

Masculinidades plásticas: Una propuesta de diseño crítico sobre los referentes de masculinidad hegemónica en Star Wars

Plastic masculinities:

A Critical Design Proposal on the Referents of Hegemonic Masculinity in Star Wars

Stephen Bruque Coral 

Universidad de los Andes, Bogotá, Colombia

Artículo de investigación - PP. 53-67

Recibido: 30/05/2022 - Aceptado: 09/02/2023

Publicado en línea: 01/12/2023

DOI: <https://doi.org/10.36436/30283388.467>

RESUMEN

Masculinidades Plásticas es un proyecto de diseño crítico que busca reflexionar sobre el papel de las narrativas de la cultura del entretenimiento como portadoras abstractas de un sistema de creencias y valores ligados a una masculinidad hegemónica sustentada en la dominación como fuente de poder. A través de la reinterpretación en la estética y narrativa del *stormtrooper*, personaje icónico de la saga *Star Wars*, se busca reflexionar sobre el impacto de estos referentes en hombres jóvenes adultos y cómo repercuten en la forma de asimilar y vivir su identidad de género.

Las reflexiones obtenidas del planteamiento de este proyecto, son un aporte contra-hegemónico a los productos culturales que sostienen roles de género binarios en la cultura popular del entretenimiento y una forma de evidenciar la manera en la que las narrativas pueden definir nuestra identidad de género, a través del consumo.

PALABRAS CLAVE: conflicto tonal, dialéctica hegeliana, Bach, corales, eje tonal y argumentos decisivos

ABSTRACT

Plastic Masculinities is a critical design project that seeks to reflect on the role of entertainment culture narratives as abstract carriers of a system of beliefs and values linked to a hegemonic masculinity based on domination as a source of power. Through the aesthetic and narrative reinterpretation of the *stormtrooper*, an iconic character from the *Star Wars* saga, it seeks to reflect on the impact of these referents on young adult men, and how they affect the way they assimilate and live their gender identity.

The reflections obtained from the approach of this project are a counter-hegemonic contribution to the cultural products that support binary gender roles in popular entertainment culture, and a way of demonstrating the way in which narratives can define our gender identity, through consumption.

KEYWORDS: hegemonic masculinity, popular culture, critical design, gender performativity, intervention.

CÓMO CITAR: Bruque, S. (2023). Masculinidades plásticas: Una propuesta de diseño crítico sobre los referentes de masculinidad hegemónica en Star Wars. *Revista Arte y Creación*, 1, 53-67.

■ El proyecto *Masculinidades Plásticas* surge de la curiosidad por indagar cómo ciertas manifestaciones concretas de la cultura del entretenimiento son la expresión de narrativas que se convierten en las portadoras abstractas de un sistema de creencias y valores, ligado en muchos casos, a lo que denominamos masculinidad hegemónica. Este concepto define la posición en la que hombres y mujeres se comprometen con sus relaciones y prácticas de género lo que genera efectos de estas prácticas en las experiencias corporales, que inciden tanto en la personalidad como en la cultura (Connell, 2002).

El proceso de investigación partió de la identificación de inquietudes personales relacionadas con esta exploración. La revisión nostálgica de juguetes de la infancia permitió una autorreflexión sobre la relación entre el producto cultural y la historia que lo acompaña. Una figura de acción tiene características físicas y estéticas particulares que permiten distinguirlo como un “juguete para niños”, pues el sistema de valores y creencias relacionados con lo masculino cobra forma a través de esta representación. Las narrativas se convierten así en esa bisagra que une la manifestación cultural con aquellos aspectos más abstractos y simbólicos de la cultura popular. Los objetos culturales, por lo tanto, están en la vida social de dos maneras diferentes: adhiriéndose a ella como artefactos, y significándola, es decir, dándola a conocer con el objetivo de aportar nuevos sentidos (Luengo, 2011).

Los arquetipos masculinos presentes en personajes de la cultura popular (cine, series, comics, etc.) priorizan la imagen de un hombre fuerte y valiente, cuya transición de niño a hombre implica un camino de dominación en dos sentidos: el dominio del otro (o a otros) y el dominio de sí mismo como la manifestación de poder que este requiere para ser considerado socialmente como un hombre verdadero. Estos arquetipos se relacionan con aquella “ficción reguladora”, denominada así por Judith Butler, que se encarga de mantener el dominio social hetero-normativo en el que se asume una identidad de género inamovible como parte del sistema de creencias hegemónico, legitimado en la cultura popular, en donde se posiciona un solo modelo de masculinidad que relega o invisibiliza a otros.

Los productos de la cultura popular se convierten en la materialización de los valores asociados a los arquetipos de quienes están en un espacio de privilegio jerárquico en ese sistema de valores, es decir, héroes y villanos de historias de ficción que motivan su consumo y apropiación. Estas historias han reproducido, promovido y difundido una concepción predominante de masculinidad (Connell, 2002).

Partiendo de la identificación de películas y series como producto cultural, se realizó un proceso de revisión de historias y personajes con un canon narrativo idóneo para esta propuesta. A pesar de casos disruptivos, como el de *Steven Universe*, o *Fantastic Beasts*, cuyos protagonistas expresan sanamente sus emociones y se relaciona empáticamente con sus amigos y adversarios, la caracterización de personajes masculinos en el cine y la televisión continúa reproduciendo los esquemas de una masculinidad hegemónica con pocos cambios durante las últimas décadas. Se escogió a *Star Wars* como un primer caso referencial al presentar un canon narrativo donde predominan las historias y conflictos de personajes masculinos, todos ellos asociados a las cualidades de poder, ya sea desde su posición de héroes o villanos. El poder desde el dominio de las emociones, por ejemplo, está presente en la filosofía *Jedi* como una directriz que marca el rumbo de la historia y el destino de sus personajes.

La saga *Star Wars* tuvo su origen en 1977 con el estreno de la primera película. Durante las siguientes décadas la expansión de la narrativa en distintos medios y formatos (películas, series, libros, video juegos, etc.) siguió priorizando el protagonismo de los personajes masculinos con una reducida participación de personajes femeninos dentro de las tramas. A partir de la venta de *Lucas Film* a Disney, los nuevos productos de la saga evidenciaron un cambio en el rol de los personajes femeninos, lo que ha expuesto las tensiones que esta actualización del canon narrativo, a provocado en gran parte de su *fandom*, mayoritariamente masculino. Por ejemplo, los comentarios negativos en redes sociales que generó el rol de los personajes femeninos de las películas VII, VIII y IX de la saga, llevaron incluso a que un fanático realizará la versión *The Last Jedi: Defeminized Fanedit*, en la cual suprime los diálogos de aquellos personajes.

Por lo tanto, los arquetipos masculinos de *Star Wars*, basados en las características de la masculinidad hegemónica, han terminado por influir en la percepción de los fanáticos en relación a los valores masculinos de la narrativa. Darth Vader y los *stormtroopers* se convirtieron desde hace muchos años en imágenes icónicas gracias a la forma en la que su estética y características expresan simbólicamente sus intenciones de dominación y poder, ya que la mayoría del *fandom* parece estar más interesado en adoptar los accesorios y personajes de los opresores en lugar de los héroes rebeldes, esto habla de un problema más amplio en nuestra cultura (Coker y Viar, 2017).

Tomando en cuenta el impacto sociocultural de esta saga, el proyecto fue desarrollado a partir de la siguiente pregunta: ¿Cómo se podría, desde la revisión narrativa y estética del stormtrooper, como personaje icónico de *Star Wars*, desarrollar una propuesta de sensibilización que permita a hombres jóvenes

adultos, fanáticos de la saga, reflexionar sobre las consecuencias de la masculinidad hegemónica a través de la creencia de la dominación como el camino al poder? A partir de esta inquietud se ha desarrollado la propuesta descrita en este artículo, con la intención de generar reflexiones sobre la masculinidad hegemónica, tomando en cuenta la importancia de la cultura popular en los temas de género.

Proceso de investigación

El proceso de investigación inició con una revisión bibliográfica y del estado del arte con el fin de establecer una articulación entre narrativas, productos culturales y masculinidad hegemónica. Fue clave, para ello, entender la importancia de la cultura popular en ese sistema de creencias y valores que prevalecen en una sociedad. Esas manifestaciones de carácter multiforme, diseminado e interdependiente, hacen parte de un ensamblaje de elementos originales, así como de elementos importados junto a invenciones propias y préstamos (Cucho, 2004), insertos en un ámbito de consumo, en donde prima lo simbólico e ideológico. (Rodríguez, 1991)

Con el fin de indagar en la incidencia de los productos culturales en el sistema de creencias y valores de la masculinidad hegemónica se realizaron entrevistas a productores, comerciantes y consumidores de productos vinculados al cine y la televisión. A partir de estas fuentes de información se buscó conocer no solo en el funcionamiento y reproducción del canon narrativo, sino también la forma en la que este se manifiesta en el consumo y apropiación de los valores asociados al género. Esta investigación permitió concebir una propuesta de exploración creativa en torno a *Star Wars*, como ejemplo de esas narrativas que son legitimadas por la cultura popular a través de normas hegemónicas.

Después de esta primera fase inició el proceso de creación, con el objetivo de llevar la investigación a una propuesta de diseño participativo desde la transgresión del canon narrativo de *Star Wars*. El proceso de diseño consistió en la resignificación del producto cultural, con la intención de reflexionar sobre la forma en la que somos capaces de deconstruir y reinterpretar estas narrativas.

Revisión del canon narrativo

Los efectos del discurso son la forma en la que los arquetipos de una narrativa, presentes en los personajes de una historia, se convierten en portadores

culturales abstractos del sistema de creencias y valores asociados al género. De ahí que la narrativa sea ese canon o marco que permite dar sentido a una historia, y que es “capaz de ser transportada por el lenguaje articulado, hablado o escrito, en imágenes fijas o móviles, gestos, y la ordenada mezcla de todas estas sustancias” (Barthes, 1977).

En el caso de la saga *Star Wars* el canon narrativo da cuenta de la representación de la masculinidad a través de ciertas características de dominación como camino al poder:

- ▶ **Dominación de los otros**
 - Dominación a través de los privilegios
 - Dominación a través de la violencia
- ▶ **Dominación de uno mismo**
 - Dominio emocional y autocontrol
 - Dominio y solvencia ante el peligro

Los cambios realizados por Disney en la nueva trilogía de películas de *Star Wars*, incluyen exponer al ser humano detrás de la armadura de *stormtrooper*. Si bien miles de ellos se han desplegado ante la vista de los espectadores durante toda la saga, nunca antes se habían develado los rostros detrás de las máscaras: “These scenes communicate that under their iconic armor, Stormtroopers are people with feelings and who feel pain both physically and emotionally” (Macintosh, 2017).

Como señalan Giada Bastanzi y Andrea Franceschetti (2008), la infiltración de estas intervenciones dentro de los modelos que parecen inamovibles, permiten su transformación de maneras creativas:

Through practices like these, we can understand what popular culture really means, i.e., the ability to infiltrate the institutions on which they depend, inventing new techniques, and in some way transforming their object. Star Wars prop-making and costuming are cross tactics arising in a universe that gives them some pattern to follow, but in which, at the same time, they introduce a possibility of change that gives the costumers the benefit of creativity. (p. 62)

Estas reflexiones alimentaron la propuesta de diseño crítico y participativo de *Masculinidades Plásticas*, a partir del entendimiento de las dinámicas de reproducción del canon narrativo en los productos culturales de *Star Wars*,

se desarrolló una propuesta para la deconstrucción y reinterpretación de las características en el *stormtrooper*, como personaje icónico de la saga.

Proceso de diseño

Se desarrollaron dos tipos de recursos narrativos, a manera de prototipos, con la finalidad de explorar a través de ellos formas distintas de concebir un producto cultural, pensado para hombres jóvenes adultos, cercanos al universo narrativo de *Star Wars*. La intención del proyecto fue generar una reflexión y la participación en torno a la idea de dominio como camino hacia el poder y su relación con la masculinidad hegemónica.

Fanzine

Con el nombre de *Desertores*, se creó una primera historia en formato fanzine, la cual tomó como elementos narrativos la marginación, el aislamiento, y la frustración como consecuencias de las características de dominación del sistema en el que habitan los personajes. El resultado es un texto no oficial del universo narrativo, cuya marginalidad permite entenderlo como un producto basado en la saga *Star Wars*, pero con sus propias licencias ante el canon de la



Figura 1. Prototipo fanzine *Desertores*, e ilustraciones creadas para el proyecto

Fuente: elaboración propia

historia. Una especie de texto “apócrifo” cuya validación solo puede estar en la apropiación e identificación de los participantes con la propuesta: “canonical narrative and characters give fans something to be faithful to, and the consequence in everyday life is to elaborate on the canon with their own rules” (Bastanzi y Franceschetti, 2018, p. 62).

Previo a la creación de Desertores se establecieron cuatro momentos dentro de la narrativa (origen, obediencia, desercion, y resarcimiento), a través de un esquema narrativo, con la intención de relacionar la trama y las consecuencias de la masculinidad hegemónica en la vida de hombres jóvenes adultos. Este proceso de creación literaria permitió identificar cuatro características que conectan a estos hombres con los stormtroopers:

1. Han sido formados dentro de un sistema de creencias y valores que los motiva a dominar a otras personas y a dominar sus propias emociones.
2. Han asumido roles que responden a este sistema de creencias y valores.
3. Han vivido experiencias personales en donde estas creencias y valores les han generado frustración.
4. Se encuentran en un momento coyuntural en donde pueden decidir adoptar otras creencias y valores, que respondan a su identidad masculina individual.

Objeto de intervención

Un juguete u objeto de colección de *Star Wars* es la materialización del sistema de valores del canon narrativo. Entendemos, en cierta medida, que ese muñeco, caracterizado por su musculatura, postura, vestuario, o accesorios, es la manifestación concreta del dominio de la masculinidad hegemónica. Judith Butler señala que los procesos identificatorios de los cuerpos que importan se dan a partir de la materialización de las normas de esa masculinidad que permiten la formación de un sujeto, aunque este no las realiza en el sentido estricto de la palabra, ya que las normas de esta masculinidad reprimen a quienes no responden a ellas (Butler, 2002).

Butler define a la performatividad del género como una práctica discursiva que constituye una reiteración de una norma o conjunto de normas como necesidad simbólica en la que se materializa dicho discurso, a través de los actos corporales. La autora plantea que en esta materialización se observa cómo las normas que rigen la realidad no solo se citan, sino que “podemos comprender

uno de los mecanismos mediante los cuales la realidad se reproduce y se altera en el decurso de dicha reproducción” (Butler, 2006).

La iconocidad de la armadura de un stormtrooper es la muestra de la legitimización de esa posición de los hombres en la sociedad. Su estética rígida, pulida y monocromática, sin identidad propia, es una materialización de una narrativa enmarcada en la guerra, cuyos valores están relacionados con la dominación de otros y de uno mismo. Sin embargo, esta armadura blanca, desde su neutralidad, se presenta como un conjunto de piezas que pueden ser interpretadas e intervenidas desde la materialidad de otra narrativa, con el fin de caracterizar y personalizar al personaje que está detrás de la armadura.

Como parte de la propuesta de diseño participativo de *Masculinidades plásticas*, se exploraron los cambios en la narrativa desde la materialidad del personaje, permitiendo a los participantes la intervención en la estética de la armadura y, por lo tanto, la deconstrucción de los valores de masculinidad asociados al *stormtrooper*. Para ello, se reinterpretó el objeto de plástico, asociado con la producción mainstream, y se decidió usar recursos textiles, normalmente asociados



Figura 2. Muñeco de *stormtrooper* elaborado para el proyecto *Masculinidades Plásticas*

Fuente: elaboración propia

a la estética femenina, como una propuesta contra-hegemónica a ser activada por los participantes.

Esta revisión de la estética del personaje se convirtió en un ejercicio de *customización* que permitió el diálogo con lo material. Un mecanismo para transformar los discursos de los productos culturales en narrativas personales que reinterpretan los valores asociados al género como aquellos relacionados con la dominación y el poder desde lo masculino. Una invitación a transgredir la armadura y cargarla de elementos que la resignifiquen simbólicamente.

Se trató, por lo tanto, de un prototipo de muñeco del personaje que se convirtió en un producto marginal, en la lógica de la producción de objetos de la cultura popular del entretenimiento, y que permitió distintos niveles de exploración en la reproducción o reinterpretación del *stormtrooper*. La *customización* facilitó una reinterpretación, por medio de nuevos elementos estéticos, una mirada crítica y reflexiva sobre lo que el objeto representa.

Activación de la propuesta con un primer grupo de participantes

Javier, de 37 años; Daniel, de 35 años y; Andrés, de 33 años viven en Quito, Ecuador, y fueron contactados para una entrevista virtual sobre su afición a *Star Wars*. Javier vio las primeras películas cuando era niño, sin embargo, sus recuerdos más significativos los ubica en la época colegial, cuando se estrenó la segunda trilogía de la saga. Daniel mencionó que fue su padre quien le transmitió el amor por estas películas en su niñez, y con el paso de los años, esto le ha generado un sentimiento de nostalgia que lo lleva a ser un consumidor frecuente de los productos relacionados con estas historias. Andrés recordó que sus padres le regalaron juguetes de *Star Wars* a los 12 años y evento que lo hizo fanático de la saga.

Este primer grupo de participantes fue seleccionado por su cercanía con el canon narrativo y el consumo de sus productos culturales. Ellos aceptaron participar en el proyecto, de forma anónima, con el fin de contribuir a las reflexiones planteadas en esta propuesta de sensibilización, sobre las consecuencias de la masculinidad hegemónica a través de la creencia de la dominación como el camino al poder. El ejercicio de participación fue realizado en tiempo de pandemia por el covid-19, por lo que la metodología tuvo que adaptarse a esta situación.

Los tres participantes recibieron un kit, en sus casas, con los siguientes elementos:

- ▶ Fanzine *Desertores*.
- ▶ Muñeco *stormtrooper* (objeto de intervención).
- ▶ Caja con materiales textiles de distintas texturas y tamaños.
- ▶ Catálogo con cintas, cordones e hilos de distintos colores.
- ▶ Imperdibles, alfileres y tijeras.
- ▶ Marcadores permanentes.

Utilizando WhatsApp como principal herramienta de comunicación, se realizó una sonda para dar instrucciones a los participantes y obtener una retroalimentación inmediata durante la intervención del objeto. Todo este proceso debía ser documentado fotográficamente y cada toma de decisión sobre los materiales debía ser justificada.

La primera indicación fue leer el fanzine *Desertores* y seleccionar el personaje con que más se identificaran de los cinco de la narración. Cada uno de estos *stormtroopers* desertores encuentra un camino a la redención de un pasado lleno de violencia y dolor:



Figura 3. Kit entregado a uno de los participantes del proyecto

Fuente: elaboración propia



Figura 4. Fotografías enviadas por Javier sobre su intervención en el muñeco de *stormtrooper*
Fuente: elaboración propia

- ▶ Eddo desertó tras el suicidio de uno de los jóvenes reclutados que estaban a su cargo.
- ▶ Fill dejó de ser *stormtrooper* después de formar parte de una misión de exterminio en Geonosis.
- ▶ Swon huyó después de ser castigada por defender a los wookies blancos.
- ▶ Tura fue aislada y castigada por tener un romance con uno de sus compañeros.
- ▶ Tex, pareja de Tura, decidió huir en búsqueda de ella tras su encuentro con un chamán Ewok.

Después de esta identificación se solicitó hacer uso del resto de elementos del kit para iniciar el proceso de intervención sobre el muñeco *stormtrooper*, desde las siguientes reflexiones:

- ▶ De qué manera una textura puede simbolizar una emoción o una actitud del personaje ante lo que está por vivir.
- ▶ De qué manera esa textura en una parte determinada de la armadura del *stormtrooper*, puede representar simbólicamente la transformación de su actitud en relación a la dominación emocional, el uso de la fuerza, o cualquier otro aspecto.

Javier escogió al personaje Swon e intervino el muñeco con distintas piezas para expresar su transformación. Usó una estrella como símbolo y reflexionó sobre el cambio del personaje en relación al poder y dejando de ser leal a una forma de dominación. Sin embargo, señaló que fue complicado transgredir la estética de la armadura asumiendo la imposibilidad de contar con facciones humanas que fueran el punto de partida de la intervención. Su customización no perdió de vista al referente, por lo que en este caso el participante no transgredió las características icónicas de la estética del *stormtrooper*.

Después de que Daniel leyera *Desertores*, escogió a Tex como el personaje con el que más se identificaba. Se trata de un personaje impulsivo y autosuficiente que tiene que superar la frustración que le provoca afrontar las consecuencias de su rol como *stormtrooper* en su vida personal y afectiva. En su intervención, el participante se alejó del referente de la armadura al diseñar una falda para su *stormtrooper*. De igual manera, el uso de ciertas texturas le permitió expresar un concepto de "suavización" en la personalidad del personaje, vinculado a una transformación del valor de la dominación de las emociones presente en la masculinidad hegemónica.



Figura 5. Fotografías enviadas por Daniel sobre su intervención en el muñeco de *stormtrooper*

Fuente: elaboración propia



Figura 6. Fotografías enviadas por Andrés sobre su intervención en el muñeco de *stormtrooper*

Fuente: elaboración propia

Andrés y Javier escogieron al personaje de Swon. El resultado final de su intervención fue más lejos que la de los otros participantes. En sus decisiones de materiales y diseño de piezas de vestuario se intuyen reflexiones sobre la liberación del personaje de la rigidez de la armadura y, por ende, de los valores de la masculinidad hegemónica inherentes en la estética del *stormtrooper*. Al ver este resultado, el participante señaló que, a pesar de no ser su intención, consideraba que se trataba de un “*stormtrooper* disfrazado”. Esta afirmación permite entender cómo el ejercicio da la oportunidad de trascender las características del producto cultural, convirtiéndolo en algo nuevo y único.

■ El proyecto *Masculinidades plásticas* buscó una intersección entre los estudios culturales, los estudios de género y el diseño, para reflexionar sobre la incidencia de las narrativas de la cultura del entretenimiento en el sistema de valores y creencias asociados a la masculinidad hegemónica. *Star Wars*, como caso de estudio sobre productos culturales, cuyo canon narrativo reproducen esta lógica, permitió generar una propuesta desde el diseño crítico y participativo, con el fin de llevar estas reflexiones a hombres jóvenes y adultos.

Los prototipos desarrollados en una resolución media fueron una exploración material de lo abordado en la investigación. A través de ellos se buscó

entender el rol de los productos culturales en la validación de este sistema de valores y creencias. Estos productos fueron pensados de manera interconectada con la finalidad de promover la intervención sobre el canon narrativo de *Star Wars* y, por lo tanto, sobre esas características asociadas a la masculinidad. Este tipo de recursos, que invitan a reflexionar sobre un personaje icónico desde la apertura para reinterpretar sus características y valores asociados a la identidad de género, son un reto que abre múltiples posibilidades de reflexión en torno al prototipado, y la intervención de participantes.

La identificación del dominio hacia otros y hacia uno mismo, como camino al poder, son características que conectan el canon narrativo de *Star Wars* con los valores y creencias de la masculinidad hegemónica. El proyecto permite entender las posibilidades de una deconstrucción y reconstrucción participativa de estos referentes de la cultura popular del entretenimiento. Se trata, por lo tanto, de un aporte para continuar pensando en estrategias contra-hegemónicas de diseño, como espacios de sensibilización sobre las masculinidades.

El diseño crítico y participativo, en este caso, permite cuestionar desde una mirada crítica, los valores y creencias que limitan una identidad de género más libre, y las consecuencias de asumir un rol masculino basado en el dominio hacia otros y hacia uno mismo. Este tipo de iniciativas pueden constituir un aporte a proyectos más amplios que motiven la reflexión sobre la masculinidad hegemónica en la cultura popular del entretenimiento, y sobre la manera en la que las narrativas definen nuestra identidad de género a través del consumo.

Referencias

-
- Barthes, R. (1977). *Image, Music, Text*. Hill and Wang.
- Bastanzi, G. y Franceschetti, A. (2018). Across the Star Wars Universe: A Journey into the World of the Italian Star Wars Fandom. *New Directions in Folklore*, 16(1). 58-83. <https://scholarworks.iu.edu/journals/index.php/ndif/article/view/26730>
- Butler, J. (2002). *Cuerpos que importan*. Editorial Paidós.
- Butler, J. (2006). *Deshacer el género*. Ediciones Paidós Ibérica.
- Coker, C. y Viar, K. (2017). ¿Welcoming the Dark Side? Exploring Whitelash and Actual Space Nazis in TFA Fanfiction. *New American Notes Online*. <https://nanocrit.com/issues/issue12/Welcoming-the-Dark-Side-Exploring-Whitelash-and-Actual-Space-Nazis-in-TFA-Fanfiction>
- Connell, R. (2002). *Gender*. Polity Press.

- Cuche, D. (2004). *La noción de cultura en las ciencias sociales*. Nueva Visión Editores.
- Luengo, M. (2011). Filosofía de la cultura popular: Una lectura de la teoría crítica desde la perspectiva Hannah Arendt. *Cinta Moebio*, 40, 64-83. <https://doi.org/10.4067/S0717-554X2011000100004>. <https://www.moebio.uchile.cl/40/luengo.html>
- Pop Culture Detective (2017 enero 30). *La paradoja del Stormtrooper* [Video]. Youtube. <https://www.youtube.com/watch?v=7L1QSYq2pUQ>
- Rodríguez, M. (1991). Cultura popular-Cultura de masas: espacio para las identidades, *Estudios sobre las Culturas Contemporáneas*, 4(12). 151-163. <https://www.redalyc.org/pdf/316/31641208.pdf>