.UBAsociales
FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES

Repositorio Digital Institucional

Tipo de documento: Tesina de Grado de Ciencias de la Comunicación

Título del documento: Heroínas Épicas : la representación de las mujeres en el cine de fantasía épica contemporáneo

Autores (en el caso de tesistas y directores):

Camila Quesada

Eduardo Cartoccio, tutor

Datos de edición (fecha, editorial, lugar,

fecha de defensa para el caso de tesis): 2021

Documento disponible para su consulta y descarga en el Repositorio Digital Institucional de la Facultad de Ciencias Sociales de la Universidad de Buenos Aires.
Para más información consulte: http://repositorio.sociales.uba.ar/

Esta obra está bajo una licencia Creative Commons Argentina.
Atribución-No comercial-Sin obras derivadas 4.0 (CC BY 4.0 AR)
La imagen se puede sacar de aca: https://creativecommons.org/choose/?lang=es_AR

Repositorio Digital Institucional

.UBAsociales
FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES



Universidad de Buenos Aires

Facultad de Ciencias Sociales

Carrera de Ciencias de la Comunicación

Heroínas Épicas

La representación de las mujeres en el cine de fantasía épica contemporáneo

Tesina de grado en Ciencias Sociales

Tutor: Eduardo Cartoccio

Autora: Camila Quesada

DNI: 37.558.097

Correo electrónico: camiquesada93@gmail.com

Heroínas épicas

La representación de las mujeres en el cine de fantasía épica contemporáneo

Índice:

- **Introducción**…….3

- **1. Objetivos, hipótesis y consideraciones teóricas y metodológicas.**

1.1. Objeto de estudio……..7

1.2. Corpus de investigación……...8

1.3. Hipótesis……....12

1.4. Marco teórico……...……..13

1.5. Estado del arte y antecedentes……..……..18

1.6. Marco metodológico……..21

1.7. Herramientas analíticas……..22

- **2. Las mujeres en el cine clásico de Hollywood.**

2.1. Teorías feministas del discurso fílmico……27

2.2. La mujer como objeto de deseo……29

2.3. La máquina cinematográfica de (re)producción de la mujer……..32

2.4. Una aproximación del feminismo a los Estudios Culturales……..35

- **3. El relato épico en la pantalla grande.**

3.1. Características de la épica como género cinematográfico….....41

3.2. La época dorada del cine épico……..44

3.3. El cine *mainstream* del nuevo milenio……..46
3.4. El boom de la taquilla mundial……..50
3.5. Las series cinematográficas de fantasía épica más populares del siglo XXI…….…….....51

❖ **4. El viaje cíclico del héroe épico.**
4.1. El mito único…….55
4.2. Los atributos del «héroe campbelliano»……60
4.3. El monomito en el cine comercial…….63
4.4. El periplo de las heroínas……...71

❖ **5. Mujeres heroicas en la lucha entre el bien y el mal.**
5.1. El rol de los personajes femeninos en el subgénero de fantasía épica…….77
5.2. La mujer como sujeto de acción……87
5.3. Las mujeres y el heroísmo……...101
5.4. Héroes versus heroínas……...…….……114

❖ **Conclusiones**……119

❖ **Bibliografía**……..124

❖ **Referencias filmográficas**……127

❖ **Anexo**……128

Introducción

Desde la aparición de obras clásicas como “La Ilíada” y “La Odisea” de Homero o “La Eneida” de Virgilio hace más de dos milenios hasta la publicación de bestsellers contemporáneos como la trilogía de “El Señor de los Anillos” o las sagas literarias de “Las Crónicas de Narnia” y “Harry Potter” entre medados del siglo XX y principios del siglo XXI, el género épico ha atravesado notables cambios en el transcurso de su historia. Esto se puede observar tanto dentro de su forma de expresión tradicional, el formato escrito, como en los rasgos propios del género.

La épica o epopeya es un género narrativo en el que se representan hechos legendarios o ficticios relativos a las hazañas de uno o más héroes y a las luchas reales o imaginarias en las que los protagonistas han participado (Flores Santamaría, 1978). Este género se encuentra presente en las tradiciones literarias de una multiplicidad de culturas de distintas partes del mundo. Por lo tanto, los relatos épicos pueden llegar a tener formas diferentes dependiendo tanto del contexto histórico y geográfico en que surge la obra original como del contexto en el cual se ubica el público que lo consume, dando lugar a la gestación de una variedad de subgéneros derivados del género épico. Uno de estos subgéneros es la fantasía épica o fantasía heroica, que se caracteriza por narrar historias que transcurren dentro de un universo o mundo ficticio con elementos fantásticos que incluyen la presencia de seres mitológicos y un fuerte componente mágico y épico.

Con el paso del tiempo, la épica como género literario fue evolucionando para adaptarse a las nuevas costumbres de los lectores, pasando de la narración en verso bajo la forma del poema épico que la caracterizaba en sus inicios a un nuevo prototipo moderno, la novela de fantasía (Vilà, 2011). Este tipo de obras literarias suele incluir una multiplicidad de personajes variados, una extensa descripción del entorno físico en el cual se desenvuelve el relato (generalmente con una ambientación propia de la época medieval o de un contexto futurista y/o apocalípticas), elementos mágicos y mitológicos que conforman el universo diegético de la ficción y el desarrollo de la historia (en ocasiones, hilvanada por la sucesión de múltiples tramas y sub-tramas) en el transcurso de un período de tiempo prolongado. En muchos casos, la extensión propia de la novela fantástica provocó que algunos autores de este tipo de obras decidieran plasmar sus historias, ya no

en una novela individual, sino en varias; un conjunto de series literarias o narraciones (Herrero Cecilia, 2000). Lo que en la actualidad se conoce como la saga literaria contemporánea.

Frente al apogeo de la industria del cine desde los inicios del siglo XX y, más tarde, el avance de la televisión como dos de los principales medios de comunicación de alcance masivo, no era de extrañar que un género tan popular y milenario como la épica pasara del lenguaje escrito al audiovisual. Así, el género épico logró traspasar los límites de la literatura para insertarse en otro medio de comunicación de masas: el cine.

Al buscar información sobre las películas más taquilleras de la historia del cine en la base de datos de IMBd[1] (*Internet Movie Database*), resulta destacable que la mayoría de estas producciones forman parte de franquicias compuestas por dos o más entregas sucesivas; lo que en la actualidad se conoce como serie cinematográfica. Otro dato que salta a la vista es que la mayor parte de las películas que integran estas series o sagas fílmicas fueron producidas en las últimas dos décadas. Frente a este panorama, no sería muy desacertado sugerir la hipótesis de que, tras el inicio del tercer milenio, los tradicionales largometrajes característicos del cine clásico que habitualmente se llevaban todos los galardones en las ceremonias de premiación de Hollywood (clásicos como *Lo que el viento se llevó*, *Casablanca*, *Ben-Hur*, *Lawrence de Arabia*, etc.) dejaron de ser la atracción principal destinada a cautivar al público. En cambio, las populares franquicias cinematográficas hollywoodenses comenzaron a arrasar la taquilla. Con esto me refiero a grandes superproducciones con sustanciales inversiones monetarias, el uso de tecnología de última generación para la incorporación de una descomunal suma de efectos especiales, una considerable cantidad de escenas de acción y amplios mundos diegéticos habitados por numerosos personajes envueltos en una multiplicidad de tramas y subtramas demasiado extensas y complicadas para caber en un filme individual.

En los primeros años del siglo XXI, las grandes franquicias cinematográficas (inspiradas en cómics, sagas literarias convertidas en *best-sellers* y hasta populares líneas de juguetes, videojuegos y atracciones de parques temáticos) comenzaron a atraer a las salas de cines a multitudes de espectadores. Éstos comprometían a seguir la historia de

[1] Base de datos en línea dedicada al almacenamiento de información relacionada con la industria del entretenimiento visual, incluyendo películas, personal de equipo de producción (directores y productores), actores, series de televisión, programas de televisión, videojuegos, actores de doblaje, etcétera.

principio a fin, aun cuando ello implicara una espera de varios años entre el estreno de una entrega y la siguiente, tal como ya lo habían conseguido de manera exitosa algunas sagas más antiguas (como las trilogías de "El Padrino", "La Guerra de las Galaxias" y "Volver al futuro") un par de décadas antes. Para muchas de las productoras que se arriesgaron por esta nueva apuesta, las millonarias inversiones se vieron recompensadas con creces, ya que cada secuela solía superar a su predecesora, llegando incluso a alcanzar recaudaciones de más de un billón de dólares a nivel internacional.

Apelando al recurso de la serialización mediante la creación de secuelas y precuelas, los nuevos tanques de Hollywood reemplazaron el desenlace y, en algunos casos, el principio de la historia (elementos esenciales de cualquier relato) con la consigna de "esta historia continuará" que anteriormente solía pertenecer exclusivamente a la literatura y la televisión. La sucesión entre películas generaba un irresistible efecto de intriga y un sentimiento de lealtad en el público compenetrado con la historia luego de haber establecido un vínculo afectivo con sus protagonistas y personajes secundarios. Este efecto excedía las duración misma de la película e instalaba en los fieles espectadores el deseo seguir viendo aún a sabiendas de que tendrían que esperar meses e incluso años para conocer la conclusión de la historia y obtener las respuestas que tanto anhelaban. De hecho, fueron algunas de estas sagas, que cautivaron de tal manera a una importante porción de su público al punto convertirse en objetos de obsesión, las que dieron origen a las primeras agrupaciones y subculturas organizadas de fanáticos, lo que hoy se conoce como *fanbase* o *fandom*[2](Gray et al, 2017).

En consecuencia, si las primeras entregas de una serie fílmica resultaban ser un éxito comercial entre la audiencia (incluso sin la necesidad de ser bien recibidas por la crítica especializada), los productores ya se aseguraban un público masivo para una subsecuente secuela y podían tener la certeza de que, si continuaban por el mismo camino, su siguiente emprendimiento posiblemente llegaría a ser igual de exitoso. Podría decirse que prácticamente tenían un *blockbuster*[3] garantizado entre sus manos (Martel, 2011).

El subgénero de fantasía épica, que había alcanzado tanta popularidad en la literatura a partir del auge de las sagas literarias, encontró en el cine un campo aún más rentable y

[2] Término de origen anglófono procedente de la contracción de la expresión inglesa "Fan Kingdom" (Reino Fan) que se refiere al conjunto de aficionados a algún pasatiempo, persona o fenómeno en particular.
[3] Traducido al español como «bombazo», sinónimo de éxito de ventas, el término «blockbuster» se utiliza en la industria del cine para referirse a películas populares o exitosas, normalmente con una producción que conlleva un gran presupuesto, y que logran los mejores resultados en taquilla en un tiempo récord.

oportunidad comercial que prometía ganancias millonarias. Fue así como la épica fantástica se convirtió en uno de los géneros fundamentales de las series o franquicias cinematográficas más exitosas del nuevo milenio (Santas, 2008).

Entonces, podemos afirmar que estas populares sagas fílmicas (enormes superproducciones hollywoodenses destinadas a convertirse en éxitos de taquilla y multiplicar con creces las millonarias inversiones de los sectores más poderosos del mundo del espectáculo), muchas de las cuales pertenecen al subgénero de la fantasía épica, son efectivamente algunos de los discursos audiovisuales más consumidos por el público a nivel global en lo que va de este siglo XXI. Por lo tanto, vale la pena analizar desde un punto de vista crítico la construcción de la realidad, las identidades y los imaginarios sociales relacionados con la sexualidad y las cuestiones de género que estas producciones del cine épico – género narrativo por excelencia que retrata al heroísmo y la valentía como virtudes masculinas – presentan ante los espectadores.

Las producciones cinematográficas, en tanto discursos sociales, se nutren de sentidos socialmente compartidos, incorporan dentro de sí las formaciones discursivas de un momento histórico y una sociedad determinada, y luego vuelven a difundir estas significaciones (representaciones sociales a las que Cornelius Castoriadis denomina "imaginarios sociales") al hacer circular sus contenidos en los medios de comunicación.

Si consideramos al discurso cinematográfico como un potente artefacto simbólico que contribuye, desde su específica productividad semiótica, a la conformación de los imaginarios de la vida cotidiana en las sociedades mediatizadas, resulta pertinente realizar un análisis crítico sobre algunas de las producciones fílmicas de mayor circulación en la sociedad actual. Un análisis que aborde la construcción mediática de los imaginarios sociales, que encuentran en este tipo de discurso un medio de reelaboración y transformación constante en el marco de relaciones de poder que atraviesan a la sociedad en cada contexto histórico determinado. Esto se hará descartando la idea de que las representaciones o figuraciones cinematográficas sean meras copias o reflejos de otras realidades sociales consolidadas y entendiéndolas, en cambio, como intervinientes activas en la conformación del "mundo de significaciones" que configura la realidad social (Castoriadis, 1999). En el caso de esta tesina, el análisis estará enfocado en la construcción mediática de la interacción entre los sexos y las normas de género, particularmente, en la representación de las mujeres en el discurso cinematográfico contemporáneo dentro del subgénero de la fantasía épica.

1. Objetivos, hipótesis y consideraciones teóricas y metodológicas

1.1. Objeto de estudio

El presente trabajo de investigación se propone realizar análisis crítico de la representación de las mujeres en producciones de género épico del cine comercial[4] hollywoodense. Concretamente, el objeto de estudio de esta tesina son los modos de representación de los personajes femeninos en las series cinematográficas pertenecientes al subgénero de fantasía épica del siglo XXI. Para la elaboración de esta investigación un me basaré en los estudios de cine feministas y con perspectiva de género y en los Estudios Culturales. También incorporaré los conceptos teóricos desarrollados por Joseph Campbell. Para analizar el objeto de estudio desde estos abordajes teóricos intentaré cumplir los siguientes objetivos:

a) Analizar el rol de los personajes femeninos en películas pertenecientes a tres de las series o franquicias cinematográficas de fantasía épica más taquilleras de la historia del cine, que comparten características propias del género épico y temáticas similares como la lucha entre las fuerzas del bien y el mal, la existencia de uno o más personajes que cumplen el papel de "héroe" y una numerosa cantidad de escenas de acción, entre otros elementos.

b) Indagar la relación entre la figura de las mujeres con el concepto de "heroísmo" dentro del género épico a partir del análisis sobre el rol de los principales personajes femeninos en las películas que integran el corpus, su relevancia para el avance de la trama, su contribución al desarrollo del conflicto central de la historia, su participación en las escenas de acción y su vínculo con el/los protagonistas (la/s figura/s del "héroe") de dichas producciones.

[4] El cine comercial está conformado por películas de alto presupuesto creadas por la industria cinematográfica orientadas a un gran público y con la generación de beneficios económicos como objetivo principal. A esta categoría pertenecen la mayoría de las películas que se proyectan en las salas de cine, y algunas de ellas son promocionadas mediante grandes campañas de publicidad.

c) Comparar los resultados del análisis entre sí y con observaciones acerca de otras producciones del mismo género cinematográfico realizadas en el siglo anterior para examinar si existen similitudes y diferencias en la manera en que cada película construye a sus personajes femeninos. Tratar de comprobar si ha habido algún tipo de cambio o evolución en los modos de representación de las mujeres dentro del subgénero de la fantasía épica en el transcurso de las dos primeras décadas del siglo XXI (período que abarca este trabajo de investigación) y con respecto al cine épico producido por la industria de Hollywood en el siglo XX.

Con el objeto de estudio definido y los objetivos ya establecidos, esta tesina parte de los siguientes interrogantes: Dentro del marco narrativo del género épico, ¿cómo se representa a las mujeres en el cine comercial de Hollywood del siglo XXI? Más específicamente, ¿cómo se construye a los personajes femeninos en las producciones del subgénero de fantasía épica del cine contemporáneo? ¿La representación de los personajes femeninos en el cine épico ha cambiado de alguna manera en los últimos veinte años con respecto al modo en que dicho género mostraba a las mujeres en distintas épocas del siglo XX? ¿Cómo se relaciona la figura de las mujeres con el concepto de "heroísmo" en el cine de fantasía épica en la actualidad? ¿Las mujeres logran ocupar el rol de "héroe" de la misma manera que los personajes masculinos? ¿Puede una heroína identificarse con el papel del héroe tradicional?

Estas son las preguntas que funcionarán como hilo conductor de este proyecto y que trataré de responder en las siguientes páginas.

1.2. Corpus de investigación

El corpus que voy a utilizar para realizar este análisis está compuesto por ocho películas – estrenadas entre los años 2001 y 2020 – pertenecientes a tres de las series cinematográficas de fantasía épica con mayor recaudación de taquilla a nivel internacional producidas por la industria de Hollywood[5] en las primeras dos décadas del siglo XXI.

[5] El sistema de estudios de Hollywood es la producción cinematográfica en los "estudios", las instalaciones propias de una productora cinematográfica. Hollywood es la zona de la ciudad de Los Ángeles (Estados Unidos) donde se concentraron los estudios más importantes, beneficiándose, entre otras ventajas, de la buena climatología y de la propia dinámica de concentración empresarial. En la historia del cine se conoce

A) La trilogía de "El Señor de los Anillos" – conformada por tres de las seis películas que integran la Saga de la Tierra Media:

1) El Señor de los Anillos: La Comunidad del Anillo (2001)

2) El Señor de los Anillos: Las dos Torres (2002)

3) El Señor de los Anillos: El Retorno del Rey (2003)

B) La saga fílmica de "Harry Potter" – compuesta por ocho de las diez películas que constituyen el denominado Universo Cinematográfico del Mundo Mágico (de la cual seleccionaré las últimas dos producciones):

1) Harry Potter y las Reliquias de la Muerte: Parte 1 (2010)

2) Harry Potter y las Reliquias de la Muerte: Parte 2 (2011)

C) La tercera trilogía de "La Guerra de las Galaxias" – formada por tres de las once películas que integran la Franquicia Fílmica de Star Wars:

1) Star Wars: Episodio VII - El despertar de la Fuerza (2015)

2) Star Wars: Episodio VIII – Los últimos Jedi (2017)

3) Star Wars: Episodio IX - El ascenso de Skywalker (2019)

Estas ocho películas comparten varios elementos en común que resultan pertinentes para el análisis que pretendo llevar a cabo.

En primer lugar, todas pertenecen a populares series cinematográficas de fantasía, fueron producidas en el transcurso de las dos primeras décadas del siglo XXI y se trata de algunos de los filmes más taquilleras (de mayor éxito comercial) de la historia del cine. De hecho, seis de las producciones elegidas resultaron ser las películas con mayor éxito de taquilla en el año de su estreno – "El Señor de los Anillos: Las dos Torres" (2002), "El Señor de los Anillos: El Retorno del Rey" (2003), "Harry Potter y las Reliquias de la Muerte: Parte 2" (2011), "Star Wars: Episodio VII. El despertar de la Fuerza" (2015) y "Star Wars: Episodio VIII – Los últimos Jedi" (2017) – y seis del total se encuentran entre las cincuenta películas más taquilleras en la historia del cine (ver "Listado de las 50 películas con las mayores recaudaciones" en Anexo).

como sistema de estudios (del inglés studio system) al modelo estructural de la industria cinematográfica basado en tres conceptos: estudios, géneros y estrellas.

A su vez, los ocho filmes forman parte de tres de las franquicias cinematográficas más exitosas y de mayor recaudación en la historia del cine comercial:

1) La Saga de la Tierra Media, que posee una recaudación total de US$ 1.119.929.521 a nivel mundial.

2) El Universo Cinematográfico del Mundo Mágico, con una recaudación total de US$ 1.341.693.157 a nivel mundial.

3) La franquicia fílmica de Star Wars (traducido como "La Guerra de las Galaxias"), que posee una recaudación total de US$ 2.068.223.624 a nivel mundial.

En el tercer capítulo de esta tesina me dedicaré a describir estas series cinematográficas con mayor profundidad.

En segundo lugar, la división de la trama general en más de dos películas – recurso al cual me referiré con el término «serialización» - implica que existe continuidad entre las distintas entregas, de modo que resultaría difícil para los espectadores comprender la trama principal de una serie, saga o franquicia en su totalidad sin haber visto cada una de las partes que la componen. La serialización es un formato que surgió en el siglo XIX y desde el principio fue usado para a una mayor cantidad de público. Este concepto de serialización no sólo le permite al cine contar historias extensas y complicadas que de otro modo resultaría imposible abarcar en un único largometraje y, en consecuencia, multiplicar las ganancias de los estudios cinematográficos al segmentar la trama de una historia en varias partes. También genera un sentimiento de lealtad – en algunos casos, hasta de fanatismo – por parte del público que se compromete a seguir el relato y acompañar a los protagonistas desde el principio hasta el final de su viaje.

En tercer lugar, las ocho películas que integran el corpus pertenecen al mismo género cinematográfico: la fantasía épica, un subgénero derivado del género épico. Todas estas producciones contienen elementos propios de los géneros de fantasía, ciencia ficción y cine épico, rasgos que constituyen el subgénero de fantasía épica. Dichos elementos incluyen la presencia de héroes y villanos, magia y hechicería, criaturas y seres mitológicos, fantásticos y/o extraterrestres, universos, mundos y/o planetas ficticios (que suelen tener características propias de una ambientación medieval, futurista o apocalíptica, aunque hacen referencia a un contexto mítico y no a un determinado período histórico), la alusión a profecías y leyendas, dispositivos y tecnologías inexistentes, viajes por tierras de fantasía y el espacio exterior, escenas de acción, secuencias de lucha,

batallas y una numerosa cantidad de efectos especiales. A su vez, la trama central de cada uno de estos filmes está basada en el género narrativo de la épica, que se relaciona con la lucha entre dos fuerzas (una que representa al bien y otra al mal) y la existencia de la figura central del héroe, de quien depende el destino del universo en que transcurre la trama, la preservación del mundo tal como se lo conoce y la supervivencia de sus seres queridos y/o de toda la humanidad. Generalmente, esto implica que el héroe o los héroes, que representan a las fuerzas del bien, deben emprender una especie de viaje o cruzada y embarcarse en una determinada misión. Para ello deberán enfrentarse a uno o más villanos que simbolizan a las fuerzas del mal y sortear los distintos obstáculos que van apareciendo en el transcurso de la historia con el fin de cumplir sus objetivos, derrotar a los enemigos, eliminar el peligro que amenaza el bienestar general de los protagonistas, sus seres queridos y la propia civilización de la que forman parte y establecer (o, en la mayoría de los casos, reestablecer) un determinado orden social en favor del bien común. En resumen, las ocho películas elegidas narran la historia de uno o más héroes (en un mundo de ficción o una versión alterada del mundo real que en casi todos los casos incluye elementos ficticios y/o fantásticos) que deben emprender un viaje al verse involucrados en una búsqueda, guerra o misión que simboliza una lucha entre el bien y el mal.

En cuarto lugar, cada una de las entregas que integran estas sagas fílmicas se caracteriza por la abundancia las escenas de acción como uno de sus atractivos principales. Con esto me refiero a las escenas que involucran secuencias de lucha, peleas cuerpo a cuerpo – ya sea con espadas, magia, armas de fuego, artes marciales u otras técnicas de combate orquestadas casi de manera coreográfica – batallas, tiroteos, persecuciones y explosiones. Las escenas donde predominan la acción, el uso (y, en algunos casos, abuso) de efectos especiales y secuencias de combate exhibidas a un ritmo acelerado que apenas deja lugar para el diálogo son uno de los principales recursos utilizados por este tipo de producciones hollywoodenses para atraer a un público masivo. Los millones de espectadores (y/o fanáticos) a los que apelan las franquicias cinematográficas – donde la acción, la aventura, la ciencia ficción y la épica fantástica son los géneros dominantes – se ven especialmente cautivados por la sobreabundancia de acción más que por cualquier otro elemento del discurso fílmico.

En quinto lugar, todas las películas del corpus podrían categorizarse como "superproducciones cinematográficas", lo que se conoce como "grandes tanques de Hollywood". Con este término me refiero a las producciones cinematográficas de gran

presupuesto realizadas por los estudios de Hollywood y que involucran inversiones millonarias por parte de importantes productoras de cine con el objetivo de obtener una remuneración aún mayor. Una porción de ese amplio presupuesto está destinado a los altos costos de producción que caracterizan a las películas del género épico y fantástico, ya que estas series fílmicas incluyen un elenco numeroso integrado por más de una docena de actores – entre protagónicos y secundarios – y decenas o hasta cientos de extras. A su vez, contienen una gran cantidad de efectos especiales de última tecnología, múltiples escenas de riesgo, una extensa escenografía con una variedad de escenarios diferentes y un importante trabajo artístico relativo al montaje, la decoración de espacios, la iluminación y la caracterización de personajes mediante el uso de vestuarios y maquillajes específicos. Además, estas producciones están ligadas a importantes campañas de marketing tanto en el período previo a su estreno como durante la distribución del film.

1.3. Hipótesis

Este análisis parte de la premisa de que en la mayoría de las producciones cinematográficas del subgénero de fantasía épica – que tratan temáticas relacionadas con el heroísmo y la lucha entre el bien y el mal, y que se caracterizan por la abundancia de escenas de acción, secuencias de combate y batallas (como las ocho películas que integran el corpus) –, las mujeres suelen tener roles secundarios aunque no necesariamente pasivos, mientras que el protagonismo generalmente recae en personajes masculinos que, en casi todos los casos, encarnan la figura del héroe.

La hipótesis que planteo en este proyecto de investigación es que la tendencia por la cual se mostraba a las mujeres como personajes pasivos y minoritarios en la mayoría de las películas del género épico en general – y del subgénero de fantasía épica en particular – producidas por la industria hollywoodense antes del siglo XXI fue cambiando en el transcurso de las últimas dos décadas. En la actualidad, este tipo de producciones ha comenzado a incorporar una mayor cantidad de personajes femeninos con roles activos y autónomos, independientes a los de sus contrapartes masculinos. A su vez, las mujeres adquieren un carácter más relevante dentro en el avance de la trama, contribuyen de manera activa al desarrollo del conflicto central de la historia, tienen una mayor participación en escenas de acción y su relación con el héroe no está exclusivamente relegado al papel de “interés romántico” u “objeto de deseo”.

Sin embargo, en la mayoría de los casos, los personajes femeninos no llegan a tener igual o mayor protagonismo que los masculinos dentro de las grandes superproducciones de Hollywood a pesar de ser retratadas como personajes heroicos, independientes y relevantes. Además, si bien las mujeres participan en escenas de acción y contribuyen al desarrollo del conflicto central de la trama, no suelen ser las principales impulsoras de la resolución de dicho conflicto. Esencialmente, pese a alcanzar un mayor nivel de representación en la actualidad en comparación con épocas anteriores del cine épico, las mujeres no logran desplazar a los hombres de su papel protagónico y ocupar ellas mismas el rol del héroe tradicional o "campbelliano"[6] (Campbell, 2001). En resumen, el héroe continúa predominando por sobre la heroína.

1.4. Marco teórico

Tras haber establecido mi objetivo de realizar un análisis crítico de los modos de representación de las mujeres en las series cinematográficas más taquilleras del siglo XXI, es necesario definir el enfoque desde el cual planeo abordar el objeto de estudio de esta tesina. El marco teórico en el que me apoyaré para tratar de responder las preguntas que formulé al inicio de esta investigación y comprobar la hipótesis planteada está compuesto por los siguientes enfoques: los estudios de cine feministas y con perspectiva de género, para lo cual exploraré las obras de algunas de las autoras más reconocidas en el campo de la teoría fílmica feminista, como Laura Mulvey y Teresa de Lauretis; los Estudios Culturales, para lo cual tomaré como fundamento las obras de Stuart Hall y Raymond Williams, dos de los principales exponentes de esta disciplina; y los estudios acerca del relato mitológico y religioso en base al concepto de monomito desarrollados por el mitólogo Joseph Campbell.

Estudios de cine feministas:

Para realizar una investigación sobre el cine comercial de la actualidad con un abordaje feminista, es necesario revisar el amplio corpus teórico que existe sobre estudios de cine feministas y con perspectiva de género de modo que sea posible abarcar las distintas

[6] Referente a la obra de Joseph Campbell, autor de *El héroe de las mil caras. Psicoanálisis del mito*, que introduce la noción de «el viaje del héroe» o monomito, concepto que describiré más adelante y al que haré referencia en el desarrollo de este trabajo.

líneas teóricas que se fueron desarrollando a través del tiempo en las diferentes épocas del feminismo.

La teoría fílmica feminista ha atravesado grandes cambios desde sus inicios a principios de los años 70, cuando los estudios se centraban en el tipo de representación que creaba el cine de la mujer, concibiéndola como un colectivo homogéneo de imágenes únicas producidas por el cine. En un primer momento, los esfuerzos estaban dirigidos a cuestiones como el modo en que las mujeres eran representadas en el discurso cinematográfico, sobre todo en el cine clásico de Hollywood (Albizu Ontaneda, 2010).

Más adelante, a medida que el mismo movimiento feminista fue evolucionando a partir del surgimiento de la Tercer Ola del Feminismo – que planteaba la noción de que no existe un único modelo de mujer, sino múltiples modelos de mujer determinados por cuestiones sociales, étnicas, de nacionalidad, clase social, orientación sexual o religión – los estudios de cine con perspectiva de género comenzaron a diversificarse y dar lugar a enfoques más complejos y heterogéneos para el análisis de la representación de las mujeres[7] en el cine. Para ese entonces, uno de los objetivos centrales del feminismo era explorar las estructuras de poder y los mecanismos subyacentes a la sociedad patriarcal de modo que fuera posible generar cambios en la sociedad y en las formas de relación entre mujeres y hombres.

En este sentido, los estudios feministas centraron su interés en todos los productos culturales, partiendo de la hipótesis de que en todo modelo de representación queda plasmado el proceso social que transforma la diferencia sexual del hombre y la mujer en desigualdad cultural. Esto hizo que enfocaran su atención en el cine como medio cultural masivo por excelencia, capaz de transmitir ideas y representaciones que perpetúan un modelo de representación sexo-género y de mujer enmarcado en la ideología patriarcal[8]. El pensamiento feminista contemporáneo se ha concentrado principalmente en la indagación del eje cine/ género/ sociedad con el objetivo de cuestionar el carácter dominante de los discursos y narrativas cinematográficas (Iadevito, 2014).

[7] Al tener en cuenta las teorías fílmicas feministas desarrolladas a partir del surgimiento de la Tercer Ola del Feminismo como base para esta investigación y adoptar la noción de que no existe un único modelo de mujer sino múltiples, en adelante utilizaré el término "mujeres" en plural para referirme a la representación de los personajes de género femenino en el discurso cinematográfico.

[8] Referente al concepto de «patriarcado», como se denomina a toda forma de organización social cuya autoridad se reserva exclusivamente al hombre o sexo masculino.

En esta segunda etapa de la teoría fílmica feminista, el feminismo se centró más en la construcción que en la representación. Al partir de la concepción de que la imagen de mujer y de feminidad es una construcción – una construcción ficticia creada por los discursos hegemónicos occidentales que han configurado una imagen de la mujer de manera arbitraria y simbólica – este corriente del pensamiento feminista se dedicó análisis de los mecanismos y procesos del interior del texto fílmico que construyen a la mujer y a la feminidad como una imagen determinada. Es por eso que incorpora la teoría psicoanalítica y la semiótica a su óptica de análisis.

Tomando en cuenta las nociones incorporadas durante esta etapa posterior de los estudios feministas del cine, en los próximos capítulos me dedicaré a desarrollar mi investigación basándome en los aportes teóricos (que describiré más adelante con mayor profundad) de las siguientes autoras:

- Laura Mulvey, conocida principalmente por su ensayo *Visual Pleasure and Narrative Cinema* (Placer visual y cine narrativo en español), escrito en 1973 y publicado en 1975 en la revista de teoría cinematográfica británica Screen. Aunque la propia autora criticaría su postura años más tarde por encajar a las espectadoras en un molde masculinizado, plantea por medio de su ensayo la idea de que el cine implica tres tipos de mirada – la de la cámara, la de los personajes que se miran entre sí y la del espectador, a quien se induce a identificarse vouyerísticamente con una mirada masculinizada. De esta manera, la autora sugería que el cine dominante asume las convenciones patriarcales al privilegiar al hombre en la narración y al convertir a la mujer en espectáculo (Mulvey, 1975).

- Teresa de Lauretis, cuyas obras más destacadas se centran en la representación cinematográfica de las mujeres, teorizando la espectatoriedad del cine, la producción del cuerpo y su implantación sexo-genérica. Partiendo desde un enfoque caracterizado por la concepción del cine como un proceso de generación de significados y de sentido, de Lauretis procura develar los modos en que la maquinaria cinematográfica puede producir y reproducir a la mujer y a lo femenino como categorías construidas en beneficio de una determinada ideología (de Lauretis, 1989).

Estudios Culturales:

Los Estudios Culturales son un campo de investigación de carácter interdisciplinario que explora las formas de producción o creación de significados y la difusión de esos

sentidos construidos en las sociedades actuales. Su interés se centró en analizar una forma específica del proceso social, correspondiente a la atribución de sentido a la realidad, al desarrollo de la cultura, de prácticas sociales compartidas, de un área común de significados. Su objetivo era definir el estudio de la cultura propia de la sociedad contemporánea como un terreno de análisis conceptualmente importante, pertinente y teóricamente fundado.

Desde la perspectiva de este enfoque teórico, que surge en Gran Bretaña en la década del sesenta, la exploración de las formas de producción y circulación de significados supone una investigación sobre los aspectos de hegemonía. Los intelectuales de esta corriente de pensamiento – tales como Raymond Williams y Stuart Hall – cuestionan que la cultura pueda ser entendida como un mero reflejo de la base estructural de una determinada sociedad y conciben a los medios de comunicación como productores de sentido. Desde esta perspectiva, la creación de significados y de los discursos reguladores de las prácticas significantes de la sociedad revela el papel representado por el poder en la organización de las actividades cotidianas de las formaciones sociales.

En base a una configuración política de la noción de cultura, concebida como el terreno en que se desarrolla la lucha por la apropiación de sentido, los intelectuales de los Estudios Culturales destacan que la función cultural de los medios masivos de comunicación consiste en la reproducción de la estructura social a través de la producción y difusión de sentidos construidos en función de las ideas hegemónicas portadoras de los intereses de la clase dominante de la época.

Partiendo de esa premisa, mi interés al tomar los fundamentos de los Estudios Culturales como base teórica de mi investigación radica en la posibilidad de analizar los sentidos relacionados con la representación de las mujeres que algunas de las películas más taquilleras del siglo XXI (por tanto, aquellas cuyos discursos logran una mayor difusión), producidas por los sectores más poderosos e influyentes de la industria cinematográfica hollywoodense – que encarnan los intereses de la clase dominante de la época –, construyen y presentan ante la sociedad. Para ello me apoyaré en los aportes teóricos de los siguientes autores:

- Raymond Williams, que realiza un análisis de carácter sociológico de los medios de comunicación y aborda sus investigaciones desde una perspectiva original de «marxismo cultural». Su trabajo sentó las bases para el campo de los estudios culturales y el enfoque

materialista cultural. Entre sus principales contribuciones se destaca la propuesta de construir una perspectiva "materialista cultural", es decir, una perspectiva que permita poner en correspondencia las condiciones materiales de existencia y las manifestaciones más variadas del universo cultural. Según el autor, hablar de una cultura común significa afirmar que aquella cultura comprende el modo de vida de una población. (Williams, 1997).

- Stuart Hall, cuyos estudios giran en torno al concepto gramsciano[9] de hegemonía y su relación con los medios de comunicación y la cultura popular. Este autor sostiene el control político-ideológico de los medios no se realiza de manera directa, sino que está inscrito en la lógica del sistema. En consecuencia, los medios de comunicación de masas no pueden ser vistos como entes autónomos, sino como piezas clave en la negociación de la hegemonía social, porque muchas instituciones contribuyen al desarrollo y mantenimiento de la dominación hegemónica (Hall, 1981). A su vez, Hall plantea que existen distintas maneras de codificar y decodificar los mensajes construidos por los medios de comunicación ya que, al tratarse de lo que él denomina «polisemias estructuradas», los discursos mediáticos ofrecen una variedad (restringida) de significados atribuibles. En consecuencia, concibe a los productos mediáticos como un área de lucha cultural donde se enfrentan los creadores de los mensajes y los receptores que los interpretan (Hall, 1973).

Concepto de «monomito» de Joseph Campbell:

En su libro titulado *El héroe de las mil caras*, el autor y mitólogo estadounidense Joseph Campbell realiza un estudio acerca de símbolos y relatos mitológicos y religiosos universales desde una perspectiva teórica basada en postulados del psicoanálisis y la antropología. Para ello concibe el concepto de «monomito» (mito único) - también conocido como "el viaje del héroe" –, término que emplea para describir un patrón narrativo básico que se manifiesta en cientos de mitos, leyendas y textos religiosos elaborados por una variedad de culturas y civilizaciones originarias de distintos lugares del mundo en diferentes momentos históricos (Campbell, 2001).

Campbell sostiene que el momomito, al que define como un instrumento que permite transmitir historias que se conectan con el inconsciente de la persona – es decir, con sus

[9] Referente al filósofo, sociólogo y teórico marxista italiano Antonio Gramsci.

deseos, emociones y aspiraciones más profundas –, puede ser adaptado a cualquier cultura específica en función de sus necesidades comunicativas. En consecuencia, el modelo monomítico se ha extendido hasta el punto de convertirse en el canon narrativo por excelencia, de modo que sus lineamientos estructurales pueden observarse no sólo en los cuentos, leyendas y otros relatos mitológicos analizados por el autor, sino también en la literatura contemporánea y el cine. Este esquema narrativo universal que, según Campbell, se resume en una tríada cíclica conformada por las tres etapas del viaje del héroe – separación, iniciación y retorno – se repite especialmente en todos los relatos pertenecientes al género cinematográfico épico.

Al abordar la obra de Campbell y el concepto de monomito, mi propósito es examinar cómo se aplica este modelo narrativo en las películas del subgénero de fantasía épica que integran en corpus de este proyecto y de qué modo influye en la representación que se hace de las mujeres en este tipo de producciones fílmicas.

1.5. Estado del arte y antecedentes

La idea de recurrir al discurso cinematográfico para estudiar la construcción discursiva de un determinado grupo social no es en absoluto nueva ni original. Tampoco lo es tratar de explorar la representación mediática de las mujeres en el relato fílmico, ya que este ha sido uno de los temas de investigación más abordados por los estudios feminista. Sin embargo, es sabido dentro del campo de las ciencias de la comunicación que los discursos sociales no son estáticos ni homogéneos, sino que están en un permanente proceso de transformación, sufren modificaciones y se reelaboran constantemente al ritmo de los cambios que suceden dentro de las mismas sociedades que los producen y los consumen, y de la evolución de los medios de comunicación que los difunden. Es por eso que resulta relevante regresar de manera continua al cine como espacio propicio para el estudio de la construcción de discursos sociales con el fin de dar cuenta de los cambios que pueden haberse producido con respecto a la cuestión que concierne a mi objeto de estudio en el transcurso de los años.

Junto con la considerable bibliografía existente en el área de los estudios de cine feministas (que incluyen escritos de autoras como Laura Mulvey, Teresa de Lauretis, Kaya Silverman, Annette Kuhn, etc.), los siguientes textos que tratan temáticas similares

a las que aborda este proyecto configuran el estado de la cuestión en lo que respecta a estudios sobre la representación de las mujeres en el cine desde una perspectiva de género, la construcción mediática de "lo femenino" y "lo masculino" en el discurso cinematográfico y la aplicación de la teoría fílmica feminista en el campo de la comunicación social. Entre estos textos se incluyen otros trabajos de investigación y artículos académicos.

- *Feminidad y masculinidad en el cine de Carlos Reygadas: Las implicaciones de las estrategias formales del lenguaje cinematográfico en la construcción de la subjetividad del género*. Tesis ganadora del Premio Nacional de Trabajos Recepcionales de comunicación CONEICC, 2012; escrita por Orianna Aketzalli Calderón Sandoval. Incluyo este trabajo en la bibliografía de mi tesina ya que tomo de él información sobre la historia del feminismo y la teoría fílmica feminista, así como las diferentes etapas de este conjunto de movimientos sociales y las distintas autoras que contribuyeron a su desarrollo.

- *Los estudios de género y la teoría fílmica feminista como marco teórico y metodológico para la investigación en cultura audiovisual.* Monografía escrita por Francisco A. Zurian Hernández y Beatriz Herrero Jiménez. De esta obra tomo información sobre la teoría fílmica feminista y su aplicación como marco teórico y metodológico para la investigación y el análisis del discurso cinematográfico.

- Teorías de género y cine. Un aporte a los estudios de la representación. Artículo de Paula Iadevito publicado en la revista científica Universitas Humanística.

- *Mujeres irrepresentables. La crítica feminista a la narratividad cinematográfica clásica.* Ensayo académico de Natalia Albizu Ontaneda.

Utilizo el artículo de Iadevito y el ensayo de Albizu Ontaneda como referencias bibliográficas ya que ambas obras aportan información sobre la teoría fílmica feminista y la investigación sobre la representación de las mujeres en el cine clásico de Hollywood por parte de los estudios feministas del cine.

En lo que respecta a estudios sobre el género narrativo de la épica o epopeya, el género cinematográfico épico, la aplicación de la teoría campbelliana en la literatura y el cine, el estado del arte está conformado por las siguientes obras:

- *Los géneros cinematográficos*. Libro de Rick Altman. La obra de este autor resulta relevante para la elaboración de mi tesina debido a que tomo la definición de género

cinematográfico desarrollada por Altman como base conceptual para analizar el género épico en general y el subgénero de fantasía épica en particular.

- *Estudios sobre la tradición épica occidental (Edad Media y Renacimiento).* Volumen de ensayos escritos por Lara Vilà para el Seminario de Poética del Renacimiento. La obra de esta autora resulta relevante para este campo de estudio ya que de ella tomo información sobre los orígenes y la historia del género épico en la cultura occidental, así como la adaptación de este género narrativo a distintos formatos discursivos a lo largo de varios siglos.

- *La Épica.* Artículo escrito por Primitiva Flores Santamaría. Utilizo este artículo como referencia ya que de allí tomo la definición de la épica como género narrativo e información sobre su influencia histórica y cultural, sus objetivos y los distintos subgéneros derivados de la épica.

- *El héroe de las mil caras. Psicoanálisis del mito*. Libro de Joseph Campbell del cual tomo el concepto de monomito para analizar la aplicación del esquema narrativo de "el viaje del héroe" en el cine, particularmente dentro del subgénero de la fantasía épica.

- *El viaje del escritor: Las estructuras míticas para escritores.* Manual para la escritura de guiones cinematográficos elaborado por Christopher Vogler en base al concepto de monomito y los abordajes teóricos de Joseph Campbell. La obra de Vogler resulta relevante para el desarrollo de esta tesina ya que aborda los conceptos de Campbell y analiza su implementación en el cine. También tomo de este autor los arquetipos que utilizaré como herramienta para el análisis de personajes.

- *Star Wars. La magie du mythe*. Libro escrito por Mary Henderson. La autora analiza la franquicia fílmica de Star Wars según los lineamientos del género épico y los conceptos teóricos de Joseph Campbell, por lo cual resulta una obra pertinente para el desarrollo de esta tesina.

- *El viaje del héroe campbelliano. Continuidad y ruptura del monomito en la fantasía épica contemporánea.* Trabajo de investigación escrito por Adrià Chamorro Ramos. Mi interés en este texto radica en la descripción que hace el autor de la aplicación de algunos conceptos de la obra de Campbell, como el «monomito» y el «héroe campbelliano» en películas contemporáneas, particularmente aquellas pertenecientes al subgénero de la fantasía épica.

- *El Señor de los Anillos.* Trilogía de novelas de fantasía épica escritas por el filólogo y escritor británico J. R. R. Tolkien.

- Saga literaria de *Harry Potter.* Serie de novelas fantásticas escrita por la autora británica J. K. Rowling.

Incluyo las novelas de ficción escritas por Tolkien y Rowling en el estado del arte porque se trata de las sagas literarias en que se basan algunas de las producciones fílmicas que forman parte del corpus. En el caso de "El Señor de los Anillos", si bien las adaptaciones cinematográficas son bastante fieles a la obra literaria, resulta particularmente interesante la diferencia que existe entre los libros (publicados en 1954) y las películas (estrenadas entre 2001 y 2003) con respecto a la importancia que adquieren los personajes femeninos y su relevancia para la trama.

Algunos de estos textos me han servido como guías para la conformación de un marco teórico, metodológico y estratégico adecuado y la selección de material bibliográfico pertinente. También han sido fuentes de inspiración para la elaboración de mi tesina.

1.6. Marco metodológico

El presente proyecto se define como un informe de investigación con enfoque cualitativo. Mi propósito es desarrollar una investigación empírica en soporte escrito que arroje una nueva mirada sobre un fenómeno pertinente para el campo problemático de la comunicación social: la representación de las mujeres en el cine de fantasía épica del siglo XXI. Para ello, este informe propone un objeto de estudio construido desde un marco conceptual que se apoya en los estudios de cine feministas y los Estudios Culturales como base teórica. A su vez, toma en cuenta investigaciones previas sobre la cuestión y plantea objetivos e hipótesis con el propósito de responder los interrogantes que surgen a partir de la problematización del objeto de estudio.

El abordaje metodológico mediante el cual voy a conformar y analizar mi corpus de investigación es de carácter cualitativo. En palabras del sociólogo Charles Ragin:

> Debido a su énfasis en el conocimiento en profundidad y en la depuración y la elaboración de imágenes y conceptos, la investigación cualitativa es muy adecuada para varios de los principales fines de la investigación social. Estos fines incluyen dar voz, interpretar la importancia histórica o cultural y hacer progresar la teoría...

> La investigación cualitativa también presenta nuevas teorías al hacer énfasis en los aspectos comunes que existen entre casos. (…) Los investigadores usan los métodos cualitativos cuando creen que la mejor forma de construir una representación adecuada es a través del estudio en profundidad de los fenómenos. (Ragin, 2007: 143-176)

Mi intención es realizar un estudio en profundidad de las películas del corpus para tratar de encontrar parecidos, aspectos comunes o elementos comparativos que se repitan en los discursos examinados con el fin de corroborar o refutar la hipótesis planteada.

1.7. Herramientas analíticas

Mi estrategia para la elaboración de una investigación empírica utilizando una metodología de carácter cualitativo consiste en implementar las siguientes herramientas de análisis:

- Esquema de arquetipos de personajes principales de Christopher Vogler.

Influenciado por la obra de Joseph Campbell, el guionista y productor ejecutivo de Hollywood Christopher Vogler toma el concepto de monomito y los distintos estadios del viaje del héroe propios del relato mitológico para adaptarlos al mundo literario y cinematográfico. En su libro, *El viaje del escritor*, Vogler describe los ocho arquetipos básicos de personajes principales que se repiten en la mayoría de las historias estructuradas según el modelo monomítico tanto en la literatura como en el cine, especialmente dentro del subgénero de la fantasía épica (Vogler, 2007). Estos arquetipos son:

1) El Héroe – El protagonista, que está dispuesto a sacrificar sus propias necesidades por el bien de otros.

2) El Mentor – Todos los personajes que enseñan, protegen, transmiten su sabiduría y conceden sus dones al héroe.

3) El Aliado – Un personaje (generalmente secundario) que viaja con el héroe a lo largo del viaje y que cumple una variedad de funciones (habitualmente para asistir al protagonista).

4) El Heraldo – Una fuerza que presenta un nuevo desafío ante el héroe. Suele aparecer al comienzo de la historia para anunciar la necesidad de un cambio en la vida del protagonista y es el catalizador que pone en movimiento la trama.

5) El Tramposo o Embaucador – Da un toque de humor y diversión a la historia. Cuando la trama se torna tensa y oscura, el tramposo tranquiliza a la audiencia mediante su intervención humorística, ya que cumple el papel de "alivio cómico".

6) El Cambiaformas o Figura Cambiante – Un personaje que cambia constantemente desde el punto de vista del héroe, ya que continuamente está cruzando la línea entre aliado y enemigo.

7) El Guardián – También conocido como «el guardián del umbral», es quien pone a prueba al héroe antes de que éste se enfrente a sus grandes retos. Puede aparecer en cualquier momento de la historia, pero siempre bloquea una entrada o algún tipo de pasaje que el protagonista debe atravesar. Se presenta como un personaje amenazante para el héroe, pero si se lo entiende, se puede superar.

8) La Sombra – Personaje que representa la energía del lado oscuro. Es el villano de la historia, que existe para crear amenazas y conflictos y para generarle dificultades al héroe.

Estos arquetipos y la función narrativa que cumple cada uno en las películas de fantasía épica se pueden esquematizar a través de la siguiente tabla:

Personaje arquetípico	**Función narrativa**
Héroe	Identificación con la audiencia, crecimiento, acción, sacrificio, lidiar con la muerte.
Mentor	Enseñar, proporcionar obsequios o dones, motivar al héroe.
Aliado	Humanizar al héroe.
Heraldo	Motivar al héroe.
Tramposo	Alivio cómico.
Cambiaformas	Ser cambiante o inestable.
Guardián del umbral	Poner a prueba al héroe.
Sombra	Desafiar al héroe y darle un oponente digno en la lucha.

Al clasificar a los distintos personajes de las ocho películas que integran el corpus de esta investigación según el esquema de arquetipos diseñado por Vogler, mi objetivo es analizar la función narrativa y las características de los personajes femeninos del cine

épico-fantástico contemporáneo desde una perspectiva basada en la teoría monomítica campbelliana.

- Modelo de análisis de personajes de Casetti y Di Chio.

La teoría clásica de análisis de personajes en base a roles y funciones propuesta por los semiólogos Francesco Casetti y Federico Di Chio en su obra *Cómo analizar un film* (1991), es frecuentemente utilizada como herramienta analítica por varios estudios generales del discurso cinematográfico. En este caso, la aplicación de este modelo se debe a su capacidad para comprender las funciones narrativas de los personajes principales dentro de un relato fílmico. En palabras de los autores:

> …Existe otro modo de abordar al personaje, centrándose en el «tipo» que encarna. En este caso, más que los matices de su personalidad, se pondrán de relieve los géneros de gestos que asume; y más que la gama de sus comportamientos, las clases de acciones que lleva a cabo. Como resultado, ya no nos encontramos frente a un personaje como individuo único, irreductible, sino frente a un personaje como elemento codificado: se convierte en una «parte», o mejor, en un rol que puntúa y sostiene la narración. (Casetti y Di Chio, 1991: 178-179).

Si se plantea el personaje como un elemento codificado, éste se convierte en un rol que contribuye a la narración. A este respecto, Casetti y Di Chio describen las características básicas de los roles principales que suelen cumplir los personajes de un film:

- Personaje activo / personaje pasivo: el primero se sitúa como fuente directa de la acción y opera, por así decirlo, en primera persona. Es el que se hace cargo de la narración. El segundo es un personaje objeto de las iniciativas de otros, que se presenta más como terminal de la acción que como fuente.

A su vez, los personajes que tienen un rol activo pueden definirse a partir de la función que cumplen en el desarrollo de la trama.

- Personaje influenciador / personaje autónomo: dentro de la categoría de los personajes activos existen aquellos que se dedican a provocar acciones sucesivas y otros que operan directamente y sin mediaciones. El primero es un personaje que "hace hacer" a los demás (que motiva a otros a realizar una acción) mientras que el segundo que "hace" directamente.

- Personaje modificador / personaje conservador: los personajes activos puede operar como motores o como puntos de resistencia. En el primer caso tendremos un personaje que trabaja para cambiar las situaciones en sentido positivo (mejorador) o negativo

(degradador) dependiendo del caso. En el segundo caso, por el contrario, se trata de un personaje cuya función será la conservación del equilibrio de las situaciones (protector) o la restauración del orden amenazado (frustrador).

- Personaje protagonista / personaje antagonista: ambos son fuentes tanto del «hacer hacer» como del «hacer», es decir, tanto influenciadores como autónomos, pero según dos lógicas contrapuestas y fundamentalmente incompatibles, ya que el primero sostiene la orientación del relato mientras que el segundo manifiesta la posibilidad de una orientación exactamente inversa.

Otra noción que proponen los autores para entender los roles que encarnan los personajes de un film se basa en la dicotomía Sujeto-Objeto.

- Sujeto: se presenta como aquel que se mueve hacia el Objeto para conquistarlo (dimensión del deseo), y a la vez como aquel que, moviéndose hacia el Objeto, actúa sobre él y sobre el mundo que lo rodea (dimensión de la manipulación).

- Objeto: es el punto de influencia de la acción del Sujeto, ya que representa aquello hacia lo que hay que moverse (dimensión de deseo) y aquello sobre lo que hay que operar (dimensión de la manipulación).

En torno al eje direccional Sujeto-Objeto se construyen otros ejes auxiliares sobre los que se disponen las acciones de enmarque y contorno, resultando en la creación de otros actantes contrapuestos.

- El Destinador contra el Destinatario: el primero se propone como punto de origen del Objeto, como su horizonte de partida, mientras que el segundo se identifica con quien recibe el Objeto, se enriquece con él y extrae beneficios.

- El Adyuvante contra el Oponente: el primero ayuda al Sujeto en las pruebas que éste debe superar para conseguir el Objeto deseado y el segundo, por el contrario, se dedica a impedir el éxito.

Estas categorías se pueden esquematizar a través de la siguiente tabla:

Personaje	
Rol	Activo / Pasivo Influenciador / Autónomo Modificador / Conservador - Mejorador / Degradador - Protector / Frustrador Protagonista / Antagonista
Función Actante	Sujeto / Objeto Destinador / Destinatario Adyuvante / Oponente

Mediante la aplicación del modelo de análisis de personajes elaborado por Casetti y Di Chio como herramienta analítica, mi propósito es identificar la función narrativa de los personajes femeninos de las películas que integran el corpus en base a categorías de roles y funciones. Esta clasificación me permitirá establecer similitudes y diferencias entre los distintos personajes analizados para comprobar si existen determinadas tendencias en la construcción y representación de las mujeres dentro del subgénero de fantasía épica en el cine comercial del siglo XXI.

2. Las mujeres en el cine clásico de Hollywood

2.1. Teorías feministas del discurso fílmico.

A la hora de realizar un análisis del discurso cinematográfico que haga énfasis en cuestiones relativas al género y la sexualidad, resulta imprescindible abordar estas cuestiones desde un marco teórico anclado en los estudios de género y desde una perspectiva feminista que tenga en cuenta conceptos desarrollados por el feminismo contemporáneo.

Históricamente, el género ha sido entendido como una categoría establecida a priori. Esto implica que el sujeto social es obligado a encajar en función de su sexo al punto que esta noción ha llegado a adquirir el rango de característica inherente al ser humano a pesar de ser una representación cultural. Esto se da a partir del trabajo ideológico que las instituciones y los medios masivos de comunicación (que encarnan principalmente los intereses de las clases dominantes) realizan en torno al sujeto para que construya su identidad de género de acuerdo con los lineamientos preestablecidos socio-culturalmente (Zurian Hernández y Herrero Jiménez, 2014).

A este respecto, el pensamiento hegemónico occidental ha creado una falsa apariencia de unidad al reducir la heterogeneidad de la experiencia humana a oposiciones binarias supuestamente naturales y esenciales, tales como naturaleza-cultura o masculino-femenino. Pero los términos opuestos no son equivalentes, sino que uno de ellos se considera superior mientras que el otro se percibe como inferior y se define como el negativo del primero. Desde esta perspectiva, el hombre se identifica como sujeto en la economía del intercambio simbólico mientras que la mujer es relegada al papel de objeto (Butler, 1990).

La construcción del género como categoría inherente al ser humano se sigue llevando a cabo tanto en las instituciones como en los medios de comunicación que controlan el campo del significado social a través de los discursos institucionales y las representaciones socioculturales que explotan el cuerpo femenino como sitio primordial de la sexualidad y del placer visual. Sin embargo, en los márgenes de esos discursos hegemónicos se encuentran los términos de una construcción de género diferente según la cual las mujeres no son percibidas meramente como el objeto del deseo masculino o

una construcción lingüística definida como lo opuesto del hombre, sino que son reconocidas como seres encarnados, deseantes[10] y concretos dentro de la cultura, el lenguaje y el pensamiento.

La teoría feminista surge para poner en cuestionamiento esta concepción del género como categoría preestablecida con el propósito de reinterpretar y reconstruir los modos de existencia del sujeto social sexuado femenino a partir de la concepción del género como una construcción sociocultural que puede ser opresiva para las mujeres. Esto implica llevar el análisis más allá de las categorías sexo y género, ya que ambas se encuentran interconectados con variables tales como raza, clase social y discursos mediáticos. Pero a pesar de aspirar a la instauración de una sociedad sin géneros, la aproximación feminista no puede ignorar el género a priori, ya que la adopción de una concepción neutra del ser humano que encubre el androcentrismo implicaría negar las relaciones sociales de género que constituyen y legitiman la opresión de la mujer (de Lauretis, 1984).

La teoría fílmica feminista es un enfoque teórico y metodológico que, desde los años setenta, se ha especializado tanto en el análisis de la representación de las mujeres en el discurso audiovisual como en el análisis de los géneros cinematográficos que ponen a la mujer en el centro de la narración a partir de la década ochenta. Las cuatro disciplinas esenciales que se insertan dentro del paradigma metodológico de análisis del cine – por lo tanto, también en los estudios de cine feministas y con perspectiva de género – son la semiología o semiótica, la sociología, la psicología y el psicoanálisis (Zurian Hernández y Herrero Jiménez, 2014).

Hacia la década del sesenta, la crítica ideológica anti-ilusionista (que se oponía al canon de que todo lo que se proyecta en el cine debe parecer "real") comenzó a cobrar fuerza y se apoyó en disciplinas como los la semiótica, el psicoanálisis y los Estudios Culturales para la creación de un corpus teórico reflexivo y un cine subversivo. En esta etapa de la teoría cinematográfica, los estudios críticos se enfocaban en temas como clase e ideología y cuestionaban la representación figurativa y literal de la realidad. Más adelante, en los años setenta y ochenta – con el empuje de los movimientos feministas –,

[10] Referente a la noción de «sujeto deseante» mencionada en el artículo "Pichon-Riviere habla sobre Lacan": "*Ese sujeto deseante, sujeto del deseo, es, antes que nada, sujeto de la necesidad y sólo por esto sujeto del deseo. Es a partir del concepto de necesidad que se esclarece el carácter social e históricamente determinado de la esencia del sujeto."* (Pichon-Riviére, 1975)

el campo de análisis se amplió para incluir cuestiones como la sexualidad, el género y la raza. Fue alrededor de esa época que el feminismo, cuyo principal objetivo era explorar las estructuras de poder y los mecanismos subyacentes al orden patriarcal para generar cambios en la sociedad, empezó a centrar su interés en los productos culturales. Lo hizo partiendo de la premisa de que en todo modelo de representación opera un proceso social que transforma la diferencia sexual del hombre y la mujer en desigualdad cultural. De esta manera, la teoría fílmica (que por entonces se interrogaba a sí misma como producto cultural ideológico y se hallaba en la búsqueda de una estética alternativa) y el feminismo (que se había atribuido a sí misma la misión de detectar las estructuras de poder que subyacen a los procesos culturales) cruzaron sus caminos (Albizu Ontaneda, 2010).

La teoría feminista del discurso cinematográfico ha pasado por varias etapas. En un primer momento, los estudios feministas se enfocaban en objetivos prácticos como la concienciación y la denuncia del imaginario negativo de las mujeres que exhibían los medios de comunicación, así como cuestiones de carácter teórico en torno al modo en que las mujeres eran representadas en el cine clásico de Hollywood.

En una segunda etapa, el feminismo dejó de centrarse en la imagen de la mujer y empezó a preocuparse por el carácter genérico de la propia visión y el papel desempeñado por el vouyerismo y el fetichismo en la construcción de una visión "masculinista" de la mujer. Esto implicó un desvío del debate, de modo que el afán por señalar y corregir las representaciones erróneas y estereotipadas fue reemplazado por la necesidad de examinar la forma en que el cine crea a su propio/a espectador/a.

Esta es justamente la problemática que trató la directora teórica y feminista británica Laura Mulvey en su famoso ensayo, *Placer visual y cine narrativo,* publicado en 1975.

2.2. La mujer como objeto de deseo.

Uno de los puntos de partida de la teoría fílmica feminista fue considerar la representación de la mujer en el cine clásico de Hollywood – uno de sus principales objetos de estudio – como espectáculo y proyección del deseo masculino. En este contexto surge la obra de Mulvey, que discurre entre la reivindicación política feminista, la teoría psicoanalítica y la estética de vanguardia de los años setenta y que es reconocida por sentar las bases de la teoría fílmica feminista. La autora propuso el uso de la teoría

psicoanalítica como herramienta para demostrar la forma en la que el inconsciente patriarcal ha estructurado la forma en el cine clásico de Hollywood.

En la elaboración de su ensayo, Mulvey emplea como "arma política" algunos de los conceptos del Psicoanálisis desarrollados por Freud y Lacan con el fin de argumentar la premisa de que el aparato cinematográfico del cine clásico hollywoodense inevitablemente coloca al espectador en una posición de sujeto masculino, con la figura de la mujer en la pantalla como objeto de deseo ante "la mirada masculina" (*male gaze*).[11]

> …El cine refleja, revela e incluso participa en la correcta y socialmente establecida interpretación de la diferencia sexual que controla las imágenes, las formas eróticas de mirar y el espectáculo… La apropiación de la teoría psicoanalítica se realiza, en este campo, en tanto arma política, demostrando la manera en la que el inconsciente de la sociedad patriarcal ha estructurado la forma cinematográfica. (Mulvey, 1975: 365)

Desde esta perspectiva, la autora afirma que en la época del cine clásico se animaba a los espectadores a identificarse con los protagonistas, que eran y siguen siendo mayoritariamente masculinos. Mientras tanto, los personajes femeninos que aparecían en los filmes producidos por la industria de Hollywood en las décadas de 1950 y 1960 estaban, según Mulvey, codificados con "apariencia de ser" mientras que el posicionamiento de la cámara y el espectador masculino constituían el "portador de la mirada". La mujer es imagen mientras que el hombre es portador de la mirada.

> En un mundo ordenado por el desequilibrio sexual, el placer de mirar se ha escindido entre activo/masculino y pasivo/ femenino. La mirada determinante del varón proyecta su fantasía sobre la figura femenina, a la que talla a su medida y conveniencia. En su tradicional papel de objeto de exhibición, las mujeres son contempladas y mostradas simultáneamente con una apariencia codificada para producir un impacto visual y erótico tan fuerte, que puede decirse de ellas que connotan «para-ser-miradabilidad». (1975: 370-371)

Con esto, Mulvey se refiere a la exposición de la mujer como objeto sexual ante el deseo masculino como "el leitmotiv del espectáculo erótico" y afirma que la exhibición de la mujer funciona en dos niveles diferentes: como objeto erótico para los personajes de la historia que se desarrolla en el filme y como objeto erótico para el espectador que se encuentra entre el público.

A su vez, Mulvey plantea que existen dos tipos distintos de mirada masculina: la mirada voyeurista, que ve a la mujer como imagen "a ser vista", y la mirada fetichista,

[11] El concepto de "*male gaze*", acuñado por Mulvey en 1975, hace referencia a la construcción de obras de carácter visual entorno a la mirada masculina, "relegando a la mujer a un estatus de objeto para ser admirado por su apariencia física y para satisfacer los deseos y fantasías sexuales del hombre.

que ve a la mujer como un sustituto de "la falta" derivada del miedo psicoanalítico subyacente a la amenaza de castración.

> La imagen de la mujer como materia prima (pasiva) para la mirada (activa) del hombre acerca aún más el argumento a la estructura de la representación, añadiendo un nuevo estrato que viene exigido por la ideología del orden patriarcal tal y como se entiende en su forma cinematográfica preferida -el cine narrativo ilusionista. El argumento retorna de nuevo a las bases psicoanalíticas en la medida en que la mujer como representación denota castración, por lo que suscita mecanismos voyeuristas o fetichistas que tratan de sortear su amenaza. (1975: 376)

Adoptando la noción freudiana del falocentrismo[12], Mulvey sostiene que las imágenes, los personajes, las tramas, las historias y los diálogos de las películas se basan inadvertidamente en los ideales del patriarcado, tanto dentro como fuera de los contextos sexuales. En base a esta idea, la autora describe tres tipos diferentes de espectador o mirada que se materializan durante la proyección del film: la mirada de la cámara, que registra el acontecer fílmico; la del público, que mira el producto final; y la de los personajes, que se miran entre sí al interactuar dentro de la ilusión cinematográfica. Estas tres miradas, analizadas desde la perspectiva del falocentrismo, dejan entrever la concepción generalizada de que la acción de "mirar" se considera un rol masculino activo, mientras que el rol pasivo de ser observado se percibe inmediatamente como una característica femenina. Al ser representadas según los ideales del patriarcado, las mujeres en el cine clásico están atadas al deseo, ya que tienen una “apariencia codificada para un fuerte impacto visual y erótico”. Y a diferencia de los personajes masculinos, que influyen de manera directa en el resultado de la trama y mantienen la historia en movimiento, la función de las mujeres en el discurso cinematográfico de mediados del siglo XX se reduce a apoyar el papel masculino y “asumir la carga de la objetificación sexual”.

Resulta conveniente esquematizar las principales conclusiones a las que llegó Mulvey para tener un punto de comparación entre los filmes del cine clásico hollywoodense de los años sesenta y setenta analizados por la autora y las producciones del siglo XXI que integran el corpus de esta investigación. Tomando en cuenta sólo el texto fílmico y no el proceso de identificación de la espectadora, Mulvey concluye lo siguiente:

[12] El falocentrismo (término fue acuñado en 1927 por Ernest Jones, como parte de su debate con Sigmund Freud sobre el papel de la etapa fálica en el desarrollo de la infancia) es la ideología de que el falo u órgano sexual masculino es el elemento central en la organización del mundo social.

- La mujer es colocada como objeto de deseo. Lo único que le queda desear ser el objeto de deseo.

- El hombre tiene un rol activo y carga con toda la narración. Es dueño del discurso, de la acción y de todo lo que ocurre en el texto fílmico. La mujer es la que acompaña el relato, no tiene un rol activo y sufre las consecuencias de las acciones de los otros personajes masculinos.

- La mujer es vista y mirada por el personaje masculino mientras que el hombre controla la mirada erótica. La mujer suele cumplir el papel de interés romántico.

- La mujer es fragmentada por la cámara. Su desnudez siempre implica erotización y deviene en espectáculo.

Para concluir, Mulvey sugiere que la única manera de aniquilar el sistema patriarcal de Hollywood es desafiar y reformular las estrategias cinematográficas clásicas con métodos feministas alternativos. Para ello solicita la creación una nueva cinematografía feminista de vanguardia que rompa con el placer narrativo del cine clásico de Hollywood y afirma que "*para empezar (y para terminar) habrá que socavar la propia mirada voyeurista-escopofílica, que constituye un elemento fundamental del placer fílmico tradicional.*" (1975: 377)

2.3. La máquina cinematográfica de (re)producción de la mujer.

A medida que la teoría fílmica feminista fue avanzando, muchas referentes feministas (incluyendo a la propia Mulvey) criticaron el abordaje psicoanalítico centrado en la noción de falocentrismo que había ganado tanto peso en los estudios feministas del cine a partir de la publicación de *Placer visual y cine narrativo* en 1975. Esto se debió a que que consideraban que las limitaciones ideológicas del pensamiento freudiano – al hacer énfasis en el falo, el voyeurismo masculino y el escenario edípico – no dejaban espacio para la subjetividad femenina.

Casi en simultáneo con la aparición de los estudios sobre la representación surge la necesidad de crear una teoría cinematográfica netamente feminista. De asumir el feminismo como perspectiva de análisis se pasó a buscar metodologías propias que pudiesen dar cuenta de lo que ocurre dentro del texto audiovisual y en la relación texto-espectador, ya sea masculino y femenino (Zurian Hernández y Herrero Jiménez, 2014).

Esta segunda etapa se centró más en la construcción que en la representación. Este grupo de feministas consideraban que la imagen de mujer y de feminidad proyectada en el cine no era más que una construcción, una construcción ficticia creada por los discursos hegemónicos occidentales que configuraban una imagen de la mujer de manera arbitraria y simbólica. Desde esta perspectiva, las investigadoras fijaron su interés en el análisis de los mecanismos y procesos internos del texto fílmico que construyen a la mujer y a la feminidad como una imagen determinada e incorporaron la semiótica, junto con la teoría psicoanalítica, a su óptica de análisis.

El enfoque que predominó en esta etapa se caracteriza por concebir al cine como un proceso de generación de significados y de sentido. Por lo tanto, los postulados semiológicos y psicoanalíticos resultaron útiles para las teóricas feministas de ese período, tales como Teresa de Lauretis, ya que les permitía esclarecer los modos en que la máquina cinematográfica produce y reproduce la imagen de la mujer y lo femenino como categorías construidas en beneficio de una determinada ideología.

Al tener en consideración la certeza de que el cine comercial hace todo lo posible por mostrarse como historia y no como discurso – es decir que se presenta a sí mismo como real, verosímil, transparente y sin intermediarios para ser percibido por el espectador bajo la apariencia de algo "natural" –, el carácter construido de las imágenes del discurso cinematográfico quedaría oculto. Esto facilitaría que ciertas representaciones reproducidas en la pantalla del cine se presenten como naturales.

Tomando el concepto de «tecnología del sexo» acuñado por Michel Foucault, de Lauretis plantea la idea de que el género no es una propiedad inherente a los seres humanos, sino que la equivalencia sexo=género, al igual que la sexualidad, es una tecnología política, es decir, una construcción artificial. A su vez, sostiene que la noción de feminidad hace referencia a propiedades o atributos que las mujeres han desarrollado o a los que han estado atadas históricamente en diferentes contextos marcados por el patriarcado. Por ende, la definición de mujer depende de condiciones particulares de existencia.

Para sostener su argumento, de Lauretis analiza el término «género», que se define como la representación de la relación de pertenencia a una clase, grupo o categoría. Al utilizar la palabra «género», construimos una relación entre una entidad y otras entidades previamente constituidas como una clase. Así, el género opera como un constructo sociocultural y un aparato semiótico que asigna al individuo una determinada posición

dentro del grupo social, una identidad y una serie de valores sociales. En palabras de la autora:

> La construcción cultural de sexo en género y la asimetría que caracterizan a todos los sistemas de género a través de las culturas son entendidas como ligados sistemáticamente a la organización de la desigualdad social. El sistema sexo-género, en suma, es tanto una construcción sociocultural como un aparato semiótico, un sistema de representación que asigna significado (identidad, valor, prestigio, ubicación en la jerarquía social, etc.) a los individuos en la sociedad. Si las representaciones de género son posiciones sociales que conllevan diferentes significados, entonces, para alguien ser representado y representarse como varón o mujer implica asumir la totalidad de los efectos de esos significados… La construcción del género es tanto el producto como el proceso de su representación." (de Lauretis, 1989: 11)

De Lauretis establece una serie de cuatro proposiciones:

1) El género es (una) representación. Esto no quiere decir que no tenga implicaciones concretas o reales – tanto sociales como subjetivas – para la vida material de los individuos, sino lo contrario.

2) La representación del género es su construcción, y se puede afirmar que todo el arte y la cultura occidental es el cincelado de la historia de esa construcción.

3) La construcción del género continúa en la actualidad de manera tan diligente como en épocas anteriores. Esto no solo ocurre en los medios de comunicación, en los establecimientos educativos y en lo que Louis Althusser denominaba «los aparatos ideológicos del Estado», sino también en la comunidad intelectual, en las prácticas artísticas de vanguardia e incluso dentro del propio feminismo.

4) En consecuencia, la construcción del género es también afectada por su deconstrucción, es decir, por cualquier discurso – feminista o no – que pudiera dejarla de lado como una tergiversación ideológica. Porque el género, como lo real, es no sólo el efecto de la representación sino también su exceso.

En *Alicia ya no*, una de sus obras más importantes (compuesta por una colección de ensayos escritos entre los años 1979 y 1983 y publicada por primera vez en 1984), la autora italiana rechaza las definiciones y valores culturales dados de antemano y busca echar luz sobre la construcción de representaciones ficticias de la mujer en el cine, en el lenguaje, en la narrativa y en la imagen.

> El cine ha sido estudiado como mecanismo de representación, como máquina de imágenes desarrollada para construir imágenes o visiones de la realidad social y el lugar del espectador en ella. Pero, en la medida en que el cine está directamente

> implicado en la producción y reproducción de significados, valores e ideología tanto en el terreno social como en el subjetivo, sería mejor entenderlo como una actividad significativa, un trabajo de semiosis: un trabajo que produce efectos de significado y percepción, auto-imágenes y posiciones subjetivas para todos los implicados, realizadores y receptores; y, por tanto, un proceso semiótico en el que el sujeto se ve continuamente envuelto, representado e inscrito en la ideología. (de Lauretis, 1984: 63)

En esta recopilación de ensayos, de Lauretis se refiere el concepto mujer como una construcción ficticia de las culturas y afirma que solo se puede hablar de mujeres en plural porque se trata de "seres históricos reales". A su vez, define la recepción cinematográfica como un proceso subjetivamente comprometido con los valores sociales, el afecto, la fantasía y el deseo.

En respuesta a la propuesta de Mulvey de conformar un cine de vanguardia y un cine alternativo de mujeres para desterrar el sistema patriarcal de Hollywood, de Lauretis sostiene que el cine de mujeres no es una deconstrucción del placer narrativo y visual sino la construcción de otro marco de referencia que define el deseo al margen del sujeto masculino.

> La representación de la mujer como imagen (espectáculo, objeto para ser contemplado, visión de belleza – y la concurrente representación del cuerpo femenino como locus de la sexualidad, sede del placer visual, o señuelo para la mirada), está tan expandida en nuestra cultura, antes y más allá de la institución del cine, que constituye necesariamente un punto de partida para cualquier intento de comprender la diferencia sexual y sus efectos ideológicos en la construcción de los sujetos sociales, su presencia en todas las formas de la subjetividad. Aún más, en nuestra "civilización de la imagen", como la ha llamado Barthes, el cine funciona en realidad como una máquina de creación de imágenes, que al producir imágenes (de mujeres o no) tiende también a reproducir a la mujer como imagen. (1984: 64)

2.4. Una aproximación del feminismo a los Estudios Culturales.

Las teóricas feministas norteamericanas mostraron un gran interés en el cine hacia mediados de la década de los setenta. Por esos años, autoras como Marjorie Rosen, Joan Mellen y Molly Haskell se dedicaron a estudiar a los personajes femeninos de los filmes en función de estereotipos o de acuerdo con el grado en que reflejan la situación real de las mujeres. Pero a pesar de sus aportes a los inicios de la teoría feminista del cine, el principal defecto de estos primeros estudios radicaba en que ignoraban el funcionamiento de los significantes específicamente cinematográficos, es decir, la forma en que el cine construye sus propios tipos de significados.

Respecto a este período, la autora feminista Joanne Hollows afirma que las asunciones sobre los efectos de la cultura popular en las mujeres eran de sentido común en la segunda ola del feminismo, ya que era habitual entre las feministas afirmar que toda una serie de formas y prácticas populares encerraban a las mujeres en identidades femeninas que las cegaban ante su propia opresión y participaban en ella. Sin embargo, a partir de mediados de la década de 1970, las preguntas sobre cómo se producían y reproducían culturalmente las identidades de género adquirieron mayor relevancia y se convirtieron en temas de investigación y discusión feministas más profundos.

> Hacia mediados de los setenta, feministas que trabajaban en las ciencias sociales empezaron a generar un cuerpo de conocimiento sobre cómo se representaba a hombres y mujeres en los contenidos de los medios de comunicación y los efectos que esto tenía sobre su audiencia. Esta investigación de las "imágenes de la mujer" fue criticada cada vez más por feministas que trabajaban con otras bases teóricas como el estructuralismo y el psicoanálisis y produjo un debate generalizado sobre las cuestiones de la representación. Las críticas a la tradición de "imágenes de la mujer" llevaron al desarrollo de un foco clave de estudios feministas a propósito de cómo los medios de comunicación, cine y estudios culturales trabajaban los procesos y prácticas de representación para producir ideas sobre qué significa ser mujer. (Hollows, 2000: 16)

Por su parte, la teoría fílmica feminista de Gran Bretaña se desarrolló a partir de la premisa de que los significados en el cine no son simplemente tomados del mundo real, sino que son generados en y a través de los propios textos cinematográficos, los cuales son un eslabón más en la cadena histórica de construcción de representaciones.

En 1976, un colectivo de mujeres publicó el primer número de Camera Obscura, una revista sobre feminismo, cultura y estudios de medios de comunicación. Allí retomaron el análisis textual como metodología para estudiar las películas como procesos de producción de significados y el psicoanálisis como medio para explicar las relaciones entre espectador y texto en el momento de la recepción. De este modo, al incluir al receptor como factor, se evitó caer en el extremo formalismo del análisis textual. Una de las propuestas metodológicas más destacables respecto a esta cuestión es la de la historiadora alemana Annette Kuhn, que sugiere combinar dos perspectivas: por un lado, un análisis textual de los filmes que permita relacionar significados narrativos, significantes cinematográficos y características de la industria cinematográfica; por otro lado, un análisis de las relaciones texto-espectador a partir del reconocimiento de que la subjetividad de género – en tanto que representación variable – es construida, reafirmada,

desafiada, desplazada o modificada en cada encuentro del espectador con el cine (Kuhn, 1991).

Al entender el cine como un proceso dinámico de construcción de sentido propenso a dar una apariencia de naturalidad, la disciplina feminista recurre al análisis textual como herramienta para desnaturalizar y hacer visibles las características aparentemente naturales de una ideología sexista.

Pero ese análisis textual no es suficiente, sino que debe ir acompañado de un estudio acerca del espectador. Teniendo en cuenta la noción de que los textos se constituyen en y a través del acto de interpretación, esto implica que los significados no están fijados para siempre en un texto, sino que un mismo producto discursivo puede transmitir una variedad de significados posibles en función de las condiciones de recepción, más allá de que suele existir una lectura dominante. Esta premisa se vincula con lo que el concepto de «polisemia estructurada» al que hacía referencia Stuart Hall, uno de los principales teóricos de los Estudios Culturales, al hablar de los esquemas de codificación y decodificación que tienen lugar en el proceso comunicativo. "*La codificación y decodificación siempre se realizan mediatizadas por las estructuras de significados de productores y receptores; que, no obstante, no son idénticas, al no ser los códigos de codificación y decodificación simétricos."* (Hall, 1973: 2)

El autor toma de la obra de Gramsci la noción de que la formación social no es una estructura fija en la cual la base económica determina invariablemente la superestructura ideológica, sino que está compuesta por diferentes clases sociales y fracciones de clase con diferentes niveles de autoconciencia que continuamente luchan por conseguir el dominio o hegemonía social. Según Hall, que adopta una "mirada gramsciana" frente a lo que él mismo definía como los principales dilemas teórico-políticos del presente, los medios de comunicación de las sociedades actuales representan la ideología de la elite, del grupo dominante. Sin embargo, el control político-ideológico de los medios no se realiza de manera directa (por ejemplo, mediante la censura), sino que está inscrito en la lógica del sistema. Por este motivo, los medios de comunicación de masas son piezas clave en la negociación de la hegemonía social. Apoyándose en el concepto gramsciano de hegemonía, Hall sostiene que "*hay «hegemonía» cuando las fracciones de clase dominante no sólo dominan, sino que dirigen: cuando no sólo poseen el poder coercitivo, sino que se organizan activamente para conducir y obtener el consentimiento de las clases subordinadas."* (Hall, 1981: 238)

Desde la perspectiva gramsciana, el concepto de hegemonía o "dominio hegemónico" permitía romper de manera más radical el economicismo del marxismo clásico y daba paso a una concepción más política (más atenta a la dimensión coyuntural, intrínsecamente inestable e históricamente específica) tanto de la relación entre estructura (esfera económica) y superestructura (esfera cultural) como del antagonismo social y cultural (de la lucha de clases) que está en la base de cualquier "totalidad social". Al referirse a la noción de hegemonía, Hall afirma que esta depende de una combinación de fuerza y consentimiento, y por lo tanto, no puede obtenerse sólo en la esfera productiva y económica, sino debe organizarse al nivel del estado, la política y las superestructuras. Según el autor, éstas últimas constituyen el terreno sobre el que se realiza la hegemonía.

> En parte, la "hegemonía" se logra mediante la contención de las clases subordinadas dentro de la "superestructura". Pero lo que es crucial es que esas estructuras de la "hegemonía" trabajan mediante la ideología. Ello significa que las "definiciones de la realidad", favorables a las fracciones de la clase dominante e institucionalizadas en las esferas de la vida civil y el estado, vienen a constituir la "realidad vivida" primaria para las clases subordinadas. De este modo, la ideología suministra el "cemento" de una formación social, "preservando la unidad ideológica de todo el bloque social"… (Las clases dominantes) Fijan los límites —mentales y estructurales— dentro de los que "viven" las clases subordinadas y dan sentido a su subordinación de un modo que se sostenga su dominancia sobre ellas. (Hall, 1981: 238)

El autor sostiene el control político-ideológico de los medios no se realiza directamente (por ejemplo, mediante la censura), sino que está inscrito en la lógica del sistema. Por lo tanto, los medios de comunicación de masas no pueden ser vistos como entes autónomos, sino como piezas clave en la negociación de la hegemonía social. Según Hall, esto es así porque muchas instituciones contribuyen al desarrollo y mantenimiento de la dominación hegemónica. Esta concepción de hegemonía permite explicar la existencia de una lectura dominante en el proceso de recepción y decodificación de los sentidos inscriptos en las producciones discursivas a pesar de la variedad de significados que se le pueden atribuir a un mismo texto.

El cine, el texto audiovisual y cualquier otro tipo de artefacto cultural es resultado de un contexto espacial y temporal determinado, producido con una mentalidad y bajo condiciones ideológicas (nunca neutrales) que construye un discurso del que se desprenden modos de entender al sujeto y la sociedad, así como las identidades de género y cuestiones relacionadas con la sexualidad, la cultura, la raza, la clase, etc.

Siguiendo esta línea, Kuhn considera imprescindible extender el análisis al contexto social e histórico en que se realizan y exhiben los filmes – las condiciones materiales de producción de los discursos mediáticos –, ya que los modos de operación de la industria cinematográfica tienen una repercusión directa en las características del cine que produce.

Esta propuesta, si bien no es abordada desde una perspectiva basada en las teorías de Marx y Gramsci, se relaciona con los lineamientos desarrollados por Raymond Williams (otro teórico de los Estudios Culturales). En base a la idea adoptada del marxismo de que una cultura debe interpretarse a partir del sistema de producción que la sostiene, Williams sugiere la conformación de un enfoque materialista cultural para el estudio del sistema significante que constituye la cultura.

Al igual que Hall, Williams también toma el concepto gramsciano de hegemonía para desarrollar su teoría y afirma que "*una hegemonía dada es siempre un proceso… Es un complejo efectivo de experiencias, relaciones y actividades que tiene límites y presiones específicas y cambiantes.* (Williams, 1997: 134) El autor sostiene que la hegemonía no se da de modo pasivo como una forma de dominación, sino que debe ser continuamente renovada, recreada, defendida y modificada, y que ésta, a su vez, es continuamente resistida, limitada, alterada, desafiada por presiones que no le son propias. Esto permite el surgimiento de discursos alternativos, emergentes y de resistencia que se desvían de la norma dominante. Siguiendo esta línea, Williams plantea que el concepto de hegemonía debe estar acompañado por los conceptos de contrahegemonía y de hegemonía alternativa. (Williams, 1997).

El movimiento feminista surge justamente como una forma de resistencia, es decir, una corriente contrahegemónica con el propósito de cuestionar, desafiar y combatir las estructuras hegemónicas establecidas por el patriarcado.

Estas similitudes conceptuales me permiten hacer una comparación entre los dos enfoques que conforman el marco teórico de este proyecto de investigación: la teoría fílmica feminista y los Estudios Culturales. Más allá de las diferencias que hay entre ambas disciplinas (desde sus orígenes, el contexto en que se desarrollaron, su evolución, sus objetivos y sus abordajes teóricos y metodológicos), tanto los estudios de cine feministas como los Estudios Culturales comparten un interés particular por el cine, la cultura y las formas de dominación ideológicas. En palabras de Hollows:

> El feminismo y los estudios culturales (en sus diferentes formas) tienen preocupaciones comunes… Ambos tienen relaciones estrechas con el activismo

> político radical y ambos "focalizan en el análisis de formas de poder y opresión, y en la política de producción del conocimiento dentro de la academia y en la sociedad en general". (…) No es sólo que ambas disciplinas tengan preocupaciones comunes, sino que… el feminismo ha transformado también los estudios culturales. La idea que "lo personal es político" abrió el abanico de áreas estudiadas desde los estudios culturales y forzó a la crítica a reflexionar no sólo cómo conceptualizaban las relaciones de poder sino también cómo estas relaciones de poder estaban ligadas con cuestiones de género y sexualidad. Además, el feminismo volvió a poner preguntas sobre la identidad en la agenda de los estudios culturales. (Hollows, 2000: 20)

En base a estos conceptos, realizaré un análisis sobre la forma en que el cine comercial contemporáneo construye a los personajes femeninos dentro del subgénero de fantasía épica y trataré de dilucidar el modo en que las ideas dominantes o hegemónicas de esta época operan en la construcción de los significados relacionados con la representación de las mujeres en el discurso cinematográfico.

3. El relato épico en la pantalla grande

3.1. Características de la épica como género cinematográfico.

La épica, nacida varios milenios atrás en la forma de narración heroica en verso de carácter oral, constituye una de las primeras manifestaciones literarias, tanto de la civilización oriental como occidental.

Este canon discursivo se define como un género narrativo en el que se presentan hechos legendarios o ficticios relativos a las hazañas de uno o más héroes y a las luchas reales o imaginarias en las que éstos han participado. En sus orígenes, el poeta épico solía abordar las hazañas de un héroe individual o colectivo, tomando como base una serie de materiales reales o legendarios que constituían el legado de tradiciones orales de un pueblo. La misión de la poesía épica consistía en recordar tales acontecimientos y relatar las complicaciones y aventuras que se derivaban de la acción del héroe, destacando todos los caracteres y atributos que permitían realzar su grandeza. Por lo tanto, la forma de expresión tradicional de la épica – la narración en verso – tenía como finalidad primordial la exaltación o engrandecimiento de un pueblo (Flores Santamaría, 1978).

En los inicios de la épica como género literario, el maestro y modelo a imitar era Homero. En sus obras La Ilíada y La Odisea, escritas en la Grecia del siglo VIII a.C., se hallaban presentes las convenciones que debía incluir la poesía épica por excelencia. A su vez, los poemas homéricos dejaron establecidas las reglas del género para la posteridad.

Con el paso del tiempo, la épica fue adaptándose a otros formatos discursivos y terminó adoptando la forma narrativa en prosa, incorporando elementos de descripción y diálogo y dando origen a las denominadas «novelas de caballerías». Estos textos alcanzaron una enorme popularidad en varias regiones de Europa Occidental entre los siglos XV y XVI (Vilà, 2011).

A partir de su masificación, el género épico fue reelaborándose según el contexto histórico y geográfico en que se producía y en función de las necesidades comunicativas de las culturas que enmarcaban sus relatos dentro los lineamientos discursivos de la épica. También comenzó a evolucionar y diversificarse, permitiendo el surgimiento de algunos

subgéneros derivados tales como la epopeya, el cantar de gesta, la novela picaresca, el cuento tradicional, las leyendas, los mitos, los romances o baladas y la fantasía épica o heroica. Este último, que también constituye un subgénero derivado del género fantástico, puede hallarse principalmente en la literatura y se caracteriza por la presencia de seres mitológicos o fantásticos, una ambientación ficticia – generalmente de carácter medieval, antiguo, indefinido o en base a sociedades tecnológicamente atrasadas – y un fuerte componente mágico y épico (Herrero Cecilia, 2000).

Tal como ya se ha mencionado en la introducción de esta tesina, el género narrativo épico – que durante siglos se vio casi exclusivamente ligado a obras literarias de ficción – encontró un nuevo medio de difusión masivo y altamente rentable en el cine a partir de las primeras décadas del siglo XX.

En el marco del estudio del lenguaje cinematográfico, el semiólogo francés Christian Metz describe al género como una formalización que se da en el cine, es decir, un modelo parcial a partir del cual se puede formalizar algo sobre el cine. Esto es así debido a que existen ciertos rasgos en un film que permiten afirmar su pertenencia a un determinado género pero que resultarían inaceptable en otro género (Metz, 1973).

El semiólogo argentino Oscar Traversa se refiere al género como una noción ambigua que permite establecer distinciones entre productos culturales diversos al ser utilizada en discursos diferentes y afirma que "la "teoría cinematográfica" ha problematizado la cuestión del género en menor medida que la literatura (Traversa, 2000).

> Concepto aproximativo, da cuenta de una envoltura sin llegar al "núcleo" del filme. (…) El género en cine se definiría a través de una mezcla de nociones que abrevan en el teatro, la literatura, las frases del sentido común, etc. Se podría postular que en ese espacio de dispersión se expande lo "intuición social de los géneros". (Traversa, 2000: 265)

Por su parte, el profesor de cine y literatura comparativa Rick Altman define a los géneros como un racimo de películas (corpus) que comparten temas y estructuras específicos y ciertos atributos que las hacen pertenecer a un grupo. Altman cuestiona la idea sugerida por los críticos cinematográficos y teóricos de géneros de que toda película debe pertenecer a un único género, ya que algunos filmes incluyen características de diversos géneros. A su vez, sostiene que la misma industria cinematográfica es la que define a los géneros, mientras que la masa de espectadores los reconoce (Altman, 1999).

> El placer de ser espectador de género, en consecuencia, deriva en mayor medida de la reafirmación que de la novedad. La gente va a ver películas de género para participar en acontecimientos que, en cierto modo, les resultan familiares. El suspense de las películas de género es siempre, por tanto, un falso suspense: a fin de participar en las intensas emociones que el filme propone, debemos simular temporalmente que no sabemos que la heroína será finalmente rescatada, el héroe liberado y la pareja reunida. (Altman, 1999: 18)

Al tomar este postulado, Altman plantea que las películas de género utilizan referencias intertextuales de manera continua, ya que cada nueva muestra de un género se alimenta implícitamente de las obras anteriores. De este modo, los géneros mantienen una identidad fundamental a lo largo del tiempo y dentro de la cadena que los lleva de la producción a la exhibición y el consumo por parte del espectador.

> Según esta perspectiva, la industria cinematográfica, respondiendo a los deseos del público, inicia una serie de géneros bien delimitados cuya perdurabilidad responde a la capacidad de satisfacer necesidades humanas básicas. (…) La aplicabilidad de los conceptos genéricos queda garantizada por la gran variedad de significados que se atribuyen al término «género», así como por la función de conducto que caracteriza a la estructura textual. Desde el punto de vista privilegiado del crítico a distancia, los géneros parecen funcionar a veces como ritual y en otros momentos como ideología. (1999: 22)

Al igual que los antiguos poemas épicos y epopeyas de la literatura clásica, el cine épico se caracteriza por tratarse de un relato extenso que hace referencia a acciones bélicas y hazañas notables realizadas por personajes heroicos. Las películas de este género suelen ser grandes producciones fílmicas con una temática normalmente dramática. Si bien el término «épico», aplicado al discurso cinematográfico, se emplea normalmente para referirse a las denominadas « películas de capa y espada», también se utiliza con frecuencia para hacer referencia a otros subgéneros. Y pesar de que estos subgéneros pueden incluir ciertas características diferenciales, siempre mantienen los rasgos esenciales que les permiten seguir identificándose con el género épico, especialmente en relación a su temática y su trama central enfocada en las hazañas de un héroe. Por este motivo, los grandes westerns, las películas de fantasía heroica (ligadas al cine fantástico) y algunas producciones históricas y bélicas pueden considerarse subgéneros del cine épico (Santas, 2008).

Los espectadores suelen estar familiarizados con los rasgos propios de cada género cinematográfico, los cuales pueden reconocerse incluso antes de la proyección de un filme particular a partir de su título, tráiler, reseñas, imágenes de cartelera e incluso la presencia de actores canónicos. Por lo tanto, tienen una idea aproximada acerca de lo que pueden

esperar a la hora de ir a ver una película épica, más allá de su posible pertenencia a algún subgénero específico del cine épico. Es prácticamente sabido que se tratará de un film de larga duración cuya trama estará centrada en el relato de una guerra o conflicto significativo que, en la mayoría de los casos, suele abarcar un amplio espacio de tiempo y transcurrir en un escenario histórico o una ubicación de ficción. Por lo general, la trama central de las películas épicas consiste la consecución de una serie de metas que deben ser alcanzadas por un «héroe» o un grupo de individuos que encarnan personajes heroicos en el curso de una búsqueda, misión o viaje de carácter trascendental.

Las ideas preconcebidas acerca de lo que debe incluir una producción para clasificarse dentro de la categorías del género épico le permiten al público anticipar la existencia de un determinado orden lógico en una trama que siempre resulta, en cierto grado, predecible. Los mismos conceptos esenciales suelen repetirse en los filmes épicos ya sea que la historia transcurra en el medioevo, en una tierra de fantasía, en el oeste de los Estados Unidos o en el espacio exterior y esté protagonizada por caballeros medievales, cowboys, soldados de la Segunda Guerra Mundial o guerreros espaciales. Más allá de la expectativa de los espectadores de dejarse sorprender por los intrigantes e inciertos acontecimientos un nuevo estreno, el triunfo del héroe sobre las vicisitudes que debe atravesar en el transcurso de su odisea ya se da por sentado.

3.2. La época dorada del cine épico.

La adaptación cinematográfica de la épica tuvo su momento de esplendor entre las décadas de 1950 y 1960. En este período, que coincide con la denominada “edad de oro del cine clásico de Hollywood”, las películas del género épico no sólo recibieron múltiples elogios por parte de la crítica especializada y llegaron a obtener algunos de los galardones más prestigiosos de la industria del espectáculo; también lograron una recepción altamente positiva (y, por tanto, remunerativa) entre el público, constituyendo algunos de los mayores éxitos de taquilla de aquellos años (Bordwell et al, 1985).

Si bien el cine épico ya había asentado una base firme en las primeras décadas del siglo XX con películas clásicas como “El nacimiento de una nación” (1915), “King Kong” (1933), “Lo que el viento se llevó” (1939) y “La diligencia” (1939), el género alcanzó su apogeo en el lapso de los años cincuenta y sesenta, cuando los estudios de Hollywood se

dedicaron a gestar y financiar más de una decena de superproducciones épicas de gran presupuesto. Como resultado, este período cuenta con algunos de los títulos más populares, exitosos y representativos del género, tales como "Los diez mandamientos" (1956), "El puente sobre el río Kwai" (1957), "Ben-Hur" (1959), "Espartaco" (1960), "La conquista del Oeste" (1962), "Lawrence de Arabia" (1962), "Cleopatra" (1963), "Jasón y los argonautas" (1963) y "Doctor Zhivago" (1965). Cinco de estas producciones se convirtieron en los filmes de mayor recaudación durante su año de estreno y tres fueron condecorados con el Premio Oscar a la mejor película, la categoría principal de la ceremonia de premiación más prestigiosa y destacada en la industria del cine estadounidense (Santas, 2008).

Por su parte, el género fantástico comenzó a adquirir una mayor relevancia en el cine hacia fines de la década del setenta, alcanzando su auge en los años ochenta con el lanzamiento de películas como "Conan el Bárbaro" (1982), "El cristal encantado" (1982), "Leyenda" (1985), "Laberinto" (1986) y "La princesa prometida" (1987), algunas de las cuales fueron grandes éxitos comerciales.

La combinación de estos dos géneros cinematográficos – épico y fantástico – en una misma producción dio como resultado el surgimiento de la épica fantástica o heroica como subgénero derivado del cine épico, tal como había ocurrido anteriormente en la literatura.

Tal como se mencionó anteriormente, una de las características principales del cine épico (adoptada también por la fantasía épica) es que los filmes pertenecientes a este género suelen tener una extensa duración debido a que narran acontecimientos comprendidos en un prolongado período de tiempo. En algunos casos, la duración promedio de un largometraje común (de aproximadamente dos horas) no es suficiente para abarcar la totalidad de los conflictos trascendentales propios de la temática épica que el director o guionista de la obra desea contar. Por ese motivo, muchas de estas películas terminan alcanzando e incluso superando las dos horas y media o tres horas de extensión, lo cual implica algunos inconvenientes para el público con respecto a la experiencia de asistir al cine (como la necesidad de interrumpir la proyección para incluir un tiempo de intervalo).

La aplicación de la "serialización", es decir, la inclusión de una o varias secuelas sucesivas para dividir la trama en más de una entrega, supuso una solución a la

problemática de la excesiva duración de este tipo de producciones (especialmente aquellas basadas en obras literarias de gran extensión). Este método de fragmentación permitía a los directores y guionistas explayar la historia para incluir una mayor cantidad de sucesos y elementos considerados importantes para la trama, profundizar el desarrollo de los personajes en el tiempo y evitar el recorte indeseado de escenas en la etapa de postproducción. Dentro del subgénero de fantasía épica, una de las primeras producciones en apelar al recurso de la serialización y adoptar el formato de serie cinematográfica, saga o franquicia fílmica fue la trilogía original de "La Guerra de las Galaxias" (Star Wars), cuyas tres entregas se estrenaron en cines de manera sucesiva en los años 1977, 1980 y 1983 respectivamente (Henderson, 1998).

La popular saga de Star Wars no sólo logró recaudar millones de dólares en todo el mundo a partir de la proyección de los filmes y de la generación de incontables productos derivados (tales como libros, historietas, juguetes, figuras de colección, etc.) y artículos de *merchandising*, sino que atrajo a una multitud de adeptos y fanáticos que convirtieron a la obra de ficción en un objeto de culto de enorme influencia dentro de la cultura popular. El éxito comercial de la trilogía inspiro a muchos estudios cinematográficos, productores y directores de cine a recurrir a la serialización para narrar sus historias de carácter épico, dando origen a algunas de las series o franquicias fílmicas más populares y lucrativas de la historia del cine.

3.3. El cine mainstream del nuevo milenio.

El término «*mainstream*», traducido como corriente o tendencia mayoritaria (también empleado como sinónimo de mayoritario, convencional, principal o dominante), se utiliza para describir el pensamiento actual extendido o una tendencia/moda dominante. Esto incluye a la cultura popular y la cultura de masas generalmente diseminada por los medios de comunicación de masas.

A este respecto, al hablar de medios *mainstream* o medios masivos, se suele hacer referencia las publicaciones impresas de mayor tirada (aquellos periódicos y revistas que reúnen el mayor número de lectores entre el público) y a los formatos audiovisuales con los promedios de rating más altos (aquellas estaciones de radio y canales de televisión que poseen las audiencias más numerosa en dichos medios). Actualmente, el término

mainstream se emplea para designar a aquellos productos culturales – ya sea música, cine, televisión, arte, moda o literatura – que cuentan con los medios necesarios para su comercialización y distribución, logrando así llegar a una importante cantidad de personas y alcanzar éxito internacional. De allí proviene su relación con el adjetivo «comercial», al punto de que ambas palabras pueden llegar a ser intercambiables (Martel, 2011).

En este sentido, hablar de cine *mainstream* implica traer a colación el desempeño comercial de una determinada producción cinematográfica, el cual se traduce en el porcentaje de recaudación monetaria obtenido durante su período de proyección. Esto es lo que la en la industria del cine se conoce como «taquilla» o *box office*. Una película que cumple el objetivo de recaudar ganancias significativas al atraer un gran número de espectadores constituye un "éxito de taquilla". Dentro del grupo de producciones fílmicas que consiguen alcanzar el éxito comercial a nivel global, se encuentran aquellas películas especialmente populares y exitosas (cuya producción generalmente conlleva un importante presupuesto) que logran conquistar los mejores resultados de taquilla en tiempo récord. Estas producciones, conocidas como «bombazos» o *blockbuste*rs, son las que integran la categoría del cine *mainstream*.

Pero, ¿por qué el cine *mainstream* podría considerarse un espacio discursivo propicio para la realización de un estudio crítico en el campo de la comunicación social? Para responder esta pregunta, primero haré una breve descripción de una de las disciplinas que constituyen el marco teórico de esta investigación: los Estudios Culturales.

Nacidos en Gran Bretaña en la década de 1960, los Estudios Culturales son un campo de investigación de carácter interdisciplinario que explora las formas de producción o creación de significados y la difusión de esos sentidos construidos en las sociedades contemporáneas. Su objetivo consiste en definir el estudio de la cultura propia de la sociedad contemporánea como un terreno de análisis conceptualmente importante, pertinente y teóricamente fundado.

El sociólogo italiano Mauro Wolf señala que los Estudios Culturales no concebían a la cultura simplemente como una práctica o la descripción de la suma de hábitos y costumbres de una sociedad, sino que esta atraviesa todas las prácticas sociales y conforma la suma de sus interacciones. Por lo tanto, el concepto de cultura involucra los significados y valores que surgen y se difunden entre las clases y grupos sociales, así como las prácticas efectivamente realizadas a través de las que se expresan valores y

significados y en las que están contenidos. Los medios de comunicación de masas cumplen una función esencial al actuar como elementos de esas relaciones (Wolf, 1987).

Desde la perspectiva de los Estudios Culturales, la exploración de las formas de producción y circulación de significados supone una investigación sobre los aspectos de la hegemonía. Los principales exponentes de esta corriente de pensamiento – tales como Raymond Williams y Stuart Hall – cuestionan que la cultura pueda ser entendida como un mero reflejo de la base estructural de una determinada sociedad. En cambio, conciben a los medios de comunicación de masas como espacios de lucha donde se producen los sentidos y significados que funcionan como mediadores entre la sociedad y la realidad.

El proceso de mediación, al que Hall se refiere como «codificación», implica la proyección de imágenes "distorsionadas" o "disfrazadas" (y no simplemente reflejadas) de las realidades sociales. Por lo tanto, la creación de significado y de los discursos reguladores de las prácticas significantes de la sociedad a través de los medios hegemónicos, que son empleados para distorsionar y presentar la «realidad» de un modo ideológico, revela el papel representado por el poder en la organización de las actividades cotidianas de las formaciones sociales. A este respecto, Williams declara lo siguiente:

> …Resulta sencillo comprender la atracción que ejerce la «mediación» como término que describe el proceso de relación entre «sociedad» y «arte» o entre «la base» y «la superestructura». No hemos de esperar encontrar (o encontrar siempre) realidades sociales directamente «reflejadas» en el arte, ya que pasan (a menudo o siempre) a través de un proceso de «mediación» en el cual su contenido originario es modificado… Ateniéndose principalmente al concepto de «ideología» como distorsión (basada en la clase) este tipo de análisis reductivo y de «remoción», «revelación», o «desenmascaramiento» ha sido habitual en la obra marxista. Si quitamos de en medio los elementos de la mediación se hará evidente un área de realidad, y en consecuencia, el área de los elementos ideológicos que distorsionaban su percepción o que determinaban su presentación. En nuestra propia época este sentido de la mediación ha sido especialmente aplicado a «los medios de comunicación de masas», que son empleados para distorsionar y presentar la «realidad» de un modo ideológico. (Williams, 1997: 118-119)

En base a una configuración política de la noción de cultura, concebida como el terreno en que se desarrolla la lucha por la apropiación de sentido, los intelectuales de los Estudios Culturales destacan que la función cultural de los medios masivos de comunicación consiste en la reproducción de la estructura social a través de la producción y difusión de sentidos construidos en beneficio de las ideas hegemónicas portadoras de los intereses de la clase dominante de la época. A partir de un trabajo ideológico, esos significados construidos en función de la hegemonía cultural son naturalizados y

asumidos por las clases subalternas como acontecimientos "reales" o de sentido común para luego ser inscriptos en sus prácticas cotidianas, sociales y culturales, permitiendo de este modo la reproducción de las relaciones de dominación que conforman esa determinada estructura social.

Stuart Hall describe a los medios de comunicación como aparatos social, económica y técnicamente organizados para la producción de mensajes y signos ordenados en discursos complejos o "mercancías" simbólicas" y afirma que *"la producción de los mensajes simbólicos no puede conseguirse sin pasar por el «relé» del lenguaje, ampliamente entendido como los sistemas de signos portadores de significado*" ya que los acontecimientos no pueden significar por sí mismos, sino que es necesario hacerlos inteligibles (Hall, 1973: 248). Según Hall, las prácticas que traducen los acontecimientos "reales" (tanto si estos son extraídos de la realidad como si son construcciones ficticias) a una forma simbólica son las que componen ese proceso de inteligibilidad social conocido como «codificación». Este proceso de codificación implica la selección de códigos que asignan significado a los acontecimientos al colocarlos en un contexto referencial que les atribuye significado.

> La selección de los códigos, de los que son los códigos preferidos en los diferentes dominios y parecen encerrar las explicaciones "naturales" que aceptaría la mayor parte de los miembros de la sociedad… arroja consensualmente estos acontecimientos problemáticos a algún lugar interno al repertorio de las ideologías dominantes… Precisamente porque estos significados han llegado a ser "universalizados y naturalizados", parecen las únicas formas disponibles de inteligibilidad; han llegado a sedimentarse como "los únicos razonamientos universalmente válidos" (Marx, 1965). Las premisas y precondiciones que sostienen sus racionalidades han llegado a ser invisibles mediante el proceso de enmascaramiento ideológico y de "dar por supuesto"… El que contienen premisas, que estas premisas encierran las definiciones dominantes de la situación y representan o reflejan las estructuras existentes de poder, riqueza y dominación, y que, por tanto, estructuran todo acontecimiento significante, acentuándolo de un modo que reproduce las estructuras ideológicas dadas, constituye un proceso que ha llegado a ser inconsciente incluso para los codificadores. (Hall, 1973: 248-249)

Partiendo de la premisa de que medios de comunicación (tales come el cine, la televisión, la prensa, etc.) son un espacio de lucha donde se crea sentido, que gran parte de los significados que estos producen y difunden son construcciones que reflejan las ideas hegemónicas portadoras de los intereses de la clase dominante de una determinada época y que esos significados luego son asumidos y naturalizados por parte del público que los consume, vale la pena analizar los significados que el cine comercial que Hollywood ha producido en los últimos años, particularmente el cine *mainstream*.

El hecho de que las películas pertenecientes a series o franquicias cinematográficas se encuentran entre las más taquilleras (de mayor éxito comercial), no sólo de los últimos 20 años, sino de la historia del cine en general, no es un dato menor. De hecho, esto significa que los sentidos construidos y divulgados por los sectores dominantes de la industria del cine a través de estas superproducciones hollywoodenses tienen un alcance masivo a nivel internacional. En consecuencia, la propuesta de realizar un análisis crítico sobre la construcción mediática de ciertos imaginarios sociales – particularmente de la representación de las mujeres en el cine – en este tipo de películas resulta pertinente.

3.4. El boom de la taquilla mundial.

Al revisar la lista de producciones más taquilleras de la industria del cine (ver "Listado de las 50 películas con las mayores recaudaciones de la historia del cine a nivel mundial" en Anexo), podremos observar una tendencia interesante: 46 de estos 50 filmes fueron estrenados en el nuevo milenio (a partir de enero del 2001), mientras que 39 del total se estrenaron en la segunda década del siglo actual (a partir del año 2011). Esta lista incluye 43 producciones proyectadas en los cines en el transcurso del siglo XXI cuyas recaudaciones internacionales superan los mil millones de dólares. Con presupuestos de entre 55 y 356 millones de dólares, algunas de estas grandes superproducciones de Hollywood llegaron a obtener ganancias hasta diez veces más altas que el costo original de producción («All Time Worldwide Box Office Grosses» - www.boxofficemojo.com).

Estos datos y la suma de las cifras astronómicas recaudadas por estos filmes en los últimos años nos permiten llegar a la conclusión de que el cine *mainstream* alcanzó un auge a partir del tercer milenio, especialmente durante la segunda década del siglo XXI.

Por supuesto, el acelerado crecimiento demográfico de la población mundial hacia fines del siglo XX y principios del siglo actual tiene mucho que ver con estos altos números de ventas que ha estado percibiendo el cine durante el nuevo milenio. De una población aproximada de seis mil millones de habitantes en todo el mundo hacia el año 2000 se llegó a la cifra de siete mil setecientos millones en diciembre de 2019.

La metodología empleada para medir el grado de éxito comercial de una película considera los valores brutos no ajustados, una práctica que obedece a una tendencia históricamente vigente en la industria cinematográfica: la compilación de los recibos de

taquilla por cines. Una vez determinada la sumatoria total de los recibos obtenidos por cada sala de cine, los resultados se entregan primeramente al distribuidor y, más adelante, se envían a los medios de comunicación (Vogel, 2010). Debido a que la industria cinematográfica contemporánea le otorga cierta prioridad a las campañas de marketing de las películas, las cifras no ajustadas del desempeño en taquilla suelen utilizarse como estrategias publicitarias que les permiten a los filmes de mayor presupuesto alcanzar un elevado ranking de ventas con mayor facilidad.

Al tener a su disposición una mayor cantidad de recursos económicos, tecnologías de última generación y medios de distribución que cualquier otro sistema de estudios en el mundo, las productoras de la industria de Hollywood tienen más posibilidad que nadie de hacer circular sus producciones fílmicas de manera masiva prácticamente en todos los países y regiones del planeta. Por lo tanto, al momento de su estreno, estas películas se encuentran al alcance de un multitudinario público internacional compuesto por miles de millones de potenciales espectadores. De este modo, logran transmitir sus mensajes y discursos dominantes a un porcentaje de personas significativamente mayor que en cualquier otro período de la historia del cine. Casi ninguna otra industria en el mundo logra llegar a un target tan numeroso y, hasta hace algunas décadas, estas cifras en la venta de entradas de cine hubieran sido inalcanzables.

Estos son algunos de los motivos por los cuales el cine comercial hollywoodense ha experimentado un boom en la taquilla mundial en el transcurso los últimos años.

3.5. Las series cinematográficas de fantasía épica más populares del siglo XXI.

La expansión de famosas franquicias fílmicas clásicas, así como el surgimiento de nuevas y populares series cinematográficas tienen una estrecha vinculación con este reciente auge en los números de la taquilla internacional. Para comprobar esta premisa, basta con consultar la lista de películas con mayor recaudación en la historia del cine. Allí podremos observar que cuarenta de las cincuenta películas más taquilleras de la historia del cine – el 80% del total – pertenecen a una franquicia o serie cinematográfica[13].

[13] Fuente: www.boxofficemojo.com

Al observar estos resultados, podemos llegar a la conclusión de que los grandes y más exitosos tanques de Hollywood no sólo fueron producidos en el actual milenio, sino también que la mayoría de estos films forman parte de las series cinematográficas más populares de la industria del cine. En algunos casos, estos *blockbusters* han logrado recaudas cifras astronómicas que superan los mil millones de dólares a nivel global.

Pero, ¿qué características comparten estas series o franquicias cinematográficas? Todas están conformadas por un conjunto de películas relacionadas de forma sucesiva que comparten un mundo diegético[14] común. A su vez, cada uno de los filmes tiene una continuación denominada secuela o está precedido por una precuela. Las distintas películas que constituyen una saga fílmica poseen una misma unidad argumental y sus tramas son abiertas para extender su resolución a entregas posteriores.

Por último, gran parte de las franquicias fílmicas del siglo XXI están inspiradas en otro tipo de textos o productos que originalmente no tenían relación con el cine:

- Cómics o historietas, especialmente en populares tiras cómicas del subgénero de superhéroes publicadas por las editoriales Marvel Comics y DC Comics, que relatan las historias de personajes emblemáticos como Iron Man, Spider-Man, el Capitán América, Los Vengadores, X-Men, Batman, Superman y la Mujer Maravilla, entre otros;

- Sagas literarias generalmente compuestas por libros que encabezan las listas de *best-sellers*, especialmente pertenecientes al género narrativo fantástico y orientados a un público de lectores juveniles, como por ejemplo, las sagas de "El Señor de los Anillos", "Las Crónicas de Narnia", "Harry Potter", "Crepúsculo", "Los Juegos del Hambre", "Divergente", "El corredor del laberinto", etc.;

- Y hasta populares líneas de juguetes y atracciones de parques temáticos, como las sagas de "Transformers", "The Lego Movie" y "Piratas del Caribe".

Entre estas superproducciones hollywoodenses del siglo XXI se encuentran las películas que integran el corpus de este trabajo, que además de pertenecer a un mismo género cinematográfico, la fantasía épica, fueron seleccionadas justamente porque forman parte de tres de las sagas fílmicas más exitosas y taquilleras en toda la historia del

[14] Adjetivo derivado del término «diégesis» que hace referencia a un mundo o universo (ficticio) en el que ocurren las situaciones y acontecimientos narrados en un relato de ficción.

cine. A continuación enumeraré estas series cinematográficas por orden según su recaudación total:

- La franquicia fílmica de Star Wars – compuesta por 11 películas que incluyen la trilogía original (1977-1983), la trilogía de precuelas (1999-2005), la trilogía de secuelas (2015-2019) y dos filmes derivados que forman parte del mismo universo cinematográfico, "Star Wars: Rogue One" (2016) y "Han Solo" (2018) – se ubica en el primer puesto con una recaudación de taquilla mundial de 9.241.699.398 dólares.

- El llamado Universo Cinematográfico del Mundo Mágico – integrada por 10 producciones basadas en la saga literaria de la autora inglesa J. K. Rowling, que incluyen la saga de ocho películas de "Harry Potter" (2001-2011) y las dos primeras entregas de la trilogía de "Animales Fantásticos" (2016-2018) - ocupa el segundo lugar del *ranking* con una recaudación de 9.194.451.317.

- La Saga de la Tierra Media – compuesta por seis películas basadas en la saga literaria del escritor británico J. R. R. Tolkien, la trilogía de "El Señor de los Anillos" (2001-2003) y la trilogía de "El Hobbit" (2012-2014) – se ubica en el tercer puesto, con una taquilla total de 5.884.488.087 dólares.

Además de haber logrado recaudaciones millonarias a nivel internacional y, en algunos casos, de haber reunido una multitudinaria cantidad de adeptos y fanáticos en todas partes del mundo, estas siete series cinematográficas tienen algo más en común: todas narran la historia de uno o más héroes que deben emprender un viaje a través de un mundo de ficción o una versión alterada del mundo real al verse involucrados en una búsqueda, guerra o misión que simboliza una lucha entre el bien y el mal.

Estas tramas, que se pueden vincular con el género épico y que suelen incluir elementos de ficción y fantasía (tales como magia, criaturas y seres mitológicos, fantásticos y/o extraterrestres, mundos y/o planetas ficticios, dispositivos y tecnologías inexistentes, viajes por el espacio exterior, escenas de acción, secuencias de combate y batallas), requieren la presencia de una figura esencial: el héroe.

En las producciones seleccionadas para el análisis, estos rasgos propios del subgénero de fantasía épica son evidentes y fácilmente identificables.

- En la trilogía de "El Señor de los Anillos", el héroe (un joven hobbit llamado Frodo Bolsón) y sus aliados de la Comunidad del Anillo (que representan a las fuerzas del bien)

deben embarcarse en una travesía, sortear distintos obstáculos y luchar en varias batallas para cumplir una importante misión: destruir el Anillo Único (un objeto mágico capaz de otorgar poderes sobrenaturales a su portador). Sólo así podrán evitar que el antagonista principal (el Señor Oscuro Sauron) y su ejército (que representan a las fuerzas del mal) dominen la Tierra Media, un mundo ficticio de características medievales poblado por criaturas fantásticas tales como hobbits, magos, elfos, enanos, orcos, trolls, dragones, etc.

- En las últimas dos entregas de la saga de "Harry Potter" – Harry Potter y las Reliquias de la Muerte –, el héroe (un mago adolescente llamado Harry Potter) y sus amigos (que representan a las fuerzas del bien) deben emprender un arriesgado viaje y enfrentarse a sus enemigos en varios combates para cumplir una misión crucial: encontrar y destruir los siete Horrocruxes (unos objetos mágicos que contienen fragmentos del alma Lord Voldemort, el antagonista principal). Sólo así podrán evitar la dominación del mundo mágico a manos de Voldemort y sus aliados, los Mortífagos (que representan a las fuerzas del mal). Si bien esta historia transcurre en Inglaterra en la época actual, se trata de una versión alterada del mundo real que incluye un universo mágico oculto de características medievales y poblado por seres fantásticos tales como brujas, hechiceros, elfos, duendes, fantasmas, hombres lobo, dragones, etc.

- La tercera trilogía de la franquicia fílmica de "La Guerra de las Galaxias", que se trata de una continuación directa de la trilogía original (emitida entre 1977 y 1983), sigue las aventuras de la heroína (una joven llamada Rey) – que más adelante se revela como una de las últimas guerreras Jedi, personajes de gran poder y sabiduría que tienen la misión de defender la paz – y sus aliados de la Resistencia (que representan a las fuerzas del bien). Ella y sus compañeros deberán emprender un viaje a través de la galaxia (un universo ficticio de características futuristas ambientado en el espacio exterior, compuesto por distintos planetas y poblado por criaturas fantásticas tales como alienígenas, androides y robots) con el objetivo de encontrar al Maestro Jedi Luke Skywalker y participar en una guerra contra el Líder Supremo Snoke (el antagonista principal) y la Primera Orden (una organización intergaláctica que desea dominar la galaxia y que representa a las fuerzas del mal).

Pero, ¿cuáles son las características y atributos que nos permiten identificar a un personaje de ficción con la figura de "héroe épico"? Este es el interrogante que trataré de responder en el siguiente capítulo.

4. El viaje cíclico del héroe épico

4.1. El mito único

Para hablar de la noción de heroísmo y describir la figura del héroe (uno de los ejes centrales del cine épico), resulta imprescindible hacer referencia a la obra del autor y mitólogo estadounidense Joseph Campbell.

En uno de sus libros más famosos, *El héroe de las mil caras*, publicado por primera vez en 1949, Campbell plantea la existencia de un esquema mítico-narrativo universal que se puede observar en la mayoría de los mitos. Este esquema universal, al cual se refiere mediante el término «monomito» (mito único) - también conocido como "el viaje del héroe" o "el periplo del héroe" –consiste en un patrón narrativo básico que se manifiesta en múltiples relatos procedentes de distintos lugares del mundo y que es utilizado por diversas culturas para la narración de historias y leyendas populares. Uno de los tópicos esenciales que se repite en las historias regidas según los lineamientos del monomito es la presencia de un héroe que suele atravesar una serie de ciclos o aventuras de características similares en todas las culturas. Estos ciclos se resumen en una tríada conformada por tres etapas: separación, iniciación y retorno. "*El camino común de la aventura mitológica del héroe es la magnificación de la fórmula representada en los ritos de iniciación: separación-iniciación-retorno, que podrían recibir el nombre de unidad nuclear del monomito*." (Campbell, 2001: 25)

Según Campbell, el monomito se halla presente en la mayoría de los cuentos, leyendas y mitos tradicionales que han existido en el transcurso de la historia de la humanidad más allá del contexto temporal y geográfico o de la procedencia cultural de dichos relatos, ya que todos comparten un esquema narrativo elemental que tiene como elemento fundamental la figura del héroe y su aventura arquetípica.

Campbell sugiere que la estructura monomítica subyace en las figuras arquetípicas compartidas por un inconsciente colectivo y, por lo tanto, se transmite también de forma inconsciente. Aplicando los principios del Psicoanálisis como método de aproximación (tomando como referencia principalmente el estudio de los símbolos y los arquetipos propuestos por Carl Gustav Jung) el autor describe a las mitologías como una

manifestación de la mente humana encaminadas a representar y resolver ciertos dilemas propios de la especie humana. A su vez, señala las coincidencias existentes entre diversos mitos, pasajes religiosos, leyendas, tradiciones y sueños personales de diversas culturas alrededor del mundo, presentes en distintas épocas de la historia, y propone el concepto de monomito como estructura mitológica universal.

> El héroe… es el hombre o la mujer que ha sido capaz de combatir y triunfar sobre sus limitaciones históricas personales y locales y ha alcanzado las formas humanas generales, válidas y normales. De esta manera las visiones, las ideas y las inspiraciones surgen prístinas de las fuentes primarias de la vida y del pensamiento humano. De aquí su elocuencia, no de la sociedad y de la psique presentes y en estado de desintegración, sino de la fuente inagotable a través de la cual la sociedad ha de renacer. El héroe ha muerto en cuanto a hombre moderno; pero como hombre eterno —perfecto, no específico, universal— ha vuelto a nacer… Su segunda tarea y hazaña formal ha de ser (como Toynbee declara y como todas las mitologías de la humanidad indican) volver a nosotros, transfigurado y enseñar las lecciones que ha aprendido sobre la renovación de la vida. (2001: 19)

En función de la persistente repetición del mito único en innumerables relatos creados por diferentes comunidades, lejanas entre sí tanto en tiempo y espacio, y de la continua reproducción de los tópicos del monomito a lo largo de los siglos, el autor sostiene la idea de que la humanidad entera podría ser vista como un narrador universal recitando una historia única de gran importancia espiritual.

> Los cuentos populares representan la acción heroica como física; las religiones superiores dan sentido moral a las hazañas; sin embargo, es asombrosa la poca variedad que se encuentra en la morfología de la aventura, en los personajes que intervienen, en las batallas ganadas. Si uno u otro de los elementos básicos del arquetipo queda omitido de un cuento de hadas, leyenda, ritual o mito, se halla implícito de uno u otro modo. (2001: 29).

De hecho, en el prefacio de *El héroe de las mil caras*, Campbell indica que su objetivo principal es demostrar las similitudes existentes entre las religiones orientales y occidentales.

> La aventura del héroe, ya sea presentada con las vastas, casi oceánicas imágenes del Oriente, o en las vigorosas narraciones de los griegos, o en las majestuosas leyendas de la Biblia, normalmente sigue el modelo de la unidad nuclear arriba descrita; una separación del mundo, la penetración a alguna fuente de poder, y un regreso a la vida para vivirla con más sentido. (2001: 27)

Con el paso del tiempo, esta historia universal fue reelaborada para adaptarse a normas, temáticas y conceptos locales, adoptando así diferentes formas (máscaras) en función de las necesidades sociales de la cultura que la interpreta. La forma de la historia, sin

embargo, tiene una estructura conocida que se puede clasificar en las diversas etapas de las aventuras de un héroe.

Dentro de la triada cíclica «separación-iniciación-retorno» que constituye el viaje del héroe y que se repite en una gran variedad de relatos, Campbell enumera las siguientes etapas:

A) La Separación:

1) La llamada de la aventura – Es el punto inicial de la aventura; el primer indicio de que el héroe deberá abandonar su mundo cotidiano para adentrarse a una nueva dimensión.

2) La negativa al llamado – Al principio, el héroe muestra cierta reticencia a aceptar el llamado de la aventura. Esta negativa inicial es una expresión del miedo que siente el héroe ante la perspectiva de abandonar la familiaridad del mundo cotidiano.

3) La ayuda sobrenatural – Una vez que ha aceptado el llamado, el héroe tiene un primer encuentro con una figura que, según Campbell, representa la fuerza protectora y benigna del destino. Ésta figura se consolida como guía y maestro del héroe y le proporciona los elementos que necesita para cumplir su misión.

4) El cruce del primer umbral – Habiendo aceptado la llamada de la aventura y contando con la ayuda sobrenatural del guía protector, el héroe avanza hasta el umbral (una línea simbólica que separa dos mundos, el conocido y el desconocido) y lo atraviesa, manifestando así su compromiso pleno con la misión.

5) El vientre de la ballena – Esta etapa reúne los mismos elementos que el cruce del umbral, de modo que está estrechamente vinculada a la fase anterior e incluso puede llegar a sustituirla. Representa la muerte simbólica del héroe, un tránsito a una esfera de renacimiento simbolizada en la imagen del vientre de la ballena[15], ya que en vez de conquistar o conciliar la fuerza del umbral, el héroe es tragado por lo desconocido y se da la impresión de que ha muerto.

[15] Referencia bíblica al Libro de Jonás, un profeta del Antiguo Testamento que es tragado por una ballena.

B) La Iniciación:

6) El camino de las pruebas – Luego de haber cruzado el umbral, el héroe debe pasar por una serie de pruebas que representan un recorrido de aprendizaje, crecimiento y madurez.

7) El encuentro con la diosa – Por lo general encontramos esta etapa hacia el final de la aventura, representada mediante el "matrimonio místico del alma triunfante del héroe con la Reina Diosa del Mundo", de modo que el encuentro con la diosa se puede resumir como la prueba final del héroe para alcanzar el don del amor.

8) La mujer como tentación – Esta etapa hace referencia a las tentaciones que el héroe tendrá que resistir durante su viaje y que pondrán a prueba su transformación espiritual. Si bien el papel de la tentación suele ser representado por la figura femenina en la mayoría de los mitos, éste no está necesariamente vinculado a la mujer, sino que otro elemento del relato puede cumplir la misma función de manera equivalente.

9) La reconciliación con el padre – Esta etapa es uno de los elementos del mito que sirven para simbolizar la transformación espiritual del héroe. La temática de la reconciliación con el padre representa la capacidad del héroe de dejar atrás sus traumas infantiles tras haber superado las pruebas del viaje.

10) Apoteosis – Es el momento en que el héroe alcanza el clímax de su transformación espiritual. Campbell describe esta etapa como la llegada del héroe humano al estado divino tras haber atravesado los últimos terrores de la ignorancia y el último paso que elimina la envoltura de la conciencia, de modo que el héroe se libera de todo temor y queda fuera del alcance de todo cambio.

11) La gracia última – El viaje del héroe se justifica específicamente para alcanzar esta fase. La gracia última, a la que Campbell se refiere como «elíxir», es la obtención del don que el héroe ha perseguido a lo largo de toda la aventura.

C) El Retorno:

12) La negativa al regreso – Se puede interpretar como una inversión de la negativa al llamado, lo cual remarca el carácter circular del monomito. En esta etapa, la resistencia a regresar surge del sentido trascendental alcanzado por el héroe en la fase de la apoteosis. Si en un principio su reticencia se debía al temor de cruzar el umbral hacia lo desconocido,

aquí el héroe es retenido por el conocimiento trascendental del nuevo mundo recién descubierto.

13) La huida mágica – Si el héroe obtiene el elixir con la bendición de los dioses, entonces le es permitido regresar a su mundo para restaurarlo. Por el contrario, si la gracia última es alcanzada a pesar de la oposición del guardián sobrenatural, los dioses o los demonios, el último estadio del ciclo monomítico se convierte en una fuga o persecución agitada que involucra obstáculos y evasiones mágicas.

14) El rescate del mundo exterior – Esta suele ser una alternativa frecuenta a la huida mágica y se da cuando el héroe necesita ser asistido por el mundo exterior en los estadios finales de la aventura para regresar. Esta etapa conduce a la última crisis del viaje.

15) El cruce del umbral del regreso – Esta es la crisis final. Una vez completada la fase de iniciación, el héroe debe regresar al seno de su sociedad y compartir con ésta el conocimiento adquirido durante el viaje. Sin embargo, esta tarea resulta difícil para el héroe debido a la profundidad trascendente de la cual proviene el don obtenido.

16) La posesión de los dos mundos – Finalmente, el héroe encuentra un equilibrio entre lo mundano y lo trascendente, y termina hallando la conexión elemental que existe entre ambos mundos gracias al viaje de autoconocimiento en que consiste la aventura.

17) Libertad para vivir – Si el héroe ha cumplido con éxito su misión y es capaz de volver al punto de partida con el elixir, el círculo de su periplo se cierra. En esta etapa final, el héroe acepta el papel que le ha sido asignado y entrega la última gracia por voluntad propia para lograr que él y su grupo obtengan la libertad para vivir. Este último estadio se puede entender como el tradicional “final feliz” de un cuento o relato.

Esta tríada está compuesta por la sucesión de fases que debe atravesar el héroe en el transcurso de su aventura. Constituye un modelo cíclico porque, en la mayoría de los casos, el objetivo del héroe – una vez transformado por las experiencias vividas en la travesía – es regresar al mismo punto de partida en que inició su viaje, el mundo ordinario.

> El héroe inicia su aventura desde el mundo de todos los días hacia una región de prodigios sobrenaturales, se enfrenta con fuerzas fabulosas y gana una victoria decisiva; el héroe regresa de su misteriosa aventura con la fuerza de otorgar dones a sus hermanos. (2001: 25)

4.2. Los atributos del «héroe campbelliano»

Al buscar la definición del término «héroe» en el diccionario de la Real Academia Española, podemos comprobar que esta palabra proviene del griego antiguo ἥρως (traducida como *heros* en latín), que significa «proteger y servir». El concepto de héroe apareció por primera vez en Grecia y fue utilizado por Píndaro para hacer una distinción entre las figuras de los dioses, los héroes y los hombres comunes. A este término se le pueden atribuir varias acepciones:

1. Persona ilustre y famosa por sus hazañas o virtudes.

2. Persona que lleva a cabo una acción heroica.

3. Persona a la que alguien convierte en objeto de su especial admiración.

4. En un poema o relato, personaje destacado que actúa de una manera valerosa y arriesgada.

5. Protagonista de una obra de ficción.

6. En la mitología antigua, hombre nacido de un dios o una diosa y de un ser humano, por lo cual se distingue como un ser superior al hombre e inferior al dios; por ejemplo, Hércules, Aquiles, Eneas, etc.

Entre estas definiciones diversas, las cinco primeras pueden aplicarse a los personajes principales de las producciones cinematográficas pertenecientes al género épico. Todos son protagonistas de una obra de ficción que destacan entre otros personajes por sus actos valerosos y arriesgados, ya que la resolución misma de la trama requiere una acción heroica de su parte. Y si bien se trata de héroes ficticios, la espectacularidad de sus hazañas y virtudes, así como el valor que encarnan, los convierte en objetos de admiración, personas modelo y ejemplos a seguir. Esto, a su vez, provoca que ciertos rasgos de personalidad, atributos físicos y los objetos que caracterizan a dichos personajes sean fácilmente reconocibles por el público (por ejemplo: los sables de luz de los Jedi en "La Guerra de las Galaxias" o los anteojos y la cicatriz de Harry Potter). De este modo, se convierten en una especie de celebridades, personajes ficticios pero famosos y con una presencia firme en la cultura popular.

Sin embargo, estas cualidades no son suficientes para describir al "héroe campbelliano" del monomito. En *El héroe de las mil caras*, Campbell describe la figura

del héroe de la siguiente manera (estableciendo distinciones entre el héroe del mito y el de los cuentos de hadas):

> El complicado héroe del monomito es un personaje de cualidades extraordinarias. Frecuentemente es honrado por la sociedad a que pertenece, también con frecuencia es desconocido o despreciado. Él y el mundo, o él o el mundo, en el que se encuentra sufren de una deficiencia simbólica… Típicamente, el héroe del cuento de hadas alcanza un triunfo doméstico y microscópico, mientras que el héroe del mito tiene un triunfo macroscópico, histórico-mundial. De allí que mientras el primero, que a veces es el niño menor o más despreciado, se adueña de poderes extraordinarios y prevalece sobre sus opresores personales, el segundo vuelve de su aventura con los medios para lograr la regeneración de su sociedad como un todo. Los héroes tribales o locales, como el emperador Huang Ti, Moisés o el azteca Tezcatlipoca entregan su dádiva a un solo pueblo; los héroes universales, como Mahoma, Jesús, Gautama Buddha, traen un mensaje para el mundo entero... Los cuentos populares representan la acción heroica como física; las religiones superiores dan sentido moral a las hazañas; sin embargo, es asombrosa la poca variedad que se encuentra en la morfología de la aventura, en los personajes que intervienen, en las batallas ganadas. (2001: 29)

El héroe cumple varias funciones dramáticas en la narración, tanto en los relatos mitológicos como en la literatura y el cine.

- La identificación con el público – El lector de novelas y el espectador de cine se compenetran de manera efectiva con la historia al identificarse con el héroe, fundirse con él y percibir el mundo en que trascurre la trama a través de sus ojos. Es por eso que los héroes requieren de ciertos atributos y virtudes dignas de admiración que incentiven en el público el deseo parecerse a ellos. Deben poseer cualidades universales pero, al mismo tiempo, ser únicos y no estereotipados.

- El crecimiento – El héroe debe aprender y crecer a lo largo de la historia. Los héroes sortean obstáculos y logran objetivos, pero también amplían sus conocimientos y obtienen sabiduría a partir de la experiencia vivida.

- La acción – El hacer o actuar también constituye otra función heroica. El héroe suele ser el personaje más activo, ya que su voluntad y deseos son los que impulsan el avance de la trama. Él debe ser activo especialmente hacia el final, en el clímax y resolución de la historia.

- El sacrificio – Más que las virtudes de valor y fortaleza, la verdadera marca del héroe es su predisposición al sacrificio. El héroe tiene que estar dispuesto a desprenderse de algo valioso para él, quizás incluso la propia vida, en beneficio de un ideal o la preservación del grupo al que pertenece y del universo que habita.

- El enfrentamiento con la muerte – Los héroes atraviesan la prueba final y definitiva al luchar contra la muerte. A veces se enfrentan a una muerte física y, en otras ocasiones, a una muerte simbólica en la forma de un juego de apuestas fuertes, un asunto amoroso o una aventura en que se puede salir victorioso o derrotado.

Finalmente, Campbell afirma que el héroe es alguien que entrega su vida a algo más grande que él mismo. Por su parte, el autor y productor ejecutivo de Hollywood Christopher Vogler (que se inspiró en los escritos sobre mitología de Campbell y retomó el concepto de monomito para la elaboración de su propia obra) define al héroe como aquel que realiza un extraordinario y generoso acto de valentía, el cual implica un deliberado sacrificio de sí mismo con el fin de proteger y servir. "*Un héroe es alguien capaz de sacrificar sus propias necesidades en beneficio de los demás. En consecuencia, el significado de la palabra héroe está directamente emparentado con la idea del sacrificio personal."* (Vogler, 2007: 65)

Ese algo más grande al que hace referencia Campbell o ese extraordinario y generoso acto de valentía mencionado por Vogler es el viaje en sí mismo; la misión para la cual el héroe ha sido específicamente elegido; el sentido de responsabilidad que lo conduce a aceptar el llamado de la aventura y le otorga la voluntad de emprender la travesía a pesar de la certeza de que ya no será el mismo al llegar a su destino y de que incluso existe la posibilidad de no regresar jamás; el propósito que lo lleva a sacrificarse y que lo impulsa a seguir adelante incluso cuando sus fuerzas fallan y pierde la fe en sí mismo. En última instancia, el propio viaje es la característica esencial que define al héroe campbelliano, ya que el héroe no es tal sin el periplo que implica el sacrificio de sí mismo – el acto heroico por excelencia – y que lo lleva a convertirse en héroe.

Pero el viaje del héroe es más que un recorrido físico que el personaje realiza a través de un determinado espacio geográfico. Su odisea representa al mismo tiempo un viaje interno de autodescubrimiento y autosuperación personal. En palabras de Campbell:

> La travesía del héroe mitológico puede ser, incidentalmente, concreta, pero fundamentalmente es interior. (…) El ciclo cosmogónico se presenta con asombroso paralelismo, en los escritos sagrados de todos los continentes, y da a la aventura del héroe un giro nuevo e interesante, porque ahora aparece que la peligrosa jornada es una labor no de adquisición sino de readquisición, no de descubrimiento sino de redescubrimiento. Se revela que las fuerzas divinas buscadas y peligrosamente ganadas han estado siempre dentro del corazón del héroe. (Campbell, 2001: 29-30)

Este viaje es tanto físico como espiritual y le permite al héroe descubrir un mundo nuevo al tiempo que se descubre a sí mismo. Los obstáculos que debe sortear simbolizan la superación de los propios miedos e inseguridades que vienen con el crecimiento, el cambio y la incertidumbre del futuro (lo desconocido).

Y así como el héroe transforma al mundo con su obrar heroico, él o ella, a su vez, es transformado íntimamente por la experiencia de la travesía. El retorno triunfal del héroe al punto de partida se puede interpretar como un acto de renacimiento. Si bien éste se ve obligado a dejar atrás toda la emoción e intriga de la aventura para regresar a la normalidad de la vida cotidiana, lo hace como un ser nuevo, maduro y más sabio, capaz de compartir la sabiduría adquirida con la comunidad a la que pertenece. A esto se refiere Mary Henderson, autora de *Star Wars. La magia del mito*, al expresar lo siguiente:

> El viaje no es solamente una aventura física que transporta al héroe de un lugar a otro; se trata también de un viaje espiritual donde el héroe pasa de la inocencia y la ignorancia a la experiencia y al conocimiento o sabiduría. El objetivo real de la expedición es el descubrimiento de su mundo interior donde se concentran todas sus fortalezas y debilidades. (Henderson, 1998)

4.3. El monomito en el cine comercial

La estructura narrativa del viaje del héroe puede aplicarse tanto a relatos religiosos –aquellos narrados en "textos sagrados" tales como la Biblia, el Corán y otras escrituras de carácter mitológico, místico y religioso (que narran la vida de importantes figuras religiosas como Jesucristo, Moisés, Mahoma, Buda, etc.) –, obras de la literatura clásica (como *La Ilíada* y *La Odisea*) y contemporánea, como a producciones cinematográficas, especialmente aquellas pertenecientes al subgénero del cine épico.

Medio siglo después de la publicación de *El héroe de las mil caras,* Christopher Vogler (especialista en análisis y estructura de guiones de Hollywood) trasladó el lenguaje académico de Joseph Campbell y su análisis del canon monomítico en relatos mitológicos a ejemplos de películas clásicas y modernas. En su libro titulado *El viaje del escritor* (2007), Vogler retoma el concepto de monomito y, basándose en la hipótesis estipulada por Campbell de que se trata de una estructura narrativa universal y milenaria aplicable a todo tipo de relatos, lo utiliza para crear un manual orientado a la escritura de guiones cinematográficos. Si bien su obra se apoya en la teoría campbelliana, el autor reconoce que el esquema mítico del viaje del héroe existía desde antes y sostiene que el verdadero

mérito de Campbell no fue su creación, sino su estructuración mediante la observación y el estudio de mitos y leyendas y su esquematización en el formato de un modelo narrativo. Dicho modelo permite a otros escritores, novelistas y guionistas utilizar los preceptos monomito de una manera más fácil, llevándola a niveles de mayor impacto y belleza. Las pautas del modelo narrativo del viaje del héroe enumeradas en este manual resultan particularmente imprescindibles para la elaboración de guiones de films pertenecientes al subgénero de fantasía épica.

Con el objetivo de adaptar los distintos tópicos que integran el arquetipo monomítico a un modelo de estructura que les permitiera a los escritores y guionistas enriquecer sus historias, Vogler redujo las 17 etapas campbellianas que constituyen el viaje del héroe a 12 fases dividas en tres actos. De este modo, se puede dar cuenta de la transposición del monomito – históricamente vinculado con la narración escrita y oral – al discurso cinematográfico.

Los doce estadios del viaje del héroe establecidos por Vogler son los siguientes (para ilustrar la implementación de este modelo en el cine, describiré algunas escenas de la trilogía de "El Señor de los Anillos", una de las sagas fílmicas elegidas para el análisis):

Primer Acto:

1) Mundo ordinario – Se muestra el mundo normal y la vida cotidiana del héroe antes del comienzo de la historia. Por ejemplo: En las primeras escenas de "El Señor de los Anillos", vemos al protagonista (Frodo Bolsón) llevando una vida tranquila en su hogar de La Comarca y realizando actividades cotidianas como leer bajo la sombra de un árbol, asistir a una fiesta e ir a un bar.

2) La llamada de la aventura – Al héroe se le presenta un problema o desafío que lo conducirá a vivir una aventura. Por ejemplo: En "El Señor de los Anillos", esta llamada se da cuando el mago Gandalf le entrega a Frodo el Anillo Único y le encomienda la misión de viajar a Mordor para destruir el anillo en el Monte del Destino y así evitar el regreso del malvado Sauron (el antagonista principal).

3) Reticencia del héroe o rechazo de la llamada – El héroe rechaza el desafío y se niega a tomar parte en la aventura, principalmente por miedo al cambio. Por ejemplo: En "El Señor de los Anillos", Frodo en un primer momento se rehúsa a aceptar la misión y trata de devolverle el anillo a Gandalf, ya que se cree incapaz de realizar semejante cometido

4) Encuentro con el mentor o ayuda sobrenatural – El héroe encuentra un mentor que lo motiva a aceptar la llamada, le proporciona la información necesaria y lo entrena para embarcarse en la aventura o desafío que se le presenta. Por ejemplo: En "El Señor de los Anillos", Frodo se encuentra con Gandalf (un mago sabio que cumple el rol de mentor para el héroe) al inicio de la primera película, donde se da a entender que ya tienen una relación de amistad. Pero la escena en que Gandalf le encomienda a Frodo su misión y le explica que sólo él puede ser el "portador del anillo" porque su carácter inocente lo hace menos susceptible a la tentación que genera el anillo es cuando este personaje efectivamente asume el papel de mentor. En esa misma escena, Frodo recibe ayuda sobrenatural (magia, conocimiento, instrucciones y el mismo anillo) de parte de Gandalf.

5) Cruce del primer umbral – El héroe abandona el mundo ordinario para adentrarse en un mundo especial o mágico. Por ejemplo: En "El Señor de los Anillos", Frodo y su amigo Sam abandonan su hogar e inician la travesía para llevar el anillo a Mordor, siguiendo las indicaciones de Gandalf, pero se encuentran con "lo desconocido" al ser perseguidos por los Názgul o "Jinetes Negros".

Segundo Acto:

6) Pruebas, aliados y enemigos – El héroe se enfrenta a pruebas, encuentra aliados y confronta enemigos; de esta forma, aprende las reglas del mundo especial. Por ejemplo: En "El Señor de los Anillos", se da una sucesión de escenas en las que Frodo tiene sus primeros encuentros con sus aliados – cuando sus amigos Merry y Pippin deciden acompañarlo; cuando conoce a Aragorn en la hostería; y cuando se forma "La Comunidad del Anillo" (un grupo de guerreros que se compromete a acompañar a Frodo en su viaje y ayudarlo a cumplir su misión). Frodo también tiene encuentros con enemigos en el transcurso de la trilogía – los Nazgûl, que lo persiguen para quitarle el anillo; el ejército de orcos enviado por el villano para asesinarlos a él y a sus aliados; entre otros – y debe superar distintas pruebas que se le presentan en el camino – como escapar de sus perseguidores y sobrevivir al ataque de los Nazgùl, los orcos y otras criaturas fantásticas.

7) Acercamiento o aproximación a la guarida del enemigo – El héroe tiene momentos de éxito en la confrontación de las pruebas que le permiten acercarse a la meta. Por ejemplo: En "El Señor de los Anillos", se puede percibir el acercamiento del héroe cuando Frodo y Sam logran cruzar el río, llegan a los límites de Mordor y se van aproximando al Monte del Destino, donde podrán destruir el anillo.

8) Prueba difícil o traumática – También conocida como “la prueba definitiva”, es la crisis más grande de la aventura, que constituye una situación de vida o muerte para e héroe. Por ejemplo: En el transcurso de las tres entregas de la trilogía, Frodo debe enfrentar varias pruebas difíciles y traumáticas – cuando es apuñalado por un Nazgûl (que casi le provoca la muerte); cuando Gandalf cae del puente de Khazam-Dûm (el héroe pierde a su mentor); y cuando Frodo está a punto de ser devorado por una araña gigante. Sin embargo, la crisis más grande de la aventura (la prueba definitiva) ocurre al final del tercer film, cuando Frodo está a punto de arrojar el anillo al Monte del Destino pero es corrompido por su poder y decide quedárselo, poniendo en riesgo el éxito de la misión.

9) Recompensa – El héroe se ha enfrentado a la muerte, logra sobreponerse a su miedo y, en consecuencia, obtiene una recompensa. Por ejemplo: En “El Señor de los Anillos”, la recompensa llega luego de que Frodo logra cumplir la misión y finalmente destruye el anillo; él y sus aliados son recompensados con la victoria en la batalla final y la destrucción de sus enemigos. Frodo y Sam son rescatados del Monte del Destino y se les permite emprender el regreso a su hogar.

Tercer Acto:

10) El camino de vuelta – El héroe debe volver al mundo ordinario. Por ejemplo: En “El Señor de los Anillos”, esta fase se da cuando Frodo regresa a La Comarca junto a sus compañeros hobbits – Sam, Merry y Pippin – y trata de retomar su vida cotidiana.

11) Resurrección del héroe – El héroe experimenta una resurrección y es transformado por la experiencia vivida. Por ejemplo: En “El Señor de los Anillos”, la resurrección tiene lugar en la escena en la que Frodo es rescatado del volcán por las águilas de Gandalf y luego, tras haber estado a punto de morir, despierta físicamente recuperado en una habitación donde tiene un reencuentro feliz con Gandalf y sus viejos amigos.

12) Regreso con el elixir – El héroe regresa su hogar con el elixir (la última gracia) y lo usa para ayudar a otros en el mundo ordinario. Por ejemplo: En el final de “El Señor de los Anillos”, Frodo – una vez que se encuentra de regreso su hogar – se dedica a narrar todas las experiencias de su viaje en un libro titulado “El Señor de los Anillos”, que después entrega a Sam como muestra de agradecimiento por su lealtad.

A su vez, Vogler describe ocho arquetipos de personajes principales[16] que suelen aparecer en producciones fílmicas diseñadas según el esquema monomítico: el Héroe, el Mentor, el Aliado, el Heraldo, el Tramposo, el Cambiaformas, el Guardián y la Sombra.

Podemos encontrar ejemplos de películas cuyos guiones siguen las pautas monomíticas estipuladas por Vogler en algunas de las series cinematográficas más populares de los últimos tiempos, tales como "La Guerra de las Galaxias", la trilogía de "El Señor de los Anillos" y la saga fílmica de "Harry Potter". De hecho, el propio George Lucas menciona la obra de Joseph Campbell como fuente de inspiración para la creación de la franquicia cinematográfica de "Star Wars".

Luego de analizar el modo en que los doce estadios del viaje del héroe y los ocho arquetipos de personajes principales desarrollados por Vogler se aplican en el guion de las siete películas que integran el corpus de esta tesina (aunque, en ciertos casos, algunas de las categorías están ausentes), se puede comprobar que el esquema narrativo del monomito descrito por Campbell se encuentra presente en el cine comercial del siglo XXI. Por lo tanto, podemos concluir que la estructura del relato mitológico se ha trasladado de manera exitosa al discurso fílmico.

Con el propósito de profundizar mi análisis sobre la representación de los personajes femeninos en las películas del subgénero de fantasía épica más taquilleras del cine, a continuación describiré a los distintos personajes de las tres sagas fílmicas que forman parte del corpus en función del arquetipo al que corresponden.

A) Trilogía de "El Señor de los Anillos":

Para descubrir si las categorías establecidas por Vogler se encuentran presentes en esta saga fílmica, es necesario abarcar las tres entregas de la trilogía ("La Comunidad del Anillo", "Las dos Torres" y "El retorno del Rey") como un todo.

1) El Héroe: Frodo Bolsón (protagonista de la saga y héroe principal), un joven hobbit que, por su carácter bondadoso e inocente, es el único que puede llevar el Anillo Único a Mordor con el objetivo de destruirlo; y Aragorn (héroe secundario). El personaje de Aragorn adquiere mayor protagonismo en la tercer entrega de la trilogía (de hecho, es mencionado en el propio título de la película, "El retorno del Rey", ya que él es el legítimo

[16] Ver apartado 1.7. "Herramientas analíticas" en el capítulo 1.

heredero al trono del reino de Gondor, donde transcurre gran parte de la trama), de modo que también se puede identificar a este personaje mediante el rol de "héroe".

2) El Mentor: Gandalf, que guía, aconseja y da instrucciones a Frodo y sus aliados a lo largo de la travesía; y Galadriel, que también instruye a Frodo y le entrega una luz mágica que le da fuerzas para seguir adelante. Aragorn también tiene como mentor a Lord Elrond, padre de Arwen (su interés romántico), quien le entrega la espada que necesita para convertirse en rey.

3) El Aliado: Los aliados de Frodo son todos los integrantes de "la Comunidad del Anillo" a excepción de Gandalf (que es el líder y guía del grupo) – Sam, Merry, Pippin, Aragorn, Legolas, Gimli y Boromir (especialmente Sam, su mejor amigo y quien lo acompaña a lo largo de todo el camino hasta Mordor). Los aliados de Aragorn son todos aquellos personajes que lo acompañan en las batallas (Legolas, Gimli, Merry, Pippin, Éowyn, Éomer y el Rey Théoden).

4) El Heraldo: Bilbo cumple este papel al entregarle a Frodo el Anillo Único. En "El retorno del Rey", Lord Elrond también funciona como heraldo para Aragorn al anunciarle que debe reclamar el trono de Gondor y ocupar su lugar como rey para alcanzar la victoria.

5) El Tramposo: Gimli, que participa en la mayoría de los momentos humorísticos que tienen lugar en las tres películas.

6) El Cambiaformas: Boromir y Gollum/Sméagol; estos dos personajes, que en un primer momento se comprometen a ayudar al protagonista, son corrompidos por la influencia del anillo y traicionan a Frodo con la intención de quitárselo (aunque el primero logra redimirse antes de morir).

7) El Guardián: Galadriel, que inicialmente aparece como una figura amenazante al tomar prisioneros al protagonista y sus aliados, aunque en realidad tiene la intención de darles refugio y prestarles su ayuda; y Faramir, capitán del ejército de Gondor, que en un principio toma prisioneros a Frodo, Sam y Gollum con la intención de quedarse con el anillo, pero finalmente los libera para que Frodo logre cumplir su misión.

8) La Sombra: Sauron (el antagonista principal), que quiere dominar el mundo con el poder del Anillo Único; Saruman (principal aliado de Sauron); los Nazgûl y los orcos, que siguen las órdenes de Saruman.

B) Harry Potter y las Reliquias de la Muerte – Partes 1 y 2:

Para determinar si las categorías establecidas por Vogler se encuentran presentes en esta serie cinematográfica compuesta por ocho películas, estas se pueden analizar de manera independiente ya que, si bien cada entrega es guiada por una misma trama central – la lucha entre Harry Potter (el héroe) y Lord Voldemort (el antagonista) –, todas cuentan a su vez con una historia uniforme y compacta que se resuelve al final del film. La única excepción son las últimas dos entregas, "Harry Potter y las Reliquias de la Muerte (Partes 1 y 2)", basadas en una novela del mismo título, que deben analizarse en conjunto.

1) El Héroe: Harry Potter (protagonista de la saga); según una antigua profecía, él es "el Elegido", es decir, el único mago capaz de vencer a Lord Voldemort y salvar a su mundo de la destrucción.

2) El Mentor: El Profesor Dumbledore (el recuerdo de sus enseñanzas siguen guiando al protagonista a pesar de que este personaje muere en la sexta entrega de la serie), que le encomienda al héroe su misión de encontrar y destruir los siete Horrocruxes (unos objetos mágicos que contienen fragmentos del alma Lord Voldemort, el antagonista); y la Profesora McGonagall, que es una de las principales instructoras de Harry.

3) El Aliado: Ron Weasley y Hermione Granger (mejores amigos del protagonista), Ginny Weasley (interés romántico del protagonista) y todos los personajes que acompañan al héroe en la Batalla de Hogwarts – Neville Longbottom, Luna Lovegood, los demás integrantes de la familia Weasley, los miembros de la Orden del Fénix (una organización de guerreros dedicada a combatir a Voldemort), los profesores y alumnos del Colegio Hogwarts, etc.

4) El Heraldo: Kingsley Shacklebolt, un miembro de la Orden del Fénix que advierte a Harry y sus aliados que Voldemort ha tomado el poder en Inglaterra. Esta información es lo que pone la trama en movimiento, ya que provoca que el protagonista deba huir.

5) El Tramposo: El elfo doméstico Dobby, que participa en la mayoría de los momentos humorísticos que tienen lugar en la primera de las dos películas.

6) El Cambiaformas: El Profesor Snape, que en un principio se presenta como enemigo de Harry y aliado de Voldemort, pero luego se descubre que siempre estuvo ayudando al héroe en secreto; Xenophilius Lovegood, un mago que finge ayudar a Harry a descifrar el misterio de las Reliquias de la Muerte, pero luego lo traiciona para rescatar a su hija

secuestrada; y Griphook, un duende que ayuda a Harry y sus amigos a infiltrarse en el banco de Gringotts para robar uno de los Horrocruxes, pero termina traicionándolos.

7) El Guardián: Dolores Umbridge y el fantasma de Helena Ravenclaw, que conocen el paradero de algunos de los Horrocruxes que el protagonista debe hallar.

8) La Sombra: Lord Voldemort (antagonista principal), que quiere dominar el mundo de los magos y exterminar a todos los «muggles» (no-magos); Bellatrix Lestrange (principal aliada del antagonista) y los Mortífagos (otros aliados del villano).

C) Trilogía de "Star Wars" – Episodios VII, VII y IX:

Para descubrir si las categorías establecidas por Vogler se encuentran presentes en esta saga fílmica, es necesario abarcar las tres entregas de la trilogía ("El despertar de la Fuerza", "Los últimos Jedi" y "El ascenso de Skywalker") como un todo.

1) La Heroína: Rey (protagonista de la primera entrega de la tercera trilogía de "Star Wars"), una joven recolectora de chatarra con un pasado misterioso, cuya gran sensibilidad a la Fuerza la convierten en la persona más idónea para encontrar al Maestro Jedi Luke Skywalker y salvar a la galaxia de la dominación de la Primera Orden.

2) El Mentor: Han Solo, ex general de la Alianza Rebelde, quien guía a Rey en su travesía, le enseña a pilotear su nave espacial (el "Halcón Milenario") y le ofrece el puesto de copiloto; Luke Skywalker, que se dedica a entrenar a la protagonista, convirtiéndose en su Maestro Jedi; y la General Leia Organa, líder de la Resistencia, que guía a Rey en su viaje y más adelante (en la tercera película) se convierte en su nueva Maestra Jedi.

3) El Aliado: Finn (mejor amigo de la protagonista), Chewbacca, Poe Dameron, Rose Tico, la Vicealmirante Amilyn Holdo, Zorii Bliss y Jannah. Estos personajes acompañan y asisten a la protagonista y sus amigos en su viaje.

4) El Heraldo: BB-8, el droide del piloto de la Resistencia Poe Dameron, que le proporciona a la protagonista un fragmento del mapa que conduce a la ubicación de Luke Skywalker. Su encuentro con Rey es lo que empuja a la heroína a emprender su viaje.

5) El Tramposo: C3PO, droide al servicio de la familia Skywalker, que participa en la mayoría de los momentos humorísticos que tienen lugar en la película.

6) El Cambiaformas: Ben Solo/Kylo Ren, un comandante de la Primera Orden y ex aprendiz Jedi corrompido por el Lado Oscuro de la Fuerza – que en la primera entrega es

introducido como el antagonista de la historia – cumple el papel de cambiaformas tras arrepentirse de sus acciones y aliarse con la heroína; y el General Hux, que en un principio trabaja para la Primera Orden pero luego los traiciona para ayudar a la heroína.

7) El Guardián: Maz Kanata, una pirata contrabandista que conserva el sable de luz de Luke Skywalker, objeto que le permite a la protagonista descubrir que posee sensibilidad a la Fuerza. Este personaje incentiva a la heroína a usar la Fuerza para cumplir su misión y le entrega el sable que le permitirá luchar contra sus enemigos.

8) La Sombra: Líder Supremo Snoke (antagonista principal), líder de la Primera Orden (una organización intergaláctica que desea dominar la galaxia); el Emperador Palpatine; el General Pryde y la Capitana Phasma (aliados del antagonista).

El heroísmo en otros arquetipos: En ocasiones, personajes no protagónicos que corresponden a otros arquetipos (ya sean aliados, mentores, cambiaformas, etc.) pueden manifestar atributos propios del arquetipo del héroe cuando realizan una acción heroica. Por ejemplo: en "El Señor de los Anillos", el mentor Gandalf actúa con heroísmo al sacrificarse para que Frodo y sus aliados puedan escapar de las Minas de Moria; en "Harry Potter y las Reliquias de la Muerte", el personaje tramposo, Dobby, tiene una muerte heroica al entregar su vida para salvar a Harry Potter y sus aliados de los enemigos; y en "Star Wars", el cambiaformas Kylo Ren muere con heroísmo al sacrificar su vida para resucitar a Rey. Sin embargo, para el propósito de este análisis, los personajes deben cumplir las funciones dramáticas establecidas en el apartado 4.2 de este capítulo para considerar que encarnan la figura de héroe.

4.4. El periplo de las heroínas

Los mismos términos y categorías que se utilizan para describir la figura del héroe campbelliano también se aplican a su equivalente femenino: la heroína.

Con respecto a esta cuestión, un dato que salta a la vista al explorar la historia del cine épico es que, en la mayoría de las películas de este género producidas antes del año 2000, el héroe principal suele ser un personaje masculino. Al examinar los resultados del análisis que desarrollé en el apartado anterior, se puede comprobar que dos de las series cinematográficas de fantasía épica seleccionadas para la investigación siguen esta misma pauta, mientras que sólo la tercera (que también resulta ser la más reciente) tiene como

heroína central a una mujer. Se trata de la nueva trilogía de "Star Wars", cuya protagonista – una joven mujer llamada Rey – posee las cualidades esenciales del héroe campbelliano.

La visión de esta heroína solitaria entre tantos héroes masculinos me lleva a plantear nuevamente una de las preguntas formuladas al inicio de esta investigación: ¿Las mujeres logran ocupar el rol de "héroe" de la misma manera que los personajes masculinos?

De hecho, al revisar las cincuenta películas más taquilleras de la historia del cine (ver "Listado de las 50 películas con las mayores recaudaciones de la historia del cine a nivel mundial" en Anexo) y hacer un recuento de la cantidad de films protagonizados por una mujer en comparación con la cantidad de largometrajes que tienen por protagonista a un hombre, obtenemos los siguientes resultados:

- 38 películas de un total 50 tienen a un personaje masculino como protagonista principal.

- 10 de 50 tienen a un personaje femenino como protagonista principal.

- 2 de 50 tienen a un personaje femenino principal y un personaje masculino principal con el mismo nivel de protagonismo.

En resumen, sólo un 20% de las películas más taquilleras del cine a nivel global están protagonizadas por mujeres, mientras que aproximadamente un 75% de los filmes tienen a un personaje masculino como protagonista central. Si bien estas estadísticas no responden exactamente la pregunta anteriormente planteada, sí nos permiten arribar a esta conclusión: las mujeres ocupan el papel de héroe con menos frecuencia que los hombres. Esta desigualdad entre la cantidad de héroes y de heroínas que se da en el cine comercial en general es particularmente visible en el género épico, especialmente en sus años de apogeo entre las décadas de 1950 y 1960.

En *El héroe de las mil caras,* Campbell no instaura en ningún momento la idea de que exista una restricción de género para el personaje destinado a encarnar la figura del héroe. De hecho, el autor declara que "*el héroe… es el hombre o la mujer que ha sido capaz de combatir y triunfar sobre sus limitaciones históricas personales y locales y ha alcanzado las formas humanas generales, válidas y normale*s." (Campbell, 2001: 19)

Más allá de que la traducción española del libro constantemente mencione el término «héroe»[17] y sólo utilice la palabra «heroína» en unas pocas ocasiones, el modelo monomítico establecido por Campbell para la narración de mitos, leyendas y obras de ficción deja en claro que los personajes femeninos tienen tanta posibilidad de ser heroínas y protagonistas de una aventura como los personajes masculinos. Sin embargo, esto no sucede en la mayoría de los casos, lo cual queda en evidencia a partir de los ejemplos analizados por Campbell en su estudio de relatos mitológicos y religiosos tanto orientales como occidentales.

Por otra parte, el autor dedica todo un capítulo titulado "La mujer como tentación" para describir una de las etapas del viaje del héroe perteneciente a la fase de la Iniciación. Este estadio, también denominado "la mujer como tentación", hace referencia a las tentaciones que se le presentan al héroe en algún momento de su travesía y que debe combatir para preservar su carácter heroico, ya que ponen en riesgo su crecimiento espiritual. En el contexto del relato mitológico y religioso, estas tentaciones generalmente tienen relación con los "placeres pecaminosos". En gran parte de esos relatos (no todos, pero sí la mayoría), la tentación aparece representada por la figura femenina, esencialmente, cuando el cuerpo de la mujer – mediante la a seducción carnal – se convierte en objeto de deseo para el héroe. Esto genera en él una atracción percibida como inmoral, de modo que debe suprimirla para conservar su condición de héroe.

> El matrimonio místico con la reina diosa del mundo representa el dominio total de la vida por el héroe; porque la mujer es la vida y el héroe es su conocedor y dueño. Las pruebas que sufre el héroe, preliminares a sus últimas experiencias y hechos, son el símbolo de esas crisis de realización por medio de las cuales su conciencia se amplifica y se capacita para resistir la posesión completa de la madre destructora, su inevitable desposada… Pero cuando repentinamente se nos revela o se impone ante nuestra atención que cada una de las cosas que pensamos o hacemos participar necesariamente del olor de la carne, entonces no es poco común que se experimente un momento de repulsión: la vida, los actos de la vida, los órganos de la vida, la mujer en particular como el gran símbolo de la vida, se vuelven intolerables para la extremada pureza del alma. (2001: 73-74)

De este modo, cuando el héroe debe enfrentar una prueba que consiste en reprimir un deseo carnal (en un contexto en que el placer sexual aparece vinculado con el pecado) y evitar sucumbir a la tentación, el relato mitológico trata de preservar a toda costa la esencia heroica del protagonista e impedir que esta sea cuestionada o puesta en duda. En

[17] En el idioma inglés (lengua original de la obra de Campbell), el término «hero» puede aplicarse tanto a hombres como a mujeres.

consecuencia, busca revertir la responsabilidad de dicha atracción hacia la "naturaleza seductora" de la mujer y sugerir la idea de que la provocación erótica femenina es en realidad una trampa que amenaza con corromper el alma pura, justa e intachable del héroe con la mancha del pecado. El desafío que se le presenta al héroe en esta instancia responde a lo que en Psicoanálisis se conoce como «conflicto edípico», según el cual el niño debe resolver la tensión existente entre el deseo y la prohibición.

Si bien puede haber otros elementos narrativos que cumplan la función de poner a prueba la heroicidad del protagonista a través de algún tipo de seducción engañosa, el hecho de que sea la figura femenina la que encarne el papel de tentación con mayor frecuencia no sólo habla de la percepción negativa y estigmatizante de las mujeres que se halla plasmada en estos relatos mitológicos y religiosos (muchos de los cuales tienen viarios siglos y hasta milenios de antigüedad), sino que también deja en evidencia la identidad del héroe ideal de la mitología. Teniendo en cuenta que estos escritos surgen en un contexto histórico en que la homosexualidad era prácticamente considerado un tema tabú, esta tendencia de la estructura monomítica hace presuponer que el héroe que se ve seducido por la figura femenina necesariamente debe ser un hombre heterosexual. Por lo tanto, si a la mujer se le atribuye la función de tentación, el hombre heterosexual consecuentemente asume el papel de héroe de manera casi incondicional.

Y así como el monomito se trasladó de la narración mitológica a la literatura en primer lugar y, a partir de allí, al discurso cinematográfico, también lo hizo esta propensión de representar al héroe mediante la figura masculina. No obstante, existen excepciones a esta norma y la presencia de numerosas heroínas en una multiplicidad de historias populares y relatos de ficción desafía la premisa recién planteada. Podemos encontrar ejemplos de célebres heroínas tanto en la literatura clásica y contemporánea – tales como Penélope, Ariadna, Antígona, Anna Karenina, Emma Bovary, Elizabeth Bennett, Jane Eyre y Clarissa Dalloway, entre otras – como en el cine – la Mujer Maravilla, la Princesa Leia Organa, la Teniente Ellen Ripley y Sarah Connor, por nombrar algunas.

Sin embargo, dentro de la categoría del género épico (así como en el subgénero de fantasía épica), los ejemplos escasean. En el período de "la época dorada del cine épico", era particularmente difícil encontrar a una heroína presente en el campo de batalla dentro de las producciones que retrataban guerras, expediciones peligrosas y otro tipo de conflictos en los que predominaban la acción y la violencia, ya sea que estuviesen basadas en hechos reales o mostraran eventos ficticios.

Así como el público de cine anticipa las características que deben incluir los filmes de género épico (tal como mencioné en el tercer capítulo de esta tesina al describir el concepto de género cinematográfico), también existe una cierta expectativa acerca de los determinados roles que deben cumplir los personajes dentro de la historia; particularmente en función a su relación con la figura central del héroe. Por lo general, el cine épico reservaba roles pasivos para sus personajes femeninos, relegando a las mujeres a una función accesoria cuyo único propósito consistía, en la mayoría de los casos, en funcionar como un dispositivo de trama destinado a avanzar el arco narrativo de un personaje masculino, principalmente del héroe protagónico. De modo que se les solía imponer los papeles de interés romántico, objeto de deseo, motivadora, víctima o "damisela en apuros"[18].

Claro que existen excepciones a esta norma, como es el caso de películas clásicas como "Lo que el viento se llevó" (1939) – cuya heroína, la joven aristócrata Scarlet O'Hara, debe aprender a depender de sí misma para sobrevivir en el contexto de la Guerra de Secesión de los Estados Unidos – y "Cleopatra" (1963) – cuya protagonista, la monarca egipcia Cleopatra VII, es retratada como una gobernante independiente y feroz. Pero pesar de que existen algunas anomalías a esta tendencia dentro del género, son más numerosos los ejemplos de películas épicas en que las mujeres terminan encasilladas en estereotipos sexistas y representadas como sujetos pasivos o, directamente, como objetos.

Para pintar un panorama de la situación de las mujeres en el cine épico, basta con analizar a los principales personajes femeninos de algunas de las películas más representativas del género. En "El nacimiento de una nación" (1915), la primera producción épica en la historia del cine hollywoodense, la joven hija de la familia Cameron muere tras ser víctima de un intento de violación, despertando en los "héroes" de la Confederación Sudista el deseo de venganza que moviliza el conflicto de la trama. En "King Kong" (1933), la joven actriz Ann Darrow (que si bien es la protagonista del film, no interpreta el papel de heroína) es rescatada por el valiente marinero Jack Driscoll luego de ser secuestrada por los aborígenes de la Isla Calavera. En "Ben-Hur" (1959) y

[18] La damisela en apuros es un tema clásico en el arte, la literatura y la cinematografía de todo el mundo. Suele ser una mujer joven, bella y núbil cuya integridad física es puesta en peligro por un villano o un monstruo y que necesita un héroe que se lance a su rescate. Se ha convertido en un personaje tipo, particularmente en los melodramas. El término «damisela» (del francés antiguo *dameisele*, 'señorita') surge de las canciones e historias de caballeros errantes medievales, que consideraban el rescate de estas mujeres una parte esencial de su razón de ser. Las damiselas en apuros han sido citadas como ejemplo de tratamiento diferencia de los géneros en la literatura, el cine y las obras de arte.

"Espartaco" (1960), el amor de sus respectivos intereses románticos (la sirvienta Esther y la esclava Varinia) incentiva a los protagonistas (el aristócrata judío Judá Ben-Hur y el esclavo gladiador Espartaco) a luchar y realizar las hazañas heroicas que les permiten triunfar sobre sus enemigos y convertirse en héroes. Por otra parte, en algunas producciones de características bélicas como "El puente sobre el Río Kwai" (1957) y "Lawrence de Arabia" (1962), directamente no hay mujeres en el elenco.

A este respecto, los largometrajes producidos en los años de esplendor del cine épico dejan en evidencia la desigualdad en las formas de representación en torno a la figura del héroe que hay entre los personajes femeninos y masculinos. También revelan la existencia de ciertas normas de género que imponen a los personajes, especialmente a las mujeres, determinadas restricciones en cuanto su accionar, sus posibles contribuciones a la trama o su capacidad para realizar hazañas heroicas. Esto se puede percibir incluso en películas más modernas como "Gladiador" (2000) y "Troya" (2004) – basada en "La Ilíada" –, donde las mujeres únicamente cumplen el papel de objeto de deseo de personajes masculinos más importantes (ya sean héroes o antagonistas), como Máximo y el Emperador Cómodo en la primera, y como Aquiles, Héctor y Paris en la segunda.

En la mayoría de estos casos, los personajes femeninos no participan activamente en las batallas que tienen lugar en la trama y, si se ven involucradas en escenas de acción y hechos de violencia, es de manera involuntaria, fortuita y forzosa; a diferencia de los héroes que, más allá de sus circunstancias extremas, retan al peligro por voluntad propia.

Sin embargo, en estos últimos años, las heroínas han comenzado a ganar terreno y a destacarse entre los héroes masculinos como guerreras y aventureras igualmente capaces. La nueva trilogía de "Star Wars", con una protagonista femenina al frente del reparto, es prueba de este cambio dentro del cine épico contemporáneo.

5. Mujeres heroicas en la lucha entre el bien y el mal

5.1. El rol de los personajes femeninos en el subgénero de fantasía épica.

En este apartado trataré de responder una de las preguntas formuladas al inicio de esta investigación: ¿Cómo se construye a los personajes femeninos en las películas del subgénero de fantasía épica producidas por el cine contemporáneo hollywoodense?

Tras examinar el listado de las 50 películas de mayor éxito comercial en la historia del cine, hacer una clasificación de los personajes principales y secundarios de cada una de las ocho películas del corpus según los arquetipos diseñados por Vogler y realizar una breve observación sobre la representación de las mujeres en algunas de los films más representativos del género épico del siglo XX, llegamos a la conclusión de que la mayoría de las películas más taquilleras de la industria del cine – especialmente aquellas que forman parte de la categoría del cine épico – son protagonizadas por personajes masculinos que asumen el rol de héroe

Ahora bien, habiendo establecido la premisa de que las mujeres en el cine son presentadas como protagonistas y heroínas centrales en menor medida que los hombres (alrededor del 20% de los casos), queda pendiente la tarea de analizar las características de los personajes femeninos – tanto aquellas que cumplen roles protagónicos como secundarios – en este tipo de producciones. Este análisis me permitirá observar los modos de representación de los personajes femeninos en las series cinematográficas de fantasía épica más taquilleras del siglo XXI.

Para ello clasificaré a los personajes femeninos de las ocho películas seleccionadas según los lineamientos del modelo de análisis de personajes en base a roles y funciones desarrollado por Casetti y Di Chio (1991)[19]. Según estos autores, los principales roles que suelen cumplir los personajes en un film son: pasivo o activo. Los personajes que entran en la categoría de "activos", a su vez, pueden definirse de las siguientes maneras según la función que cumplen: influenciador o autónomo, modificador (mejorador/degradador)

[19] Ver apartado 1.7. "Herramientas analíticas" en el capítulo 1.

o conservador (protector/frustrador), protagonista o antagonista. Por último, los personajes también pueden clasificarse en función de la dicotomía Sujeto-Objeto.

También tendré en cuenta el grado de protagonismo de dichos personajes, es decir, si te trata de personaje principales (aquellos que se destacan con respecto a los demás porque funcionan como integradores de la organización de los acontecimientos, de modo que son parte estructurante de la acción), personajes secundarios (aquéllos que, sin tener un rol demasiado importante en el desarrollo de los acontecimientos, proporcionan un grado mayor de coherencia, comprensión y consistencia a la narración y que, si bien están vinculados a los personajes principales, también tienen una participación individual y complementaria) o personajes incidentales (aquellos que no tienen una presencia permanente en los hechos y cuya participación consiste en un recurso para ordenar, exponer, entrabar, relacionar, coordinar y retardar el desarrollo de los acontecimientos).

A) Trilogía de "El Señor de los Anillos":

Esta trilogía de películas cuenta con tres personajes femeninos – 3 actrices de un reparto total de 25 actores, de modo que un 12% del elenco son mujeres. Si bien se trata de personajes secundarios e incidentales, las tres pueden considerarse importantes para la trama por su relación con el héroe principal (Frodo) y el héroe secundario (Aragorn), y por su contribución al avance de la trama.

- **Arwen** (interpretada por Liv Tyler) – Personaje incidental que se identifica con el arquetipo de Aliada, pero puede definirse más precisamente como interés romántico de un personaje principal (Aragorn, el héroe secundario).

Respecto al modelo de análisis de personajes de Casetti y Di Chio, Arwen cumple un rol **activo** (es fuente directa de la acción) que le permite identificarse como personaje **influenciador** (que "hace hacer", es decir, que motiva a otros a realizar una acción), ya que incentiva a otro personaje (su padre, Lord Elrond) a asistir al Aragorn. Con respecto al eje direccional Sujeto-Objeto, Arwen cumple la función actante de **objeto**, ya que es el punto de influencia de la acción del Sujeto (Aragorn) y representa la dimensión de deseo; uno de los motivos que impulsa a Aragorn a luchar por la salvación del mundo es la perspectiva de casarse con Arwen.

- **Galadriel** (interpretada por Cate Blanchett) – Personaje incidental que se identifica con el arquetipo de Guardiana.

Respecto al modelo de análisis de personajes de Casetti y Di Chio, Galadriel cumple un rol **activo** que le permite identificarse como personaje i**nfluenciador**, ya que incentiva al héroe a seguir adelante con su misión cuando éste comienza a dudar de su capacidad de cumplir su cometido. Con respecto al eje direccional Sujeto-Objeto, Galadriel cumple la función actante de **objeto**, ya que es el punto de influencia de la acción del Sujeto (Frodo); el héroe encuentra consuelo al recordar las palabras de Galadriel y utiliza la luz mágica que había recibido de ella para encontrar su camino en la oscuridad y escapar de la araña gigante que trata de devorarlo.

- **Éowyn** (interpretada por Miranda Otto) – Personaje secundario que se identifica con el arquetipo de Aliada.

Respecto al modelo de análisis de personajes de Casetti y Di Chio, Éowyn cumple un rol **activo** (es fuente directa de la acción) que le permite identificarse como personaje **autónomo** (opera directamente y sin mediaciones) que cumple la función de **modificador/mejorador** (trabaja para cambiar las situaciones en sentido positivo), ya que asiste al héroe y a sus aliados al participar activamente en la batalla de Minas Tirith, combatir a los enemigos y eliminar a uno de los aliados principales del antagonista (el Señor de los Nazgûl). Sin embargo, todas sus acciones giran en torno a los objetivos del héroe y no tiene un arco argumental propio. Con respecto al eje direccional Sujeto-Objeto, Éowyn cumple la función actante de **adyuvante**, ya que ayuda al Sujeto (Aragorn) en las pruebas que éste debe superar para conseguir el Objeto deseado (derrotar a los enemigos en la batalla).

B) Harry Potter y las Reliquias de la Muerte: Partes 1 y 2:

Estas dos película cuenta con veinte personajes femeninos – 20 actrices de un reparto total de 55, de modo que un 36,36% del elenco son mujeres –, aunque sólo diez pueden considerarse importantes para la trama por su relación con el héroe (Harry Potter) y su contribución al avance de la trama.

- **Hermione Granger** (interpretada por Emma Watson) – Personaje secundario que se identifica con el arquetipo de Aliada. Es el personaje femenino que aparece más tiempo en pantalla en las dos películas.

Respecto al modelo de análisis de personajes, Hermione cumple un rol **activo** que le permite identificarse como personaje **autónomo** que cumple la función de

modificador/mejorador, ya que asiste al héroe en la búsqueda de los Horrocruxes y en la batalla. Sin embargo, todas sus acciones giran en torno a los objetivos del héroe y no tiene un arco argumental propio. Con respecto al eje direccional Sujeto-Objeto, Hermione cumple la función actante de **adyuvante**, ya que ayuda al Sujeto (Harry Potter) en las pruebas que éste debe superar para conseguir el Objeto deseado (destruir los Horrocruxes para vencer a Voldemort).

❖ **Ginny Weasley** (interpretada por Bonnie Wright) – Personaje incidental que se identifica con el arquetipo de Aliada, pero puede definirse más específicamente como interés romántico del héroe.

Respecto al modelo de análisis de personajes, Ginny cumple un rol **activo** que le permite identificarse como personaje **autónomo** que cumple la función de **modificador/mejorador**, ya que ayuda al héroe a luchar contra los enemigos en la batalla. Sin embargo, todas sus acciones giran en torno a los objetivos del héroe y no tiene un arco argumental propio. Con respecto al eje direccional Sujeto-Objeto, Ginny cumple la función actante de **adyuvante**, ya que ayuda al Sujeto (Harry Potter) en las pruebas que éste debe superar para conseguir el Objeto deseado (vencer a Voldemort).

❖ **Bellatrix Lestrange** (interpretada por Helena Bonham Carter) – Personaje incidental que se identifica con el arquetipo de Sombra.

Respecto al modelo de análisis de personajes, Bellatrix cumple un rol **activo** que le permite identificarse como personaje **autónomo** que cumple la función de **modificador/degradador** (que trabaja para cambiar las situaciones en sentido negativo), ya que asiste al antagonista en su objetivo de asesinar al héroe y sus aliados. Con respecto al eje direccional Sujeto-Objeto, Bellatrix cumple la función actante de **oponente**, ya que se dedica a impedir el éxito del Sujeto (Harry Potter).

❖ **Profesora Minerva McGonagall** (interpretada por Maggie Smith) – Personaje incidental que se identifica con el arquetipo de Mentora.

Respecto al modelo de análisis de personajes, la Profesora McGonagall cumple un rol **activo** que le permite identificarse como personaje **autónomo** que cumple la función de **conservador/protector**, ya que se encarga de proteger al héroe y sus aliados en el castillo de Hogwarts mientras éstos tratan de cumplir su objetivo de encontrar los Horrocruxes. Sin embargo, todas sus acciones giran en torno a los objetivos del héroe y no tiene un arco argumental propio. Con respecto al eje direccional Sujeto-Objeto, la Profesora McGonagall cumple la función actante de **adyuvante**, ya que ayuda al Sujeto (Harry

Potter) en las pruebas que éste debe superar para conseguir el Objeto deseado (vencer a Voldemort).

❖ **Luna Lovegood** (interpretada por Evanna Lynch) – Personaje incidental que se identifica con el arquetipo de Aliada.

Respecto al modelo de análisis de personajes, Luna cumple un rol **activo** que le permite identificarse como personaje **autónomo** que cumple la función de **modificador/mejorador**, ya que ayuda al héroe a luchar contra los enemigos en la batalla. Sin embargo, todas sus acciones giran en torno a los objetivos del héroe y no tiene un arco argumental propio. Con respecto al eje direccional Sujeto-Objeto, Luna cumple la función actante de **adyuvante**, ya que ayuda al Sujeto (Harry Potter) en las pruebas que éste debe superar para conseguir el Objeto deseado (vencer a Voldemort).

❖ **Molly Weasley** (interpretada por Julie Walters) – Personaje incidental que se identifica con el arquetipo de Aliada.

Respecto al modelo de análisis de personajes, Molly cumple un rol **activo** que le permite identificarse como personaje **autónomo** que cumple la función de **conservador/protector**, ya que ayuda a proteger al héroe y sus aliados en el castillo de Hogwarts. Sin embargo, todas sus acciones giran en torno a los objetivos del héroe y no tiene un arco argumental propio. Con respecto al eje direccional Sujeto-Objeto, Molly cumple la función actante de **adyuvante**, ya que ayuda al Sujeto (Harry Potter) en las pruebas que éste debe superar para conseguir el Objeto deseado (vencer a Voldemort).

❖ **Nymphadora Tonks** (interpretada por Natalia Tena) – Personaje incidental que se identifica con el arquetipo de Aliada.

Respecto al modelo de análisis de personajes, Tonks cumple un rol **activo** que le permite identificarse como personaje **autónomo** que cumple la función de **conservador/protector**, ya que ayuda a proteger al héroe y sus aliados al evacuar a Harry de la casa de sus tíos y en la batalla de Hogwarts. Sin embargo, todas sus acciones giran en torno a los objetivos del héroe y no tiene un arco argumental propio. Con respecto al eje direccional Sujeto-Objeto, Tonks cumple la función actante de **adyuvante**, ya que ayuda al Sujeto (Harry Potter) en las pruebas que éste debe superar para conseguir el Objeto deseado (vencer a Voldemort).

❖ **Fleur Delacour** (interpretada por Clemence Poesy) – Personaje incidental que se identifica con el arquetipo de Aliada.

Respecto al modelo de análisis de personajes, Fleur cumple un rol **activo** que le permite identificarse como personaje **autónomo** que cumple la función de **conservador/protector**, ya que ayuda a proteger al héroe y sus aliados al evacuar a Harry de la casa de sus tíos. Sin embargo, todas sus acciones giran en torno a los objetivos del héroe y no tiene un arco argumental propio. Con respecto al eje direccional Sujeto-Objeto, Fleur cumple la función actante de **adyuvante**, ya que ayuda al Sujeto (Harry Potter) en las pruebas que éste debe superar para conseguir el Objeto deseado (vencer a Voldemort).

❖ **Dolores Umbridge** (interpretada por Imelda Staunton) – Personaje incidental que se identifica con el arquetipo de Guardiana.

Respecto al modelo de análisis de personajes, Dolores cumple un rol **activo** que le permite identificarse como personaje **autónomo** que cumple la función de **conservador/frustrador** (que trabaja para cambiar las situaciones en sentido negativo), ya que, al apoderarse de uno de los Horrocruxes, complica la misión del héroe y trata de impedir que éste cumpla su objetivo. Con respecto al eje direccional Sujeto-Objeto, Dolores cumple la función actante de **oponente**, ya que se dedica a impedir el éxito del Sujeto (Harry Potter).

❖ **Helena Ravenclaw** (interpretada por Kelly Macdonald) – Personaje incidental que se identifica con el arquetipo de Guardiana.

Respecto al modelo de análisis de personajes de, Helena cumple un rol **pasivo** (es objeto de las iniciativas de otros), ya que el héroe acude a ella para conocer el paradero de uno de los Horrocruxes, pero ella no realiza una acción directa para ayudarlo, sino que le deja una acertijo que él debe resolver para encontrar el objeto buscado. Con respecto al eje direccional Sujeto-Objeto, Helena cumple la función actante de **destinador**, ya que actúa como punto de origen del Objeto deseado (conoce la ubicación de uno de los Horrocruxes).

C) Trilogía de "Star Wars" – Episodios VII, VIII y IX:

Estas tres películas cuentan con dieciocho personajes femeninos – 18 actrices de un reparto total de 64, de modo que un 28,12% del elenco son mujeres –, aunque sólo ocho pueden considerarse importantes para la trama: la protagonista de la historia (Rey) y otras siete, por su relación con la heroína y su contribución al avance de la trama.

❖ **Rey** (interpretada por Daisy Ridley) – Personaje principal que se identifica con el arquetipo de Heroína. Es el personaje femenino que aparece más tiempo en pantalla en las tres películasj.

Respecto al modelo de análisis de personajes, Rey cumple un rol **activo** que le permite identificarse como personaje **autónomo** que cumple la función de **modificador/mejorador** y el papel de **protagonista**, ya que sostiene la orientación del relato y trabaja para cambiar la situación en sentido positivo al luchar contra la primera Orden, que desea dominar la galaxia, y ayudar a la Resistencia a encontrar al Maestro Luke Skywalker. Con respecto al eje direccional Sujeto-Objeto, Rey cumple la función actante de **sujeto**, ya es el personaje que se mueve hacia el Objeto (el Maestro Jedi Luke Skywalker) para conquistarlo (dimensión del deseo), y a la vez, actúa sobre él y sobre el mundo que la rodea (dimensión de la manipulación); su objetivo es encontrar a Luke Skywalker para convencerlo de que ayude a la Resistencia a derrotar a la Primera Orden.

❖ **Leia Organa** (interpretada por Carrie Fisher) – Personaje secundario que se identifica con el arquetipo de Mentora.

Respecto al modelo de análisis de personajes, Leia cumple un rol **activo** que le permite identificarse como personaje **autónomo** que cumple la función de **modificador/mejorador**, ya que es la líder de la Resistencia que lucha contra la Primera Orden, ayuda a los aliados de la heroína a rescatarla cuando es capturada por el antagonista (Kylo Ren) y asiste a Rey en su viaje para encontrar a Luke Skywalker. Con respecto al eje direccional Sujeto-Objeto, Leia cumple la función actante de **adyuvante**, ya que ayuda al Sujeto (Rey) en las pruebas que ésta debe superar para conseguir el Objeto deseado (encontrar al Maestro Jedi Luke Skywalker y derrotar a la Primera Orden).

❖ **Maz Kanata** (interpretada por Lupita Nyong'o) – Personaje incidental que se identifica con el arquetipo de Guardiana.

Respecto al modelo de análisis de personajes, Maz Kanata cumple un rol **activo** que le permite identificarse como personaje **influenciador**, ya que motiva a la heroína a seguir adelante con su misión y encontrar a Luke Skywalker. Con respecto al eje direccional Sujeto-Objeto, Maz Kanata cumple la función actante de **destinador**, ya que actúa como punto de origen del Objeto deseado (incentiva a la heroína a cumplir la misión y le entrega el sable de luz que necesitará para dominar la Fuerza y derrotar a sus enemigos).

❖ **Rose Tico** (interpretada por Kelly Marie Tran) – Personaje secundario que se identifica con el arquetipo de Aliada.

Respecto al modelo de análisis de personajes, Rose cumple un rol **activo** que le permite identificarse como personaje **autónomo** que cumple la función de **modificador/mejorador**, ya que ayuda a la Resistencia en la lucha contra la Primera Orden. Con respecto al eje direccional Sujeto-Objeto, Rose cumple la función actante de **adyuvante**, ya que ayuda al Sujeto (Rey) en las pruebas que ésta debe superar para conseguir el Objeto deseado (derrotar a la Primera Orden).

- **Vicealmirante Amilyn Holdo** (interpretada por Laura Dern) – Personaje secundario que se identifica con el arquetipo de Aliada.

Respecto al modelo de análisis de personajes, la Vicealmirante Holdo cumple un rol **activo** que le permite identificarse como personaje **autónomo** que cumple la función de **modificador/mejorador**, ya que ayuda a la Resistencia en la lucha contra la Primera Orden. Con respecto al eje direccional Sujeto-Objeto, la Vicealmirante Holdo cumple la función actante de **adyuvante**, ya que ayuda al Sujeto (Rey) en las pruebas que ésta debe superar para conseguir el Objeto deseado (derrotar a la Primera Orden).

- **Capitana Phasma** (interpretada por Gwendoline Christie) – Personaje incidental que se identifica con el arquetipo de Sombra.

Respecto al modelo de análisis de personajes, Capitana Phasma cumple un rol **activo** que le permite identificarse como personaje **autónomo** que cumple la función de **modificador/degradador** (trabaja para cambiar las situaciones en sentido negativo), ya que asiste a los antagonistas (Kylo Ren y el General Hux) en su objetivo de perseguir a la heroína y sus aliados. Con respecto al eje direccional Sujeto-Objeto, Capitana Phasma cumple la función actante de **oponente**, ya que se dedica a impedir el éxito del Sujeto (Rey).

- **Zorii Bliss** (interpretada por Keri Russell) – Personaje incidental que se identifica con el arquetipo de Aliada.

Respecto al modelo de análisis de personajes, Zorii cumple un rol **activo** que le permite identificarse como personaje **autónomo** que cumple la función de **modificador/mejorador**, ya que ayuda a la Resistencia en la lucha contra la Primera Orden. Con respecto al eje direccional Sujeto-Objeto, Zorii cumple la función actante de **adyuvante**, ya que ayuda al Sujeto (Rey) en las pruebas que ésta debe superar para conseguir el Objeto deseado (derrotar a la Primera Orden).

❖ **Jannah** (interpretada por Naomi Ackie) – Personaje incidental que se identifica con el arquetipo de Aliada.

Respecto al modelo de análisis de personajes, Jannah cumple un rol **activo** que le permite identificarse como personaje **autónomo** que cumple la función de **modificador/mejorador**, ya que ayuda a la Resistencia en la lucha contra la Primera Orden. Con respecto al eje direccional Sujeto-Objeto, Jannah cumple la función actante de **adyuvante**, ya que ayuda al Sujeto (Rey) en las pruebas que ésta debe superar para conseguir el Objeto deseado (derrotar a la Primera Orden).

Resultados del análisis de personajes:

A) Roles y funciones narrativas de los personajes femeninos:

Luego de analizar un total 21 personajes femeninos relevantes en las ocho películas que integran el corpus según el modelo de roles y funciones de Casetti y Di Chio, se obtienen los siguientes resultados:

- 20 de 21 cumplen roles activos.
  - 3 de estos 20 se identifican como personajes influenciadores.
  - 17 de estos 20 se identifican como personajes autónomos.
    - 12 de estos 17 personajes activos y autónomos cumplen la función de modificadores, mientras que los otros 5 personajes cumplen la función de conservadores.
      - 1 de estos 12 personajes activos, autónomos y modificadores cumple el papel de protagonista.
- 1 de 21 cumple un rol pasivo.

Con respecto al eje direccional Sujeto-Objeto:

- 1 de 21 cumple la función actancial de Sujeto.
- 2 de 21 cumplen la función actancial de Objeto.
- 2 de 21 cumplen la función actancial de destinador.
- 13 de 21 cumplen la función actancial de adyuvante y 3 de 21 cumplen la función de oponente.

B) Grado de protagonismo:

- 1 de los 21 personajes femeninos es un personaje principal.
- 5 de los 21 personajes femeninos son personajes secundarios.

- 15 de los 21 personajes femeninos son personajes incidentales.

C) Relación con el héroe/heroína:

- 1 de los 21 personajes femeninos cumple el papel de heroína.
- 2 de 21 cumplen el papel de interés romántico del héroe.
- 3 de 21 cumplen el papel de motivadoras/influenciadoras del héroe o heroína.
- 2 de 21 cumplen el papel de mentoras del héroe o heroína.
- 11 de 21 cumplen el papel de aliadas del héroe o heroína.
- 3 de 21 cumplen el papel de oponentes del héroe o heroína.

Respecto a la pregunta formulada al principio de este apartado, podemos concluir que, en el subgénero de fantasía épica, el cine comercial de Hollywood del siglo XXI construye y representa a las mujeres de la siguiente manera:

En primer lugar, La mayoría de los personajes femeninos tienen un rol activo, se identifican como personajes autónomos y cumplen la función de modificadores. Esto quiere decir que, si bien no son quienes conducen la trama ni suelen ser las principales impulsoras de la resolución del conflicto central de la historia, la mayoría de las mujeres de estas películas son personajes que realizan acciones directas que permiten avanzar la narración y contribuyen al desarrollo del conflicto central.

En segundo lugar, las mujeres son presentadas como personajes incidentales en la mayoría de los casos y, en menor medida, como personajes secundarios, mientras que sólo uno de los personajes femeninos adquiere el papel de protagonista. Esto nos permite llegar a la conclusión de que los hombres son presentados como personajes principales en mayor medida que las mujeres.

En tercer lugar, sólo un porcentaje mínimo de los personajes femeninos se identifica con los estereotipos tradicionales del cine épico como “motivadora/influenciadora”, “objeto de deseo” e “interés romántico” del héroe, aunque que ninguna de las mujeres cumple el papel de víctima o “damisela en apuros”, ya que aquellas que se ven involucradas en situaciones de peligro y hechos de violencia no lo hacen de manera forzada, sino por voluntad propia. En cambio, la mayoría de los personajes femeninos se relaciona con la figura del héroe o heroína mediante los papeles de aliada y oponente. Por otro lado, sólo uno de los personajes femeninos encarna directamente la figura de heroína.

Por último, si bien el elenco de las ocho producciones incluye tanto a hombres como a mujeres, la representación femenina no llega a ser equitativa con la representación masculina ya que, en todos los casos, el reparto está compuesto mayoritariamente por actores masculinos, mientras que la cantidad de actrices no supera el 36,36% del total. Al revisar los índices de masculinidad de países como Argentina y Estados Unidos, que actualmente tienen una población femenina levemente superior al 50%, podemos comprobar que los porcentajes de hombres y mujeres que integran el reparto de estas producciones fílmicas no se condicen con la realidad, ya que exhiben una sobrerrepresentación masculina.

5.2. La mujer como sujeto de acción.

En este apartado trataré de responder otras de las preguntas planteadas al inicio de este trabajo: ¿La representación de los personajes femeninos en el cine de ha cambiado de alguna manera los últimos 20 años? ¿Y ha habido algún cambio en esta cuestión con respecto al siglo anterior? Para ello retomaré los conceptos teóricos descritos en el capítulo 2 de esta tesina y los compararé con las observaciones rescatadas a partir de mi análisis personal.

En base a su estudio sobre la representación de las mujeres en el cine clásico de Hollywood (perteneciente a las década de 1950 y 1960), la autora feminista Laura Mulvey afirmaba que el aparato cinematográfico hollywoodense coloca al espectador en una posición de sujeto masculino y presenta a la mujer como objeto de deseo, construida como una imagen "a ser vista" bajo "la mirada masculina". Para argumentar este planteo, Mulvey expone las siguientes premisas:

- La mujer es representada como objeto de deseo.
- El hombre tiene un rol activo, carga con toda la narración y es dueño de toda la acción del film mientras que la mujer acompaña el relato, no tiene un rol activo y sufre las consecuencias de las acciones de los otros personajes masculinos.
- La mujer es vista por el personaje masculino mientras que el hombre controla la mirada erótica. La mujer suele cumplir el papel de interés romántico.
- La mujer es fragmentada por la cámara y su desnudez siempre implica erotización y deviene en espectáculo.

Para poder analizar esta representación de las mujeres en el cine de fantasía épica actual y develar si efectivamente se han producido cambios con el paso del tiempo, es necesario establecer cuál era el modelo ideal mediante el cual se construía a los personajes femeninos en el cine épico clásico.

En su obra *Las mujeres y el cine. A ambos lados de la cámara,* la autora feminista E. Ann Kaplan (1983) describía la representación de las mujeres en el cine clásico de la siguiente manera:

> En el cine se traslada a la mujer, como tal, como mujer real, al segundo nivel de connotación, el mito; se la presenta como aquello que representa para el hombre, no por lo que verdaderamente significa. Su discurso (los discursos que podría producir) se suprime a favor de un discurso estructurado por el patriarcado en el que se sustituye su significación real por connotaciones que satisfacen las necesidades del patriarcado. (Kaplan, 1983: 42).

Al hablar de la mujer como mito, Kaplan hace referencia a una serie de estereotipos recurrentes utilizados en el cine clásico para representar a los personajes femeninos. Estos estereotipos o aspectos del "mito femenino" son: la asociación de la mujer con la naturaleza, la mujer como lo desconocido, la mujer como inestable y traicionera, la mujer como madre abnegada y la mujer como víctima.

El mito femenino es conceptualizado aquí como un conjunto de características inmutables que tradicionalmente han sido asociadas a la mujer. En *El héroe de las mil caras. Psicoanálisis del mito*, Campbell resalta una serie de características inherentes a lo femenino o los personajes femeninos que se pueden encontrar en distintas historias, mitos y leyendas. Este texto hace referencia al viaje heroico, pero en clave masculina, ya que las funciones de las mujeres se dan en función al héroe masculino. En este sentido, lo femenino es asociado al hogar, al cuidado, a la iniciación, a lo desconocido, a lo oculto, a lo pasivo, suele ser la prueba del héroe (el clásico tópico de la "damisela en apuros"), la madre, la criatura voluble e inestable, la niña virginal y el despertar erótico.

Tomando en cuenta las distintas producciones del siglo XX pertenecientes al género épico (así como subgéneros derivados) mencionadas en el capítulo 3 de esta tesina, especialmente aquellas que formaron parte del período conocido como "la época dorada del cine épico"[20], se puede llegar a la conclusión de que aquellos films retrataban a sus personajes femeninos en función de un modelo ideal, es decir, una construcción de

[20] Ver apartado 3.2. "La época dorada del cine épico" en el capítulo 3.

imágenes de mujeres que frecuentemente se identificaban con los siguientes estereotipos (dejando de lado aquellas que cumplen papeles de "villanas" o "traicioneras"):

- Interés romántico u objeto de deseo: es el objeto por excelencia y la meta final del héroe, ya que la finalidad principal de sus acciones (más allá de servir y proteger) es ganar el corazón de su amada.

- Motivadora: es una influencia importante para el héroe, ya que lo motiva a realizar hazañas heroicas, aunque influye en él de manera pasiva.

- Víctima o "damisela en apuros": un personaje femenino que debe ser rescatado por el héroe masculino, consistiendo esta acción en una de sus hazañas heroicas.

- Madre abnegada: un personaje femenino que se destaca por su bondad incondicional y carácter maternal y protector, cuya cualidad de "madre" suele ser su único rasgo característico.

Los estereotipos que integran este modelo ideal fueron criticados por los movimientos feministas al ser considerados construcciones ficticias no basadas en la realidad, sino en ideales sexistas y patriarcales.

Siguiendo esta línea, Teresa de Lauretis definía al género como una construcción y sostenía que la imagen de mujer y de feminidad proyectada en el cine es en realidad una construcción ficticia creada por los discursos hegemónicos occidentales. A su vez, en sintonía con la perspectiva de Mulvey, manifestaba que la máquina cinematográfica de Hollywood se dedica a producir y reproducir la imagen de la mujer y de lo femenino como categorías construidas en beneficio de una determinada ideología (en función de los ideales del patriarcado) aún en la actualidad. Teniendo en cuenta estos presupuestos, al hablar de "la representación de las mujeres en el cine comercial", me refiero a la construcción de distintas imágenes de mujeres exhibidas por la industria de Hollywood y no a un mero reflejo de mujeres reales.

Al comparar las premisas desarrolladas por Mulvey con las observaciones recolectadas a partir del análisis de las películas del corpus, estas son algunas de las principales diferencias que se pueden destacar entre las tendencias que, según la autora, predominaban en el cine clásico de Hollywood y los modos de representación de los personajes femeninos en las series cinematográficas contemporáneas:

1) La mujer suele ser representada más como sujeto de acción que como objeto de deseo de los personajes masculinos.

Esto se puede percibir a partir de la participación activa de numerosos personajes femeninos en escenas de acción (tales como persecuciones, combates y batallas) que, históricamente, eran considerados espacios estrictamente masculinos. Esto se da especialmente en las cinco películas más recientes, estrenadas en la segunda década del silo XXI. En cambio, en la trilogía de "El Señor de los Anillos – El retorno del Rey", producida entre 2001 y 2003, la inclusión de personajes femeninos en escenas de acción es excepcional y su intervención es más bien percibida como una intrusión. Por ejemplo: en "El Retorno del Rey", el único personaje femenino que participa de la batalla (Éowyn) debe vestirse como hombre y ocultar su identidad para poder luchar.

No obstante, aún en las películas más actuales, los personajes femeninos siempre se encuentran acompañadas por otros personajes masculinos que constituyen una mayoría en dichas escenas de acción, mientras que las mujeres que participan en la lucha se perciben claramente como una minoría en el campo de batalla.

Por otro lado, la tendencia de representar a las mujeres como objeto de deseo sigue estando presente, especialmente en lo que respecta a las mujeres que personifican al interés romántico del héroe (que, en todos los casos, son mujeres jóvenes y atractivas).

2) El hecho de que los personajes masculinos sigan teniendo un rol activo no implica que las mujeres tengan necesariamente un rol pasivo. Por el contrario, la mayoría de ellas también tienden a poseer roles activos.

Si bien hay personajes femeninos que cumplen roles pasivos o que no tienen una función autónoma, sino influenciadora (cuya importancia radica en la influencia que ejercen sobre otros personajes más relevantes), éstas son un porcentaje minoritario.

En cambio, la mayoría de las mujeres que pueden considerarse personajes importantes (ya sea principales, secundarios o incidentales) tienen por lo general un rol activo y participan de la acción tanto como los personajes masculinos (especialmente en escenas de combate). Esto sucede especialmente en las películas más recientes, producidas en la segunda década del siglo. Sin embargo, en la mayoría de los casos, los personajes hombres siguen siendo quienes cargan con la mayor parte del peso de la narración (quienes resuelven el conflicto central, derrotan al antagonista principal y salvan al

mundo), mientras que las mujeres contribuyen al éxito de la misión quitando de en medio algunos de los obstáculos que separan al héroe de su meta.

A su vez, se puede apreciar que, por lo general, las mujeres no se limitan a sufrir las consecuencias de las acciones de los otros personajes masculinos. Ninguno de los personajes femeninos de las películas analizadas encarna el estereotipo de "damisela en peligro" que debe ser rescatada por el héroe (uno de los tópicos más recurrentes de las historias heroicas tradicionales). Por el contrario, en la mayor parte de los casos estudiados, los personajes femeninos dependen de sus propias habilidades para preservar su integridad y, en algunas ocasiones, también la de sus compañeros masculinos.

Para ilustrar estas dos primeras conclusiones a las que arribé a partir de mi investigación, analizaré algunas escenas que ejemplifican la representación de los personajes femeninos como sujetos de acción que realizan actos relevantes para la trama:



En "El Señor de los Anillos: La Comunidad del Anillo", la princesa elfa Arwen le salva la vida a Frodo (el héroe) al conducirlo a un lugar seguro antes de que el protagonista sucumba a las heridas que obtuvo en una batalla previa y lo protege de los enemigos utilizando su magia "élfica". En esta escena, su personaje cumple el papel de aliada y se la puede identificar como un personaje autónomo y heroico al salvar la vida del protagonista. Por un breve lapso de tiempo, se distancia del rol influenciador y la función de objeto que predominan en el resto de la trilogía y se convierte en un sujeto de acción (Jackson, Osborne y Walsh, 2001).

El guion de la película se diferencia del libro con esta escena, ya que esta acción es realizada por un personaje masculino en la novela original. En cambio, el filme de 2001 trata de dar más protagonismo a este personaje femenino que el que posee en la obra de Tolkien, donde únicamente cumple el papel de interés romántico de un personaje masculino más importante (Tolkien, 1978).

En “El Señor de los Anillos: El retorno del Rey”, Eowyn se une al ejército de Rohan para participar en la batalla contra las tropas de Mordor y ella personalmente logra derrotar a varios enemigos. Sin embargo, debe ocultar su identidad y disfrazarse de hombre para poder luchar, ya que en la película se da a entender que las mujeres no tenían permitido participar en las guerras. De hecho, Eowyn es el único personaje femenino de la trilogía que interviene en una batalla (Jackson, Osborne y Walsh, 2003).



En “Harry Potter y las Reliquias de la Muerte: Parte 2”, las acciones y el ingenio de Hermione Granger le permiten tanto a ella como a sus aliados (incluyendo al héroe, Harry Potter) escapar en medio de una persecución. Al verse rodeados por enemigos tras infiltrarse en el banco Gringotts, Hermione toma la determinación de montar el dragón que custodiaba una de las bóvedas del banco para que ella y sus amigos pudieran huir volando (Barron, Heyman, Rowling y Yates, 2011).



En “Harry Potter y las Reliquias de la Muerte: Parte 2”, la Profesora Minerva McGonnagal protege a Harry Potter (el héroe) de los Mortífagos poniéndose delante de él, se enfrenta al Profesor Snape en un duelo de varitas mágicas y lo derrota, obligando a su oponente a escapar. Luego lidera la batalla contra el ejército de Lord Voldemort (Barron, Heyman, Rowling y Yates, 2011).



En “Harry Potter y las Reliquias de la Muerte: Parte 2”, la bruja Molly Weasley se enfrenta a la mortífaga Bellatrix Lestrange, una de las seguidoras más leales de Lord Voldemort, en un duelo de varitas mágicas luego de que esta intenta asesinar a su hija Ginny. Tras una intensa lucha, Molly logra derrotar y matar a su enemiga (Barron, Heyman, Rowling y Yates, 2011).



En “Star Wars: Episodio VII - El despertar de la Fuerza”, cuando la heroína (Rey) es secuestrada por uno de los antagonistas principales (Kylo Ren), ella utiliza sus habilidades mentales (la Fuerza) para liberarse y escapar por sí misma antes de que sus aliados acudan a su rescate. Más adelante, Rey se enfrenta a su captor en un duelo de sables de luz y logra derrotarlo (Abrams, Burk y Kennedy, 2015).



En “Star Wars: Episodio VII – Los últimos Jedi”, la Vicealmirante Amilyn Holdo queda al mando de la flota de la Resistencia y dirige los ataques contra los enemigos de la Primera Orden. Cuando la Resistencia está a punto de perder la batalla, Holdo decide permanecer en la nave principal, Raddus, y sacrifica su vida al impactar su nave contra la flota de la Primera Orden para que el resto de sus aliados puedan escapar a un lugar seguro (Bergman, Johnson y Kennedy, 2017).



En “Star Wars: Episodio VII – Los últimos Jedi”, la mecánica Rose Tico, una de las guerreras de la Resistencia, participa en un enfrentamiento contra el ejército de la Primera Orden. Al ver que la batalla está perdida, Rose estrella su nave contra la de Finn para salvarle la vida a su amigo, quien estaba a punto de sacrificarse en una misión suicida, y a pesar de que queda gravemente herida, logra sobrevivir (Bergman, Johnson y Kennedy, 2017).



3) Las mujeres, especialmente aquellas que tienen roles activos y cumplen funciones relevantes para la trama, no se identifican con el papel de interés romántico.

Si bien todas las películas cuentan con un personaje femenino que encarna el papel de “interés romántico del héroe (a excepción de “Star Wars: Episodio VII - El despertar de la Fuerza”, donde el héroe es de hecho una heroína), ninguna de las mujeres queda estrictamente relegadas a ese papel, sino que también tienen roles activos. Por lo tanto, su participación en escenas de acción y su contribución al desarrollo de la trama les permiten destacarse más como personajes autónomos con funciones modificadoras que como intereses románticos u objetos de deseo de personajes masculinos más relevantes – como es el caso de Arwen (interés romántico y aliada de Aragorn) en “El Señor de los Anillos” y Ginny Weasley (interés romántico y aliada de Harry Potter) en “Harry Potter y las Reliquias de la Muerte”.

Además, la mujer que cumple el papel de interés romántico del héroe no siempre es el personaje femenino más importante de la película, sino que hay otros más relevantes cuya relación (de carácter no sexual) con el protagonista resulta ser más significativa para el avance y la resolución de la trama que el vínculo amoroso entre el héroe y su interés romántico – es lo que sucede, por ejemplo, con personajes como Hermione Granger (aliada de Harry Potter) en “Harry Potter y las Reliquias de la Muerte” y Éowyn (aliada de Aragorn) en “El Señor de los Anillos”.

Por lo tanto, se puede afirmar que, en las series cinematográficas de fantasía épica del siglo XXI, los personajes femeninos importantes no quedan relegados al papel de interés

romántico. A pesar de que existen mujeres que encarnan esta función en la mayoría de las películas analizadas, también se repiten dos tendencias que permiten contradecir la tercera premisa propuesta por Mulvey (la mujer suele cumplir el papel de interés romántico):

- Las mujeres que personifican el interés romántico del héroe también cumplen roles activos y se identifican como personajes autónomos (con otras funciones independientes de su vínculo amoroso con el protagonista);

- Los personajes femeninos que ocupan el rol de interés romántico de un personaje masculino suelen ser opacadas por otras mujeres con mayor grado de protagonismo que aportan más a la trama a partir de su relación no romántica con el héroe.

4) Las mujeres ya no tienden a ser fragmentadas por la cámara de manera constante ya que, la mayor parte del tiempo y en la mayoría de los casos, el objetivo del guion no es erotizar a los personajes femeninos ni convertirlos en espectáculo ante la mirada masculina, sino hacer énfasis en su contribución al avance de la trama (en función de una participación que no está atada al placer sexual).

A diferencia de lo que sucedía en el cine clásico (según la investigación de Mulvey), no se observan instancias en que los personajes femeninos de las películas que forman parte del corpus sean fragmentadas por la cámara con el propósito de mostrarlas como objeto sexual o proyección del deseo masculino.

Esto contrasta con la imagen sexualizada que la trilogía original de "La Guerra de las Galaxias" (1977-1983) presentaba de su único personaje femenino importante, la Princesa Leia, que en múltiples ocasiones es visualizada como objeto de deseo por al menos tres personajes masculinos (Luke Skywalker, Han Solo y Jabba el Hutt) y mostrada como tal ante la cámara y, por ende, ante la mirada del espectador. Esto sucede particularmente en las escenas en que Leia es tomada prisionera por Jabba el Hutt y obligada a usar un bikini dorado para el placer sexual de su captor (Howard, Lucas, McCallum y Marquand, 1983).



Escena de "Star Wars: Episodio VI – El retorno del Jedi".

A su vez, ninguno de los ocho filmes que forman parte del corpus incluye contenido sexual ni escenas de desnudez. El único contacto físico de carácter erótico que se da entre los personajes de los filmes analizados (en todos los casos, entre un personaje femenino y uno masculino) consiste en besos y abrazos, los cuales siempre suceden dentro del marco de una relación afectiva y/o romántica preestablecida. Por ejemplo:

En "El Señor de los Anillos", los personajes de Aragorn (el héroe) y Arwen (su interés amoroso), quienes mantienen una relación romántica desde el principio hasta el final de la trama, se besan en la boca en cuatro ocasiones (dos de las cuales ocurren en un sueño de Aragorn).



Escena de "El Señor de los Anillos: la Comunidad del Anillo" (Jackson, Osborne y Walsh, 2001).



Escena de "El Señor de los Anillos: El Retorno del Rey" (Jackson, Osborne y Walsh, 2003).

En todos los casos, aquellos encuentros están prácticamente libres de connotación erótica y sexual, ya que la puesta en escena (la fotografía, la música, el diálogo y las acciones de ambos) otorga más énfasis al carácter romántico de la relación entre los dos personajes. Se podría decir que el amor tiene más predominancia que la lujuria, algo que está prácticamente ausente de toda la trilogía.





Escenas de "El Señor de los Anillos: Las dos Torres" (Jackson, Osborne y Walsh, 2002).

En "Harry Potter y las Reliquias de la Muerte", los personajes de Harry Potter (el héroe) y Ginny Weasley (su interés romántico) se besan en dos ocasiones. En ambos

casos, los encuentros también se muestran exentos de lujuria y connotación sexual, y en cambio, el vínculo que prima entre ambos personajes es el de romance y afecto.



Escena de "Harry Potter y las Reliquias de la Muerte: Parte 1" (Barron, Heyman, Rowling y Yates, 2010).



Escena de "Harry Potter y las Reliquias de la Muerte: Parte 2" (Barron, Heyman, Rowling y Yates, 2011).

Otros dos personajes que comparten una escena romántica en la última película de la franquicia cinematográfica de Harry Potter son Hermione Granger y Ron Weasley, los dos mejores amigos de Harry Potter. A diferencia de la anterior comparte un momento de total intimidad y muestran más pasión al momento de besarse, aunque la escena en ningún momento se torna erótica ni exhibe contenido sexual.



Escena de "Harry Potter y las Reliquias de la Muerte: Parte 2" (Barron, Heyman, Rowling y Yates, 2011).

En la tercera trilogía de "Star Wars", se pueden observar escenas románticas entre tres parejas: En el Episodio VII de la trilogía, Han Solo y la General Leia Organa, cuya relación había sido consolidada en la trilogía original de Star Wars, comparten un momento de intimidad en el cual se abrazan.



Escena de "Star Wars: Episodio VII – El despertar de la Fuerza" (Abrams, Burk y Kennedy, 2015).

En el Episodio VIII, Rose Tico besa a Finn luego de que ella arriesga su vida para ayudar a Finn en la batalla, con lo cual se establece que la relación de amistad entre ambos personajes se transforma en una relación amorosa. En el Episodio IX, Rey besa a Kylo

Ren – que al inicio de la trilogía se presenta como un antagonista pero luego renuncia al Lado Oscuro tras enamorarse de Rey – luego de que éste sacrifica su vida para resucitar a la protagonista.



Escena de "Star Wars: Episodio VIII – Los últimos Jedi" (Bergman, Johnson y Kennedy, 2017)



Escena de "Star Wars: Episodio IX – El ascenso de Skywalker" (Abrams, Kennedy y Rejwan, 2019)

Ninguna de estas tres escenas tiene una connotación erótica ni manifiesta algún tipo de contenido sexual, sino que se destacan más bien por su carácter romántico.

Respecto a las dos preguntas planteadas al inicio de este apartado, podemos concluir que ha habido cambios en la construcción de los personajes femeninos en el cine comercial de hollywoodense del siglo XXI con respecto a la representación que se hacía de las mujeres en el cine clásico de Hollywood., al menos dentro del subgénero de la fantasía épica. Esto se puede comprobar al comparar las diferencias entre las observaciones de Laura Mulvey en sus estudios sobre películas producidas a mediados del siglo XX y los resultados obtenidos a partir de esta investigación sobre producciones fílmicas contemporáneas.

Teniendo en cuenta estas modificaciones, podemos diseñar un nuevo modelo ideal de construcción de personajes femeninos en el cine de fantasía épica contemporáneo con el fin de compararlo con el modelo ideal del cine épico clásico y si corroborar si el cambio en la representación de las mujeres es absoluto o si algunos de los viejos estereotipos continúan repitiéndose.

En primer lugar, se puede observar que el rol de interés romántico u objeto de deseo sigue estando presente en las películas analizadas. Dos de los héroes principales, Aragorn (en "El Señor de los Anillos") y Harry Potter (en "Harry Potter y las Reliquias de la Muerte") tienen una relación romántica con un personaje femenino, Arwen y Ginny Weasley respectivamente. Y aunque esta última tenga un rol activo (aunque muy

minoritario) en la trama, en ambos casos podría decirse que su función como interés romántico del héroe es el papel más importante que cumplen.

Por su parte, la protagonista de "Star Wars", Rey, se convierte en objeto de deseo e interés romántico del antagonista devenido en cambiaformas, Kylo Ren, aunque su relación no se concreta hasta el final de la última entrega de la trilogía. Sin embargo, al ser la heroína que resuelve el conflicto central de la historia, su función en la trama no se reduce a la de interés romántico.

A su vez, otros personajes femeninos podría considerarse intereses románticos de otros personajes masculinos secundarios. Por ejemplo: en "Harry Potter y las Reliquias de la Muerte", Ron Weasley (el mejor amigo del protagonista) se enamora de Hermione Granger; en "Star Wars", la General Leia Organa tiene una relación romántica de larga data con Han Solo mientras que Rose Tico inicia una relación con Finn. Sin embargo, ninguno de estos tres personajes femeninos queda reducido al estereotipo de interés romántico, ya que cumplen otras funciones más importantes para la trama independiente de su relación con personajes masculinos secundarios. En el caso de Hermione, su función como aliada del héroe resulta más relevante, y lo mismo sucede con Rose Tico. En cuanto a Leia Organa, su papel como mentora de la heroína es esencial para el crecimiento de la protagonista y, eventualmente, la resolución del conflicto central, de modo que el personaje destaca más por esta función que por ser objeto de deseo (a diferencia de lo que sucedía con la joven Princesa Leia en la trilogía original de "Star Wars" del siglo pasado).

Y si bien estas mujeres son percibidas como objetos de deseo por los personajes masculinos con los que entablan relaciones, ninguna de ellas es sexualizada ni mostrada como objeto de deseo ante la cámara, como si ocurría frecuentemente con los personajes femeninos en el cine épico clásico (por ejemplo, cuando la Princesa Leia es encadenada semidesnuda en "Star Wars: Episodio VI – El retorno del Jedi").

En segundo lugar, algunos de los personajes femeninos de los filmes analizados cumplen la función de motivadoras, ya que se identifican como personajes influenciadores que lo motivan a los héroes a realizar hazañas heroicas. En "El Señor de los Anillos", Arwen es una fuente de motivación para Aragorn, ya que una de las principales razones por las que él decide luchar contra los enemigos es para salvarle la vida a su amada, cuya salud se debilita a medida que el poder del antagonista se fortalece. Por su parte, Galadriel funciona como motivadora para Frodo, ya que cuando el

protagonista está a punto de darse por vencido, la imagen y la voz de Galadriel lo impulsan a seguir adelante. En "Star Wars", el personaje de Maz Kanata incentiva a Rey a seguir adelante con su misión y convertirse en una guerrera Jedi.

En tercer lugar, ninguno de los personajes femeninos analizados encarna el estereotipo de víctima o "damisela en apuros". Si bien algunas de estas son puestas en peligro de manera forzosa por los villanos al ser secuestradas o hechas prisioneras, no se puede considerar que encarnen por completo ese papel. En "Harry Potter y las Reliquias de la Muerte – Parte 1", Hermione Granger y Luna Lovegood son secuestradas por los Mortífagos y rescatadas por un personaje masculino secundario, Dobby; sin embargo, otros personajes masculinos (incluyendo el héroe) son capturados junto con ellas y liberados por el mismo personaje, de modo que no se puede establecer una relación entre el género de los personajes y su breve condición de víctimas en la trama. En "Star Wars: Episodio VII – El despertar de la Fuerza", la protagonista, Rey, es secuestrada por Kylo Ren, pero no necesita que ningún otro personaje acuda a su rescate, ya que logra escapar por sus propios medios. Por lo tanto, se puede concluir que el estereotipo de la víctima o "damisela en apuros" (uno de los más criticados por el feminismo) tiene mucha menor presencia en las producciones de fantasía épica contemporáneas.

En cuarto lugar, el estereotipo de madre abnegada también se haya presente en algunas de las películas analizadas, aunque de manera muy limitada. En "Harry Potter y las Reliquias de la Muerte", Molly Weasley cumple el papel de madre abnegada, ya que se destaca principalmente por ser una figura materna para el protagonista y madre de varios personajes secundarios (incluyendo al interés romántico del héroe y su mejor amigo). Los rasgos de amor maternal incondicional e instinto protector que caracterizan a este estereotipo se hacen evidente en el personaje de Molly Weasley cuando se pone delante de su hija Ginny para protegerla del ataque de Bellatrix Lestrange. En "Star Wars", si bien la General Leia Organa también es madre de Kylo Ren, no cumple el papel de madre abnegada, ya que no tiene un vínculo afectivo y protector con su hijo; en cambio, su función de mentora y líder de la Resistencia resulta más relevante que su condición de madre.

En quinto lugar, la mayoría de los personajes femeninos se identifican con el papel de aliadas, ya que cumplen la función actancial de adyuvante y asisten al héroe de manera activa en el cumplimiento de su misión, contribuyendo de manera directa a la resolución del conflicto. Este es el papel que encarnan personajes femeninos secundarios como

Éowyn en “El Señor de los Anillos”, Herminone Granger en “Harry Potter”, Rose Tico y la Vicealmirante Amilyn Holdo en “Star Wars”, así como otros personajes femeninos incidentales de menor protagonismo.

En sexto lugar, a pesar de que aún se da la impresión de que la mayoría de los personajes que encarnan el papel de mentor son hombres, el cine de fantasía épica contemporáneo parece dejar en evidencia que los personajes femeninos también pueden cumplir efectivamente esa función. Tal es el caso de la General Leia en “Star Wars”, que se identifica como una de las mentoras de la heroína (aunque ésta también tiene otros dos mentores masculinos a lo largo de la trilogía).

Por último, si bien continúa siendo más frecuente que el papel de héroe principal sea representado por un personaje masculino, también se puede observar que los personajes femeninos pueden cumplir dicha función de manera igualmente efectiva. Tal es el caso de Rey, la protagonista de la tercera trilogía de “Star Wars”

En resumen, el nuevo modelo ideal de construcción de personajes femeninos mediante el cual el cine de fantasía épica contemporáneo tiende a retratar a las mujeres (excluyendo a las villanas) recicla tres de los estereotipos pertenecientes al viejo modelo ideal del cine épico clásico y suma tres nuevos:

- Interés romántico u objeto de deseo;
- Motivadora;
- Madre abnegada;
- Aliada;
- Mentora;
- Heroína.

5.3. Las mujeres y el heroísmo

En este apartado trataré de responder la tercera pregunta formulada al inicio de este proyecto: ¿Cómo se relaciona la figura de las mujeres con el concepto de “heroísmo” en el cine de fantasía épica en la actualidad?

Para obtener una respuesta a estos planteos, primero es necesario recordar cuáles son las funciones dramáticas que conforman la figura del héroe[21]. Estas funciones – a las cuales me referiré como cualidades heroicas o atributos del “héroe campbelliano” – son:

[21] Ver apartado 4.2. “Los atributos del «héroe campbelliano»” en el capítulo 4.

la identificación con el público, el crecimiento, la acción, el sacrificio, el enfrentamiento con la muerte y la entrega de la vida por algo más grande que sí mismo.

En segundo lugar, con el propósito de observar cómo se relacionan las figuras de las mujeres con el concepto de heroísmo en las películas que integran el corpus, trataré de comprobar cuáles de estos atributos que definen al héroe "campbelliano" pueden encontrarse en los personajes femeninos analizados. Para ello tendré en cuenta sólo a los personajes más importantes de cada filme (aquellos con mayor nivel de protagonismo, identificados como personajes activos, autónomos y modificadores/mejoradores que participan de manera activa y directa en la acción de la trama) y que indiscutiblemente forman parte del bando de las fuerzas del bien. También analizaré algunas de las acciones de estos personajes que pueden considerarse heroicas.

Por último, una vez establecidos cuáles los personajes femeninos que incorporan cualidades que permitirían identificarlos como una figura heroica, intentaré determinar cuál es el personaje (ya sea masculino o femenino) que acumula la mayor cantidad de atributos heroicos en cada película y que, en consecuencia, personifica al héroe o heroína central de la historia. Para este análisis haré énfasis en los personajes que realizan el acto que tanto Campbell como Vogler establecen como la acción heroica por excelencia: el sacrificio de la vida.

Empezando por la trilogía de "El Señor de los Anillos", el análisis realizado en el apartado 5.1 de este capítulo nos permite llegar a la conclusión de que sólo uno de los tres personajes femeninos de esta serie de películas encarna los tres requisitos mencionados en el párrafo anterior, es decir, que tiene un rol activo y autónomo, cumple la función de modificador/mejorador dentro de la trama y cuya función actante es la de adyuvante (mientras que los otros dos personajes cumplen la función actante de objeto). Se trata de Éowyn, interpretada por la actriz australiana Miranda Otto (Jackson, Osborne y Walsh, 2002; 2003).

Éowyn es representada como una joven mujer humana que pertenece a la nobleza del Reino de Rohan (uno de los reinos ficticios del mundo fantástico de la Tierra Media) por ser la sobrina del soberano de dicho reino, el Rey Théoden. A su vez, es la hermana menor del mariscal Éomer, comandante de los Rohirrim (ejército de jinetes guerreros encargados de defender el reino de invasiones enemigas). Si bien Éowyn no sólo aparece en la

segunda y tercera entrega de la trilogía, resulta ser el personaje femenino con mayor tiempo de pantalla.

A su vez, Éowyn se muestra como un personaje rebelde y valiente, lo cual se manifiesta principalmente en sus acciones contrarias los estándares impuestos a las mujeres dentro del contexto de la trama y su determinación a seguir sus propios deseos aún si estos van en contra de la autoridad. Esto se debe a que Éowyn decide luchar en la batalla contra los enemigos de Mordor a pesar de que las mujeres no tenían permitido participar en la guerra, ya que se esperaba que ellas permanecieran en sus hogares junto a los niños y los ancianos (considerados vulnerables y, por ende, no aptos para la guerra) mientras que los hombres marchaban al combate. Esta distinción entre hombres y mujeres que se manifiesta en el filme como una costumbre naturalizada en el reino ficticio de Rohan parece reflejar circunstancias reales de la cultura occidental ya que, al menos hasta mediados del siglo XX, las mujeres no se incorporaban al ejército ni combatían en guerras y batallas. De hecho, aún en la actualidad siguen siendo una minoría dentro de las fuerzas armadas de todos los países occidentales. Por lo tanto, en las producciones de "El Señor de los Anillos" se representa una desigualdad de género que se asemeja a distinciones sociales y culturales propias de la realidad.

Además de ir en contra de las normas establecidas por los estándares hegemónicos de la sociedad ficticia (aunque inspirada en normas de la sociedad occidental real) de la que forma parte, los actos de rebeldía de Éowyn también desafían los deseos y las órdenes de las figuras autoritarias de su familia: su tío, el Rey Théoden, y su hermano mayor, Éomer si bien estos últimos le demuestran afecto y compasión, también son sobreprotectores con ella y por momentos tienen actitudes sexistas y opresivas hacia ella. Por ejemplo, en "El Señor de los Anillos: Las dos Torres", el Rey le ordena a Éowyn refugiarse en las mazmorras junto al resto de las mujeres y los niños durante la batalla del abismo de Helm a pesar de que ella expresa abiertamente su deseo de acompañar a los guerreros y ayudar en el combate. Más adelante, el "El Señor de los Anillos: El Retorno del Rey", su hermano se burla de ella cuando manifiesta su intención de marchar a la guerra. Sin embargo, en esta segunda ocasión, Éowyn va en contra de las órdenes de su tío y su hermano y se une a los soldados en la batalla, aunque tiene que disfrazarse de hombre y ocultar su identidad para hacerlo.

Con respecto a los atributos que debe encarnar la figura del héroe:

- Identificación con el Público: Éowyn posee cualidades y virtudes dignas de admiración que le permiten al público identificarse con ella, como su valentía ante el peligro, su perseverancia frente a las dificultades y su rebeldía ante la opresión.

- Crecimiento: Si bien el personaje no tiene tanto protagonismo como para mostrar un importante crecimiento y aprendizaje a lo largo de la historia, si se puede percibir que Éowyn manifiesta cierta evolución en el trascurso de la trama, ya que al principio, en las primeras dos ocasiones en que ella expresa su deseo de unirse al combate, acaba por obedecer a su tío cuando éste le prohíbe luchar. En cambio, en la tercera ocasión, Éowyn decide seguir su propia iniciativa y se incorpora al ejército de Rohan en la batalla de Minas Tirith (una ciudad ficticia de la Tierra Media), donde demuestra ser una hábil guerrera, contradiciendo así las expectativas de aquellos que la subestimaban por ser mujer. Además, luego de que la joven se enamora de Aragorn y su amor por él no resulta correspondido, Éowyn es capaz de sobreponerse rápidamente a la desilusión y hace a un lado su tristeza para pelear por la supervivencia de la raza humana.

- Acción: Si bien las acciones de Éowyn no resultan esenciales para la resolución de la trama de la trilogía (ya que Sauron, el antagonista de la historia, sólo puede ser derrotado de manera definitiva mediante la destrucción del Anillo Único, lo cual depende de otros personajes), éstas sí tienen relevancia en el resultado de en la batalla de Minas Tirith. El ejército de Rohan, en alianza con Aragorn, Gandalf y el Reino de Gondor, logra derrotar a las fuerzas de Mordor. Éowyn contribuye a esta victoria ya que ella misma se encarga de matar a varios enemigos, incluyendo al Señor de los Názgul, uno de los guerreros de Mordor más poderosos y letales, y a su dragón. La lucha Éowyn contra uno de los villanos más peligrosos de la historia puede considerarse el acto más heroico del personaje, ya que ella se enfrenta al Señor de los Názgul para defender a su tío, el Rey Théoden, cuando éste estaba a punto de ser asesinado.



Escena de “El Señor de los Anillos: El Retorno del Rey” (Jackson, Osborne y Walsh, 2003).

- Sacrificio: Más allá de arriesgar su vida durante el combate, Éowyn no realiza ningún sacrificio significativo en desarrollo de la trama. Si bien el Rey Théoden la elige para reemplazarlo como gobernante del Reino de Rohan mientras él se encuentra ausente en la guerra, lo cual Éowyn rechaza para acompañar al ejército, esa renuncia al poder no resulta un sacrificio para ella, ya que prefiere pelear al lado de sus seres queridos que permanecer en su hogar.

- Enfrentamiento con la muerte: Éowyn arriesga su vida al participar en la batalla de Minas Tirith y está a punto de morir en más de una ocasión, aunque finalmente logra sobrevivir.

- Entrega de la vida: Si bien Éowyn pone en riesgo su vida y su integridad física al unirse a la batalla contra las fuerzas de Mordor por el bien de algo más grande que sí misma – la salvación de la humanidad y la libertad de la Tierra Media –, ella logra sobrevivir al final de la guerra, de modo que no termina entregando su vida.

En conclusión, Éowyn posee cuatro de los seis atributos que definen al héroe campbelliano. Por lo tanto, no se la puede considerar la heroína central de la historia, ya que ese papel le corresponde al protagonista, Frodo Bolsón, el cual incorpora todas las cualidades esenciales para identificarse con la figura del héroe. Además, Frodo es el personaje que termina sacrificando su vida para salvar al resto de los habitantes de la Tierra Media, es decir, quien cumple el requisito estipulado por Vogler al realizar un deliberado sacrificio de sí mismo con el fin de proteger y servir (Vogler, 2007: 65). Esto se cumple porque, a pesar de que Frodo sobrevive a su periplo heroico, jamás logra recuperarse de las heridas físicas y psicológicas sufridas en el transcurso de la misión y es incapaz de seguir llevando una vida feliz en su hogar, de modo que debe marcharse a las Tierras Imperecederas de los elfos para poder seguir viviendo.

Y aunque Éowyn demuestra ser un personaje heroico, únicamente logra este reconocimiento al ocultar su identidad de mujer y rebelarse contra normas sociales establecidas en base a una desigualdad de género – las cuales pueden concebirse como una representación del patriarcado – sin llegar a cambiarlas. Es decir que debe renunciar a su condición de mujer y adoptar temporalmente la identidad de un hombre para convertirse en heroína.

Pasando a las dos entregas finales de la saga fílmica de "Harry Potter", tituladas "Harry Potter y las Reliquias de la Muerte – Parte 1 y Parte 2" respectivamente, el análisis desarrollado en el apartado 5.1 nos permite concluir que el personaje femenino más importante y relevante para la trama resulta ser Hermione Granger, interpretada por la actriz británica Emma Watson (Barron, Heyman, Rowling y Yates, 2010; 2011).

Si bien otros personajes femeninos cumplen roles y funciones similares en las dos películas analizadas – es decir que son personajes activos y autónomos que funcionan como modificadores/mejoradores y poseen la función actante de adyuvantes – como Ginny Weasley o Luna Lovegood, ninguna tiene tanto tiempo de pantalla come Hermione. Otros personajes femeninos como Molly Weasley, la Profesora Minerva McGonagall y Nymphadora Tonks tienen cierta participación en la acción de la trama (principalmente en la Batalla de Hogwarts, una secuencia de lucha que ocupa gran parte de la última película de la saga), pero sus apariciones son cortas y escasas. Por lo tanto, a pesar de que algunas de las otras mujeres realizan acciones heroicas, su falta de protagonismo impide que puedan identificarse propiamente como heroínas. En cambio, Hermione acompaña al protagonista (Harry Potter) prácticamente a lo largo de ambos filmes completos, de modo que incorpora más atributos y cualidades de heroísmo que el resto de los personajes femeninos debido a su desarrollo más profundo como personaje.

Por otro lado, los personajes de Bellatrix Lestrange y Dolores Umbridge cumplen las funciones opuestas a aquellas que corresponden a la figura del héroe (modificador/degradador y conservador/frustrador respectivamente), de modo que se identifican con la figura de villanas.

En cuanto al personaje de Hermione Granger, es representada como una bruja adolescente inteligente, valiente, leal y determinada. Es una de las dos mejores amigas del protagonista, Harry Potter, y en las dos últimas entregas de la franquicia se convierte en el interés romántico de su otro amigo, Ron Weasley. En el transcurso del viaje que los tres personajes principales emprenden en "Harry Potter y las Reliquias de la Muerte – Parte 1" para encontrar los Horrocruxes que deben destruir para derrotar al antagonista (Lord Voldemort), Hermione demuestra ser la integrante más ingeniosa del grupo.

A diferencia de la trilogía de "El Señor de los Anillos", no se percibe que en el mundo mágico ficticio en el cual transcurre la trama de las películas de "Harry Potter" haya una

desigualdad social y cultural entre hombres y mujeres. Por el contrario, se puede observar que tanto magos como brujas participan en las distintas batallas que se libran entre los dos bandos en disputa: la Orden del Fénix, que representa a las fuerzas del bien y que lucha por la liberación del Mudo Mágico, y los Mortífagos (liderados por Lord Voldemort), que representan a las fuerzas del mal y buscan la dominación del mundo mágico. Ambos grupos están integrados tanto por hombres como mujeres y en ningún momento se evidencia que exista un trato diferencial hacia algún personaje en base a su género. Sin embargo, ambos bandos están encabezados por un personajes masculino – Harry Potter lidera a los hechiceros que luchan por el bien mientras que Voldemort es el líder de los magos y brujas que luchan por el mal. De modo que todas las mujeres que integran la trama se identifican como seguidoras/aliadas de un personaje masculino más importante y relevante, el héroe o el antagonista.

Aun así, el personaje de Hermione se relaciona con algunos de los atributos característicos de la figura del héroe.

- Identificación con el público: Hermione posee cualidades y virtudes dignas de admiración que le permiten al público identificarse con ella, como su inteligencia, su ingenio para resolver problemas y descifrar acertijos, su valentía ante el peligro, su lealtad hacia el héroe y la misión que éste debe realizar y su determinación de seguir adelante con la misión a pesar de las adversidades y los obstáculos que aparecen en el camino.

- Crecimiento: A lo largo de toda la saga fílmica se puede observar que el personaje de Hermione crece tanto física como intelectualmente, ya que sigue sus años escolares desde que comienza a asistir al colegio Hogwarts siendo una niña de once años y el transcurso de toda su adolescencia hasta que en las dos últimas entregas termina convirtiéndose en una experimentada hechicera de dieciocho años. En la última escena de "Harry Potter y las Reliquias de la Muerte – Parte 2", se poder ver que Hermione se ha convertido en una mujer adulta y está casada con Ron Weasley, con quien tiene dos hijos. En las últimas dos entregas de la franquicia, Hermione es capaz de poner en práctica todo lo aprendido en sus años de estudiante y utiliza sus amplios conocimientos y su inteligencia para sortear obstáculos y descifrar enigmas.

- Acción: Hermione realiza muchas acciones que resultan relevantes para la trama, ya que es más hábil que sus compañeros a la hora de descifrar enigmas y realizar hechizos

para proteger a sus compañeros, escapar de los enemigos y sanar heridas. Esto resulta esencial para la supervivencia del protagonista y sus aliados y para el éxito de la misión. Por ejemplo, ella descubre que la espada de Gryffindor puede usarse como arma para destruir los Horrocruxes, descifra el misterio de las Reliquias de la Muerte, le salva la vida a Ron luego de que éste resulta herido en una persecución y es la única del grupo capaz de realizar el hechizo que les permite desaparecer para escapar de sus enemigos y de preparar la poción que les permite cambiar de aspecto. Además, ella personalmente derrota a varios Mortífagos al verse involucrada en enfrentamientos y batallas. Pero, si bien sus acciones son relevantes para la trama, la resolución del conflicto central de la historia no depende de ella, ya que está establecido por una profecía que Harry Potter el único capaz de vencer a Voldemort y, en consecuencia, librar al Mundo Mágico de las fuerzas del mal.



Escena de "Harry Potter y las Reliquias de la Muerte: Parte 1" (Barron, Heyman, Rowling y Yates, 2010).

- Sacrificio: Además de arriesgar su vida al acompañar a Harry Potter en la búsqueda de los Horrocruxes y enfrentarse a sus enemigos en varias ocasiones, Hermione se ve obligada a sacrificar su relación con sus padres para poder emprender el viaje en primer lugar. El sacrificio de Hermione se muestra en la primera escena de "Harry Potter y las Reliquias de la Muerte – Parte 1", cuando Hermione borra la memoria de sus padres con el objetivo de que ambos se olviden de la existencia de su hija. De ese modo, la joven logra mantenerlos con vida y a salvo de los enemigos al separase de ellos sin la necesidad de que se percaten su ausencia. Aunque, en cierta manera, Hermione pierde a sus padres al decidir protegerlos de esta forma.



Escena de "Harry Potter y las Reliquias de la Muerte: Parte 1" (Barron, Heyman, Rowling y Yates, 2010).

- Enfrentamiento con la muerte: Hermione arriesga su vida en múltiples ocasiones en el transcurso del viaje que emprende para encontrar los Horrocruxes como en la batalla final que tiene lugar en el colegio Hogwarts – donde Harry Potter y sus aliados se enfrentan a Voldemort y los Mortífagos –, ya que sus enemigos constantemente tratan de capturarla y asesinarla.

- Entrega de la vida: Pero a pesar de que Hermione pone en riesgo su vida y su integridad física al enfrentarse a Voldemort y sus seguidores por el bien de algo más grande que sí misma – la liberación del Mundo Mágico –, ella logra sobrevivir al final de la batalla, de modo que no entrega su vida.

En conclusión, Hermione posee cinco de los seis atributos que definen al héroe campbelliano, pero no se la puede considerar la heroína central de la historia porque ese papel le corresponde al protagonista, Harry Potter, quien encarna todas las cualidades esenciales para identificarse con la figura del héroe. El protagonista sacrifica su propia vida por un bien mayor, ya que se entrega a los enemigos para salvar a sus aliados y permite que Voldemort lo asesine para destruir el último Horrocrux (oculto dentro de su cuerpo) con el objetivo de lograr que el antagonista pierda su inmortalidad. Y aunque al final Harry Potter termina resucitando, el sacrificio de su vida es lo que le permite derrotar a su enemigo.

Finalmente, tras analizar la tercera trilogía de "Star Wars" según los mismos parámetros, resulta evidente que el personaje femenino más importante es la guerrera Jedi Rey, interpretada por la actriz británica Daisy Ridley, ya que es la protagonista central de la saga (Abrams, Burk y Kennedy, 2015; Bergman, Johnson y Kennedy, 2017; y Abrams, Kennedy y Rejwan, 2019).

Existen varios personajes femeninos que cumplen roles y funciones que coinciden con las de Rey en el trascurso de las tres películas analizadas, como la General Leia Organa, Rose Tico, la Vicealmirante Amilyn Holdo, Zori Bliss y Jannah , ya que tienen roles activos, se identifican como personajes autónomos, cumplen la función de modificadoras/mejoradoras e incluso aparecen en pantalla una cantidad importante de tiempo y realizan acciones relevantes para la trama (especialmente Leia, Rose y la Vicealmirante Holdo). Sin embargo, ninguna de ellas alcanza el mismo nivel de protagonismo que Rey, ya que ella cumple la función actancial de sujeto (el más

importante según los parámetros del eje direccional Sujeto-Objeto[22].Es por eso que Rey se identifica con el arquetipo de heroína mientras que al resto de los personajes femeninos mencionados les corresponden otros como el de mentora (en el caso de la General Leia) y aliadas.

Rey (que al final de la saga adopta el nombre de "Rey Skywalker") es retratada como una joven mujer huérfana de orígenes desconocidos de carácter valiente, determinada e independiente (ya que aprende a sobrevivir por sí misma a una temprana edad tras ser abandonada por sus padres), aunque al principio también es solitaria (debido a que vive aislada de otros humanos en una planeta desértico). Inicialmente, en las primeras escenas de "Star Wars: Episodio VII – El despertar de la Fuerza", Rey se gana la vida como recolectora de chatarra en el planeta Jakku, donde fue abandonada siendo una niña. Más adelante, al descubrir que posee sensibilidad a la Fuerza (es decir, que tiene poderes especiales que le permiten manipular objetos con lamente), Rey comienza a desarrollar un proceso de entrenamiento y aprendizaje para convertirse en una guerrera Jedi. A partir de esta transformación personal, Rey demuestra ser una hábil luchadora cuyas acciones resultan cruciales para lograr la victoria de la Resistencia (grupo que representa a las fuerzas del bien) sobre la Primera Orden (organización que representa a las fuerzas del mal) y la liberación de la galaxia.

A diferencia de la trilogía de "El Señor de los Anillos", no se percibe que en el universo ficticio en el cual transcurre la trama de las películas de "Star Wars" haya una desigualdad social y cultural entre hombres y mujeres, ya sean humanos o de otras especies. Por el contrario, se puede observar que tanto hombres como mujeres participan en las distintas batallas que se libran entre los dos bandos en disputa y que ambos grupos están integrados tanto por hombres como mujeres. En el caso de la Resistencia, ésta está liderada por un personaje femenino, la General Leia Organa, mientras que la Primera Orden está encabezada por personajes masculinos, el Líder Supremo Snoak y el Emperador Palpatine, de modo que no se evidencia que exista un trato diferencial hacia algún personaje en base a su género.

Así se relaciona el personaje de Rey con los atributos que le permiten asumir el papel de heroína:

[22] Ver apartado 1.7. "Herramientas analíticas" en el capítulo 1.

- Identificación con el público: Rey posee cualidades y virtudes dignas de admiración que le permiten al público identificarse con ella, como su valentía ante el peligro, su determinación de seguir adelante a pesar de las adversidades (ya que se esfuerza por aprender lo necesario para convertirse en una guerrera Jedi) y su compasión (ya que se preocupa por el bienestar general de los habitantes de la galaxia y utiliza sus poderes en beneficio del bien común y no de sus propios intereses).

- Crecimiento: Se puede observar que el personaje de Rey cambia y evoluciona lo largo de la trilogía. En primer lugar, Rey abandona su vida solitaria al conocer a Finn y BB-8 y aprende a confiar en sus amigos. Una vez que emprende su viaje para devolver al droide BB-8 a los miembros de la Resistencia y, más adelante, para encontrar al Maestro Jedi Luke Skywalker, Rey va adquiriendo conocimientos y nuevas habilidades con la ayuda de sus mentores – Han Solo (quien le enseña a pilotear una nave espacial), Luke Skywalker y la General Leia (quienes le enseñan a manejar la Fuerza y la entrenan para convertirse en una guerrera Jedi). A medida que avanza la trama, Rey utiliza su aprendizaje y la sabiduría obtenida a partir de las experiencias vividas para sortear obstáculos, derrotar a sus enemigos en combates y lograr su objetivo de liberar a la galaxia de la dominación de la Primera Orden. Su personaje experimenta un importante crecimiento desde comienzo hasta el final de la trilogía, ya que pasa de ser una recolectora de chatarra solitaria a la única guerrera Jedi capaz de vencer a la Primera Orden y encuentra una nueva familia en la Resistencia.

- Acción: Rey es el personaje más activo de la trilogía, ya que su voluntad, sus deseos y sus acciones son los que impulsan el avance de la trama. Sus acciones y hazañas son esenciales para el éxito de la misión central, especialmente en el clímax y resolución de la historia, ya que ella derrota al antagonista principal (el Emperador Palpatine) en un duelo y logra que el comandante de la Primera Orden (Kylo Ren) se pase a su bando, lo cual resulta determinante para la victoria de la Resistencia y la salvación de la galaxia. Ella participa en las escenas de combate más importantes y utiliza sus poderes para proteger a sus aliados y vencer a sus enemigos.



Escena de “Star Wars: Episodio IX – El ascenso de Skywalker” (Abrams, Kennedy y Rejwan, 2019)

- Sacrificio: En “Star Wars: Episodio VII – El despertar de la Fuerza”, Rey abandona su hogar en Jakku para emprender su viaje y cumplir su misión, lo cual al principio implica un gran sacrificio para ella, ya que mantenía la ilusión de reencontrarse con sus padres y creía que ellos irían a buscarla al planeta donde había sido abandonada. Más adelante, en “Star Wars: Episodio IX – El ascenso de Skywalker”, Rey sacrifica su propia vida (considerado el sacrificio más importante que puede realizar la figura del héroe/heroína), ya que muere tras luchar contra el Emperador Palpatine para salvar a sus aliados de la Resistencia.



Escena de “Star Wars: Episodio IX – El ascenso de Skywalker” (Abrams, Kennedy y Rejwan, 2019)

- Enfrentamiento con la muerte: Rey arriesga su vida en múltiples ocasiones en el transcurso del viaje que emprende para encontrar al Maestro Jedi Luke Skywalker y salvar a la galaxia, ya que debe enfrentarse a los miembros de la Primera Orden (los Strom Troopers, Kylo Ren y el Emperador Palpatine, entre otros), quienes tratan de capturarla y asesinarla. De hecho, acaba perdiendo la vida tras utilizar sus últimas fuerzas para derrotar al Emperador Palpatine en un duelo a muerte.

- Entrega de la vida: Al entregar su propia vida por algo más grande que sí misma, la liberación de la galaxia, Rey realiza lo que Vogler (2007) describe como un extraordinario y generoso acto de valentía y un deliberado sacrificio de sí misma con el fin de proteger y servir a otros. Sin embargo, este sacrificio personal de la heroína queda eclipsado por el de otro personaje, el Cambiaformas Kylo Ren, ya que éste sacrifica su propia vida para resucitar a Rey.

Aun así, podemos concluir que Rey posee los seis atributos que definen al héroe campbelliano, de modo que cumple todas las funciones necesarias para ser considerada heroína.

A partir de estas observaciones, se puede llegar a la conclusión de que el cine de fantasía épica contemporáneo tiende a establecer una relación más directa y simétrica entre las mujeres y el concepto de heroísmo. La mayoría de los personajes femeninos no

se encuentran ligados a la figura del héroe en base al modelo ideal de mujer que predominaba en el cine clásico de Hollywood – como los papeles de madre abnegada, damisela en peligro, influenciadora, interés romántico y objeto de deseo de un protagonista masculino – y que constituían una relación de desigualdad y asimetría entre ambas partes, aun cuando estos estereotipos sigan estando presentes. Por el contrario, se vinculan al héroe como aliadas, compañeras y confidentes, lo cual permite establecer una relación de igualdad entre ellos. En algunos casos, son ellas mismas quienes encarnan atributos de heroísmo y son capaces de realizar hazañas heroicas por sí mismas.

La tendencia a representar a las mujeres como uno de los fines del heroísmo en la forma de una tentación que debe ser evitada o una recompensa a alcanzar, tal como ocurría en la épica tradicional cuando el héroe debía rescatar a una doncella indefensa para alcanzar el honor o realizar una hazaña para ganarse el corazón de su amada, parece estar disminuyendo en paralelo con los cambios sociales y culturales de la época.

En cambio, en los filmes analizados, el heroísmo puede convierte en un fin tanto para las mujeres como para los hombres, ya que ambos realizan actos heroicos por el bien de sus seres amados sin la necesidad de que exista una relación romántica y sin que se haga una distinción de género. Esto sucede cuando los personajes femeninos son retratados como seres individuales e independientes – es decir, como sujetos y no como objetos –, con una vida interna y un desarrollo propio que no se halla necesariamente ligado a un personaje masculino. En consecuencia, tienen la capacidad de cumplir funciones dramáticas relevantes tales como experimentar un crecimiento personal, generar una identificación con el público (en lugar de ser "miradas" como objetos), realizar acciones que contribuyen al avance de la trama (en vez de ser ellas mismas el objetivo de las acciones heroicas), demostrar cualidades tradicionalmente atribuidas a lo masculino (como valentía, fortaleza, resistencia y agilidad física) y efectuar sacrificios que antiguamente no se vinculaban con lo femenino (como participar en guerras para defender la comunidad a la que pertenecen, involucrarse voluntariamente en situaciones de peligro proteger a un ser querido y arriesgar la propia vida en beneficio de un bien mayor).

Por lo tanto, al encarnar valores que se contradicen con las normas del patriarcado, las mujeres ya no son construidas como mito, es decir, como aquello que representa para el hombre, según los lineamientos del cine épico clásico, sino que adquieren un significado propio, independiente de lo que representan para la mirada del protagonista masculino.

De este modo, los discursos que construyen a las mujeres como personas fuertes, valientes e independientes, como sujetos con cualidades dignas de admiración y con la capacidad de generar identificación con otras personas (como es el caso de las heroínas) contribuyen a la deconstrucción de las representaciones de género establecidas por el patriarcado. Como resultado, las viejas dicotomías que traducían las supuestas diferencias inherentes entre hombres (fuertes, valientes, protectores e independientes) y mujeres (débiles, frágiles, vulnerables y dependientes) en desigualdad social y cultural son puestas en cuestionamiento y reconocidas como una construcción social tal como lo es la propia noción de género.

5.4. Héroes versus heroínas

Finalmente, en este apartado trataré de responder las últimas dos preguntas planteadas al comienzo de este trabajo de investigación: ¿Las mujeres logran ocupar el rol de "héroe" de la misma manera que los personajes masculinos? ¿Puede una "heroína" identificarse con el papel del héroe tradicional?

En el apartado 4.4 del capítulo anterior arribé a la conclusión de que la mayoría de las películas más populares de la historia del cine, incluyendo producciones estrenadas en el trascurso del siglo XXI, son protagonizadas por personajes masculinos. Paralelamente, las cintas pertenecientes al género épico han seguido la misma línea, ya que desde los inicios del cine épico como género cinematográfico y del surgimiento de subgéneros derivados (tales como la fantasía épica) hasta la actualidad, los héroes masculinos han sido más predominantes que las heroínas femeninas. El propio Campbell, al desarrollar la noción de monomito, atribuye la identidad del héroe ideal al hombre heterosexual. Como resultado, esta tendencia de asociar lo heroico con lo masculino se traslada a todos los textos discursivos que adoptan en esquema narrativo del monomito, especialmente las producciones de género épico del cine clásico de Hollywood.

Pero, ¿qué clase de repercusiones pueden generar los discursos que construyen una representación desigual y asimétrica de los hombres y las mujeres?

Según el doctor en Ciencias Antropológicas y profesor Luis Reygadas (2004), el género ha sido uno de los factores esenciales en la construcción de desigualdades, ya que

ha funcionado como parámetro para la conformación de distinciones sociales y culturales entre los hombres y las mujeres con el propósito de transformar las diferencias biológicas del sexo en jerarquías de poder, de status y de ingresos. Con respecto a la función de los discursos mediáticos en la producción y circulación de significados e imaginarios sociales circunscritos en la existencia de una desigualdad de género, el autor afirma que "*los estudios de género han contribuido a mostrar que las asimetrías entre hombres y mujeres están asociadas con construcciones simbólicas sobre lo que significa ser varón y ser mujer, y con las relaciones de poder entre personas de distinto sexo.*" (Reygadas, 2004: 13) Esta perspectiva nos permite suponer que, al representar a las mujeres como objetos de deseo o como seres pasivos totalmente dependientes de los personajes masculinos para garantizar su bienestar y supervivencia, los discursos mediáticos que llevan inscritos y reproducen consignas patriarcales contribuyen a la opresión sexual de las mujeres, la conformación de estereotipos sexistas y la desigualdad social y cultural que fomenta la dependencia económica de las mujeres hacia los hombres.

Por su parte, la doctora en Ciencias Sociales y profesora María Graciela Rodríguez (2014) sostiene que las representaciones construidas y reproducidas por los medios de comunicación adquieren un papel relevante en las sociedades mediatizadas de la actualidad, ya que éstas *"tienen una importancia crucial en los modos en que los sujetos incorporan a sus proyectos identitarios significados, imágenes y narrativas provenientes de los textos mediáticos*". (Rodríguez, 2014: 151) Siguiendo esta línea, las representaciones sobre las mujeres y los roles de género que los medios de comunicación construyen y reproducen resultan esenciales tanto en los procesos de legitimación de las desigualdades de género (cuando estas representaciones se construyen en base a discursos hegemónicos portadores de los intereses del patriarcado) como en los discursos contrahegemónicos que cuestionan dichas desigualdades (cuando estas representaciones se construyen en oposición a las ideas dominantes). En palabras de la autora:

> Cabe preguntarse por las relaciones de poder y de asimetría que se legitiman con la circulación ampliada que producen los medios de comunicación… puesto que, en su circulación, toda representación… produce 'efectos de realidad' que, aunque no se vinculan mecánicamente con los referentes, ponen en juego lo que una sociedad considera verdadero en un momento dado. (…) Conceptualizamos por lo tanto a las representaciones mediáticas no sólo en su aspecto meramente representacional…, sino también en la plenitud de su capacidad productiva de las condiciones en que se organiza lo social. De allí que el objetivo de la investigación no haya sido ponderar los grados de correspondencia entre la representación y su

> referente empírico, sino interrogarlas en su carácter productivo, y más aún, en su potencialidad para co-producir las condiciones que hacen posible la reproducción de la desigualdad… La desigualdad tanto posee una base material que la organiza, como también es resultado de una construcción colectiva que opera en el encuentro entre la vida cotidiana y los circuitos de producción cultural. La desigualdad, entonces, se reproduciría persistentemente a través de las estructuras, pero también por la reproducción del significado que tanto las instituciones (y entre ellas los medios) como los sujetos le dan a la desigualdad. (Rodríguez, 2014: 151-152)

Sin embargo, como ya he mencionado anteriormente, la continua supremacía del héroe masculino no quiere decir que las heroínas no existan, que las mujeres no puedan ser consideradas heroicas y que el heroísmo sea concebido como una cualidad inherentemente masculina. Incluso se han visto ejemplos de esto (aunque sean escasos) en la propia industria del cine, donde históricamente han predominado los discursos hegemónicos más tendientes a beneficiar las ideas del patriarcado (según los exponentes de la teoría fílmica feminista). Las series cinematográficas de fantasía épica analizadas en este trabajo de investigación son algunos de esos ejemplos a los que me refiero, sobre todo en el caso de las películas más actuales, producidas durante la segunda década del siglo XXI.

Las observaciones recolectados a lo largo de mi investigación me permiten llegar a la conclusión de que las mujeres logran ocupar el rol de heroínas de la misma manera que los personajes masculinos en el cine de fantasía épica, ya que existen casos de personajes femeninos que cumplen todas o la mayoría de las funciones narrativas requeridas para identificarse con la figura del héroe. Particularmente en la nueva trilogía de “Star Wars”, cuya protagonista femenina encarna todos los atributos del “héroe campbelliano”.

Pero esto no sucede con demasiada frecuencia (los héroes masculinos siguen siendo más comunes que las heroínas) y se trata de una tendencia reciente, ya que la asociación directa entre lo femenino y el concepto de heroísmo se percibe únicamente en las películas producidas en el transcurso de la última década: las dos últimas entregas de la saga fílmica de “Harry Potter” (estrenadas en 2010 y 2011) y la tercera trilogía de Star Wars (estrenada entre 2015 y 2019). En cambio, la vieja tendencia de vincular el heroísmo con lo masculino seguía vigente en los primeros años del nuevo milenio, algo que resulta evidente en la trilogía de “El Señor de los Anillos” (estrenada entre 2001 y 2003). Aquí, el único personaje femenino que incorpora cualidades heroicas (frente a una docena de personajes masculinos que hacen lo mismo) debe asumir una identidad masculina para

alcanzar el heroísmo, ya que esto sólo es posible realizando acciones consideradas intrínsecamente masculinas (luchar en una batalla) donde la participación femenina es percibida como una intrusión. En cierta forma, primero es necesario que el personaje "se convierta en hombre" para transformarse en héroe. Aun así, esta serie cinematográfica demostró que el subgénero de la fantasía épica había abandonado algunos de los tópicos sexistas que predominaban en el siglo XX, como la propensión a representar a las mujeres como objetos de deseo (lo cual se puede observar en la trilogía original de "Star Wars" a partir de la recurrente objetificación sexual de su único personaje femenino, la Princesa Leia). En cierta forma, esto muestra una evolución en la representación de las mujeres dentro del subgénero analizado con respecto al siglo anterior.

Por el contrario, las otras dos franquicias fílmicas posteriores no asocian el heroísmo con lo masculino de la misma manera. En primer lugar, porque estos filmes incluyen casi tantos personajes secundarios femeninos de características heroicas como de masculinos, de modo que la existencia de mujeres heroicas no constituye una minoría percibida como intrusiva o una excepción a la regla (como es el caso del personaje de Éowyn en "El Señor de los Anillos"). En segundo lugar, porque las mujeres que más se aproximan a la figura de la heroína en cada una de estas producciones (Herminone Granger en "Harry Potter y las Reliquias de la Muerte" y Rey en "Star Wars: Episodios VII, VIII y IX) no necesitan incorporar cualidades masculinas o "convertirse en hombres" para identificarse con la figura del héroe. Aunque alcanzan el heroísmo realizando hazañas similares a las de Éowyn, es decir, luchando en combates y arriesgando sus vidas para proteger y salvar a sus seres queridos, esto no supone para Hermione y Rey que deban renunciar a su carácter femenino o su condición de mujeres porque, en el contexto de las producciones de las que forman parte, sus acciones heroicas no son consideradas inherentemente masculinas. En estas películas, la participación activa y voluntaria de los personajes femeninos en situaciones de peligro y acción (como la guerra) no es cuestionada ni percibida como una intrusión, y tampoco se pone en duda la capacidad física, intelectual y emocional de las mujeres para realizar acto tradicionalmente asociados a lo masculino de manera eficiente.

Esto puede percibirse como una evidencia de que la antigua tendencia a vincular el heroísmo con lo masculino y atribuir al hombre heterosexual la identidad del héroe ideal está cambiando. La heroína se equipara al héroe, no porque ella se convierta en el héroe, sino porque los atributos esenciales del "héroe (o heroína) campbelliano" quedan

despojados del significado históricamente forjado en base a distinciones de género que fomentaban su asociación con lo masculino. En consecuencia, el heroísmo pasa a ser una virtud sin connotación de género, tan femenina como masculina.

Todo esto no quita el hecho de que, aún en la actualidad, el héroe continúa predominando por sobre la heroína, ya que a pesar de ser un personaje heroico, Hermione no ocupa el papel de heroína central, sino que este pertenece a un personaje masculino; mientras que Rey, quien sí se destaca como la heroína principal de su historia, es eclipsada por otro personaje masculino que revierte su sacrificio, el acto heroico por excelencia, y en cierta forma, termina acaparando parte de su heroísmo. Sin embargo, también es posible afirmar que las mujeres logran ocupar ellas mismas el papel del héroe tradicional o campbelliano de la misma manera que los hombres (incluso aunque esto se dé con menor frecuencia) porque, en los últimos tiempos, la noción de heroísmo finalmente se ha divorciado del significado que la ligaba lo masculino dentro del género cinematográfico épico. Por lo tanto, se puede afirmar que se ha producido un desplazamiento de representaciones que permite la configuración de una imagen más igualitaria y menos patriarcal dentro del cine de fantasía épica contemporáneo.

Este cambio es posible porque el cine, al igual que el resto de los medios de comunicación y artefactos culturales, constituye un espacio de lucha (tal como plantean los teóricos de los Estudios Culturales), lo que significa que los discursos hegemónicos no permanecen estáticos, sino que son continuamente resistidos, limitados, alterados y desafiados por presiones que no le son propias.

Por lo tanto, los discursos que deconstruyen, cuestionan y contradicen los imaginarios sociales construidos en base a representaciones de género establecidas por el patriarcado – como es el caso de las películas que retratan a las mujeres como heroínas – pueden considerarse como movimientos de resistencia que desafían, limitan y alteran la hegemonía, ya que se desvían de la norma dominante. Al desafiar los tradicionales cánones sexistas y opresivos sobre determinados roles de género históricamente asignados (por medio del trabajo ideológico que conforma la negociación de la hegemonía social) a hombres y mujeres dentro de la máquina cinematográfica de producción y reproducción de imágenes y significados de la realidad social, estos discursos contribuyen a poner en cuestionamiento las desigualdades sociales y culturales existentes en la propia realidad.

Conclusión

Para dar por finalizado este proyecto de investigación y habiendo respondido los interrogantes que funcionaron como hilo conductor de este trabajo, sólo falta comparan las conclusiones finales a las que arribé a partir de mi análisis con las hipótesis originales planteadas al inicio[23]. Para ello haré una recapitulación de los temas y conceptos trabajados a lo largo de esta tesina.

En el primer capítulo, luego de introducir el objeto de estudio, los objetivos y el corpus de investigación, planteo la siguiente hipótesis: la tendencia por la cual se mostraba a las mujeres como personajes pasivos y minoritarios en la mayoría de las películas del género épico en general – y del subgénero de fantasía épica en particular – producidas por la industria hollywoodense antes del siglo XXI fue cambiando en el transcurso de las últimas dos décadas. En la actualidad, este tipo de producciones ha comenzado a incorporar una mayor cantidad de personajes femeninos con roles activos y autónomos, independientes a los de sus contrapartes masculinos. A su vez, las mujeres adquieren un carácter más relevante dentro en el avance de la trama, contribuyen de manera activa al desarrollo del conflicto central de la historia, tienen una mayor participación en escenas de acción y su relación con el héroe no está exclusivamente relegado al papel de "interés romántico" u "objeto de deseo". Sin embargo, en la mayoría de los casos, los personajes femeninos no llegan a tener igual o mayor protagonismo que los masculinos dentro de las grandes superproducciones de Hollywood a pesar de ser retratadas como personajes heroicos, independientes y relevantes. Además, si bien las mujeres participan en escenas de acción y contribuyen al desarrollo del conflicto central de la trama, no suelen ser las principales impulsoras de la resolución de dicho conflicto. Esencialmente, pese a alcanzar un mayor nivel de representación en la actualidad en comparación con épocas anteriores del cine épico, las mujeres no logran desplazar a los hombres de su papel protagónico y ocupar ellas mismas el rol del héroe tradicional o "campbelliano".

Para realizar un análisis crítico de mi objeto de estudio y alcanzar los objetivos planteados con el propósito de corroborar o refutar esa hipótesis, mi investigación se

[23] Ver apartado 1.3. "Hipótesis" en el capítulo 1.

apoya en la obra de Joseph Campbell, de la cual tomo principalmente el concepto de «monomito» como el modelo narrativo por excelencia del cine de fantasía épica, el esquema de arquetipos de personajes principales de Christopher Vogler y el modelo de análisis de personajes de Casetti y Di Chio como herramienta para analizar el corpus. A su vez, el marco teórico de este proyecto de investigación está integrado por las perspectivas teóricas de los estudios de cine feministas y con perspectiva de género (especialmente de las autoras Laura Mulvey y Teresa de Lauretis) y de los Estudios Culturales (particularmente de los autores Raymond Williams y Stuart Hall).

El segundo capítulo está enfocado en la historia de las teorías feministas del discurso fílmico y los aportes teóricos de Mulvey y de Lauretis. Mulvey, que plantea la idea de que el cine implica tres tipos de mirada – la de la cámara, la de los personajes que se miran entre sí y la del espectador, a quien se induce a identificarse vouyerísticamente con una mirada masculinizada – expone las siguientes premisas acerca de la representación de las mujeres en el cine clásico: 1) La mujer es representada como objeto de deseo; 2) El hombre tiene un rol activo, carga con toda la narración y es dueño de toda la acción del film mientras que la mujer acompaña el relato, no tiene un rol activo y sufre las consecuencias de las acciones de los otros personajes masculinos; 3) La mujer es vista por el personaje masculino mientras que el hombre controla la mirada erótica. La mujer suele cumplir el papel de interés romántico; 4) La mujer es fragmentada por la cámara y su desnudez siempre implica erotización y deviene en espectáculo.

Por su parte, Teresa de Lauretis procura develar desde un enfoque caracterizado por la concepción del cine como un proceso de generación de significados y de sentido los modos en que la maquinaria cinematográfica produce y reproduce la imagen de la mujer y lo femenino como categorías construidas en beneficio de una determinada ideología.

A su vez, analizo las relaciones y comparaciones que se pueden establecer entre los estudios feministas del cine y los Estudios Culturales.

En el tercer capítulo me dedico a explorar las características del cine épico, así como la evolución y los cambios atravesados por este género cinematográfico desde sus orígenes a principios del siglo XX, su "época dorada" entre los años 50 y 60, y finalmente, su transición al siglo XXI. También examino el concepto de cine *mainstream* y la relación entre el surgimiento de las populares series o franquicias cinematográficas y el auge (o

boom de la taquilla mundial) experimentado por el cine hollywoodense a partir del nuevo milenio. Para este análisis me apoyo en los fundamentos de los Estudios Culturales como base teórica, que conciben a la cultura como el terreno en que se desarrolla la lucha por la apropiación de sentido.

El cuarto capítulo está dedicado al estudio de la obra de Joseph Campbell y el concepto de monomito, así como la aplicación de este patrón narrativo en el cine, particularmente en el subgénero de la fantasía épica, y el modo en que este esquema influye en la construcción de los personajes femeninos en este tipo de producciones fílmicas. Tras describir los diferentes estadios que conforman la estructura narrativa conocida como "el viaje del héroe" y establecer las distintas características o atributos que debe encarnar la figura del "héroe campbelliano", tomo el esquema de arquetipos de personajes principales desarrollado por Christopher Vogler para clasificar a los distintos personajes de las películas que integran el corpus. El objetivo de este análisis es examinar la función narrativa y las características de los personajes femeninos dentro del cine épico-fantástico contemporáneo, así como su relación y/o posible identificación con la figura del héroe.

Una vez definidos los conceptos y perspectivas teóricas que conforman el marco teórico de esta investigación y explorados en profundidad, en el quinto capítulo me dedico específicamente al análisis de los personajes femeninos que forman parte de las series cinematográficas del corpus. Para ello tomo como herramienta analítica el modelo de análisis de personajes de Casetti y Di Chio, que me permite identificar la función narrativa de los personajes femeninos dentro del relato fílmico en base a categorías de roles y funciones.

Los resultados obtenidos a partir de este análisis me permiten realizar las siguientes observaciones acerca de la representación de las mujeres en el cine de fantasía épica del siglo XXI:

1) La mujer suele ser representada más como sujeto de acción que como objeto de deseo de los personajes masculinos;

2) El hecho de que los personajes masculinos sigan teniendo un rol activo no implica que las mujeres tengan necesariamente un rol pasivo. Por el contrario, la mayoría de ellas también tienden a poseer roles activos;

3) Las mujeres, especialmente aquellas que tienen roles activos y cumplen funciones relevantes para la trama, no se identifican con el papel de interés romántico;

4) Las mujeres ya no tienden a ser fragmentadas por la cámara de manera constante ya que, la mayor parte del tiempo y en la mayoría de los casos, el objetivo del guion no es erotizar a los personajes femeninos ni convertirlos en espectáculo ante la mirada masculina, sino hacer énfasis en su contribución al avance de la trama (en función de una participación que no está atada al placer sexual);

También elaboro una comparación entre las características de los personajes femeninos principales de cada film y los atributos del "héroe campbelliano" con el fin de establecer relaciones entre la noción de heroísmo y la imagen de las mujeres construida por el cine contemporáneo dentro del subgénero de fantasía épica e indagar la existencia de posibles cambios sobre la construcción de los personajes femeninos dentro de este género cinematográfico. Las observaciones obtenidas a partir de este análisis me permiten sugerir la existencia de un nuevo modelo ideal de construcción de personajes femeninos en el cine de fantasía épica contemporáneo en base a distintos estereotipos (algunos reciclados del antiguo modelo ideal del cine clásico y otros introducidos recientemente): 1) Interés romántico u objeto de deseo; 2) Motivadora; 3) Madre abnegada; 4) Aliada; 5) Mentora; 6) Heroína.

Finalmente, con respecto a las hipótesis planteadas en el capítulo 1, mi investigación me permitió arribar a las siguientes conclusiones:

En primer lugar, se puede observar que las series cinematográficas analizadas incluyen personajes femenino con roles activos y autónomos en las películas analizadas. Además, en las producciones más recientes, aquellas estrenadas a partir de la segunda década del siglo actual, los personajes femeninos son casi tan numerosos como los masculinos. Esto parece indicar que, efectivamente, la tendencia por la cual se mostraba a las mujeres como personajes pasivos y minoritarios en la mayoría de las películas del subgénero de fantasía épica (y del género épico en general) producidas por la industria hollywoodense antes del siglo XXI se ha modificado en el transcurso de las últimas dos décadas.

En lo que respecta al subgénero analizado, se puede comprobar lo siguiente:

- En la mayoría de las películas que integraron el corpus de investigación, las mujeres adquieren un carácter más relevante en el avance de la trama;

- Contribuyen de manera activa al desarrollo del conflicto central de la historia al ayudar al héroe por medio de acciones concretas, ya que cumplen la función de "modificadoras";

- Tienen una importante participación en escenas de acción, similar a la de los personajes masculinos (particularmente en las escenas de combate);

- Su relación con el héroe no está exclusivamente relegado al papel de "interés romántico" u "objeto de deseo" (especialmente cuando se trata de personajes femeninos con mayor nivel de protagonismo). En cambio, la función actante más recurrente en el caso de los personajes femeninos es la de "adyuvante", mientras que el arquetipo (función narrativa) que suelen ocupar con más frecuencia es el de "aliada del héroe".

En segundo lugar, teniendo en cuenta que sólo una de las sagas fílmicas analizadas (tres filmes en total) cuenta con una protagonista femenina que encarna el papel de heroína, mientras que las otras dos (cinco filmes en total) están protagonizadas por un héroe masculino, se puede concluir que la segunda de la hipótesis planteadas es correcta. Ciertamente, los personajes femeninos no llegan a tener igual o mayor protagonismo que los masculinos en la mayoría de los casos aun cuando son retratadas como personajes heroicos, independientes y relevantes. Esto implica que, a pesar de que las mujeres participan en escenas de acción y contribuyen al desarrollo del conflicto central de la trama, no suelen ser las principales impulsoras de su resolución, sino que esto depende más frecuentemente de los personajes masculinos.

Por último, los resultados obtenidos a partir de las observaciones realizadas sobre las películas más recientes me permiten llegar a la conclusión de que la última de mis premisas iniciales – según la cual las mujeres no logran desplazar a los hombres de su papel protagónico y ocupar ellas mismas el rol del héroe tradicional o "campbelliano" – resulta ser errónea. Por el contrario, existen casos donde las mujeres tienen mayor protagonismo que los hombres. Esto sucede particularmente en los filmes de la tercera trilogía de "Star Wars", cuya protagonista cumple las funciones dramáticas necesarias para identificarse con la figura de heroína, de modo que logra ocupar el rol del héroe tradicional o "campbelliano".

Aun así, el héroe continúa predominando por sobre la heroína dentro del subgénero de fantasía épica.

Bibliografía

- Albizu Ontaneda, Natalia (2010): *Mujeres irrepresentables. La crítica feminista a la narratividad cinematográfica clásica*; Universidad Complutense de Madrid.

- Altman, Rick (1999): *Los géneros cinematográficos*; Barcelona, Paidós.

- Bordwell, David; Staiger, Janet; Thompson, Kristin (1985): *El cine clásico de Hollywood: Estilo cinematográfico y modo de producción hasta 1960*; Nueva York, Columbia University Press.

- Butler, Judith (1990): *El género en disputa. El feminismo y la subversión de la identidad*; Barcelona, Paidós.

- Campbell, Joseph (2001): *El héroe de las mil caras. Psicoanálisis del mito*; México: Fondo de Cultura Económica.

- Casetti, Francesco y Di Chio, Federico (1991). *Cómo analizar un film*; Madrid, Paidós.

- Castoriadis, Cornelius (1999), *La institución imaginaria de la sociedad, Vol. 2, El imaginario social y la institución*; Buenos Aires, Tusquets.

- Chamorro Ramos, Adrià (2017): *El viaje del héroe campbelliano. Continuidad y ruptura del monomito en la fantasía épica contemporánea*; Barcelona, Universitat Pompeu Fabra.

- de Lauretis, Teresa (1984): *Alicia ya no. Feminismo, semiótica, cine*; Valencia, Ediciones Cátedra.

- de Lauretis, Teresa (1989): "La tecnología del género" en *Technologies of gender. Essays on theory, film, and fiction. Theories of representation and difference*; Londres, Macmillan Press.

- Flores Santamaría, Primitiva (1978): "La épica" en *Estudios clásicos*, Tomo 22, España, Sociedad Española de Estudios Clásicos.

- Gray, Jonathan; Sandvoss, Cornel; Harrington, C. Lee (2017): *Fandom. Identities and Communities in a Mediated World*; Nueva York, New York University Press.

- Hall, Stuart (1973): *Encoding and Decoding in the Television Discourse*. Paper for the Council of Europe Colloquy on "Training in the Critical Reading of Televisual Language", Centre for Contemporary Cultural Studies, University of Birmingham, Stencilled Occasional Paper, nº 7.

- Hall, Stuart (1981): "La cultura, los medios de comunicación y el 'efecto ideológico'" Publicado en Curran, J. et. al., *Sociedad y comunicación de masas*; México, Fondo de Cultura Económica.

- Henderson, Mary (1998): *Star Wars. La magie du mythe*; París, Ed. Presse de la cité.

- Hollows, Joanne (2000): "Feminismo, estudios culturales y cultura popular" en *Feminism, Femininity and Popular Culture*; Manchester, Manchester University Press.

- Herrero Cecilia, Juan (2000): *Estética y pragmática del relato fantástico: las estrategias narrativas y la cooperación interpretativa del lector,* Ed. Universidad de Castilla-La Mancha.

- Iadevito, Paula (2014): *Teorías de género y cine. Un aporte a los estudios de la representación.* Universitas Humanística, 78, pp. 211-237. http://dx.doi.org/10.11144/Javeriana.UH78.tgcu

- Kaplan, E.A. (1983): *Las mujeres y el cine. A ambos lados de la cámara*. Madrid, Cátedra.

- Kuhn, Annette (1991): *Cine de mujeres. Feminismo y cine*, Madrid, Cátedra.

- Martel, Frédéric (2011): *Cultura Mainstream. Cómo nacen los fenómenos de masas*; Madrid, Taurus.

- Metz, Christian (1973): *Lenguaje y cine*; Barcelona, Barcelona, Editorial Planeta.

- Mulvey, Laura (1975): "Placer visual y cine narrativo" en Cordero Reiman y Sáenz (comps.): *Crítica feminista en la teoría e historia del arte;* México: Universidad Iberoamericana/PUEG: 2007.

- Pichon-Riviére, Enrique (1975): "Pichon-Riviere habla sobre Lacan" en *Del psicoanálisis a la psicología social*; Buenos Aires, Revista Actualidad Psicológica (nº12 diciembre de 1975).

- Ragin, Charles (2007) *La construcción de la investigación social. Introducción a los métodos y su diversidad*; Bogotá, Siglo del Hombre Editores.

- Reygadas, Luis (2004): "Las redes de la desigualdad: un enfoque multidimensional" en *Política y Cultura*, número 22, otoño; Universidad Autónoma Metropolitana Unidad Xochimilco Distrito Federal, México.

- Rodríguez, María Graciela (2014): "Luces y sombras: las representaciones mediáticas" y "Espirales de sentido", en *Sociedad, cultura y poder. Reflexiones teóricas y líneas de investigación*; San Martín: UNSAM EDITA.

- Santas, Constantine (2008): *The Epic in Film: From Myth to Blockbuster*; Lanham, Rowman & Littlefield.

- Tolkien, J. R. R. (1978). *El Señor de los Anillos I. La Comunidad del Anillo;* trad. Luis Domènech. Capellades, Minotauro. ISBN 84-450-7033-9.

- Traversa, Oscar (2000): "La aproximación inicial al filme: el contacto con el género" en *Cuadernos de Información y Comunicación*; Vol. 5, Universidad Complutense de Madrid.

- Vilà, Lara (2011): *Estudios sobre la tradición épica occidental (Edad Media y Renacimiento)*, Madrid/Bellaterra, Editorial Caronte.

- Vogel, Harold L. (2010): *Entertainment Industry Economics: A Guide for Financial Analysis*. Cambridge University Press.

- Vogler, Christopher (2007): *El viaje del escritor: Las estructuras míticas para escritores*; Studio City, Michael Wiese Productions.

- Williams, Raymond (1997): *Marxismo y literatura*; Barcelona, Península.

- Wolf, Mauro (1987): *La investigación de la comunicación de masas. Crítica y perspectivas*; Barcelona, Paidós.

- Zurian Hernández, Francisco A. y Herrero Jiménez, Beatriz (2014): *Los estudios de género y la teoría fílmica feminista como marco teórico y metodológico para la investigación en cultura audiovisual*; Área Abierta, Vol. 14 – Nº 3, Universidad Complutense de Madrid.

Referencias filmográficas

- Abrams, J. J., Burk, B., Kennedy, K. (Productores) y Abrams, J. J. (Director). (2015). *Star Wars: Episodio VII – El despertar de la Fuerza* [Cinta cinematográfica]. Estados Unidos: Lucasfilm.

- Abrams, J. J., Kennedy, K., Rejwan, M. (Productores) y Abrams, J. J. (Director). (2019). *Star Wars: Episodio IX – El ascenso de Skywalker* [Cinta cinematográfica]. Estados Unidos: Lucasfilm.

- Barron, D., Heyman, D., Rowling, J. K. (Productores) y Yates, D. (Director). (2010). *Harry Potter y las Reliquias de la Muerte: Parte 1* [Cinta cinematográfica]. Reino Unido-Estados Unidos: Heyday Films.

- Barron, D., Heyman, D., Rowling, J. K. (Productores) y Yates, D. (Director). (2011). *Harry Potter y las Reliquias de la Muerte: Parte 2* [Cinta cinematográfica]. Reino Unido-Estados Unidos: Heyday Films.

- Bergman, R., Johnson, R., Kennedy, K. (Productores) y Johnson, R. (Director). (2017). *Star Wars: Episodio VIII – Los últimos Jedi* [Cinta cinematográfica]. Estados Unidos: Lucasfilm.

- Howard, K., Lucas, G., McCallum, R. (Productores) y Marquand, R. (Director). (1983). *Star Wars: Episodio VI – El retorno del Jedi* [Cinta cinematográfica]. Estados Unidos: Lucasfilm.

- Jackson, P., Osborne B. M., Walsh, F. (Productores) y Jackson, P. (Director). (2001). *El Señor de los Anillos: La Comunidad del Anillo* [Cinta cinematográfica]. Nueva Zelanda-Estados Unidos: Wingnut Films.

- Jackson, P., Osborne B. M., Walsh, F. (Productores) y Jackson, P. (Director). (2002). *El Señor de los Anillos: Las dos Torres* [Cinta cinematográfica]. Nueva Zelanda-Estados Unidos: Wingnut Films.

- Jackson, P., Osborne B. M., Walsh, F. (Productores) y Jackson, P. (Director). (2003). *El Señor de los Anillos: El retorno del Rey* [Cinta cinematográfica]. Nueva Zelanda-Estados Unidos: Wingnut Films.

Anexo

Fichas Técnicas:

A continuación incluiré las fichas técnicas de las ocho películas que integran el corpus diseñadas por FilmAffinity, un sitio web español dedicado al análisis y crítica del cine.

1. El Señor de los Anillos: La Comunidad del Anillo

Título original	The Lord of the Rings: The Fellowship of the Ring
Año	2001
Duración	180 minutos
País	Nueva Zelanda
Dirección	Peter Jackson
Guion	Peter Jackson, Fran Walsh, Philippa Boyens (Novela: J.R.R. Tolkien)
Música	Howard Shore
Fotografía	Andrew Lesnie
Reparto	Elijah Wood, Ian McKellen, Viggo Mortensen, Sean Astin, Sean Bean, John Rhys-Davies, Orlando Bloom, Dominic Monaghan, Billy Boyd, Cate Blanchett, Hugo Weaving, Liv Tyler, Ian Holm, Christopher Lee, Lawrence Makoare, Craig Parker, Andy Serkis, Marton Csokas.
Productora	Coproducción Nueva Zelanda-Estados Unidos; Wingnut Films. Distribuida por New Line Cinema
Género	Fantástico. Aventuras. Acción | Fantasía medieval. Espada y brujería. Cine épico. Película de culto
Grupos (Serie cinematográfica)	El Señor de los Anillos
Sinopsis	En la Tierra Media, el Señor Oscuro Saurón ordenó a los Elfos que forjaran los Grandes Anillos de Poder. Tres para los reyes Elfos, siete para los Señores Enanos, y nueve para los Hombres Mortales. Pero Saurón también forjó, en secreto, el Anillo Único, que tiene el poder de esclavizar toda la Tierra Media. Con la ayuda de sus amigos y de valientes aliados, el joven hobbit Frodo emprende un peligroso viaje con la misión de destruir el Anillo Único. Pero el malvado Sauron ordena la persecución del grupo, compuesto por Frodo y sus leales amigos hobbits, un mago, un hombre, un elfo y un enano. La misión es casi suicida pero necesaria, pues si Sauron con su ejército de orcos lograra recuperar el Anillo, sería el final de la Tierra Media. (FILMAFFINITY)

Premios	2001: 4 premios Oscar por mejor fotografía, banda sonora, efectos visuales y maquillaje. 13 nominaciones.
	2001: 4 nominaciones al Globo de Oro: Mejor director, película - drama, banda sonora y canción.
	2001: 4 Premios BAFTA, incluyendo mejor película y mejor director. 12 nominaciones.
	2001: 2 premios National Board of Review por mejor diseño de producción y dirección artística.
	2001: Asociación de Críticos de Los Ángeles: Mejor banda sonora. 2 nominaciones.
	2001: Saturn Awards: Mejor Película de Fantasía, Director, Actor Secundario (Ian McKellen). 9 nominaciones.
	2001: Instituto de Cine Australiano: Mejor Película Extranjera.
	2001: American Film Institute (AFI): Top 10 - Mejores películas del año.
	2001: 2 Critics' Choice Awards: Mejor compositor (Shore), canción. 4 nominaciones.
	2001: Asociación de Críticos de Chicago: Mejor banda sonora y fotografía. 4 nominaciones.
	2001: Sindicato de Productores (PGA): Nominada a Mejor película.
	2001: Sindicato de Directores (DGA): Nominada a Mejor director.
	2001: Sindicato de Guionistas (WGA): Nominada a Mejor guión adaptado.
	2001: Sindicato de Actores (SAG): Mejor actor secundario (Ian McKellen). 2 nominaciones.

2. El Señor de los Anillos: Las dos Torres

Título original	The Lord of the Rings: The Two Towers
Año	2002
Duración	179 minutos
País	Nueva Zelanda
Dirección	Peter Jackson
Guion	Peter Jackson, Fran Walsh, Philippa Boyens, Stephen Sinclair (Novela: J.R.R. Tolkien)
Música	Howard Shore
Fotografía	Andrew Lesnie
Reparto	Elijah Wood, Viggo Mortensen, Ian McKellen, Sean Astin, Andy Serkis, John Rhys-Davies, Orlando Bloom, Bernard Hill, Miranda Otto, David Wenham, Dominic Monaghan, Billy Boyd, Christopher Lee, Liv Tyler, Karl Urban, Brad Dourif, Hugo Weaving, Cate Blanchett, Craig Parker, John Leigh, Sean Bean, John Noble.
Productora	Coproducción Nueva Zelanda-Estados Unidos; Wingnut Films. Distribuida por New Line Cinema
Género	Fantástico. Aventuras. Acción | Fantasía medieval. Espada y brujería. Cine épico. Secuela. Película de culto
Grupos (Serie cinematográfica)	El Señor de los Anillos
Sinopsis	Tras la disolución de la Compañía del Anillo, Frodo y su fiel amigo Sam se dirigen hacia Mordor para destruir el Anillo Único y acabar con el poder de Sauron, pero les sigue un siniestro personaje llamado Gollum. Mientras, y tras la dura batalla contra los orcos donde cayó Boromir, el hombre Aragorn, el elfo Legolas y el enano Gimli intentan rescatar a los medianos Merry y Pipin, secuestrados por los orcos de Mordor. Por su parte, Saurón y el traidor Sarumán continúan con sus planes en Mordor, a la espera de la guerra contra las razas libres de la Tierra Media. (FILMAFFINITY)

Premios	2002: 2 premios Oscar por mejores efectos sonoros y mejores efectos visuales. 6 nominaciones.
	2002: Globos de Oro: 2 nominaciones: Mejor director y película – drama.
	2002: 2 Premios BAFTA: Mejor diseño de vestuario y efectos visuales. 9 nominaciones.
	2002: American Film Institute (AFI): Top 10 - Mejores películas del año.
	2002: Critics' Choice Awards: Nominada a mejor película y compositor (Shore).
	2002: Sindicato de Productores (PGA): Nominada a Mejor película.
	2002: Sindicato de Directores (DGA): Nominada a Mejor director.
	2002: Sindicato de Actores (SAG): Nominada a Mejor reparto (Largometraje).
	2002: Asociación de Críticos de Chicago: 4 nom., incl. Mejor película y director.

3. El Señor de los Anillos: El Retorno del Rey

Título original	The Lord of the Rings: The Return of the King
Año	2003
Duración	201 minutos
País	Nueva Zelanda
Dirección	Peter Jackson
Guion	Peter Jackson, Fran Walsh, Philippa Boyens (Novela: J.R.R. Tolkien)
Música	Howard Shore
Fotografía	Andrew Lesnie
Reparto	Elijah Wood, Viggo Mortensen, Ian McKellen, Sean Astin, Andy Serkis, John Rhys-Davies, Orlando Bloom, John Noble, Miranda Otto, David Wenham, Bernard Hill, Billy Boyd, Dominic Monaghan, Liv Tyler, Karl Urban, Christopher Lee, Brad Dourif, Ian Holm, Hugo Weaving, Cate Blanchett, Lawrence Makoare, Marton Csokas, Sean Bean. (3 actrices de 25)
Productora	Coproducción Nueva Zelanda-Estados Unidos; Wingnut Films. Distribuida por New Line Cinema
Género	Fantástico. Aventuras. Acción | Fantasía medieval. Espada y brujería. Cine épico. Secuela. Película de culto
Grupos (Serie cinematográfica)	El Señor de los Anillos
Sinopsis	Las fuerzas de Saruman han sido destruidas, y su fortaleza sitiada. Ha llegado el momento de decidir el destino de la Tierra Media, y, por primera vez, parece que hay una pequeña esperanza. El interés del señor oscuro Sauron se centra ahora en Gondor, el último reducto de los hombres, cuyo trono será reclamado por Aragorn. Sauron se dispone a lanzar un ataque decisivo contra Gondor. Mientras tanto, Frodo y Sam continúan su camino hacia Mordor, con la esperanza de llegar al Monte del Destino. (FILMAFFINITY)

Premios	2003: 11 premios Oscar, incluyendo mejor película y mejor director. 11 nominaciones.
	2003: 4 Globos de Oro: Mejor película dramática, director, banda sonora y canción.
	2003: 4 premios BAFTA, incluyendo mejor película y guión adaptado. 12 nominaciones.
	2003: National Board of Review: Mejor reparto.
	2003: Círculo de Críticos de Nueva York: Mejor película. 2 nominaciones.
	2003: Asociación de Críticos de Los Ángeles: Mejor director y diseño de producción.
	2003: Festival de Toronto: Mejor director (Peter Jackson).
	2003: American Film Institute (AFI): Top 10 - Mejores películas del año.
	2003: 4 Critics' Choice Awards: Mejor película, director, reparto y compositor.
	2003: Asociación de Críticos de Chicago: Mejor película, director y banda sonora. 7 nominaciones.
	2003: Sindicato de Productores (PGA): Mejor película.
	2003: Sindicato de Directores (DGA): Mejor director.
	2003: Sindicato de Guionistas (WGA): Nominada a Mejor guion adaptado.
	2003: Sindicato de Actores (SAG): Mejor reparto (Largometraje).

4. Harry Potter y las Reliquias de la Muerte: Parte 1

Título original	Harry Potter and the Deathly Hallows: Part I
Año	2010
Duración	146 minutos
País	Reino Unido
Dirección	David Yates
Guion	Steve Kloves (Novela: J.K. Rowling)
Música	Alexandre Desplat
Fotografía	Eduardo Serra
Reparto	Daniel Radcliffe, Emma Watson, Rupert Grint, Alan Rickman, Ralph Fiennes, Bill Nighy, Helena Bonham Carter, Rhys Ifans, Michael Gambon, Jason Isaacs, Brendan Gleeson, David Thewlis, James Phelps, Oliver Phelps, Julie Walters, Robbie Coltrane, Helen McCrory, John Hurt, Natalia Tena, Imelda Staunton, Miranda Richardson, Domhnall Gleeson, Jamie Campbell Bower, Richard Griffiths, Fiona Shaw, Timothy Spall, Mark Williams, Bonnie Wright, Matthew Lewis, Tom Felton, Evanna Lynch, Warwick Davis, Michelle Fairley, Clémence Poésy, Peter Mullan, Nick Moran.
Productora	Warner Brothers Pictures / Heyday Films
Género	Fantástico. Aventuras. Drama | Secuela. Magia. Jóvenes adultos. 3-D. Cine épico
Grupos (Serie cinematográfica)	Saga Harry Potter | Adaptaciones de los libros de J.K. Rowling
Sinopsis	Primera parte de la adaptación al cine del último libro de la saga Harry Potter. Es una continuación de la historia recogida en "El misterio del príncipe". Una misión casi imposible cae sobre los hombros de Harry: deberá encontrar y destruir a los últimos horrocruxes para poner fin al reinado de Lord Voldemort. En el episodio final de la saga, el joven hechicero de 17 años emprende con sus amigos Hermione Granger y Ron Weasley un peligroso viaje por Inglaterra para encontrar los objetos que contienen los fragmentos del alma del Señor Tenebroso, que son los que garantizan su longevidad. Pero la tarea no será fácil, pues el poder del lado oscuro crece cada vez más, y las más firmes lealtades serán puestas a prueba. Harry deberá usar todos los conocimientos que ha adquirido gracias a Dumbledore para enfrentarse a su enemigo y encontrar la forma de sobrevivir a esta última aventura.
Premios	2010: Oscar: 2 nominaciones a dirección artística y efectos visuales.
	2010: BAFTA: 2 nominaciones: mejores efectos visuales, mejor maquillaje/peluquería
	2010: Satellite Awards: 2 nominaciones: mejor fotografía y mejor banda sonora.
	2010: 2 Nominaciones Critics' Choice Awards: Mejor maquillaje y mejor efectos visuales.

5. Harry Potter y las Reliquias de la Muerte: Parte 2

Título original	Harry Potter and the Deathly Hallows: Part II
Año	2011
Duración	130 minutos
País	Reino Unido
Dirección	David Yates
Guion	Steve Kloves (Novela: J.K. Rowling)
Música	Alexandre Desplat
Fotografía	Eduardo Serra
Reparto	Daniel Radcliffe, Emma Watson, Rupert Grint, Alan Rickman, Ralph Fiennes, Helena Bonham Carter, Michael Gambon, Jason Isaacs, Maggie Smith, David Thewlis, Julie Walters, Robbie Coltrane, Gary Oldman, Kelly Macdonald, Helen McCrory, John Hurt, Natalia Tena, Ciarán Hinds, Jim Broadbent, Emma Thompson, Bonnie Wright, Matthew Lewis, Tom Felton, Evanna Lynch, Warwick Davis, Clémence Poésy, Miriam Margolyes, Gemma Jones, David Bradley, Geraldine Somerville, Adrian Rawlins, George Harris, James Phelps, Oliver Phelps, Mark Williams, Jessie Cave, Katie Leung, Devon Murray, Afshan Azad, Sean Biggerstaff, Dave Legeno, Domhnall Gleeson, Chris Rankin, Nick Moran. (20 de 55)
Productora	Warner Brothers Pictures / Heyday Films
Género	Fantástico. Aventuras. Drama | Secuela. Magia. Jóvenes adultos. 3-D. Cine épico
Grupos (Serie cinematográfica)	Saga Harry Potter | Adaptaciones de los libros de J.K. Rowling
Sinopsis	El final ha llegado. Harry, Hermione y Ron tendrán que recuperar la espada de Gryffindor para encontrar y destruir los últimos horrocruxes. Mientras tanto, Lord Voldemort está a punto de apoderarse por completo de Hogwarts y de conseguir su objetivo: matar a Harry Potter. La única esperanza de Harry es encontrar los horrocruxes antes de que Voldemort lo encuentre a él. Buscando pistas, descubre una antigua y olvidada historia: la leyenda de las reliquias de la muerte, que podría dar al malvado Lord el poder definitivo. Pero el futuro de Harry está escrito desde que nació e incluye una misión para la que se ha estado preparando desde que llegó a Hogwarts: la batalla final contra Voldemort.
Premios	2011: Premios Oscar: 3 nominaciones técnicas: efectos visuales, dirección artística y maquillaje.
	2011: Critics Choice Awards: Mejor sonido y mejor maquillaje. 4 nominaciones.
	2011: Premios BAFTA: Mejores efectos especiales visuales. 4 nom.
	2011: National Board of Review (NBR): Top 10 - Mejores películas del año.
	2011: Sindicato de Actores (SAG): Mejores especialistas de acción (Largometraje).

6. Star Wars: Episodio VII - El despertar de la Fuerza

Título original	Star Wars. Episode VII: The Force Awakens
Año	2015
Duración	135 minutos
País	Estados Unidos
Dirección	J.J. Abrams
Guion	J.J. Abrams, Lawrence Kasdan, Michael Arndt (Personajes: George Lucas)
Música	John Williams
Fotografía	Daniel Mindel
Reparto	Daisy Ridley, John Boyega, Harrison Ford, Adam Driver, Oscar Isaac, Carrie Fisher, Peter Mayhew, Domhnall Gleeson, Max von Sydow, Gwendoline Christie, Lupita Nyong'o, Andy Serkis, Anthony Daniels, Mark Hamill, Greg Grunberg, Kenny Baker, Simon Pegg, Christina Chong, Miltos Yerolemou, Ken Leung, Thomas Brodie-Sangster, Harriet Walter, Iko Uwais, Yayan Ruhian, Warwick Davis, Jessica Henwick, Daniel Craig, Billie Lourd, Judah Friedlander.
Productora	Lucasfilm / Bad Robot
Género	Ciencia ficción. Fantástico. Aventuras | Aventura espacial. Star Wars. Secuela. 3-D
Grupos (Serie cinematográfica)	Saga Star Wars
Sinopsis	Treinta años después de la victoria de la Alianza Rebelde sobre la segunda Estrella de la Muerte (hechos narrados en el Episodio VI: El retorno del Jedi), la galaxia está todavía en guerra. Una nueva República se ha constituido, pero una siniestra organización, la Primera Orden, ha resurgido de las cenizas del Imperio Galáctico. A los héroes de antaño, que luchan ahora en la Resistencia, se suman nuevos héroes: Poe Dameron, un piloto de caza, Finn, un soldado desertor de la Primera Orden, Rey, una joven chatarrera, y BB-8, un androide rodante. Todos ellos luchan contra las fuerzas del Mal: el Capitán Phasma, de la Primera Orden, y Kylo Ren, un temible y misterioso personaje que empuña un sable de luz roja. (FILMAFFINITY)
Premios	2015: Premios Oscar: 5 nominaciones.
	2015: American Film Institute (AFI): Top 10 - Mejores películas del año.
	2015: Premios BAFTA: Mejores efectos especiales visuales.
	2015: Critics Choice Awards: Nominada a Mejor película.
	2015: Críticos de Florida: Nominada a Mejores Efectos Especiales, Banda sonora y Premio Revelación.

7. Star Wars: Episodio VIII – Los últimos Jedi

Título original	Star Wars. Episode VIII: The Last Jedi
Año	2017
Duración	150 minutos
País	Estados Unidos
Dirección	Rian Johnson
Guion	Rian Johnson (Personajes: George Lucas)
Música	John Williams
Fotografía	Steve Yedlin
Reparto	Daisy Ridley, John Boyega, Adam Driver, Oscar Isaac, Mark Hamill, Carrie Fisher, Kelly Marie Tran, Domhnall Gleeson, Benicio del Toro, Laura Dern, Andy Serkis, Gwendoline Christie, Lupita Nyong'o, Anthony Daniels, Frank Oz, Warwick Davis, Veronica Ngo, Justin Theroux, Billie Lourd, Lily Cole, Navin Chowdhry, Temirlan Blaev, Sara Heller, Josiah Oniha, Joseph Gordon-Levitt, Liang Yang.
Productora	Lucasfilm / Walt Disney Pictures
Género	Ciencia ficción. Fantástico. Aventuras. Acción | Star Wars. Secuela. Aventura espacial.
Grupos (Serie cinematográfica)	Saga Star Wars
Sinopsis	La malvada Primera Orden se ha vuelto más poderosa y tiene contra las cuerdas a la Resistencia, liderada por la General Leia Organa (Carrie Fisher). El piloto Poe Dameron (Oscar Isaac) encabeza una misión para intentar destruir un acorazado de la Primera Orden. Mientras tanto, la joven Rey (Daisy Ridley) tendrá que definir su futuro y su vocación, y el viejo jedi Luke Skywalker (Mark Hamill) revaluar el significado de su vida. (FILMAFFINITY)
Premios	2017: Premios Oscar: 4 nominaciones a mejor banda sonora, sonido, efectos sonoros y efectos visuales
	2017: Premios BAFTA: Nominada a Mejor sonido y efectos especiales visuales.

8. Star Wars: Episodio IX - El ascenso de Skywalker

Título original	Star Wars. Episode IX: The Rise of Skywalker
Año	2019
Duración	141 minutos
País	Estados Unidos
Dirección	J.J. Abrams
Guion	J.J. Abrams, Chris Terrio (Personajes: George Lucas. Historia: Chris Terrio, J.J. Abrams, Colin Trevorrow, Derek Connolly)
Música	John Williams
Fotografía	Daniel Mindel
Reparto	Daisy Ridley, Adam Driver, John Boyega, Oscar Isaac, Kelly Marie Tran, Joonas Suotamo, Domhnall Gleeson, Ian McDiarmid, Carrie Fisher, Anthony Daniels, Keri Russell, Billie Lourd, Lupita Nyong'o, Billy Dee Williams, Naomi Ackie, Richard E. Grant, Dominic Monaghan, Freddie Prinze Jr., Greg Grunberg, Jimmy Vee, Denis Lawson, Richard Bremmer, Amir El-Masry, Dave Chapman, Harrison Ford, Mark Hamill, Nasser Memarzia, Simon Paisley Day, Brian Herring, Philicia Saunders, Lin-Manuel Miranda, Jodie Comer, Billy Howle, Warwick Davis, Cailey Fleming, Ann Firbank, John Williams. (18 de 64)
Productora	Lucasfilm / Bad Robot / Walt Disney Pictures. Distribuida por Walt Disney Pictures
Género	Ciencia ficción. Aventuras. Fantástico. Acción | Aventura espacial. Star Wars. Secuela.
Grupos (Serie cinematográfica)	Saga Star Wars
Sinopsis	Un año después de los eventos de "Los últimos Jedi", los restos de la Resistencia se enfrentarán una vez más a la Primera Orden, involucrando conflictos del pasado y del presente. Mientras tanto, el antiguo conflicto entre los Jedi y los Sith llegará a su clímax, lo que llevará a la saga de los Skywalker a un final definitivo. Final de la trilogía iniciada con "El despertar de la Fuerza". (FILMAFFINITY)
Premios	2019: Premios Oscar: Nominada a mejor banda sonora, efectos sonoros y visuales.
	2019: Premios BAFTA: 3 nominaciones, incluyendo mejores efectos visuales.

Listado de las 50 películas con las mayores recaudaciones de la historia del cine a nivel mundial:

Taquilla Mundial (según FilmAffinity):

#	Película	Taquilla (Estados Unidos)	Taquilla (fuera de EE.UU.)	Recaudación mundial
1	Avengers: Endgame (2019)	$858.373.000	$1.939.427.564	$2.797.800.564
2	Avatar (2009)	$760.500.000	$2.027.500.000	$2.788.000.000
3	Titanic (1997)	$658.700.000	$1.528.100.000	$2.186.800.000
4	Star Wars: El despertar de la Fuerza (2015)*	$936.700.000	$1.316.000.000	$2.068.200.000
5	Avengers: Infinity War (2018)	$678.800.000	$1.369.500.000	$2.048.400.000
6	Jurassic World: Mundo Jurásico (2015)	$650.000.000	$1.009.000.000	$1.669.000.000
7	El rey león (2019)	$543.000.000	$1.112.000.000	$1.655.000.000
8	Los Vengadores (The Avengers) (2012)	$623.400.000	$896.200.000	$1.519.600.000
9	Rápidos y furiosos 7 (2015)	$351.000.000	$1.160.700.000	$1.511.700.000
10	Frozen II (2019)	$477.279.380	$971.779.422	$1.449.058.802
11	Avengers: Era de Ultrón (2015)	$458.800.000	$943.800.000	$1.402.600.000
12	Pantera Negra (2018)	$700.100.000	$646.900.000	$1.346.900.000
13	Harry Potter y las reliquias de la muerte - Parte 2 (2011)*	$381.000.000	$960.500.000	$1.341.500.000
14	Star Wars: Los Últimos Jedi (2017)*	$619.500.000	$712.000.000	$1.331.500.000
15	Jurassic World: El Reino Raído (2018)	$417.700.000	$891.800.000	$1.309.500.000
16	Frozen: Una Aventura Congelada (2013)	$400.700.000	$875.700.000	$1.276.500.000
17	La Bella y la Bestia (2017)	$504.000.000	$759.500.000	$1.263.500.000
18	Los Increíbles 2 (2018)	$608.600.000	$634.200.000	$1.242.800.000

19	Rápidos y Furiosos 8 (2017)	$222.900.000	$1.001.000.000	$1.223.900.000
20	Iron Man 3 (2013)	$409.000.000	$806.400.000	$1.215.400.000
21	Minions (2015)	$336.000.000	$821.200.000	$1.157.300.000
22	Capitán América: Civil War (2016)	$408.100.000	$745.200.000	$1.153.300.000
23	Aquaman (2018)	$335.000.000	$812.000.000	$1.147.000.000
24	Spider-Man: Lejos de casa (2019)	$390.000.000	$741.000.000	$1.131.000.000
25	Capitana Marvel (2019)	$426.800.000	$701.400.000	$1.128.200.000
26	Transformers: El lado oscuro de la luna (2011)	$352.000.000	$771.000.000	$1.123.000.000
27	El Señor de los Anillos: el retorno del Rey (2003)*	$377.845.905	$742.083.616	$1.119 929.521
28	Skyfall (2012)	$304.360.277	$804.200.736	$1.108.561.013
29	Transformers: la era de la extinción (2014)	$245.439.076	$858.614.996	$1.104.054 072
30	The Dark Knight Rises (2012)	$448.139.099	$636.800.000	$1.084.939.099
31	Joker (2019)	$335.451.311	$738.700.000	$1.074.151.311
32	Star Wars: Episodio IX - El ascenso de Skywalker (2019)*	$515.029 813	$558.576.280	$1.073.606.093
33	Toy Story 4 (2019)	$434.038.008	$639.356.585	$1.073.394.593
34	Toy Story 3 (2010)	$415.004.880	$651.964.823	$1.066.969.703
35	Pirates of the Caribbean: Dead Man's Chest (2006)	$423.315.812	$642 863 913	$1.066.179.725
36	Rogue One: una historia de Star Wars (2016)	$532.177.324	$523.879.949	$1.056.057.273
37	Aladdín (2019)	$355.264.942	$692.347.452	$1.050.612.394
38	Pirates of the Caribbean: On Stranger Tides (2011)	$241.071.802	$804.642.000	$1.045.713.802
39	Despicable Me 3 (2017)	$264.624.300	$770.175.109	$1.034.799.409
40	Parque Jurásico (1993)	$402.828.120	$626.700.000	$1.029.528.120
41	Buscando a Dory (2016)	$486.295.561	$542.275.328	$1.028.570.889

42	Star Wars: Episodio I - La amenaza fantasma (1999)	$474.544.677	$552.500.000	$1.027.044.677
43	Alicia en el país de las maravillas (2010)	$334.191.110	$690.108.794	$1.025.467.110
44	Zootopia (2016)	$341.268.248	$682.515.947	$1.023.784.195
45	El Hobbit: un viaje inesperado (2012)	$303.003.568	$718.100.000	$1.021.103.568
46	The Dark Knight (2008)	$534.858.444	$469.700.000	$1.004.934.033
47	Harry Potter y la piedra filosofal (2001)	$318.087.620	$659.999.992	$978.087.613
48	Harry Potter y las Reliquias de la Muerte: Parte 1 (2010)*	$296.347.721	$680.572.381	$976.920.103
49	Despicable Me 2 (2013)	$370.061.265	$602.700.620	$970.761.885
50	El Rey León (1994)	$422.783.777	$545.700.000	$968.483.777

* Integran el corpus de este trabajo: Star Wars: Episodio VII - El despertar de la Fuerza (Puesto Nº 4), Harry Potter y las Reliquias de la Muerte: Parte 2 (Puesto Nº 13), Star Wars: Los Últimos Jedi (Puesto Nº 14), El Señor de los Anillos: el retorno del Rey (Puesto Nº 27), Star Wars: Episodio IX - El ascenso de Skywalker (Puesto Nº 32) y Harry Potter y las Reliquias de la Muerte: Parte 1 (Puesto Nº 48).

46 de 50 fueron estrenadas en el nuevo milenio (a partir del año 2001).

39 de 50 fueron estrenadas en la segunda década del siglo XXI (a partir del año 2011).

40 de 50 forman parte de una serie cinematográfica.

10 de 50 integran alguna de las 3 franquicias cinematográficas analizadas en esta investigación.

30 de 50 son secuelas de películas anteriores.

38 de 50 tienen a un personaje masculino como protagonista principal.

10 de 50 tienen a un personaje femenino como protagonista principal – Star Wars: Episodio VII - El despertar de la Fuerza (2015), Frozen (2013), Frozen II (2019), Star Wars: Los Últimos Jedi (2017), Capitana Marvel (2019), Star Wars: Episodio IX - El ascenso de Skywalker (2019), Rogue One: una historia de Star Wars (2016), Buscando a Dory (2016), Alicia en el país de las maravillas (2010) y Zootopia (2016). Cuatro de estas forman parte de una serie cinematográfica y las otras cuatro son películas infantiles.

2 de 50 tienen a un personaje femenino principal y un personaje masculino principal con el mismo nivel de protagonismo – Titanic (1997) y La Bella y la Bestia (2017).

Los doce estadios del viaje del héroe según Christopher Vogler:

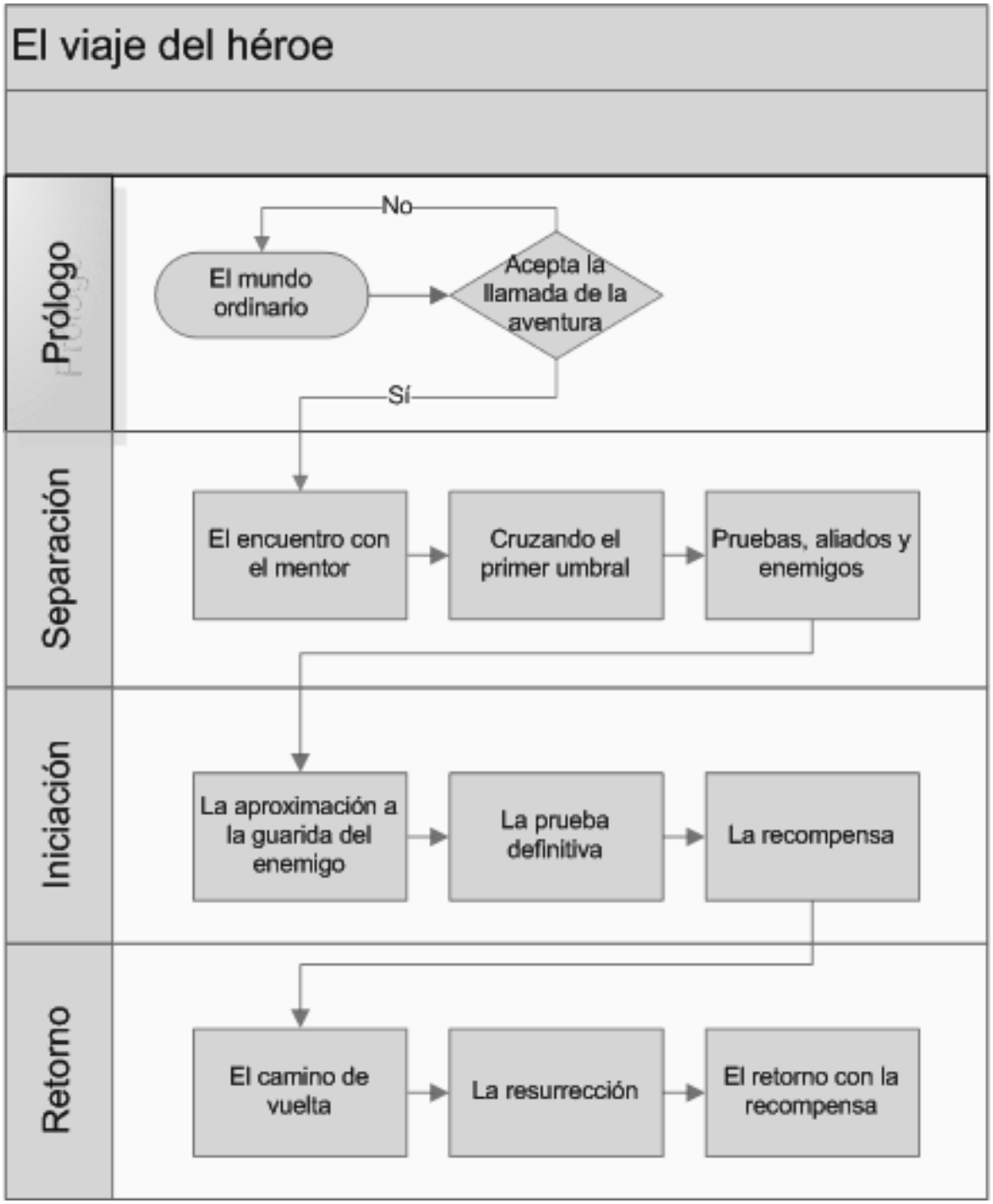
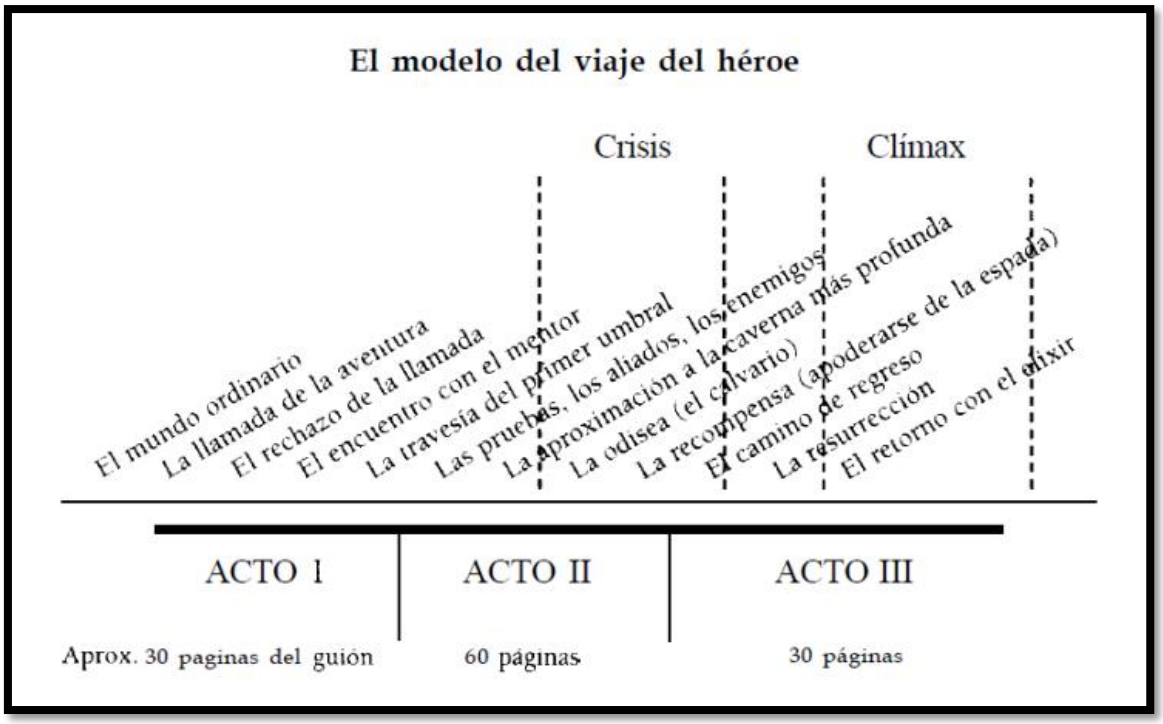


Imagen: https://ludosofia.files.wordpress.com/2007/10/el_viaje_del_heroe_3.png



Vogler, Christopher. “El viaje del escritor.” pág. 46