrenadora Pokemon retirándose a una casa de campo, donde en solitario pretende reescribir las idiosincrasias de los personajes ficticios que han servido para contruir el contexto en el que vive. En este retiro, Sherlock se convierte en un cuentacuentos tan familiar y enigmático como una madre, como un chamán. Sherlock es quien nos introduce el nuevo relato y algunas reflexiones sobre los videojuegos seleccionados. Lo hará adoptando el formato de los libretos que se entregan en los manuales de instrucciones de los videojuegos, donde además de enseñarnos a jugar, nos cuentan la historia de los personajes.

- Practicum

Sherlock Holmes y su última partida.

Las luces de la alborada no restan muchas horas para despuntar, y sin embargo, el ritmo de trabajo parece el mismo que cuando el campanario dio las 12 de la medianoche. Suenan lejos los repiques de las campanas, pero en medio de aquellos páramos de prado verde, donde apenas hay casas repartidas cada varios kilómetros, cualquier sonido se oye con una certeza propia de un susurro al oído.

Sherlock está tirado en el sofá, sostiene en su mano el manual del videojuego Mario Bros, de 1983, de la Nintendo NES. Lo lee con atención, leyendo el pequeño argumento que invita al jugador a entender todo lo que sucede en el juego.

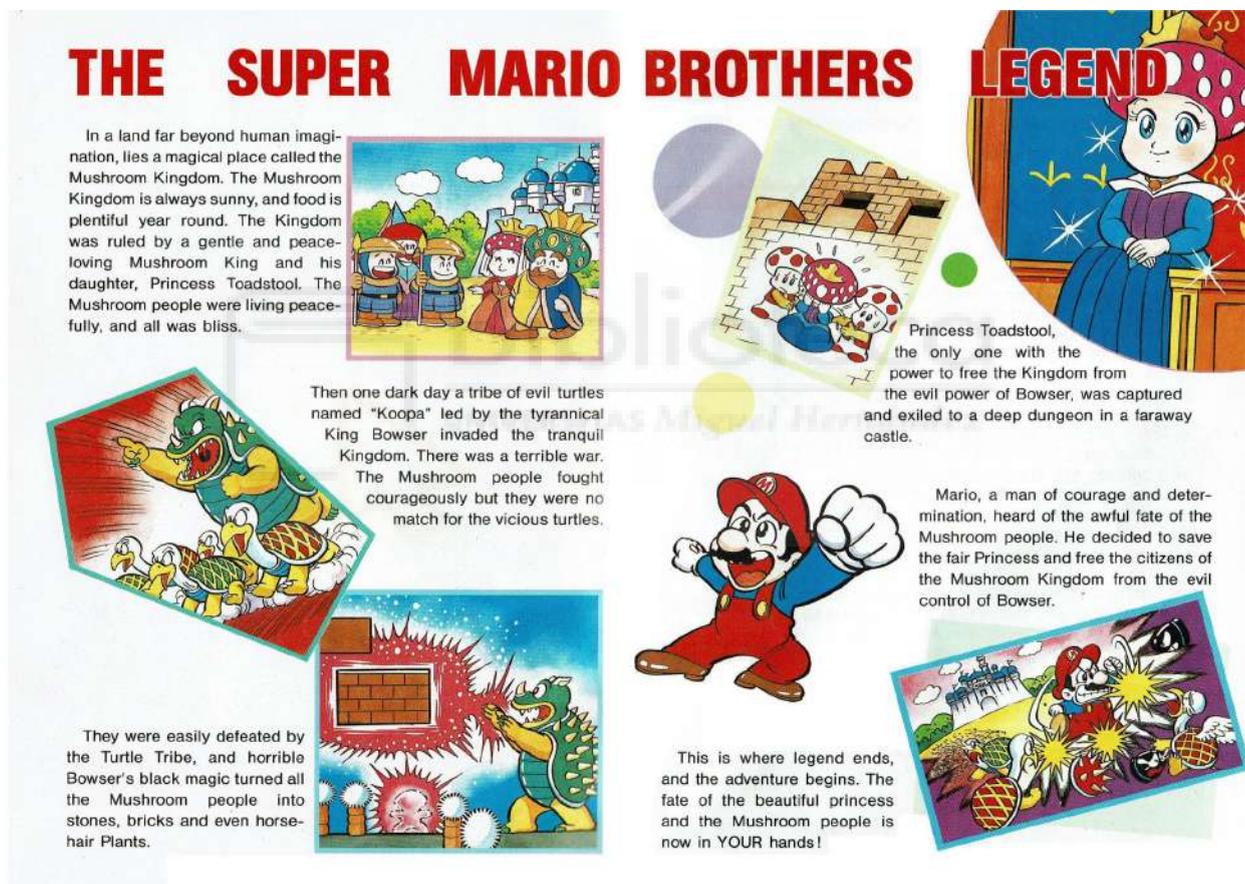


Fig. nº37. *Super Mario Bros*, S. Miyamoto, 1983.

Sherlock busca en el móvil cuál es el origen de este personaje *“La compañía japonesa le encargó a un joven Shigeru Miyamoto la creación de un videojuego innovador y llamativo. El ejemplo que le pusieron fue el de Popeye, sus tiras cómicas, y el triángulo amoroso entre Olivia y Brutus. Y así lo hizo. El origen de Super Mario Bros está en un marinero”*.

Sherlock se levanta y se sienta en la mesa, está llena de post its de colores, escribe sobre ellos construyendo un mapa de ideas: Un rey champiñón, su hija la princesa, un reino pacífico más allá de la imaginación, siempre soleado, un día oscuro, una invasión de

tortugas, su rey malvado, una población champiñón que se defiende, una magia negra que convierte a los champiñones en plantas de cola de caballo y ladrillos, la princesa capturada por el rey tortuga, ella es la única con el poder de salvar a sus habitantes, el humano Mario que no se sabe de dónde viene, y Mario que derrota al rey salvando a la princesa y a su pueblo.

Sherlock comienza a mover los post it por la mesa, construyendo una nueva historia con cada movimiento de mano. Golpea con las uñas la mesa mientras muerde la capucha del bolígrafo nervioso. Anota las ideas.

Hace relativamente poco tiempo, en un lugar privilegiado frente a la costa atlántica del continente africano, en unas islas llamadas las Afortunadas, crecían los boletus dando frutos todo el año. Entre ellos había un boletus que sobresalía sobre los demás, un boletus portobello alto y robusto cuyos sombreros eran dorados, brillantes y valiosos, pues eran aquellos que reflejaban la luz del sol y otorgaban ese clima tan deseado por todos los habitantes. Según cuenta la leyenda, una mujer de origen ateniense, huyendo de su ciudad, donde las mujeres eran esclavas de los hombres, cruzó el mediterráneo de extremo a extremo.

Tan pronto como llegó a las islas, quedó sorprendida por el inmenso bosque de boletus que cubría las praderas desapareciendo lentamente a medida que las encrespadas montañas se elevaban hasta desaparecer entre las nubes. El bosque parecía susurrar, una alegría vibrante frente a la presencia de la joven exhausta.

Tenesoya anduvo un par de horas hacia el interior de la isla, lugar donde descubriría el gran tubo. Un tubo verde del que salían a borbotones ancianos y ancianas, una tras otra hasta caer en una cinta transportadora que los repartía en carritos autónomos que los transportaban a todos los rincones de la isla. Los carritos avanzaban durante kilómetros hasta encontrar espacios no cubiertos por boletus, allí se detenían y un brazo grúa movilizaba a cada anciano dejándolo sobre la tierra, donde por arte de magia, se transformaba en un boletus con sus propios rasgos.

La mujer siguió caminando sorprendida, la sensación que emanaba del bosque era amable, sabia, reconfortante, y a la par que caminaba, sentía miedo de poder ser convertida en boletus. Caminó hasta caer rendida, quedando dormida en el suelo, arropada por los hongos.

- Ey! Hola, princesita, has dormido bien? -Tenesoya está despertando lentamente.
- Ay!! Quién eres? Cómo puedes hablar?? -gira sobre sí alterada, alejándose unos pasos de un boletus que la mira con una sonrisa familiar.
- Soy Donna Haraway, pero me puedes llamar Dona. En su momento fui como tú, una humana, pero al envejecer, decidí venir aquí y convertirme en parte de la tierra, y ahora soy parte de este gran micelio. Todes les ancianos del mundo, del primer mundo, acabamos aquí si la jubilación y la paga que nos dan nos lo permite. Aquí es donde compartimos experiencia y sabiduría, donde tratamos de ofrecer conocimiento encarnado a las futuras generaciones. Cuando se liberan esporas durante la noche, el aire se llena de nuestros recuerdos y de nuestro amor, y quien respira profundamente, puede sentirlo.
- Eres tú la única que puede hablar?

- Sí y no. Te has acercado tanto a mí que tu humanidad me ha despertado, cuando te alejes, volveré a dormir este largo sueño nuestro.

BRRURUUURUMMMM!!!! Un fuerte estertor en el cielo, nubes negras concéntricas que se arremolinan sobre la isla, BRURUURMMMM!! Un haz de luz se dibuja desde las nubes a la tierra, algo baja a toda velocidad chocando contra el suelo.

- Qué es eso?? -pregunta la chica.
- No lo sé! -responde Dona-, pero no es algo bueno. Debes huir.
- NOO!! Ya he huído bastante, estoy harta!!
- No vayas tú sola. Hay algo más, lo puedo sentir. La perturbación ha hecho que el gran tubo traiga a gente que no debería estar aquí, es gente como tú. Corre, búscalos y cooperad, es la única oportunidad de devolver a esta isla a su paz habitual. No dejes que nos conviertan en una granja de boletus, por favor...
- No lo haré, lo prometo!

La chica empieza a caminar, tan pronto se ha alejado unos metros, el boletus abandona sus rasgos humanos y parece uno más entre otros. Tenesoya se adentra en el bosque en dirección al gran tubo, es la opción más rápida para dar con los otros humanos que han llegado a la isla. Tras unos kilómetros, vuelve a cruzarse con un sinnúmero de carritos llenos de ancianos, entre ellos, van sentados dos jóvenes, uno vestido de rojo, otro vestido de verde. Tenesoya se lanza contra ellos tirándoles al suelo.

- AUUU!!! Quién eres??? Qué haces?? -exclama el de rojo con la cara llena de tierra y magullado. La de verde se levanta rápido y empuja a Tenesoya haciéndola caer.
- Soy amiga, soy amiga!!! -dice arrastrándose hacia atrás-. Estáis aquí por casualidad, este lugar no es para nosotros.
- Qué dices!! Cómo que este lugar no es para nosotros!?? -dice la persona de verde.
- Algo ha pasado, lo sé, estábamos tomando un crepé sentados en la cafetería cuando se abrió un agujero verde bajo nosotros... Nos colamos por ahí y aquí estamos -dice la persona de rojo-. Hermana, deja que se explique. Si ha llegado aquí como nosotros, es nuestra amiga.
- Me llamo Tenesoya, llegué aquí esta mañana, mientras huía en barco de mi país. Una ola se tragó la barca donde viajábamos más mujeres, y solo yo aparecí en la costa.
- Yo soy Luissa, perdona por el empujón -dice la de verde.
- Yo soy Marián -dice el de rojo, Tenesoya lo mira con cierta duda-. Lo sé, pero soy una mujer, por favor.
- Ya, entiendo.
- Tú eres muy guapa, por cierto -dice Marián.
- Gracias.

Ambos se presentan dándole la mano a la mujer. En pie, los tres se observan.

Los hermanos le dedican una mirada de arriba abajo, Tenesoya es de piel oscura, pelo rubio oxigenado, una camiseta rosa rota en girones en la que todavía se puede leer "Peach".

Luissa es una chica delgada, alta, encorvada, con greñas, viste ropa de ambos géneros, una camiseta de tirantes verde lima y unos pantalones vaqueros, tiene vello en las axilas, un aspecto descuidado y algo rudo. Marián es bastante gordita, tiene la barba incipiente, va llena de pendientes, pulseras, tatuajes de dibujos animados, tatuajes que cubren un sinnúmero de cicatrices en los brazos.

Tras presentarse, Tenesoya les narra lo ocurrido desde su llegada. Pero mientras hablan, un temblor en sobre el suelo se hace cada vez más presente PUMM!! PUUMMM!! PUUUUMMMM!!! Ante ellos un enorme señor vestido de traje negro, con corbata, maletín, con un único mechón de pelo rojo y con una tez verde que lo asemeja a una tortuga.

- Vaya, vaya, vaya!!! Humanos jóvenes. Eso no me lo esperaba... -la tortuga los huele, la mirada blanca se mantiene perdida. Los tres lo miran entre la sorpresa y el miedo-. Tranquilas, guapísimas, he venido a convertir esta isla en una urbanización, nada de lo que preocuparse, estos ancianos ya no sirven para nada, ni siquiera para ofrecer conocimiento situado.
- Quién eres!!? -exclama Tenesoya.
- Soy Gamera, la tortuga actriz que tanto éxito tuvo en Godzilla, pero tras el accidente que me dejó ciega -dice con cierta amargura-, ya nadie me recuerda... JAJAJAJA! pero ahora soy una tortuga de negocios, y no me va nada mal!!! Torrevieja, la Malvarrosa, Torremolinos, y ahora, las Afortunadas!!!!
- NOO!!! No puedes hacer eso, este lugar es sagrado, es donde vienen a descansar nuestros ancianos -dice Marián.
- Noooo, querida, los ancianos no dan dinero, al menos no tanto como una buena urbanización de snobs hetero-normativos. Los viejos, las mujeres, los bichos raros y los maricas sois carne urbanita. Fuera de aquí, maricón!! -dice lanzando una bofetada que tumba a Marián en el suelo. Luissa se apresura a levantarlo del suelo.
- CABRÓN!!! -dice la hermana.
- No puedes hacer eso... -dice Tenesoya-. Están vivos.
- Ay va!!! Eres una de esas personas capaces de hablar con el micelio y hacerlo despertar... mmmm, entonces esta conversación se ha terminado. Te debo encerrar en mi casoplón a lo Le Corbusier, es la única manera de que no despiertes a estos hongos y los hagas revelarse contra mí.
- NOOOOO!!! -grita Tenesoya mientras la tortuga la coge en sus brazos aplastándola contra ella y caminando hacia el otro lado de la isla.

Les dos hermanos se quedan petrificadas, mirando al ejecutivo llevarse a la chica, los gritos cada vez se oyen más lejos.

- Marián, no podemos dejar esto así. Tenemos que ayudarla.
- Luissa, es muy fuerte para nosotros. Y no sabemos nada de eso de hacer revivir a los hongos.
- Puede que sea cierto, y ella sea la única que pueda despertar al micelio para que destruyan a Gamera -mientras dice esto, muchos de los boletus comienzan a convertirse en ladrillos-. Mierda!!! ya ha comenzado a edificar! Pero si es nuestra única oportunidad, debemos hacerlo.
- Joder, yo no me veo haciendo esto sin meterme algo, y aquí no hay azúcar, ni chocolate, ni ron... -dice dándole un golpe a uno de los ladrillos, que se rompe y deja salir una chuchería en forma de seta-. Qué coño...!!! -la chica la coge, la huele y se la mete en la boca-. GUAUU!!!! -exclama al verse convertida en una tiarrona que dobla su altura y parece una culturista bronceada en bikini rojo-. Luissa!! Estoy preparada!

- Déjame probar a mí también! -le da un golpe a un ladrillo, aparece una chuche en forma de girasol, la ingiere y adopta la forma de un mapache-. DIOSSSS!!!! Me siento como la puta ama! Vamos a por ese mamón!!
- VAAAMOOOSSS!!!!

Y así, tras concluir el opening de narra la historia de “MARIAN SIBLINGS 3”, solo debes pulsar “start” con el botón A de tu mando, si estás sola, elige personaje, pero si sois dos, será más divertido.

● Visión contemporánea

Como nota final, me gustaría añadir un texto realizado por mi alumnado de Proyectos I, materia en la que realizan un videojuego pasando por todas sus fases. Entre este alumnado hay muchos perfiles, dos trans, una migrante latino-japonesa, un gay obeso, dos TEA, dos altas capacidades, un adulto de 28 años, un chaval propio a un barrio marginal, un huérfano negro migrante haitiano, una lesbiana, una bisexual con protocolo antisuicidio, etc.

¿Por qué busco entre ellos estas respuestas? Pues porque esta visión de los jóvenes jugadores es necesaria para entender en qué se han convertido hoy los personajes de los videojuegos que nacieron en décadas pasadas. Necesaria para conocer la metamorfosis. Son preguntas que podríamos haber realizado en el mismo momento en el que el videojuego vio la luz, con tal de saber en aquel momento qué pensábamos nosotros, los jugadores senior. ¿Qué significaban esos videojuegos en nuestra niñez? Los resultados de ambos perfiles nos permitirían apreciar las diferencias generacionales.

Por un lado, soy consciente de que las valoraciones que obtengo de les adultes, son “académicas”, y por su parte, la de los jóvenes “frescas” e “inexpertas”. Estas últimas palabras van entrecorridas ya que las reflexiones se parecerán mucho a las reflexiones más concurridas, tanto en los documentales de divulgación científica así como a la de los influencers de turno. Por su parte, las reflexiones rimbombantes o poco manidas, será la más difícil de encontrar.

- Concluyo este apartado, un texto acompañado de comentarios adolescentes, podría no tener ningún interés ni rigor, y sin embargo, abarcando toda la información y contemplándose con perspectiva, la visión de los chavales es una pragmática sanción a todo lo expuesto.

La historia de Super Mario

Un par de hermanos fontaneros millenials y mileuristas, en algún momento vivieron conformes en un barrio de mala muerte en Italia. Era extraño, pues había una especie de aura que les apartaba de los demás, que los hacía ver diferentes y no era solo por sus

físicos contrastados. Uno alto, delgado y obsesionado con depilarse cada centímetro de piel, excepto su enorme bigote; el otro, con bigote a juego, eyeliner siempre al estilo cat eye y ropa ceñida. Quizás fueran aquellas noches locas en Florencia, en las que vestían con tacón de aguja, maquillajes extravagantes y peluca; quizás sus formas de hablar o caminar; o puede que fueran esos tiktoks con “la Peach” durante una buena borrachera, en los que modelaban con la ropa intercambiada. En fin, lo que estaba claro era que algo no terminaba de encajar para ellos.

Mientras tanto, Peach residía en Japón. Pese a sus rasgos europeos, solía dejar muy en claro que era de nacionalidad japonesa, aunque los boomers no terminaran de entenderlo; al igual que la razón por la que tenía una voz tan “masculina”, el escote del vestido quedaba siempre hueco y “aún así” seguía sin comprender ningún género por mucho que usara pronombres femeninos. Entonces, todos ellos despertaron una mañana en el Reino Champiñón, donde la única preocupación era ser absorbido por uno de esos tubos verdes y aparecer de nuevo en el normativo mundo humano. Allí acababan todas aquellas personas que en un intento fallido de ser libres, se encontraban perdidos en sí mismos.

Peach era ahora la princesa, servida por los champiñones -los cuales previamente habían sido adolescentes recriminados por su identidad y TDAH, que les hacía ver el mundo de una manera distinta. Mario ya no tenía que preocuparse por sentirse atraído solo románticamente hacia personas de su mismo género, ni por vestir como le apeteciera cada mañana. Y Luigi tampoco por admitir que era incapaz de sentir atracción por nadie, por la disforia que le amargaba constantemente ni temer ser atacado debido a ello.

Hasta que un día, apareció Bowser entre un mar de tortugas esclavizadas bajo su poder, obligando a Peach a quedarse con él, prometiéndole oportunidades laborales en sus tierras y exigiendo la edificación en todo el reino, para así hacerse cada vez más rico y lograr que el Reino Champiñón no fuese más que una extensión de la heteronormatividad del planeta Tierra. Comenzó inhibiendo los poderes de la princesa, haciendo que aquel colorido mundo se sumiera en el caos y la desesperación, donde la libertad ya no era más que un sueño. De hecho, donde antes se podían encontrar cientos de champiñones, ahora solo había tortugas malvadas esperando a captar con sus iphone's a cualquier ser que no encajase en sus estándares, para después publicarlo en las redes sociales.

Sin embargo, Mario y Luigi se percataron de esto al ver que los colores de la bandera habían sido extraídos, dejándola en una triste gama de grises. A su vez, el reino había quedado desolado, pues los champiñones ahora se escondían por miedo a ser encerrados por ser ellos mismos. Así que los hermanos juraron hacer del lugar algo mejor salvando a la princesa, forzando de nuevo la inclusión y prometiendo devolver los colores a la bandera mediante la convivencia entre el mundo normativo y el reino

Didi, 2023, alumna de 1ro de bat artístico.

● Bibliografía y webgrafía

AHMED, Sara (2019) *Notas sobre la supervivencia feminista*. En: VILA, Fefa; SÁEZ, Javier (Eds.). *El libro del buen amor. Sexualidades raras y políticas extrañas*. Madrid: Ayuntamiento de Madrid. pp. 178-185.

BENJAMIN, Walter. (2019) *La obra de arte en la época de su reproductibilidad técnica*. Ediciones Godot.

BETTELHEIM, Bruno (2004) *Psicoanálisis de los cuentos de hadas*. Barcelona: Crítica.

BLANCO, Mercedes (2012) *Autoetnografía: Una forma narrativa de generación de conocimientos*. Andamios, vol. 9, num. 19, mayo-agosto, pp.49-74.

BOURRIAUD, Nicolas (2004) *Post producción. La cultura como escenario: modos en que el arte reprograma el mundo contemporáneo*. Editorial: Adriana Hidalgo Editora

BURGILLOS, Ferrán; FRÍAS, José Antonio (Coord.) (2006) *Bibliotecas y diversidad sexual: dossier*. En: Educación y Biblioteca, 152 (marzo-abril 2006), pp. 47-116.

CAMPBELL, Joseph (1949) *El héroe de las mil caras*. Princeton. p. 22.

CVETKOVICH, Ann (2018) *Un archivo de sentimientos. Trauma, sexualidad y culturas públicas lesbianas*. Barcelona: Bellaterra.

DE DIOS, Olga (2017-2020) *La rana de 3 ojos, El monstruo azul, El pájaro amarillo*. Zaragoza: Apila.

DRECHSLER, Coralee. (2003). *We are all others: An argument for queer*. Nueva York: Harrington Park Press.

EISNER, Shiri. (2010). *Examining differences in identity disclosure between monosexuals and bisexuals*. Berkeley, Estados Unidos: Seal Press.

FRAZER, James G. (1890) *La rama dorada*.

GAUDES, Belén; MACÍAS, Pablo (2015) *La bella y la Bestia*. Madrid: Cuatro tuercas.

GORDON, Craig, E. (1987). *El arte del teatro*. (Trad. M. Pavia). México: UNAM, Colección Escenología (Original en inglés, 1905).

HALBERSTAM, Jack (2008). *Masculinidades femeninas*. (Trad. J. Saez). Barcelona/Madrid, España: Egales (Original en inglés, 2011).

HALBERSTAM, Jack (2018). *Trans*. Una guía rápida y peculiar de la variabilidad de género*. (Trad. J. Saez). Barcelona/Madrid, España: Egales (Original en inglés, 2017).

HALBERSTAM, Jack (2020) *Criaturas salvajes. El desorden del deseo*. Barcelona: Egales.

HARAWAY, Donna. (2019). *Las promesas de los monstruos*. Ensayos sobre Ciencia, Naturaleza y Otros inadaptables. (Trad. J. Fernández Gonzalo). Barcelona, España: Holobionte (Original en inglés, 1992).

HERNÁNDEZ, Fernando (2007) *Espigadoras de la cultura visual*. Ed. octaedro

HINES, Sally (2019) *¿Es el género fluido?* Barcelona: Blume.

HOMERO (265-290 a.c.) *La Odisea*.

LARSSON, Stieg (2005) *Los hombres que no amaban a las mujeres*. Suecia: Norstedts Förlag.

LEGUIN, U. K (1974) *Los desposeídos*. Reino Unido: Abebooks.

LERER, Seth (2009) *La magia de los libros infantiles. De las fábulas de Esopo a las aventuras de Harry Potter*. Barcelona: Crítica.

MISSÉ, Miquel (2018-19) *A la conquista del cuerpo equivocado*. Barcelona: Egales.

NABOKOV, Vladimir (1955) *Lolita*. Francia: Olympia Press.

NOLLA, Pepa (2021) *¿Seguro que no pasa nada? Reflexiones de una madre activista pro LGTBI*. Barcelona: Bellaterra.

PÉREZ, Javier (1997) *Acabar con el silencio y el miedo: libros para jóvenes gays y lesbianas*. En: Educación y Biblioteca – Año 9, No 81. Dedicado a servicios bibliotecarios para gays y lesbianas. pp. 26-27.

PERRAULT, Charles (1697) *Cuentos de antaño*. París: Claude Bargin.

PLATERO, Lucas (2014) *Trans*exualidades. Acompañamiento, factores de salud y recursos educativos*. Barcelona: Bellaterra.

PLATÓN (385-370 a.c.) *El banquete*.

PRECIADO: B. (2008). *Testo Yonki*. Barcelona, España: Espasa.

PRECIADO, Paul. B. (2020). *Yo soy el monstruo que os habla. Informe para una academia de psicoanalistas*. Barcelona, España: Anagrama.

PROPP, Vladimir (1928) *La morfología en los cuentos de hadas*.

KANTOR, T. (2010). *Teatro de la muerte y otros ensayos (1944-1986)*. (Trad. K. Olszewska Sonnenberg y F. Bravo García). Barcelona, España: Alba (Original en polaco).

KIPLING, Rudyard (1894) *El libro de la selva*.

KRISTEVA, Julia (2000) *Lo femenino y lo sagrado*. Madrid.

KROPOTKIN, Prior (1902) *Apoyo mutuo, el factor de la evolución*. Reino Unido: Heinemann. p. 113.

RODRÍGUEZ, Eugeni; CARRER, Cristian (2020) *LGTBI: claus bàsiques*. València: Sembra Llibres

ROSÓN, María (2014) *La construcción visual de identidades en la España franquista a través de los medios (1938-1953)*. Madrid: Universidad Autónoma de Madrid

ROUSSEAU, Jean-Jaques (1755) *El mito del buen salvaje*.

SÁNCHEZ, Emilia; SANCHO, Eric (2019) *El centre d'interès Identitats Trans i Gènere de la Biblioteca de Nou Barris*. En: Item: revista de biblioteconomia i documentació, N° 67, juliol desembre: Biblioteques, diversitat i inclusió social. pp. 50-61 .

SÁNCHEZ TORREJÓN, Begoña (2019) *Hacia una escuela violeta: la formación inicial del alumnado de Educación Primaria en coeducación*.

SÁNCHEZ TORREJÓN, Begoña; ÁLVAREZ BALBUENA, Ana (2019) *Logros y desafíos de la (co) educación: un camino violeta por recorrer*.

SANCHO-BRU, Eric; MCINTYRE, Paul; BERMÚDEZ, Ian (2019) *Bringing the Trans and Local Community Together: The 'Trans Identities and Gender' Project*. En: MEHRA, Bharat (Coord.). *LGBTQ+ Librarianship in the 21st Century. Emerging Directions of Advocacy and Community Engagement in Diverse Information Environments*. Emerald. pp. 243-270.

SANCHO, Eric (2019) *La Literatura como afirmación de una existencia. Cómo leer cuando las personas trans se escriben*. En: Tropelías: Revista de teoría de la literatura y literatura comparada, N° Extra 5: Proyecciones y usos de la teoría literaria. pp. 146-154.

SANCHO, Eric (2020) *Literatura y existencia: Resistencia trans en los artefactos literarios*. En: PUCHOL, Blanca (Ed.). *Estudios de Literatura Comparada 2 (vol. 1): Transcomparatismo & Narrativas más allá de la literatura*. SELGyC. pp. 117-125.

SERRANO, Rubén (2020). *No estamos tan bien: nacer, crecer y vivir fuera de la norma en España*. Barcelona: Temas de Hoy.

SPADE, Dan. (2015). *Una vida "normal". La violencia administrativa, la política trans crítica y los límites del derecho*. (Trad. M. Enguix Tercero). Barcelona, España: Bellaterra. (Original en inglés, 2011)

STRYKER, Susan (2015) *Prólogo*. En: GALOFRE, Pol; MISSÉ, Miquel (eds.). *Políticas trans: una antología de textos desde los estudios trans norteamericanos*. Barcelona: Egales. pp. 9- 18.

STRYKER, Susan (2017) *Mis palabras a Victor Frankenstein sobre el pueblo de Chamonix performando la ira transgénero*. En M. Missé / P. Galofre (Eds.). Políticas trans: una antología de textos desde los estudios trans norteamericanos. Barcelona/Madrid, España: Egales.

TATAR, María (2023) *La heroína de las mil y una caras*. E.E.U.U. Liveright. p. introducción.

VÁZQUEZ, Estela (2021) *Imagen y palabra*. p. 16.

VIDARTE, Paco (2010) *Ética marica. Proclamas libertarias para una militancia LGTBQ*. Barcelona – Madrid: Egales.

VILA, Fefa; SÁEZ, Javier (2019) *Exoducción*. En: VILA, Fefa; SÁEZ, Javier (Eds.). El libro del buen amor. Sexualidades raras y políticas extrañas. Madrid: Ayuntamiento de Madrid. pp. 6- 13.

WATANABE, S. (1998). *Cowboy bebop*. Anime, Sunrise Studios.

WOLF Valerio, Max (1999) *Gerdernauts: A journey through shifting identities*. Monika Treut.

ZAFRA, Remedios (2013). *Prosumo. En (H)adas. Mujeres que crean, programan, prosumen y teclean*. Madrid: Páginas de espuma. p.119 - 192.

Webgrafía

ASH, Lucy (2020) *Qué son las zonas libres de LGBT de Polonia, la polémica iniciativa que pretende acabar con la ideología gay en el paraíso europeo*. bbc.com <https://www.bbc.com/mundo/noticias-54234202>

BUSTOS, Alberto (2020) *¿Qué es primero: lo oral o lo escrito?* Blog de lengua. <https://blog.lengua-e.com/2010/que-es-primero-lo-oral-o-lo-escrito/#:~:text=En%20la%20historia%20de%20la,fijar%20su%20habla%20por%20escrito>.

BUTLER, Judith. (2000). *Imitación e insubordinación de género*. (Trad. M. Serrichio). Revista de Occidente, (235), 85-109. (Original en inglés, 1991). <http://www.derechoshumanos.unlp.edu.ar/assets/files/documentos/imitacion-e-insubordinacion-de-genero.pdf>

CAEIRO RODRÍGUEZ, Martín; DA SILVA LÓPEZ, Alfonso (2018) *Arte, educación y pensamiento digital*. Universidad de La Rioja.

CARDONA, Laia (2023) *¿Qué es el SEO? Definición, cómo funciona y guía completa de posicionamiento en buscadores*. <https://www.cyberclick.es/que-es/seo>

CARMONA, Yolanda (2021) *Cyberpunk 2077 y el colectivo trans*. Códigopúblico.com. <https://codigopublico.com/rompiendo-codigos/cyberpunk-2077-y-el-colectivo-trans/>

CIRLOT, Victoria. (1990). *La estética de lo monstruoso en la Edad Media*. Revista de Literatura Medieval. ISSN 1130-3611, N° 2, 1990, págs. 175-182
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=150787>

DARK ENERGY (2022) *The dark side of dolphins: they kidnap, rape and murder other dolphins and humans*.
<https://medium.com/@darkenergyarticles/the-dark-side-of-dolphins-they-kidnap-rape-and-murder-other-dolphins-and-humans-393b4ab9ce69>

DÍAZ, Carlos (2021) *La final de Worlds 2021 tuvo un pico de 73 millones de espectadores*. esports.as.com.
https://esports.as.com/league-of-legends/final-Worlds-pico-millones-espectadores_0_1522047787.html

DIMITRIEVSKI, Marco (2023) *Gaming Statistics 2023*. Truelist.co.
<https://truelist.co/blog/gaming-statistics/>

GLAAD (2022) *The best LGTBIQ+ video game of the year*. Gayles.tv.
<https://gayles.tv/en/videojuegos-lgtbiq/>

GONZÁLEZ JUÁREZ, Sara (2021) *Once características de un adulto infantil*. lamenteesmaravillosa.com.
<https://lamenteesmaravillosa.com/caracteristicas-adulto-infantil/>

HAMLET (2011) *La lentitud como juicio de valor*. Sopadelibros.com.
<https://www.sopadelibros.com/review/1593>

HERNANDO GARRIDO, José Luis (1994) *La representación del diablo en la escultura románica palentina* Codex aquilarensis. Cuadernos de investigación del Monasterio de Santa María la Real Núm. 11 Pág. 175-214
<https://docplayer.es/72753618-La-representacion-del-diablo-en-la-escultura-romanica-palentina.html>

ISSAC, Mike; BROWNING, Kellen (2021) *Cyberpunk 2077 was supposed to be the biggest video game of the year*. New York Times.
<https://www.nytimes.com/2020/12/19/style/cyberpunk-2077-video-game-disaster.html>

MB, Frankie (2021) *Los lanzamientos de videojuegos más desastrosos de la historia: del batacazo de E.T. al drama de Cyberpunk 2077*. Vidaextra.com.
<https://www.vidaextra.com/listas/lanzamientos-videojuego-desastrosos-historia-batacazo-e-t-al-drama-cyberpunk-2077>

NICOLAS, Brandoni (2022) *Los esports: el otro mundial que la FIFA mira con cariño*. 442.com.
<https://442.perfil.com/noticias/esports/los-esports-el-otro-mundial-que-la-fifa-mira-con-carino.phtml>

NIX (2021) *Análisis de unsighted*. Todasgamers.com.
<https://todasgamers.com/2021/12/02/analisis-de-unsighted/>

ORUS, Abigail (2023) *Recaudación en taquilla a nivel mundial 2005-2022*. statista.com. <https://es.statista.com/estadisticas/600690/ingresos-de-taquilla-a-nivel-mundial/#:~:text=En%202020%2C%20la%20industria%20cinematogr%C3%A1fica,baja%20del%20periodo%20de%20estudio.>

POSTL, Dylan (2023) *Snow White's seven dwarfs are heroes. As a short actor, it makes my blood boil that Disney has cancelled them*. dailymail.co.uk. <https://www.dailymail.co.uk/debate/article-12308423/Snow-Whites-Seven-Dwarfs-heroes-short-actor-makes-blood-boil-Disney-cancelled-writes-DYLAN-POSTL.html>

RACHIDI, Imane (2017) *Wilders: No tengo nada contra los musulmanes. Mi problema es el Islam*. elmundo.es. <https://www.elmundo.es/internacional/2017/03/05/58bc531f268e3ed05c8b460c.html>

RAFFIO, Valentina. (26 de junio de 2019). *Desmontando el mito del sexo binario: no todo encaja en dos categorías*. El Periódico de Catalunya. www.elperiodico.com/es/sociedad/20190626/mito-sexo-binario-hombres-mujeres-intersexuales-7521092

SHARVEY (2022) *Glaad announces nominees for the 33rd annual glaad media awards*. glaad.org. <https://glaad.org/glaad-announces-nominees-33rd-annual-glaad-media-awards/>

SOMOS GEEKS (2023) *Disney lo hace de nuevo, filtración de Blanca Nieves*. Youtube. https://youtu.be/dj_W6fjng9A?si=OVCM3b34ot0gVIU

TORRES, Arturo (2022) *Las 10 principales orientaciones sexuales*. Cultura inquieta. <https://culturainquieta.com/es/lifestyle/item/10156-las-10-principales-tendencias-sexuales.html>

TRULA, Esther M. (2021) *La generación Z es la menos "100% hetero" de la historia: así se flexibiliza la orientación sexual*. Xataka. <https://www.xataka.com/magnet/generacion-z-100-hetero-historia-asi-se-flexibiliza-orientacion-sexual>

Universidad de Navarra (2023) <https://www.cun.es/diccionario-medico/terminos/etologia#:~:text=f,la%20conducta%20de%20los%20animales.>

WIKIPEDIA. Entrada: Carmageddon. <https://en.wikipedia.org/wiki/Carmageddon#:~:text=Reception,-Learn%20more&text=Accordirng%20to%20the%20co%2Dfounders.series%20were%20sold%20in%20total>
Entrada: Etología
<https://es.wikipedia.org/wiki/Etolog%C3%ADa>

AUTOR DESCONOCIDO (2023) Top online games list. Playercounter.com. <https://playercounter.com/top/>

- **Anexo**

Traducción al español de textos en inglés.

Texto 1. pag. 29.

Los medios de comunicación pueden crear un cambio positivo y los nominados de este año representan poderosos proyectos, historias y creadores que cambiaron positivamente la cultura e iluminaron al público con nuevas e impactantes historias LGBTQ", dijo Sarah Kate Ellis, Presidenta y CEO de GLAAD. Este año hay más nominados que nunca, lo que pone de relieve un panorama creciente de visibilidad LGBTQ y sirve como recordatorio del papel fundamental que el cine, la televisión, la música, el periodismo y otras formas de medios de comunicación pueden desempeñar en el aumento de la aceptación LGBTQ frente a los continuos ataques contra nuestra comunidad".

En un año en el que ha aumentado la violencia contra los transexuales y en el que los legisladores de todo Estados Unidos han presentado un número sin precedentes de proyectos de ley para impedir que los jóvenes transexuales practiquen deportes y accedan a una atención sanitaria que afirme su género, muchos de los nominados a la 33.^a edición de los premios GLAAD Media Awards se han centrado en las personas y los problemas de los transexuales de forma oportuna, matizada y empoderadora. De los 30 programas de televisión nominados en las categorías de mejor serie de comedia, mejor serie dramática y mejor nueva serie de televisión, 18 incluyen personajes trans o no binarios: Pose, 9-1-1: Lone Star, The Chi, Good Trouble, Grey's Anatomy, The L Word: Generation Q, Star Trek: Discovery, Supergirl, Gentefied, Saved by the Bell, Sex Education, Shrill, Work in Progress, 4400, The Sex Lives of College Girls, Sort Of, With Love, and Y: The Last Man. Other nominated shows and films featuring trans and/or nonbinary people or characters include: West Side Story, Changing the Game, Pier Kids, Gossamer Folds, Port Authority, The Lady and The Dale, No Ordinary Man, Pride, Nash Bridges, Rurangi, I Am Jazz, Legendary, MTV's Following: Bretman Rock, Queer Eye, RuPaul's Drag Race, The Voice, We're Here, Ridley Jones, "Whatever Floats Your Boat" Madagascar: A Little Wild, City of Ghosts, "Manlee Men" Danger Force, Pequeñas Victorias, and Todo lo otro.

Un gran número de los nominados a la 33 edición de los Premios Anuales de los Medios de Comunicación de la GLAAD también incluyen historias impactantes sobre personas LGBTQ de color. En las categorías de cine y televisión, entre los nominados figuran: Eternals, tick, tick... BOOM!, Breaking Fast, Gossamer Folds, The Obituary of Tunde Johnson, Plan B, Port Authority, Tu Me Manques, Twilight's Kiss, Changing the Game, Cured, Flee, The Legend of the Underground, No Ordinary Man, Pier Kids, Pride, Gentefied, Love, Victor, Saved by the Bell, Sex Education, Shrill, Twenties, Work in Progress, 9-1-1: Lone Star, Batwoman, The Chi, Good Trouble, The L Word: Generation Q, Pose, Star Trek: Discovery, 4400, Hacks, Harlem, The Sex Lives of College Girls, Sort Of, With Love, Y: The Last Man, Yellowjackets, The Fear Street Trilogy, Single All

The Way, Under the Christmas Tree, Dopesick, Halston, It's A Sin, Little Birds, Love Life, Master of None Presents: Moments in Love, Rurangi, 12 Dates of Christmas, Family Karma, I Am Jazz, Legendary, MTV's Following: Bretman Rock, RuPaul's Drag Race, We're Here, Doogie Kamealoha, MD, High School Musical: The Musical: The Series, The Owl House, Amphibia, among others.

Texto 2. pag. 36.

Bandas de delfines.

En las profundidades del mar, los delfines llevan una vida de la que se sabe menos. Las bandas de delfines, especializadas en secuestrar y esclavizar hembras, masacrar a sus propias crías y a otras especies de cetáceos, viven en aguas que van desde Australia Occidental hasta California, pasando por el Caribe y las costas atlánticas de Escocia y Estados Unidos.

Los delfines poseídos por el ansia son capaces incluso de atacar a humanos buceando. Estos animales, que se unen en grupos más o menos grandes de depredadores sexuales, forman un complejo mosaico de arreglos sociales, en el que los cambios de alianzas y las traiciones a aliados anteriores están a la orden del día.

Estas evidencias conductuales han generado mucha controversia en el gran público, y las redes se llenan de titulares como " Are Dolphins Evil Creatures?", sin embargo la respuesta científica dice:

No, los delfines no son intrínsecamente malvados. Como todos los animales, los delfines tienen su propio conjunto único de comportamientos y formas de interactuar entre sí y con su entorno.

Texto 3. pag. 46.

La expectación en torno a Cyberpunk 2077 ha ido en aumento durante casi una década. Cuando CD Projekt Red, el estudio polaco detrás del videojuego, anunció el título en 2012, lo presentó como una saga apasionante y fluida que sumergiría a los jugadores en un universo de ciencia ficción realista. Desde entonces, los aficionados han disfrutado de impresionantes tráileres, de la participación de famosos como Keanu Reeves, Grimes y ASAP Rocky, y de titulares que lo anunciaban como el título más esperado del año, si no del siglo.

Tantos jugadores exigieron devoluciones a los distribuidores esta semana que desbordaron a los representantes del servicio de atención al cliente de Sony e incluso colapsaron brevemente una de sus páginas web corporativas. En respuesta, Sony y Microsoft dijeron que ofrecerían reembolsos completos a cualquiera que comprara Cyberpunk 2077 a través de sus tiendas en línea; Sony incluso retiró el título.

El lanzamiento de Cyberpunk es uno de los desastres más visibles de la historia de los videojuegos: un sonado fracaso en plena temporada de compras navideñas de un estudio considerado uno de los favoritos de la industria. Demuestra las dificultades a las que pueden enfrentarse los estudios de videojuegos a la hora de crear los llamados juegos Triple A, títulos respaldados por años de desarrollo y cientos de millones de dólares.

Texto 4. pag. 51.

- Vehemente oposición a la Carta LGBT+ por parte de una serie de líderes religiosos y políticos, incluyendo Arzobispos, La Conferencia Episcopal Polaca, el Primer Viceministro de Justicia Patryk Jaki (en la foto a la izquierda), el Viceministro de Educación, Concejales (1) (2) (3), Líder de Kukiz'15, Paweł Kukiz que afirma que la Carta LGBT+ "es más probable que humanice al pedófilo que defienda al niño" y el Defensor de los Derechos del Niño. 21/6/2019

- Podkarpackie, Małopolskie y Lubelskie votaron a favor de derogar sus resoluciones anti-LGBT, reduciendo a la mitad las llamadas "Zonas libres de LGBT" al 16,5% de Polonia. 23/9/2021

