



Universidad de Valladolid

CURSO 2018-2019

Facultad de Filosofía y Letras

Grado en Periodismo

**Desigualdad de género en el Universo
Cinematográfico de Marvel. Análisis de
personajes femeninos (2008-2019).**

Alumno: Jesús Hoyos Pastor

Tutor: Salvador Gómez García

**Departamento: Historia Moderna, Contemporánea y de
América, Periodismo y Comunicación Audiovisual y
Publicidad**

Primera convocatoria 2018-2019

Título: Desigualdad de género en el Universo Cinematográfico de Marvel. Análisis de personajes femeninos (2008-2019).

Autor: Jesús Hoyos Pastor

Resumen: Esta investigación explora la representación de la mujer a través de los personajes femeninos presentes en las veintidós películas del Universo Cinematográfico de Marvel desde 2008 hasta 2019. El interés del estudio proviene de la gran popularidad de esta saga de superhéroes a nivel mundial y el poder e influencia del cine como medio de masas a la hora de crear y transmitir modelos. Se propone así un análisis cuantitativo y cualitativo de las películas y sus personajes femeninos basado en el modelo de Greimas y el Test de Bechdel, entre otros métodos, para hallar sus funciones narrativas, estereotipos que presentan o una hipotética hipersexualización. Las conclusiones señalan una mejora sustancial en el grado y calidad de la representación de la mujer con el paso del tiempo.

Palabras clave: cine, feminismo, imaginario social, superhéroes, Greimas, Test de Bechdel, empoderamiento femenino.

Title: Gender inequality in the Marvel Cinematic Universe. Analysis of female characters (2008-2019).

Autor: Jesús Hoyos Pastor

Abstract: This research explores the representation of women through the female characters present in the twenty-two films of the Marvel Cinematic Universe from 2008 to 2019. The interest of the study comes from the great popularity of this saga of superheroes worldwide and the power and influence of cinema as mass media when creating and transmitting models. We propose a quantitative and qualitative analysis of the films and their female characters based on the Greimas model and the Bechdel Test, among other methods, to find their narrative functions, stereotypes they present and a hypothetical hypersexualization. The conclusions point to a substantial improvement in the degree and quality of women's representation over time.

Key words: cinema, feminism, social imaginary, superheroes, Greimas, Bechdel test, women's empowerment.

ÍNDICE

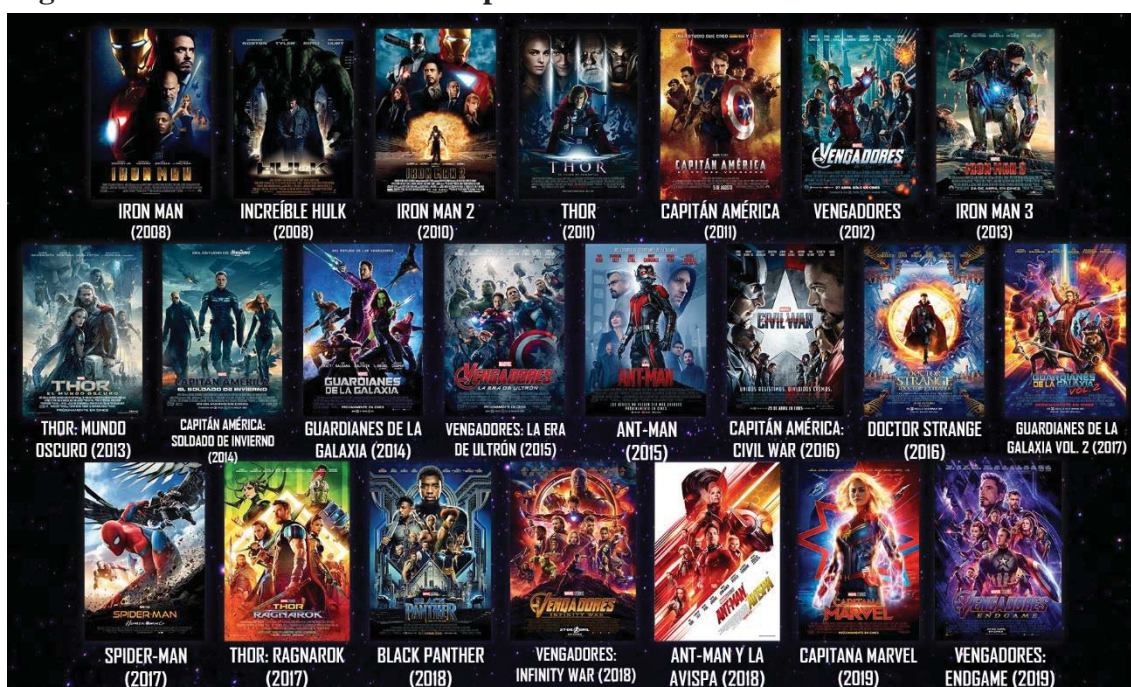
1. Introducción	4
1.1. Justificación	4
1.2. Objetivos.....	5
1.3. Hipótesis	6
2. Marco teórico	7
2.1. Representación social de la mujer en los medios de masas.....	7
2.1.1. Prensa	8
2.1.2. Publicidad.....	9
2.1.3. Televisión	10
2.1.4. Cine	12
2.2. La mujer en el cómic de superhéroes	16
2.2.1. Raíces clásicas.....	16
2.2.2. Aparición del cómic de superhéroes.....	19
2.2.3. De la marginalidad a la popularización	21
3. Metodología	23
3.1. Fichas de análisis.....	23
4. Resultados	40
5. Conclusiones	54
6. Referencias	62
7. Anexos	68

1. Introducción

1.1. Justificación

La desigualdad de género ha ganado visibilidad en los medios de comunicación. Las mujeres reivindican el papel que les corresponde en el mundo. Como consecuencia de ello, el movimiento feminista ha crecido enormemente en la última década, luchando contra una hegemonía del hombre que también se materializa en la industria cinematográfica. Una de sus últimas manifestaciones ha sido el movimiento *Me Too*, orientado en su inicio en 2017 contra el acoso sexual a actrices pero que pronto denunció también, por ejemplo, la brecha salarial. De esta forma, el cine ha sido uno de los principales medios en la lucha por alcanzar la igualdad, ya sea en salarios o papeles protagonistas. Esta investigación surge, por tanto, para identificar la visión de cómo la mujer es representada en un género tradicionalmente dominado por hombres: el cine de superhéroes. Aceptando que este trabajo comprende una extensión limitada debido a su carácter concreto, ha sido necesario delimitarlo en torno a la empresa que más ha desarrollado su universo particular: Marvel Studios. Por esta razón principal, y otras que se detallarán más adelante, estudios como DC Cómics (propietaria de personajes como Batman o Superman) han quedado fuera de la muestra. La selección del Universo Cinematográfico de Marvel (desde ahora, UCM) radica en su importancia en el cine *mainstream* de los últimos años, tanto a nivel de crítica como de taquilla, lo que ha convertido este universo en todo un fenómeno cinematográfico durante la última década.

Figura 1. Muestra de las veintidós películas del UCM



Fuente: elaboración propia

Según la web especializada *Box Office Mojo*, las veintidós películas han reportado a Marvel Studios, propiedad de The Walt Disney Company desde 2010, unos ingresos de 21.391 millones de dólares, provisionales teniendo en cuenta que *Capitana Marvel* y *Vengadores: Endgame* aún se proyectan en los cines. Ocho de ellas han superado los 1.000 millones de dólares de recaudación a nivel mundial y cinco se encuentran en el top 10 de las películas más taquilleras de la historia (Box Office Mojo, 2019).

Además de su evidente popularidad, se ha tenido en cuenta otro criterio a la hora de elegir estas películas. Se consideró relevante elegir unos personajes que participasen en un número amplio de películas para poder apreciar su evolución a lo largo del tiempo: el UCM resultaba idóneo para ello. Por esta misma razón, no se escogieron las películas de DC Cómics, cuyos superhéroes son la principal competencia de Marvel Cómics. El universo de Batman, Superman y compañía únicamente suma siete películas entre 2013 y 2019, y la crítica especializada ha señalado frecuentemente los problemas de cohesión y de taquilla y las diferencias creativas de este universo.

Por todo ello, y como seguidor de esta saga de películas, esta investigación supone un reto pero también ilusión por conocer más en profundidad unos personajes cuyas características y logros son ya un modelo para miles de niñas y jóvenes en el mundo, y que además han establecido un nuevo *statu quo* para la mujer como actriz en la industria hollywoodiense.

1.2. Objetivos

Esta investigación se plantea como objetivo principal determinar cómo ha sido la representación de la mujer a través de los personajes femeninos de las 22 películas que componen el UCM. De aquí se derivan varios objetivos secundarios o específicos, entendidos como metas cuyo objetivo es poder dar cuenta del propósito inicial de la investigación:

- Realizar un censo de los personajes femeninos y separarlos de acuerdo con su relevancia argumental y roles adaptados en las diferentes películas.
- Establecer sus funciones narrativas, así como detectar en ellos el empleo de estereotipos.
- Aplicar el Test de Bechdel a cada película y determinar el tiempo de pantalla dedicado al género femenino en cada producción.

- A nivel estrictamente visual, averiguar si estos personajes están hipersexualizados y analizar cómo han sido reproducidos en los carteles promocionales de las películas.
- Identificar las mujeres que han participado en la dirección, guion y producción de las películas que componen la saga.

Mediante el empleo de diferentes métodos de análisis y clasificaciones, se espera alcanzar el cumplimiento de estos objetivos secundarios y, en última instancia, averiguar cómo ha sido la política de Marvel Studios desde su primera película en 2008 hasta el cierre de su saga en 2019 en lo que a representación del género femenino se refiere.

1.3. Hipótesis

Los objetivos previamente mencionados han llevado a la formulación de las siguientes hipótesis, que serán verificadas o refutadas y que permitirán crear una imagen más precisa del papel de la mujer en esta saga cinematográfica:

H₁: El grado y calidad de representación de la mujer, en cuanto al número de personajes que aparecen, su relevancia argumental y roles y funciones adoptados o tiempo de pantalla, ha mejorado sustancialmente con el paso de las películas, siendo los personajes más activos -y, por tanto, autónomos-, numerosos y relevantes.

H₂: Una amplia mayoría de las películas (más del 80%) superarán fácilmente el Test de Bechdel, un medidor que establece la mínima representación femenina significativa en una película.

H₃: Por norma general, ninguna mujer estará hipersexualizada ni sus cuerpos se mostrarán espectacularizados. Esto no ocurrirá ni en las películas ni en los carteles promocionales, donde las mujeres aparecerán reflejadas según su relevancia argumental.

2. Marco teórico

2.1. Representación social de la mujer en los medios de masas

En este primer acercamiento a la representación de la mujer en los medios de masas, se hace necesario explicar cómo se perpetúan en el tiempo las formas de dominación o cómo los recursos culturales son el medio a través del cual unos ejercen ese poder sobre otros. Asunción Bernárdez Rodal (2015) explica en *Mujeres en medio(s). Propuestas para analizar la comunicación masiva con perspectiva de género* que los medios de comunicación son, con el desarrollo de Internet, uno de los elementos más importantes de la interacción humana. Son "generadores de subjetividad e inter-subjetividad" pues, con la información que nos proporcionan, contribuyen a la elaboración de ideas y opiniones no solo acerca del entorno en el que vivimos, sino sobre nosotros mismos: "todo está determinado por las representaciones mediáticas" (Bernárdez, 2015: 57). Incluso los modelos de género que, a pesar de no ajustarse generalmente a la realidad, tratan de ser imitados por la gente debido a la capacidad de los medios de representar la realidad y ser un espacio de legitimización social y simbólica. Por tanto, nuestro proceso de "construcción identitaria" está influenciado irremediablemente por los medios de comunicación, que "no son neutros e influyen en la interpretación que hacemos de la realidad y en cómo actuamos sobre ella" (Bernárdez, 2015: 59).

La comunicación es acción social y actualmente una de las fuentes de riqueza para los países. Frédéric Martel (2011) se refiere así al caso de EE.UU., cuyo dominio económico, político e industrial de los últimos años está basado en el llamado *soft power*, es decir, empresas de ocio y entretenimiento que "cumplen un papel ideológico extendiendo los valores sociales de los países occidentales por el mundo, no por la fuerza, sino vendiendo información y entretenimiento" (Martel, 2011: 14). Este incremento en el "poder blando" que tiene la cultura hace que los discursos legitimadores los generen ahora los medios. En este sentido, Bernárdez (2018) afirma que el poder patriarcal se encuentra inmerso en un poder general que se ha tornado invisible y que son los medios quienes, a través del poder simbólico, siguen reforzando las diferencias entre hombres y mujeres, situando a estas últimas de forma simbólica en el lugar "que les corresponde", es decir, sometidas a los hombres o detrás de ellos (Bernárdez, 2018: 30-31). Los medios proponen su propia lectura de la realidad, lo que supone un posicionamiento ideológico: "de entre todos los temas, escenarios y personajes posibles [...], los medios eligen aquellos que por razones

económicas, políticas o sociales consideran dignos de ser sometidos a un seguimiento informativo regular" (Bach Arús, 2000, citada en Bernárdez, 2015: 91).

Hegemonía y poder simbólico están relacionados. Michael Mann (1997) explica en *Las fuentes del poder social* que en las sociedades existen varias estructuras de poder que se apoyan entre sí y no pueden darse sin las otras. Junto al poder económico, político y coercitivo se encuentra este poder simbólico, también llamado cultural o ideológico que, en la práctica, produce el material simbólico que sirve de base al resto de poderes (Mann, 1997). Este está vinculado al uso de la palabra pública y a las personas o grupos "que consiguen que su discurso sobre la realidad acabe siendo aceptado y asumido por la mayoría" (Bernárdez, 2015: 61). Para el sociólogo Pierre Bourdieu, es fundamental señalar que el poder simbólico tiene la capacidad de "hacer ver" y "hacer creer" en una relación entre los que ejercen el poder y quienes lo sufren, y que se trata de un poder que acaba siendo invisible, siendo los profesionales de los medios quienes reproducen los sistemas ideológicos que simultáneamente les legitima (Bourdieu, 2000). La cultura, por tanto, perpetúa y legitima la dominación de los poderosos, cuyo poder no está basado en la fuerza sino en esa "hegemonía cultural" de la que habla Antonio Gramsci (citado en Bernárdez, 2015) y que se expresa a través del sistema educativo, la religión y los medios de masas; especialmente estos últimos ya que la producción mediática es la "fuente principal de creación de cultura popular en la era contemporánea" (Bernárdez, 2015: 78).

2.1.1. Prensa

Los medios de comunicación "difunden modelos culturales normalizados de hombres y mujeres", que aparecen en forma de estereotipos, es decir, operaciones mentales por las cuales adjudicamos ciertas características a un individuo por su pertenencia a un grupo, ya sea raza, clase social o género (Bernárdez, 2015: 81-84). Esto se une a que la ingente cantidad de datos que recibimos diariamente nos lleva a realizar inferencias y asignar categorías estereotipadoras de forma hábil. Desde los años ochenta del siglo XX, los análisis de la prensa incluyen perspectiva de género. Según explica Bernárdez (2015), se analizaron los estereotipos a la hora de representar a hombres y mujeres, la visibilidad obtenida por unos y otros en el contexto mediático, el tratamiento que recibían las noticias directamente relacionadas con las mujeres -como la violencia machista- y la situación de los profesionales en las estructuras empresariales. Los resultados mostraban un tratamiento asimétrico, desigual y a veces discriminatorio hacia las mujeres. En diversos

trabajos de los años ochenta y noventa citados por Bernárdez, se hace referencia al llamado "techo de cristal", así como a diferencias de tratamiento que se perciben según el sexo del protagonista de la noticia. La conclusión principal de las investigaciones actuales es que la mayor presencia pública que han ido adquiriendo las mujeres no se ha visto reflejada de manera justa en los medios. A esta infrarrepresentación cuantitativa se añade una cualitativa que además es desigualitaria, pues ellas "aparecen menos, y cuando lo hacen suelen ser tratadas de forma desigual y atravesada por prejuicios y estereotipos de género", es decir, clichés que aluden a sus características físicas y vida personal, devaluando así sus capacidades -ya sean políticas, culturales o deportivas- (Bernárdez, 2015: 104-108). Como afirmaba Michèle Mattelart (1982), "los medios condicionan histórica y socialmente a las mujeres para que su función sea la de responder a las necesidades de un sistema de poder para mantener la cohesión del cuerpo social" (Mattelart, 1982, citada en Bernárdez, 2015: 86).

2.1.2. Publicidad

La publicidad produce una representación de hombres y mujeres estereotipada, al igual que la prensa, de la cual es su principal fuente de financiación. El dibujo que la publicidad hace de lo masculino y lo femenino resulta, según Bernárdez (2015), paradójico. Por una parte, es un medio conservador porque la imagen de oposición de géneros que proyecta resulta maniquea; por otra, ofrece nuevos modelos que disienten de las representaciones tradicionales, como el de mujer agresiva o padre cuidador. Es, a la vez, un medio convencional o tradicional y uno innovador y creativo (Bernárdez, 2015). Este repertorio de imágenes tiene una función normativa, marcando lo que se considera aceptable: salir de esos estereotipos implica un castigo, al menos, estético (Bernárdez, 2018).

Los estereotipos nos afectan a todos pero, en el contexto mediático, las mujeres lo sufren más, especialmente en lo que respecta a características físicas y atribución de ciertas cualidades morales o sociales. En cuanto a esto, John Berger (2002) explica que el cuerpo femenino es el "punto de fuga" de la perspectiva masculina y que esta es reflejada por los medios (Berger, 2002). Por tanto, la mujer es siempre deseada pero nunca deseante. En este sentido apunta el texto *Visual Pleasure and Narrative Cinema* de Laura Mulvey (1975), quien considera que esa exposición permanente del cuerpo femenino en los medios respondía a que la mirada pública y del poder es masculina. En el caso de la

publicidad, la mujer es instrumentalizada en un doble sentido: por un lado, son un bien de consumo y, por otro, el medio para promocionarlo (Mulvey, 1975).

Los estudios sobre este tema realizados en el presente siglo confirman la estereotipación, pues las mujeres suelen copar anuncios de belleza y del entorno doméstico, mientras que los hombres aparecen relacionados con el alcohol, vehículos o finanzas -normalmente productos de mayor nivel adquisitivo-. Además, el atractivo y la juventud parecen importar más en las mujeres. En los últimos años, sin embargo, ambas figuras han ido sufriendo cambios, a pesar de mantener ciertas estructuras como la cosificación y sexualización del cuerpo femenino: las mujeres han aumentado su poder adquisitivo e independencia, mostrándose como triunfadores en sus entornos laborales; y los hombres también aparecen en el hogar, existiendo además espectacularización de sus cuerpos en algunos casos (Bernárdez, 2015: 139-140).

2.1.3. Televisión

El medio televisivo es uno de los más populares, ocupando un lugar privilegiado en nuestras vidas e influyendo en la organización de nuestro ocio, a pesar de que su consumo desciende cada año -tres horas y cincuenta y cuatro minutos por persona y día en 2018- (Europa Press, 2018), sobre todo en el público joven. Sociólogos mediáticos como Charles Cooley o G. H. Mead establecen la idea de que los medios de masas realizan un proceso de selección y estereotipación acerca del significado del otro. La industria televisiva presupone que a hombres y mujeres les gustan cosas distintas y se comportan diferente, por lo que crean productos diferenciados para públicos fragmentados, reforzando así la dicotomía cultural entre los dos géneros (Bernárdez, 2015).

La televisión sigue siendo un lugar privilegiado para la elaboración de un imaginario colectivo [...] En este sentido, indica cuáles son los modelos canónicos de feminidad y masculinidad, y cuáles son las normas que deben seguir las relaciones entre los géneros, expresadas a través de los estereotipos [...] El esquema de que los hombres son fuertes, dominantes y racionales, mientras las mujeres son dependientes, pasivas y emocionales, sigue dominando de forma negativa la forma de construir estereotipos en la televisión. (Bernárdez, 2015: 168)

Respecto a las investigaciones llevadas a cabo, destacan las realizadas por Pilar López Díaz (2005), cuyas conclusiones son que mujeres y hombres, incluyendo los programas informativos, son representados de forma "cualitativamente diferente" en televisión. Por

ejemplo, los hombres aparecen como miembros de la élite política, deportiva o empresarial, mientras que ellas suelen hacerlo como voces anónimas de las que no se valora sus cualidades profesionales o sociales. La gran mayoría de los protagonistas de las informaciones son hombres pertenecientes a las élites socioeconómicas y lo mismo ocurre con las personas entrevistadas, teniendo en cuenta además que las mujeres son menos requeridas como expertas (López Díaz, 2005, citada en Bernárdez, 2015: 169).

Las series se han convertido en el producto de ficción más exitoso durante los últimos años, sobre todo gracias a plataformas de pago como Netflix o HBO a nivel internacional y Movistar+ a nivel nacional. Algunos especialistas vaticinan que las series están desbancando al cine a nivel de audiencia y producción de historias por su menor coste económico y su mayor facilidad de distribución. Son "un medio muy ágil a la hora de incorporar temáticas de preocupación colectiva" (Bernárdez, 2015: 170). Sin embargo, reproducen el sexismo y androcentrismo que domina otros productos culturales. Los hombres suelen ser los protagonistas que mueven la narración, mientras que las mujeres son cosificadas ante la mirada de un espectador que se presupone varón. Ellos presentan una variedad de profesiones y roles, mientras que el papel de ellas se suele reducir a "esposa, novia, madre o amiga de". Por ello, explica Bernárdez, es interesante señalar que producciones se apartan de la norma, consiguiendo triunfar alterando las claves tradicionales de la narración con nuevos modelos que se alejan de estereotipos. Desde los noventa, según la mujer ha ido ganando más presencia pública, han surgido nuevas formas de representación de las mujeres, más fuertes e independientes y con altas capacidades profesionales, como *Xena: la princesa guerra*, *Buffy*, *cazavampiros* o las protagonistas de *Homeland* y *Girls*. Estas siguen conviviendo con los modelos tradicionales, pero la tendencia indica que sí permiten, cada vez más, la irrupción de nuevos discursos que acaben paulatinamente con las bases androcéntricas del discurso mediático (Bernárdez, 2015: 170-171).

Por último, cabe reseñar los acontecimientos deportivos, especialmente los futbolísticos -los más vistos año tras año- y la exclusión de las mujeres en ellos. En los partidos y en todo lo que los acompaña -retransmisión, tertulias, etc.- las mujeres prácticamente no existen. Si bien cierto que en los últimos años se han realizado avances, con cada vez mayor número de profesionales mujeres en los campos o dirigiendo las tertulias o la programación previa, el fútbol como espectáculo "es un producto más interesante para hablar de la masculinidad en clave de hegemonía cultural" (Bernárdez, 2015: 184). En el

caso de las deportistas, ellas pocas veces son el objetivo de las cámaras y, en el fútbol, esto es especialmente llamativo, pues es la manifestación deportiva más importante del mundo, con radios y televisiones modificando sus programaciones para dejar paso al "deporte rey". Según un estudio presentado en la Segunda Conferencia Internacional de Género y Comunicación de 2014, la presencia de mujeres en la información deportiva se limita al 5,11 por ciento. En ese mismo año, la FIFA, máximo organismo internacional de fútbol, hizo una declaración de intenciones respecto al fútbol femenino declarando su apoyo al mismo (Bernárdez, 2018: 102-103). Eso parece estar cristalizando especialmente en 2019, año de récords: 60.000 espectadores en el Wanda Metropolitano de Madrid presenciando un partido entre Atlético y Barcelona o la primera final de Champions League femenina con un equipo español. Con el apoyo de Iberdrola, la liga española ha crecido hasta el punto de ser retransmitida en abierto y de que los grandes clubes abran sus estadios al fútbol femenino. El mayor hito, sin embargo, ha sido el Mundial de Francia, con una gran cobertura mediática.

2.1.4. Cine

A pesar del ascenso de las series, el cine sigue siendo uno de los medios más influyentes a la hora de elaborar historias y acercarlas al gran público. El relato cinematográfico siempre cuenta algo desde un punto de vista; es, por tanto, ideológico (Bernárdez, 2015: 189). Cualquier producción nos propone modelos de lo que son hombres y mujeres, basando su marketing en una mitología de estereotipos tradicionales de ambos géneros. Sumando estas dos ideas, junto al hecho de que lo que vemos se nos presenta como una realidad "objetiva", una evidencia que hace que olvidemos que detrás de las cámaras existe un proceso de elaboración formal -pues no desconfiamos de lo que perciben nuestros ojos-, podemos establecer que el cine es un medio muy poderoso a la hora de crear y transmitir un imaginario colectivo. Y esto, el cine lo ha hecho con gran naturalidad. A través del poder simbólico detallado con anterioridad, la industria cinematográfica ha difundido "ideas, modelos de vida, sistemas de valores y una representación muy distinta de los sexos". De hecho, la estructura de poder de dominante y dominado se reproduce también aquí: las "mujeres son los objetos de la mirada y sus cuerpos pueden ser mostrados sin límites, mientras que los espectadores tienen derecho a verlo todo sin recato", mientras que la cámara se sitúa a la altura de los ojos del varón, que mira a las mujeres sin restricción -la antes citada "mirada masculina" de Laura Mulvey- (Bernárdez, 2015: 189-191).

En el cine se siguen observando unas constantes a la hora de representar el género femenino. Pilar Aguilar (2004) señala varias en *¿Somos mujeres de cine? Prácticas de análisis fílmico*, como la tendencia a anular a las mujeres -tomando solamente el punto de vista del hombre-, la cosificación del cuerpo de la mujer o no crear personajes femeninos con criterios ideológicos o políticos. Sin embargo, en el cine comercial actual encontramos que la realidad social de las mujeres ha cambiado, generando en la ficción papeles alternativos al modelo tradicional de dos categorías enfrentadas, como veremos a continuación (Aguilar, 2004).

2.1.4.1. Evolución de la mujer como personaje

Un héroe es un individuo común que se enfrenta a una situación adversa y la supera, ya sea una posible destrucción del mundo o una amenaza sobre sus seres queridos, siendo además capaz de contener el sufrimiento. Para ser calificado como héroe, ese personaje debe conseguir el reconocimiento de la comunidad (Bernárdez, 2018). Este heroísmo tradicional sigue siendo el producto cinematográfico que más vende, como refleja el hecho de que los superhéroes de Marvel y DC, las dos recientes entregas de *Jurassic World* o las últimas cuatro de *Star Wars* sean lo más visto en los últimos cinco años (Box Office Mojo, 2015-2019). Además, poco a poco han ido apareciendo heroínas, primero como secundarios y después como protagonistas, como veremos a continuación en diferentes ejemplos que ilustrarán la evolución del personaje femenino.

Desde los noventa, el cine introdujo un nuevo modelo: la "mujer fálica". Estos personajes adquieren características que tradicionalmente les han correspondido a los hombres. Son mujeres que exhiben valores de la masculinidad, implicando la femineidad una carencia de valores positivos, como si fuera algo "defectuoso" o que está en un "estadio inferior". Asumen así el lugar simbólico adjudicado al hombre: emplean la violencia física para lograr sus objetivos y no se dejan manipular sentimentalmente. No existe prejuicio social hacia ellas ni se perciben como peligrosas porque suelen estar hipersexualizadas, "lo que las devuelve a la normalidad de los estereotipos de género" (Bernárdez, 2018: 129). Tienen su origen durante la segunda ola feminista, marcada por el texto *Visual Pleasure and Narrative Cinema* de Laura Mulvey (1975), quien argumentaba que la mirada cinematográfica reproduce el poder de la mirada masculina. De ahí esa sexualización, aunque se produce un cambio respecto a los personajes femeninos previos -años treinta, cuarenta y cincuenta-. Ahora, las mujeres pueden salirse de las normas de género sin tener

el halo trágico de las anteriores. "Podían luchar y defenderse por sí mismas sin recibir ningún castigo narrativo por usar la fuerza contra los varones" (Bernárdez, 2018: 130). Fueron tres películas las que en los ochenta y noventa cambiaron el imaginario de lo femenino: *Alien, el octavo pasajero* (1979), *Aliens, el regreso* (1986) y *Terminator 2: el juicio final* (1991). La primera fue una "auténtica conmoción" en la narrativa audiovisual, pues su personaje principal, la teniente Ripley, se convirtió en modelo ético y estético para las jóvenes de la época, quienes buscaban distanciarse de los modelos de géneros asumidos por sus madres. En su secuela se introdujo una figura que acabó convirtiéndose en un clásico del género bélico y de ciencia ficción: la mujer militar y musculosa encarnada en la soldado Vásquez. Destacó también Sarah Connor -no muy estetizada- en la última película citada. Todas supusieron una alteración de los paradigmas tradicionales y representaron la visión más popular y comercial de las reivindicaciones feministas de la época. Este tipo de protagonistas se reforzó en los siguientes años: *Xena, la princesa guerrera* (1991-2001), *Lara Croft: Tomb Raider* (2001-2003) o *Catwoman* (2004) (Bernárdez, 2018: 130-131). Aunque quizá el ejemplo más interesante es Beatrix Kiddo, protagonista de las dos partes de *Kill Bill* (2003 y 2004), película enmarcada en el subgénero *rape and revenge* -la venganza que emprende una mujer tras ser violada-. Así habla Bernárdez (2018) del personaje:

Es violenta, pero posee un atractivo extraordinario. Es capaz de moverse en un universo donde las mujeres tienen las mismas posibilidades que los varones de obtener sus objetivos usando la fuerza física, y su condición femenina no es ningún impedimento para el desarrollo de las acciones que acometen. (Bernárdez, 2018: 133)

Aun así, y paralelamente al desarrollo de estos personajes, se fue gestando una reacción conservadora en EE.UU., donde se creó un entorno semiótico que "castigaba las pretensiones de autonomía de las mujeres". El cine comenzó a crear historias en apariencia liberadoras y positivas, pero que resultan ser conservadoras y retrógradas para el avance de las mujeres, como *Atracción Fatal* (1987) o *Pretty Woman* (1990). A pesar de los ciclos conservadores que pueden ir produciéndose, los cambios en la representación de la mujer parecen ya asentados y consolidados en el imaginario popular, como refleja la nueva trilogía de *Star Wars*, cuyo personaje principal es una mujer, Rey, que desarrolla todas las habilidades necesarias para ser la heredera de los hombres guerreros Jedi que habían dominado la saga desde los setenta (Bernárdez, 2018: 134-136).

De hecho, desde 2009 nos encontramos con tres películas con elementos comunes: *Millenium* (2009), *Avatar* (2009) y *Los juegos del hambre* (2012-2015). Varios de sus personajes principales son mujeres guerreras, sus heroínas ya no se encuadran tan fácilmente en la categoría de "mujeres fálicas" pues no renuncian a ciertos aspectos de la feminidad clásica y tampoco están especialmente sexualizadas, y todas han tenido éxito entre el público. Lisbeth Salander, protagonista de *Millenium*, es una mujer de feminidad no-normativa, calificada por parte de la crítica como "nómada de lo femenino", y hace gala de una gran fortaleza moral. En *Avatar*, una película feminizada y de "estética femenina" existen varios personajes interesantes: Neytiri es una guerrera en un mundo en el que mujeres y hombres son iguales en habilidades, fuerza o físico; Grace Augustine es una doctora con conciencia ética que trata a los hombres como si ella también lo fuera; y Trudy Chacón supone una reimaginación más "dulcificada" de la soldado Vásquez de *Aliens, el regreso*. Es decir, el cine adjudica a las mujeres nuevos modelos y formas de actuar en el mundo (Bernárdez, 2018: 138-142).

Katniss Everdeen es el personaje principal de la saga *Los juegos del hambre*. Se trata de una guerrera que evoluciona desde el modelo de "mujer fálica", que no está hipersexualizada y sabe defenderse como los hombres. Sus acciones, a pesar de estar envuelta en un triángulo amoroso, no está condicionadas por él, sino por la obligación moral respecto a los suyos, sin quererse sentir parte del espectáculo.

Fuerte, protectora, reflexiva, cuidadora, aunque un poco áspera en la interacción personal [...] Su carácter es voluntarioso, decidido, controla el miedo, es solidaria y empática con los más débiles [...] Es una heroína con valores morales propios de la juventud. Cree en la justicia, en la igualdad y en llegar a alcanzar un cambio que mejore la situación de toda su comunidad. (Bernárdez, 2018: 147)

Plantea, pues, la posibilidad de emplear la fuerza para sobrevivir y el reconocimiento de unos valores tradicionalmente femeninos, construyendo una identidad positiva para las jóvenes, mientras deja a un lado la exaltación de la belleza como valor propiamente femenino.

En definitiva, las heroínas fálicas -de cuerpos sexualizados y comportamientos masculinos- son vistas ya por muchas jóvenes como personajes artificiales, que no son referencia en el mundo actual -Lara Croft o Xena-. Sí lo son los personajes que no están hipersexualizados y cuyos valores feministas se dan por sentado, como Neytiri. En el

medio, una figura como Katniss que se mueve en el imaginario de las nuevas guerreras que no se ven forzadas a dejar de ser mujeres para resultar creíbles.

2.2 La mujer en el cómic de superhéroes

2.2.1. Raíces clásicas

Durante siglos de historia literaria, la figura principal del mito del héroe ha sido siempre un hombre. El origen de estos mitos se encuentra en la Grecia clásica, cuyo imaginario ya era misógino. Los escritores griegos, como explica Núria Bou (2006), rechazaban continuamente el sexo femenino:

Hesíodo en la Teogonía le imputa los primeros daños sufridos por la humanidad; Semónidas de Amorgos, en el texto Yambo de las mujeres [...] subdivide la feminidad en distintos géneros, todos ellos caracterizados por un mal procedente de los animales [...] Semónidas manifestaba que el espíritu de la mujer era débil y defectuoso, inferior al alma masculina. (Bou, 2006: 14)

Esto acabaría resonando siglos después en las creaciones artísticas de la industria hollywoodiense, puesto que la mitología griega supone los cimientos de casi toda creación cultural. La autora plantea, así, un estudio para averiguar si en el cine clásico estadounidense se construyó un imaginario femenino: el resultado fue el descubrimiento de dos principales figuras que han influido directamente en la creación de las heroínas en la cultura popular, Pandora y Atenea. Ambas forman arquetipos que se han ido repitiendo durante años y que podemos apreciar en diferentes manifestaciones culturales; entre ellas, el cine.

Explica Bou que, según la leyenda griega, Pandora fue el castigo que la humanidad recibió por parte de Zeus cuando este se entera de que Prometeo, el dios benefactor de los mortales, había obsequiado al hombre con el fuego. Zeus, el Soberano del Olimpo, ordena a Hefesto la creación de una criatura perversa pero de apariencia amable, a partir de las cualidades de todos los dioses (Pan-dora significa "dotada de todo"). Hesíodo la describía así en su Teogonía: "hermosa virgen, impúdica y falsa, la mayor de las desgracias para los mortales" (Hesíodo, 1980, citado en Bou, 2006: 19). La criatura es símbolo de la tentación perversa que producía en los hombres, a los que seducía y destruía y de la que no podían escapar. Pandora era el arquetipo de una feminidad dual: sensual y peligrosa, inteligente y embustera, ambigua y temeraria. Es en el género negro del cine de

Hollywood, después de la Segunda Guerra Mundial, donde aparece la "magnética belleza de la *femme fatale*, figuración moderna de la imaginación seductora y nefasta de Pandora" (Bou, 2006: 20). La actitud pasiva del héroe, destrozado por el trauma de la guerra, contrasta con esta incursión moderna del mito de Pandora y sus "hijas" cinematográficas, las cuales se valen de sus atributos físicos -por ejemplo, una frondosa cabellera (Bornay, 1994, citada en Bou, 2006: 27)- para conseguir embaucar y conseguir lo que desean o salir ilesas de situaciones peliagudas (Sáez y Abellán, 2017). Es precisamente esa potente sexualidad activa, que emplean como arma letal, lo que convierte a las *femme fatale* en un "bello mal" (Bou, 2006: 21). Se relaciona así esa presencia física con su sensualidad y peligrosidad, rasgo característico de la mujer fatal que no anula en absoluto su atractivo. Aunque por estos rasgos se conciben como un mal, este tipo de feminidad tan poco convencional "ataca directamente el núcleo de la sociedad patriarcal [...] y supone la concepción de un tipo de mujer independiente, no subordinada a la función de esposa y madre" (Jiménez, 1989, citado en Bou, 2006: 35). De hecho, son el símbolo de un deseo de independencia social y de dar poder e importancia a la mujer en un mundo controlado y dominado por hombres. Por ello, estas mujeres no están subordinadas a nadie y no quieren estar esclavizadas en el hogar. La mujer sale de ahí hacia un mundo de acción y, a veces, de muerte (Navajas, 2016) pues, a menudo, las hijas de Pandora son castigadas con ella por llevar una vida belicosa que les permite transgredir el arquetipo femenino doméstico.

De un hachazo propinado por Hefesto nace Atenea de la cabeza de Zeus, cubierta ya con un casco y armadura broncea, blandiendo una larga lanza y emitiendo un grito de guerra que "estremeció de terror el cielo y la tierra" (Píndaro, 1978, citado en Bou, 2006: 47). Se entiende, por tanto, que la Diosa de la Guerra sea siempre consciente de sus valores como mujer mientras siente una gran admiración por las artes del combate. Atenea se presenta como la virgen más pura, pues desprecia siempre la compañía sexual, si bien valora la amistad masculina de héroes como Odiseo, Heracles o Perseo, a quienes no duda en ayudar en batalla si lo necesitan. Es, asimismo, protectora de los dones femeninos, vela por las artes y tareas domésticas de las mujeres e incluso reconduce alguna de ellas hacia armas de guerra. "Su destreza en el tejer, por ejemplo, le sirve a su talante sereno y racional para hilar, en la batalla, la estrategia más sagaz" (Bou, 2006: 48). Que este arquetipo femenino sea considerado la primera forma de desmitificación de la mujer no es casual. Atenea admiraba profundamente a su padre Zeus y con su voto convierte el

Olimpo en un patriarcado para siempre, poniendo así en duda los valores maternos. De esta forma, las mujeres belicosas "exaltan y acogen los atributos masculinos y patriarcales, en contraposición a los valores domésticos y pacíficos femeninos de antaño" (Navajas, 2016: 13). Por su parte, Atenea se proyecta en el *southern*, género de protagonismo femenino en el que una feminidad "orgullosa, tozuda y belicosa" (Bou, 2006: 48) toma el control del relato. Es la *southern belle*, una belleza exuberante como el sur rural americano encarnada de forma paradigmática por Scarlett O'Hara en *Lo que el viento se llevó*, que se muestra fuertemente territorial y belicosa, pues defenderá su tierra ante cualquier mal. Al igual que las *femme fatale*, estas feminidades nacen en un contexto patriarcal con un poder e importancia similar al del hombre. Aun así, la *southern belle* destaca más allá de la belleza física de la mujer fatal; su belleza y atractivo obedece además a su capacidad de cautivar y encandilar (Sáez y Abellán, 2017). Estas figuras suelen ganar sus batallas pero, al final, pierden el último combate y se quedan solas. Bou (2006) plantea si esta soledad que reciben como castigo sea el precio que Hollywood hacía pagar a una feminidad que se muestra tan belicosa. Sean "hijas cinematográficas" de Pandora o Atenea, estas suelen finalmente entregarse a la pasión, desvelando sus instintos femeninos asociados al amor, sexualidad y maternidad (Navajas, 2016).

Existe un tercer mito, el cual es necesario detectar, pues no todos los personajes femeninos responden a las figuras de Pandora o Atenea. Deméter, la diosa de la tierra verde y portadora de las estaciones, pasó nueve días y nueve noches buscando a su hija Perséfone. Hades, el dios del inframundo, la había raptado; su hermano y padre de Perséfone, Zeus, no había querido impedirlo. Cuando Deméter lo descubrió, ordenó que nada más floreciera sobre la tierra. Zeus finalmente le imploró a Hades la liberación de su hija, no sin antes conseguir este último que Perséfone volviera con él cada invierno. Deméter, "con cantos que pregonan la esperanza de una plácida existencia más allá de la muerte, acompaña espiritualmente el descenso cíclico de la hija y espera, cada primavera, el retorno de Perséfone" (Bou, 2006: 73). Esta Gran Madre ya no es la manifestación de una mujer belicosa que lucha contra el hombre, sino que es símbolo del reino materno y signo de fertilidad y fecundidad. Es normalmente dentro de una casa y, por tanto, como figura silenciosa, donde encontramos este tipo de feminidad maternal pues "la elevación de la existencia humana y de toda organización social depende esencialmente de la fundación y mantenimiento del hogar" (Bachofen, 1988, citado en Bou, 2006: 77). La madre se entiende así como luchadora por dos motivos: el simple hecho de engendrar un

hijo, siendo la maternidad el máximo exponente de la feminidad; y el sacrificio realizado por él o ella, siendo este el acto más heroico que puede hacer una persona (Navajas, 2016).

Sobre mitología clásica también ha hablado Elisa McCausland (2017) en *Wonder Woman. El feminismo como superpoder*. La autora explica que personajes actuales, como la anteriormente reseñada Katniss Everdeen, aluden con su talante guerrero, vestimenta o resistencia a emparejarse al mito romano de Diana la cazadora. Esto testimonia la "vigencia subversiva de la amazona; de la mujer que busca lo más arduo para las fuerzas humanas". De hecho, escritores atenienses como Píndaro definen a las Amazonas por su carácter indómito y varonil, situándolas fuera de las normas políticas y de género que sustentan el orden social; es decir, la función moral del relato clásico es subrayar el estigma de la condición amazónica (McCausland, 2017: 60).

2.2.2. Aparición del cómic de superhéroes

Las historias de superhéroes son el equivalente de hoy a las leyendas sobre los dioses. Son una forma de trascendernos. Una forma de entretenernos. Realmente no existen cosas tales como dioses, pero están nuestras propias interpretaciones de estas cosas [...] Son representaciones de la humanidad [...] Naturalmente, siendo todos nosotros, tienen que ser presentados de una manera poderosa. Los dioses representan nuestro potencial para hacer el bien y el mal. (Kirby, 1984, en Marín, 2001)

Así hacía referencia Jack Kirby, padre fundador del universo Marvel junto a Stan Lee, a la influencia de la mitología antes detallada. Ambos señalan que los superhéroes son un cauce para los mitos latinos y sajones. De hecho, este amor que el hombre siente por las leyendas aparece en Superman -concebido por sus creadores, Jerry Siegel y Joe Shuster como una mezcla de Hércules y Sansón-, Wonder Woman -de la que se hablará más adelante- o Capitán Marvel -cuyo grito de guerra *shazam* combina en sus iniciales los entes mitológicos Salomón, Hércules, Atlas, Zeus, Aquiles y Mercurio- (Marín, 2001).

Un *comic book* es un cuadernillo de historietas impresas en un papel generalmente de baja calidad que ofrecía exotismo y evasión a un público joven previo aún a la llegada de la Segunda Guerra Mundial o el cambio que provocaría la televisión en los hogares. Así lo explica Rafael Marín (2001) en *Los Cómicos Marvel*. El primer gran título que supondría una revolución y una posterior consolidación de los *comic books* sería el número uno de *Action Comics* (1938), que presentaría a Superman en un contexto en el que Hitler ya sacudía la opinión pública no solo europea sino también estadounidense. El personaje se

decantaría por luchar contra los nazis en el futuro conflicto mundial, al igual que otro de los baluartes de Marvel (entonces Timely Comics): el Capitán América. Pronto surgieron imitaciones del "hombre de acero", como Batman, Flash, Green Lantern o algunos superhéroes de Marvel, resultando más modestos que su modelo (Marín, 2001). Todos ellos suponen el inicio de la "Edad Dorada de los Cómics" (1938-1950), en la que estos "se liberan de su funcionamiento como meras recopilaciones de ilustraciones, gags, tiras de viñetas cómicas o planchas dominicales" (McCausland, 2017: 23). Los *comic books* son, para McCausland (2017), historia, pues emergen de la interacción entre política, cultura y audiencia, y contribuyen a "forjar una visión del mundo y a definir un sentido del propio yo para las generaciones que crecen con ellos" (McCausland, 2017: 24).

Sin embargo, pocos años antes, lo que hoy llamamos "superhéroe" era conocido como *costume heroes* (héroes disfrazados) o "justicieros de antifaz". Superman fue el primer "super", pero antes de él existieron dos precedentes salidos de la imaginación del mismo hombre, Lee Falk, quien creó a *Mandrake el Mago* (1934) y *The Phantom* (1936). El primero, capaz de provocar hechos sobrenaturales, sería el embrión para los futuros "superpoderes"; el otro, carente de ellos, fue antecedente estético -traje pegado al cuerpo o antifaz- y también formal, pues introdujo la doble personalidad que también adoptarían Superman o Batman (Marín, 2001).

Centrándonos en Marvel, empresa cuyos personajes son el objeto de esta investigación, su universo nació en 1961, cuando en el primer número de *The Fantastic Four*, Stan Lee y Jack Kirby relataron la reunión de cuatro individuos de "inusitado aspecto" y la manifestación de sus "todavía más extrañas cualidades suprahumanas" (Marín, 2001: 20). A partir de ahí, el universo creció y su éxito se asentó en las siguientes bases, que explica Marín (2001):

Uso positivo de la ciencia; personajes contradictorios, marginados, ricos en matices; aspecto decididamente extraño de los mismos y su rechazo y persecución por parte de los seres humanos comunes y corrientes en base, precisamente, a su superioridad; satírico humor conseguido a fuerza de llevar la situación de los personajes a sus últimos límites. (Marín, 2001: 22)

El grito de guerra de Stan Lee, "superhéroes con superproblemas", sería la definición perfecta para el acercamiento a una perspectiva (la superheroica) aparentemente agotada. Otro de los aciertos a la hora de diseñar el universo Marvel fue el reflejar fielmente los

cambios y avances sociales en la ficción. En sus cómics se pudo y se puede apreciar la "crónica directa" de EE.UU., desde la llegada al poder de John Kennedy hasta el 11-S, pasando por la guerra fría o las reivindicaciones sociales de los setenta (Marín, 2001).

2.2.3. De la marginalidad a la popularización

Según las investigaciones de Will Murray, referenciado por Elisa McCausland (2017) en *Wonder Woman. El feminismo como superpoder*, Olga Mesmer, "la chica de los rayos X", tiene el honor de ser la primera superheroína del cómic, pues aparece en agosto de 1937, cuatro años antes que Wonder Woman. El descaro de las publicaciones de la época hizo que el erotismo con el que era dibujada se diese la mano con comportamientos masculinos que llegaban hasta la obsesión de violar a la protagonista. Otras como *Fantomah*, *The Woman in Red* o *Miss Fury* llegaron antes que la amazona, casi dos décadas después de que se aprobara el sufragio femenino en EE.UU. (1920). Estas heroínas de la "Edad de Oro", hoy olvidadas, fueron importantes pues ampliaron las posibilidades para la representación de la mujer, a pesar de que ninguna de ellas fue carismática hasta el punto de obtener una serie propia. La imagen *pin-up* de muchas de ellas vino enfatizada por el estallido de la Segunda Guerra Mundial, pues su imagen estaba "legitimada para elevar el ánimo patriótico" (McCausland, 2017: 58). Esto contrastaría con una imagen icónica del cambio en el estatus social de la mujer y el empoderamiento femenino: Rosie la remachadora, la mujer del *You can do it!* Ambas realidades evidenciaban las tensiones sociales del momento. En este contexto nace en 1941 Wonder Woman, personaje concebido por el psicólogo estadounidense William Moulton Marston, quien ya había anticipado antes del estallido de la guerra que un "matriarcado liderado por una estirpe nueva de Amazonas era inevitable" (McCausland, 2017: 59-66). Este la concibió como una mujer nacida sin intervención del hombre, con gran control emocional y reflejo del "feminismo amazónico", en la que cuerpo y mente "se alinean en pos de un bien mayor" (McCausland, 2017: 15). Wonder Woman nació, así, como una representación de "lo mujer" contraria a lo que la sociedad patriarcal del momento entendía por ello. Durante los cincuenta y los sesenta, la industria del cómic estaría marcada por la autocensura que supuso el *Comics Code*, impulsado por *La seducción de los inocentes*, de Fredric Wertham (1954), en el que los *comic books* eran estimados como peligrosos para la salud mental. Las políticas editoriales se adaptaron a él; el código de DC Cómics recomendaba que los personajes femeninos fueran meros secundarios, apoyos del superhéroe masculino. Para Rafael Marín (2001), las mujeres en

el cómic en ese entonces eran un "mero elemento decorativo, asustadizo, sentimentaloides e inservible" (Marín, 2001: 68). Un ejemplo era Lois Lane, interés amoroso de Superman cuyo único rol era el de belleza secundaria, de tal forma que el héroe pudiera deslumbrar a la audiencia con sus dotes masculinas. Cuando Stan Lee comienza su universo Marvel en 1961 con *The Fantastic Four*, dando así inicio a la etapa de los grandes grupos superheroicos, el *women's lib* no había hecho sentir sus influencias y ya se consideraba innovador incluir una mujer entre los personajes centrales de una historia, aunque este fuera débilmente caracterizado. Las mujeres de Stan Lee son "hermosas, frágiles, temerarias, interesadas en un amor extrañamente correspondido y al tanto de las últimas modas y perfumes"; en definitiva, los personajes, que respondían claramente a estereotipos de género, se convertían en una disputa para que los hombres las conquistaran o mostrasen deseos paternales de protección (Marín, 2001: 69).

Sue (Richards, integrante de *The Fantastic Four*), por su parte, el componente más insignificante del cuarteto y a la vez el que sirve para mantenerlo unido, mujer con todas las limitaciones conceptuales atribuidas al sexo femenino durante los cincuenta y primeros años sesenta, demostrará contar bien poco como fuerza de combate efectiva ante sus masculinos compañeros de equipo, y de igual forma aparecerá para la mayor parte de los sucesivos creadores de la serie: sublimando su complejo de inferioridad, invisible. (Marín, 2001: 21)

La siguiente década trajo la revolución sexual y la liberación de la mujer de la mano de mujeres guerreras, heroicas y fuertes como Viuda Negra, Medusa o Valquiria. Muchos personajes femeninos aumentaron sus poderes y se hicieron más independientes pero eso "no significó que su estatus mejorara", pues muchas acababan consumidas por ellos, pareciendo así que una mujer no podía adquirir demasiados porque "perdería los papeles" (Vélez, 2017). John Byrne y Chris Claremont, tanto en Marvel como en DC, fueron los dos guionistas que más elementos femeninos fueron aportando. Por su parte, Wonder Woman se identificaría con el feminismo profesado por ese *women's lib*; la amazona, desde la apertura del *Comics Code* en los noventa hasta la actualidad, no ha dejado de evolucionar como icono feminista, hasta el punto de convertirse también en marca del engranaje cinematográfico de DC (McCausland, 2017). El nuevo milenio trajo la diversidad y un mayor número de mujeres protagonistas. Las historias están "muy trabajadas en cuanto a relato y dibujo [...] Los personajes tienen más dignidad y son

tratados con mucho más respeto" (Vélez, 2017). Así explica la importancia actual de personajes como Wonder Woman el guionista de cómics Greg Rucka (2017):

Wonder Woman importa en estos momentos más que nunca porque todo aquello que consideramos decente está siendo atacado, a un nivel fundamental, y Diana siempre ha defendido la diferencia. Sabemos que los tiempos que se avecinan con Donald Trump como presidente van a ser duros, pues la gente que odia no siente vergüenza por ello [...] Hace tiempo era impensable, pero ahora está normalizado. Y, precisamente por eso, Wonder Woman es más necesaria que nunca. (Rucka, citado en McCausland, 2017: 210)

3. Metodología

Este apartado presenta las herramientas empleadas en los protocolos del apartado empírico de la investigación. Este trabajo consistirá en el análisis de los personajes femeninos que aparecen en las veintidós películas que forman el denominado "Universo Cinematográfico de Marvel" (a partir de ahora, UCM). Para ello, se empleará un método de análisis mixto que abordará una dimensión de carácter cuantitativo y otra de carácter cualitativo. Esta doble dimensión se concreta en dos plantillas de codificación, de elaboración propia basadas en Casetti y Di Chio (1991), Seger (1991), Menéndez (2006), Hébert (2006) y Bou (2006). En ellas se incluyen las variables necesarias para verificar o refutar las hipótesis que se han formulado anteriormente.

3.1. Fichas de análisis

La primera de las plantillas incluye aspectos formales acerca de la película y datos de análisis cuantitativo. La segunda, por su parte, está destinada únicamente al análisis en profundidad de los personajes femeninos y, por tanto, se aplicará cuantas veces sean necesarias. Conviene aclarar que, teniendo en cuenta el carácter básico de la investigación y sus características, el diseño de las fichas y la codificación han recaído sobre el autor de esta investigación.

Figura 2. Ficha de análisis de película

DATOS FORMALES			
Título			
Año			
Dirección			
Guion			
Producción			
Duración			
Clasificación			
Taquilla			
DATOS DE ANÁLISIS			
Nº personajes protagonistas		Nº personajes protagonistas femeninos	
Nº personajes secundarios		Nº personajes secundarios femeninos	
Tiempo de mujeres en pantalla y porcentaje sobre el total			
Test de Bechdel	¿Existen mínimo dos mujeres con nombre?		
	¿Mantienen una conversación entre ellas?		
	¿Esta trata sobre un hombre?		
	¿Pasa el test?		
Trama principal			

Fuente: elaboración propia

Esta ficha incluye, en primer lugar, datos formales, es decir, aquellos que no pertenecen *stricto sensu* al visionado de la película. Para ello, se ha recurrido a las páginas web especializadas IMDb (Internet Movie Database) y Box Office Mojo. De IMDb se han extraído todos los datos excepto la recaudación, que se ha obtenido a través del segundo sitio web. Con estas primeras informaciones se extraerán los primeros elementos de interés vinculados al análisis. Mientras que las categorías 'título', 'año', 'duración' y 'clasificación' son meramente informativas, mediante 'dirección', 'producción' y 'guion' se podrá responder a uno de los objetivos planteados, acerca de la presencia de mujeres en esos tres puestos de trabajo claves para el resultado final de la película. La variable 'taquilla' nos permitirá reconocer qué tipos de películas y superhéroes atraen más al público y si las películas en las que la mujer juega un papel importante (por ejemplo, como protagonista) presentan características similares a las de sus homólogos

masculinos. El cartel promocional de la película servirá igualmente para cumplir uno de los objetivos de la investigación, ya que se podrá analizar su contenido y diseño en relación a los personajes femeninos.

La segunda parte de esta primera ficha incluye datos de análisis que provienen del visionado de la película. La primera variable se trata de un recuento o censo de los personajes que aparecen en cada una de las películas, estableciendo una diferenciación según su relevancia en la trama (protagonistas y secundarios) y determinando cuántos de ellos son femeninos a través del visionado de estas. Más adelante, cuando se hable de la segunda ficha, se establecerán los criterios para clasificar a los personajes de acuerdo a dicha relevancia. En el apartado de 'trama principal' se ha decidido incluir las sinopsis aportadas para cada película por la revista especializada *Fotogramas*.

Por último, se ha introducido el denominado "Test de Bechdel". Esta técnica de análisis, que mide la "presencia activa de personajes femeninos [...] y cuán redondeados y completos son sus roles" (Sarkeesian, 2009), tiene su origen en la siguiente viñeta publicada por la novelista gráfica Alison Bechdel (1985):

Figura 3. Viñeta original de Alison Bechdel



Fuente: dykestowatchoutfor.com (traducción propia)

En una de sus viñetas, una mujer le dice a otra: "Solo voy a ver una película si cumple tres requisitos básicos. Uno, tiene que haber al menos dos mujeres en ella que, dos, hablen entre ellas acerca de, tres, algo que no sea un hombre" (Bechdel, 1985: 22). Esos tres requisitos se convirtieron en el Test de Bechdel, al que se agregó posteriormente el requerimiento de que esas dos mujeres que mantienen la conversación deben tener un nombre. El objetivo era excluir conversaciones intrascendentes protagonizadas por extras en una película. El Test de Alison Bechdel, conocida además por su activismo feminista, comenzó a popularizarse a finales de la primera década de los 2000 gracias a su uso, por parte de críticos masculinos, en *Entertainment Weekly* (Mark Harris, 2010) y *The New Yorker*. Por ejemplo, Tad Friend (2011), colaborador de la revista *The New Yorker*, habla de este test en uno de sus artículos y hace hincapié en la brecha de género que existe en la industria cinematográfica, y no solo a nivel actoral. "Los hombres predominan en Hollywood, y estos no suelen escribir mucho para las mujeres" (Friend, 2011). Según datos del Center for the Study of Women in Television and Film, las mujeres representaron únicamente el cuatro por ciento de los directores, el quince por ciento de los guionistas y el dieciocho por ciento de los productores de las cien películas más taquilleras de 2018 (Lauzen, 2019). Si se tienen en cuenta las 108 producciones nominadas a Mejor Película en los Premios Oscar entre 2000-2016, los guiones de 84 de ellas fueron escritos únicamente por hombres y el 49% de ellas suspendió el test. En aquellas donde al menos una mujer participó en la elaboración del guion (20), el porcentaje desciende al 40%. Todas las películas cuyos guiones fueron escritos íntegramente por mujeres (cuatro), aprobaron (IMDb, www.bechdeltest.com, 2017).

La crítica cultural y bloguera feminista Anita Sarkeesian (2012) ha indicado el escaso número de películas famosas que no pasan este "simple" test, al que se ha referido como "lo más bajo que podríamos establecer el listón para la presencia significativa de mujeres en las películas" (Sarkeesian, 2012, traducción propia). Esto demuestra, desde su punto de vista, que las vidas de las mujeres, complejas e interesantes, están subrepresentadas o incluso son inexistentes en la industria cinematográfica (Sarkeesian, 2009). Para ella, el hecho de que tan elevado número de películas no superen el test se trata de un problema sistémico: "No es que haya algunas personas aquí y allí a las que no les gusten las mujeres, o que no quieran que las historias de las mujeres se cuenten, sino que toda la industria está construida para crear películas que apelen a los hombres y sean sobre ellos" (Sarkeesian, 2009, traducción propia). El guionista John August, quien ha escrito varias

películas del director Tim Burton (como *Big Fish* o *Charlie y la fábrica de chocolate*) admitió en su blog estar impresionado por cuán raramente sus personajes femeninos hablaban entre ellos tras aplicar el test a algunas de sus películas (August, 2010). Esto es algo que también lamenta el crítico de *Entertainment Weekly*, Mark Harris (2010) quien señalaba que "lo maravilloso y trágico acerca del test no es que tan pocas películas de Hollywood lo pasen, sino que el estándar que crea es patéticamente mínimo" (Harris, 2010).

A través de los datos recopilados en el portal www.bechdeltest.com, vemos que la viñeta no es tan inocente como parece. Resulta sorprendente que, aplicando el test, solo el 57,6% de las 8.076 películas que dicha web recoge, pasen los tres criterios. Un 22,1% solo pasa el primer criterio y un 10,1% ni siquiera cuenta con dos mujeres con nombre en su reparto. Bechdel (1985) consideraba que una película cumplía un mínimo de representación femenina cuando aprobaba los tres criterios. De esta forma, se dibujaba un mundo en el que no todo gira alrededor del hombre y las mujeres pueden hablar entre sí acerca de cualquier tema, representando así cómo viven estas en realidad (Sarkeesian, 2009).

Sin embargo, Andrews considera el test como un problema, ya que "el rigor de la crítica feminista se ha convertido en un juego de aprobado/suspenso". El autor apunta que "pasar el test no hace que una película sea positivamente femenina" (Andrews, 2014). Y es que el test, que "destaca efectivamente el hecho de que la mujer es constantemente marginada en el cine mainstream", "no es una medida de calidad cinematográfica" ni puede ser usado para "determinar las credenciales feministas de una película" (van Raalte, 2015). La directora de uno de los cines suecos que emplean el test, Ellen Tejle (2013), deja claro esto último diciendo que su aprobado no es ninguna clase de "sello oficial de aprobación feminista" y que, en realidad, el test tiene un trasfondo con el que se pretende que se hable acerca de los roles de las mujeres en el cine (Tejle, 2013).

Por último, conviene tener en cuenta el carácter más informal -e incluso anecdótico- de estos resultados si este test no es aplicado conjuntamente con otros métodos que permitan determinar, en su conjunto y con la mayor exactitud posible, la representación de la mujer en estas películas. Es decir, como señala José Fonseca (2017), el Test de Bechdel puede ser una herramienta útil "si se utiliza en conjunto con otro método de análisis más profundo" (Fonseca, 2017). En este caso, se emplearán varios que serán detallados más adelante.

Se han señalado estas cuestiones para matizar el uso del Test de Bechdel en cada una de las películas que componen la muestra ya que se ha decidido establecer tres tipos de resultados. No solo se distinguirá entre aquellas que cumplen todos los criterios y las que no, sino que se establecerá una categoría especial para las películas que lo aprueben "con reservas", es decir, las que cumplen los dos primeros criterios, pero donde el cumplimiento del tercer criterio no se realiza de forma clara o satisfactoria. Esto ha sido así debido a la existencia de conversaciones entre mujeres acerca de otros asuntos que forman parte de un diálogo mayor donde sí se refieren a un hombre o en las que hablan indirecta o no explícitamente de uno (Fonseca, 2017).

La segunda ficha de análisis aparece a continuación en la siguiente página.

Figura 4. Ficha de análisis de personaje

PERSONAJE 1: XXXX	
<ul style="list-style-type: none"> • Protagonista principal • Protagonista con menor participación • Secundario 	
Rol: heroína / villana / ayudante	
<ul style="list-style-type: none"> • Función activa ○ • Función pasiva 	<ul style="list-style-type: none"> • Influenciador/autónomo • Modificador/conservador
	<ul style="list-style-type: none"> • Personaje de interés romántico • Personaje confidente • Personaje de masa o peso
Reina del hogar	Mujer objeto
Superwoman	Elasticwoman
Mujer profesional	Mujer mala
Víctima	Mujer masculina
Feminista	Estereotipo lésbico
Sujeto	Objeto
Ayudante	Oponente
Destinatario	Destinador
Categoría N. Bou acerca del mito griego	
Patrón estructural del superhéroe	
¿Ocupa un puesto de poder o alta responsabilidad?	
¿Está su cuerpo espectacularizado?	
¿Se muestra vanidosa?	
Tiempo de pantalla aproximado	

Fuente: elaboración propia

Las variables que se incluyen en esta tabla permitirán analizar, clasificar y conocer en profundidad al personaje femenino en cuestión. En primer lugar, se define su relevancia en la película de acuerdo con un criterio clave: participación o no en la trama principal. Se establecen así personajes protagonistas y secundarios. Los primeros actúan como héroes, villanos o ayudantes, como se explicará más adelante. Hay que aclarar en este punto que el plantel de personajes del UCM es muy amplio y existen muchas películas con repartos corales, especialmente *Vengadores: Infinity War* (2018) y *Vengadores: Endgame* (2019). Pérez Rufí (2011) destaca que en este tipo de películas puede haber un

protagonismo compartido, aunque alguno o algunos personajes “deberían destacar sobre los demás” (Pérez Rufí, 2011: 3). Debido a esta gran cantidad de personajes, se introduce un segundo criterio para clasificarlos: el tiempo de pantalla que ocupa cada uno, que da lugar a una división entre los personajes protagonistas: protagonistas principales y protagonistas con menor participación. Esta clasificación desde el punto de vista jerárquico es, para Pérez Rufí (2011), la más evidente.

En el siguiente punto se vincula al personaje con su rol en la película: heroína, villana o ayudante de uno de los anteriores. Los dos primeros pueden entenderse también a través de la definición clásica de Casetti y Di Chio (1991), que determina su posición moral con respecto al sentido de la acción como protagonista -entendido usualmente como héroe- o antagonista -villano-. Son lógicas “contrapuestas y fundamentalmente incompatibles”: mientras el primero orienta el relato, el otro trata de dar una orientación totalmente inversa (Casetti y Di Chio, 1991: 180). La categoría “ayudante” ha sido incluida por iniciativa propia para dar cabida a personajes relevantes que no encajaban en los roles de heroína o villana. Así mismo, puede darse la situación de que un personaje cumpla dos roles. Por ejemplo, una villana que pasa por un proceso de redención hasta convertirse en heroína o antiheroína.

Si bien es interesante determinar si los personajes femeninos son protagonistas o secundarios, o si cumplen el rol de heroínas o villanas, lo es aún más definir sus funciones narrativas y roles de forma más específica y precisa. Esto se hará a través de los siguientes cinco bloques de la ficha de análisis.

Para Casetti y Di Chio (1991), la narración es "una concatenación de situaciones, en la que tienen lugar acontecimientos y en la que operan personajes situados en ambientes específicos" (Casetti & Di Chio, 1991: 172). Esta investigación está centrada en los personajes y estos dos autores recogen, en su obra *Cómo analizar un film*, el modelo clásico de análisis de estos. Dos de los ejes categoriales con los que afrontar esta tarea son el de considerar al personaje como "rol" y como "actante". A nivel de rol se va a utilizar la clasificación de los propios Casetti y Di Chio, combinada con la que aporta Linda Seger (1991) acerca de los personajes pasivos en *Cómo convertir un buen guión en un guión excelente*, junto a la tipología de estereotipos que plantea M^a Isabel Menéndez en su obra *El Zapato de Cenicienta. El cuento de hadas del discurso mediático* (2006).

Casetti y Di Chio (1991) abordan al personaje centrándose en el "tipo" en el que se inscribe, poniendo de relieve la clase de acciones que lleva a cabo. Es decir, el personaje es un rol que sostiene la trama, mientras que cada uno de estos roles nace de una superposición de rasgos. Los autores establecen primero una gran división:

-Personaje activo / pasivo: el primero se describe como fuente directa de la acción, que opera en primera persona; mientras que el segundo es objeto de las iniciativas de los otros y se presenta más como terminal de la acción que como fuente.

A su vez, en el interior de los personajes activos existen dos subdivisiones, que solo pueden ser cumplidas por estos y no por los pasivos:

-Personaje influenciador / autónomo: el influenciador es un personaje que "hace hacer" al resto, encontrando en estos a sus ejecutores; es decir, se dedica a provocar acciones sucesivas. Por su parte, el personaje autónomo opera directamente, "hace" sin causas ni mediaciones; es decir, él mismo se propone como causa y razón de sus actuaciones.

-Personaje modificador / conservador: los personajes activos pueden actuar como motores o como puntos de resistencia. En el primer caso, el personaje trabaja para cambiar la situación, ya sea en sentido positivo o negativo; en el segundo caso, su función es la de conservar el equilibrio de las situaciones o restaurar el orden amenazado.

Los autores emplean estas oposiciones tradicionales como una forma de recalcar que, para definir los roles narrativos en una película, es importante acudir tanto a la tipología de sus caracteres y acciones, como a los sistemas de valores que portan. Ahí, la contraposición protagonista-antagonista, de la que se ha hablado anteriormente, es ejemplar. Igualmente, el perfil de cada rol viene dado tanto por la "extrema especificación de las funciones asignadas" como de la combinación de diversos rasgos. Esto es, un personaje puede asumir determinadas funciones, lo que muestra que la conformación de un rol viene dada por la superposición de rasgos (Casetti y Di Chio, 1991: 179-180).

Los personajes pasivos cumplen otro tipo de funciones relacionadas con la acción que los activos ejercen sobre ellos, como la de interés romántico, confidente o masa. Sin embargo, las siguientes tres funciones, desarrolladas por Linda Seger (1991: 225-233) pueden también identificarse en personajes activos, aunque no es lo habitual. Las suelen cumplir aquellos que ayudan y apoyan al protagonista para alcanzar sus metas, que les proporcionan información, escuchan, aconsejan o empujan a tomar una decisión.

-Interés romántico: "alguien de quien se enamora" el protagonista, por lo general. Esto da lugar a una historia de amor que suele desarrollarse en forma de subtrama. Sirve para que este adquiere mayor volumen o dimensión y normalmente provoca una transformación en él. "Si ese papel no se desarrolla, la historia puede perder volumen; y los personajes, profundidad". Esta cita es interesante si se tiene en cuenta que la mayoría de personajes que forman parte de la investigación aparecen a lo largo de toda la saga. En muchos casos, esa historia de amor se plantea, pero no se desarrolla mientras que, en otros, se extiende desde las primeras películas hasta las últimas.

-Confidente: Seger lo concibe como "el personaje a quien el protagonista se da a conocer, se manifiesta" y no como un simple personaje a quien este habla; es decir, es alguien de confianza para el protagonista, ante el cual puede mostrarse como en el fondo es, descargando sus inquietudes y manifestando sus pensamientos en secuencias dramáticas. Son varias las formas en que puede aparecer. Por ejemplo, puede proporcionarle la ocasión de "llorar, reír o ser vulnerable, revelando así aspectos de su carácter" e, incluso en una historia con dos co-protagonistas, ambos pueden actuar como confidentes entre sí. El uso de esta figura permite obtener información del protagonista que, de otra forma, quizá quedaría oculta o se revelaría en forma de soliloquio o voz en "off" del narrador.

-De masa o peso: son aquellos personajes que rodean a los protagonistas y nos ayudan a entender quién es importante. Propician y crean la ambientación, contextualizan al protagonista y le dan relieve. "Son los guardaespaldas, secretarias, ayudantes, hombres de confianza y toda la corte que rodea a los hombres o mujeres poderosos", personajes que incluso pueden adoptar otras funciones, como la de confidente o catalizador.

El otro método empleado para analizar al personaje como "rol" es la tipología de estereotipos que M^a Isabel Menéndez plantea en *El Zapato de Cenicienta. El cuento de hadas del discurso mediático* (2006). Es importante recordar que cualquier ficción es construida siguiendo ciertos esquemas que buscan que el mayor número de espectadores posible se identifique con los personajes. Esto se consigue mediante la fidelización: el espectador busca el solapamiento de la experiencia propuesta con su propia experiencia vital (Caldevilla, 2010). Es lo que González Requena identifica con la "eficacia" de esa

propuesta, es decir, que el espectador reconozca en el relato, y a través del proceso de identificación, su propio deseo (González Requena, 2006; citado en Caldevilla, 2010). Los personajes son así contruidos "siguiendo arquetipos básicos, esquemas conocidos y conocibles, modelos paradigmáticos", adaptándose de esta forma al público específico al que se dirige la ficción (Caldevilla, 2010: 75). Es lo que conocemos como estereotipos que, según Menéndez, definen "de manera reduccionista y simplificadora" a otras personas, empleando prejuicios y siendo estos asumidos como una creencia compartida, condición indispensable para su existencia. Se trata de un elemento negativo porque es algo aprendido erróneamente -transmitido además de generación en generación-, que perpetúa el uso de prejuicios, justifica las desigualdades sociales existentes y que es empleado por las personas como una respuesta mecánica defensiva ante un conflicto que cuestiona su sistema de valores o creencias (Menéndez, 2006: 39-40).

En la investigación que nos ocupa, toman importancia los llamados "estereotipos de género", que son las opiniones simplificadas sobre hombres y mujeres. Estos se retroalimentan con los roles de género, es decir, los comportamientos, actitudes y obligaciones que la sociedad asigna a cada sexo; y de cuya combinación surgen las afirmaciones de lo que "naturalmente" han de ser y hacer unos y otras (Menéndez, 2006: 40). Es importante conocer la capacidad que los medios de comunicación de masas, entre los que se incluye el cine, poseen a la hora de "crear, moldear y modificar conductas en la sociedad" (Caldevilla, 2010: 75), ya que esta pretende ser también un espejo de los modelos ideales transmitidos por los medios. Para Sofía Rodríguez, el uso de estereotipos es una forma eficaz de preservar la idea de desigualdad entre hombres y mujeres, pues los medios presentan una "visión reducida y tendenciosa de cómo vivir, cómo pensar, cómo vestir, cómo ser" (Rodríguez, 2004, citada en Menéndez, 2006: 40-41). Precisamente, esa etiqueta de "ser mujer" supone para Caldevilla la proyección de una falsa conciencia de clase "mujer" y la construcción de obligaciones sociales y personajes adicionales, diferentes a las esperadas de un hombre. En este caso, el autor se refiere a ciertas condiciones que se asocian al éxito de esos personajes femeninos en las historias, como son la juventud, delgadez y belleza, presentadas de forma "extremadamente depurada" y, a la vez, "extremadamente irreal" (Caldevilla, 2010: 75). En lo referente al estereotipo femenino, Sofía Rodríguez incluye en él características como la pasividad, actitud maternal o ausencia de iniciativa. La mujer suele adoptar, por consiguiente, papeles como el de ama de casa o madre amantísima. En relación con el físico, la mujer

es presentada "eternamente joven y muy atractiva". El masculino es un estereotipo antitético: fuerte, independiente, agresivo, con iniciativa. Esta dualidad no permite la transgresión; cuando una mujer adopta actitudes del estereotipo masculino, es catalogada como "masculina", y viceversa. Los estereotipos son, por tanto, "en esencia, sexistas", ya que se convierten en un paradigma que "divide a las personas en dos grupos diferenciados e impide la expresión y comunicación de cualidades" independientemente del sexo de la persona (Rodríguez, 2004, citada en Menéndez, 2006: 40-41).

La clasificación de estereotipos femeninos de Menéndez nace del llamado "eterno femenino", una construcción que divide a la mujer en dos facetas: la reina del hogar - madre y esposa- y la mujer objeto -cuyo sujeto es el varón-. Además, debido a los cambios en el rol social de la mujer, aparece una nueva figura denominada *superwoman* o *elasticwoman* que incluye rasgos actuales como la autonomía, el trabajo o el abandono de la pasividad. Teniendo en cuenta la tendencia de las personas a explicarse mediante oposiciones para entender mejor el mundo, y a la vez estructurarlo, el "eterno femenino" tiene hoy su antítesis en la mujer mala, entendida por Menéndez como una "advertencia a la transgresión de los límites, un recorte y enjuiciamiento de la libertad femenina" (Menéndez, 2006: 42-43). Se comprobará entonces si los personajes femeninos cumplen uno o varios de estos estereotipos, completamente o de forma parcial, y si existe una evolución en los mismos:

-Reina del hogar: este modelo relega a la mujer a los papeles de abnegada madre y esposa, ambos con igual importancia e indisolubilidad. Es un rol pasivo y subordinado al del varón.

-Mujer objeto: se trata de un discurso estético, basado en la subordinación femenina al hombre, mediante el cual las mujeres buscan la atención y el favor de este a través de la belleza, la juventud y la delgadez; están construidas a través de la mirada del otro. Es decir, la mujer es un premio, no tiene un papel activo e interviene como motivación de un personaje masculino.

-*Superwoman*: es una mujer total, que lo tiene todo. Sigue siendo una reina del hogar, pero esta sale al espacio público y consigue un empleo, pudiendo competir laboralmente con sus compañeros varones. Hace gala de una alta capacidad de seducción, una sexualidad activa y un aspecto físico cercano a la perfección, junto

a un elevado nivel cultural. Además, es capaz al mismo tiempo de ejercer como madre.

-*Elasticwoman*: es un estereotipo similar al anterior, pero más exigente, superficial y agotador en lo referente al culto al cuerpo, pues trata de pulirlo para captar la atención de los hombres y así alcanzar el éxito.

-Mujer profesional: se trata de personajes que ponen su carrera profesional por encima de todo. En ocasiones, si tienen que elegir entre tener una vida social fuera del trabajo, o desarrollar su carrera profesional, elegirán lo segundo.

-Mujer mala: es la antítesis de la reina del hogar, que castiga la conducta "desviada", entendiendo esto como que el anteriormente citado "eterno femenino" habla de una mujer en cuya personalidad no caben comportamientos negativos. Esta "desviada social" es, por tanto, una reina del hogar a la que se le priva de sus funciones de esposa y madre, que puede acabar como una delincuente, una "devorahombres" o una mujer fatal.

-Víctima: su existencia se resume en haber sufrido una vejación. El trauma condiciona, así, su actitud y la consecución de sus metas, dificultándola.

-Mujer masculina: este personaje incluye rasgos normalmente presentes en los hombres en relación con el físico y las formas. No duda en implicarse en tareas o enfrentamientos físicos que generalmente son ajenos a los personajes femeninos.

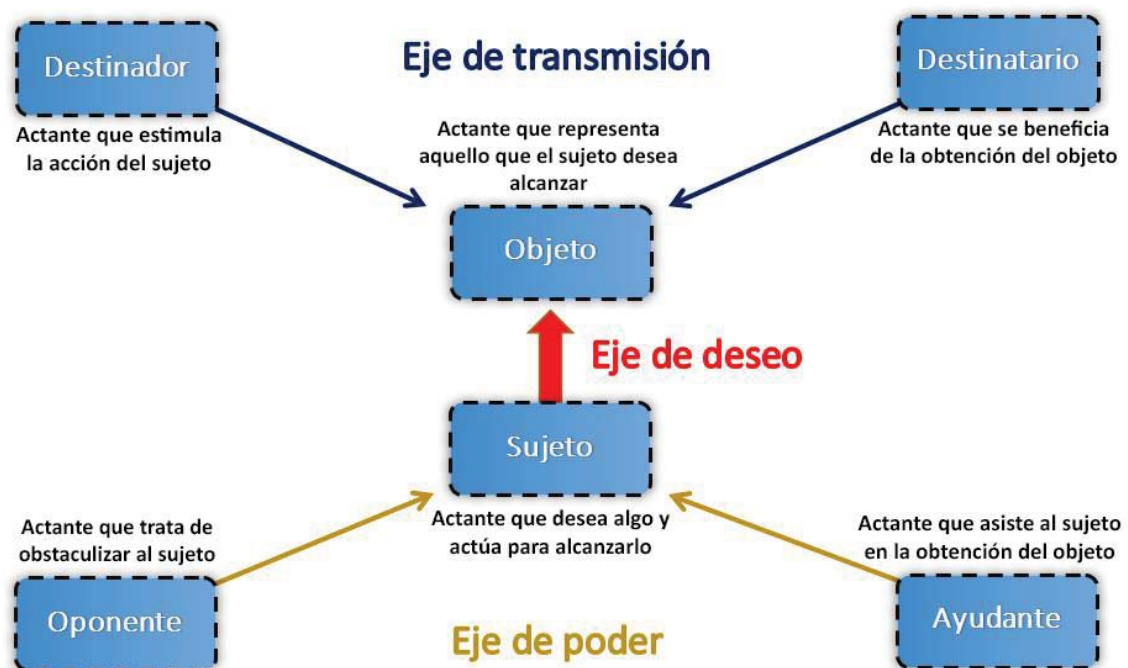
-Feminista: es un estereotipo poco frecuente. Reduce la lucha por la igualdad de géneros a un personaje que descuida las funciones clásicas de la reina del hogar y se presenta con un aspecto algo desaliñado. Suele volcarse además en su vida profesional cuando detecta un caso de sexismo laboral.

-Estereotipos lésbicos: teniendo en cuenta la orientación sexual de los personajes femeninos, se dan dos construcciones básicas: *butch* y *femme*. A las primeras, con rasgos andróginos y porte masculino, se las identifica rápidamente como lesbianas exagerando determinados rasgos físicos y forzando unas gesticulaciones muy masculinizadas. A las *femmes*, por su parte, se les suele ocultar la orientación sexual para que el espectador pueda creer que los personajes masculinos tienen alguna posibilidad de intimar con ella (Menéndez, 2006: 43-74).

La segunda forma de acercarnos al personaje es considerándolo "actante", lo que supone hacerlo desde una perspectiva de mayor abstracción. Para Casetti y Di Chio (1991), el actante es un "elemento válido por el lugar que ocupa en la narración" y por su contribución para que esta avance. Esto nos sitúa más allá de lo que solemos entender por "personaje", ya que remite a una categoría general, "independientemente de quienes la saturen, trátase de humanos, animales, objetos o incluso conceptos, en la medida en que se convierten en núcleos efectivos de la historia" (Casetti y Di Chio, 1991: 183). La noción de actante fue elaborada por A. J. Greimas, de quien se ha tomado su modelo actancial (1966) como instrumento de análisis, junto a la tipología de personajes femeninos en relación a los mitos griegos de Núria Bou (2006).

El modelo actancial de Greimas se trata de una herramienta específica para analizar personajes, la cual nos permite "deconstruir y comprender una acción o situación narrativa" (Fonseca, 2017). Según Hébert (2006), esta puede desglosarse en seis componentes, denominados actantes. El análisis actancial consiste, por tanto, en asignar cada elemento de la acción a las diferentes clases actanciales. Estas se dividen en tres oposiciones, cada una de las cuales forma un eje de relación, como se puede apreciar en la imagen:

Figura 5. Modelo actancial de A. J. Greimas



Fuente: elaboración propia

El eje del deseo es el núcleo del modelo y se establece entre el sujeto y el objeto. El primero es el actante que desea algo y actúa para alcanzarlo. Por lo tanto, el objeto se presenta como aquello que el sujeto desea alcanzar, es decir, el actante directo de su acción. Esta relación implica el surgimiento de un segundo eje, el de poder. En él se encuentra el ayudante, que asiste al sujeto en su tarea de satisfacer su deseo, y un oponente que trata de obstaculizarle o entorpecerle. El modelo es completado por el eje de transmisión, conformado por el destinador y el destinatario. El primero es el actante que estimula la acción del sujeto, su "querer o tener que hacer", mientras que el destinatario es el elemento que se beneficia de la obtención del objeto por parte del sujeto (Hébert, 2006).

Es importante señalar además que una misma posición de actante puede ser ocupada por varios personajes, mientras que un mismo personaje puede cumplir funciones diferentes y, por tanto, funcionar como diversos actantes. Por ejemplo, como señala Larsen (2002), el "héroe", en muchas narrativas, acomete la acción por su propio bien, siendo sujeto y destinatario, mientras que en otras puede trabajar desinteresadamente, funcionando únicamente como sujeto. Es por ello que, a pesar de ser una herramienta sencilla pero efectiva, este modelo se caracteriza además por su flexibilidad, pues "hace posible la descripción de las relaciones y conflictos más básicos en una narrativa". (Larsen, 2002: 127).

Este método de análisis es susceptible de ser criticado por ser demasiado simple, abstraer demasiado y relativizar las posiciones de los personajes en esos actantes "al permitir diferentes variables en función del enfoque tomado"; por ejemplo, un antagonista puede verse como sujeto o como oponente según cómo se enfoque una determinada acción en el modelo (Pérez Rufí, 2016). Es decir, no existe "un" modelo actancial para una película, sino tantos como acciones haya en ella. Por esta razón se ha decidido mantener siempre el mismo foco; en este caso, el del héroe o héroes de la película. "Uno generalmente escoge la acción que mejor resume la historia" (Hébert, 2006). Si se diesen dos funciones claramente diferentes a lo largo de la historia en un mismo personaje, se marcaría una de ellas como predominante en la ficha de análisis.

Hablando del personaje como "actante", también se relacionará este con la tipología que expone Núria Bou (2006) en *Diosas y tumbas. Mitos femeninos en el cine de Hollywood*, en el que habla de la mitología griega. De ello se ha dado cuenta en el marco teórico.

Resulta interesante, por otro lado, cómo muchos superhéroes están contruidos en oposición. El caso más representativo se da en la editorial DC Cómics con sus grandes personajes: Superman y Batman. Ambos pueden ser descritos bajo la óptica de una inversión estructural y encontrarnos que una serie de características fundamentales de uno se oponen a las del otro, lo cual puede bien ser una de las claves de su éxito. Superman, por su parte, es el héroe clásico. Lleno de bondad, de origen extraterrestre y nacido con superpoderes, representa el orden y la justicia -valores que pone al servicio de la comunidad-, vistos a menudo "como principios absolutos y de procedencia casi divina" (Serra, 2011: 90). En contraposición, Batman no posee superpoderes. Es un simple hombre entrenado para la lucha, extremadamente inteligente y que aprovecha la tecnología, adquirida gracias a su fortuna, para obtener una ventaja frente a los criminales. Mientras Batman viste de oscuro y cubre su rostro con una máscara, Superman actúa públicamente, mostrando su rostro y con un disfraz de brillantes colores. Mientras este último trata de inspirar confianza en su figura y acciones, el *modus operandi* de Batman se basa en infundir miedo en los criminales (Serra, 2011: 91-92). Esta oposición se puede reconducir hacia la dualidad heroica de la Grecia Clásica y de ahí surge la idea de incluir esto como una variable en la ficha de la investigación. Superman encarna el arquetipo que durante siglos de historias ha supuesto la figura de Aquiles: "el más fuerte, hábil y rápido de los héroes griegos" (Serra, 2011: 96), casi dioses que, sin embargo, tienen una vulnerabilidad mortal: el talón para el héroe griego y la *kryptonita* para el "hombre de acero". Por su parte, Batman deriva del héroe encarnado en la figura de Odiseo, aquel que no destaca por un físico espectacular -lo cual no significa que carezcan de él- sino por una sabiduría, ingenio e inteligencia astuta que le permite planificar, aprovechar los puntos débiles del enemigo, sobreponerse a los obstáculos y vencerlo.

La siguiente variable puede servir como complemento de las anteriores a la hora de determinar si el personaje femenino está o no empoderado. Aquí se reflejará si dichos personajes ocupan un puesto de poder o de responsabilidad. Por ejemplo, un papel importante en el gobierno de una nación, el control de una gran corporación o un alto rango en una fuerza militar. Sin embargo, el hecho de que un personaje femenino no ostente uno de estos cargos no significa que este no esté empoderado u opere de forma independiente al hombre, siempre y cuando cumpla una "función activa", actúe como "sujeto" o no sea tomada como una "mujer objeto", por ejemplo.

"¿Está su cuerpo espectacularizado?" y "¿Se muestra vanidosa?" son dos preguntas que nacen de la teoría fílmica feminista, que tiene en Laura Mulvey (1975) y Ann Kaplan (1983) a sus dos grandes exponentes. Ambas, durante los años setenta y ochenta, escribieron los textos fundamentales de esta teoría, que versan sobre los modos de representación de la mujer en las películas más comerciales de esos años, sobre todo a nivel físico. Es, por tanto, una tarea descriptiva. Estas dos preguntas nos permitirán conocer: 1) si los responsables directos del resultado final de la película buscan esa espectacularización, por ejemplo, a través del encuadre de la cámara y 2) si los propios personajes la buscan a través de sus acciones.

Laura Mulvey (1975) plantea en *Visual Pleasure and Narrative Cinema* que el modelo dominante en el cine descansa en el llamado "eje del deseo masculino" ya que, según ella, los textos de Hollywood son contruidos por y para hombres. Este es convertido es sujeto activo y privilegiado dentro de la historia, mientras que la mujer adopta un rol pasivo, de pasajera o compañera, convertida además en espectáculo a través de la fragmentación del cuerpo realizada por la cámara. El placer visual se entiende así desde la mirada masculina, requiriendo a la mujer la cualidad de "ser mirada" o *to-be-looked-at-ness*. Partiendo de la base de que el cine implica tres miradas -la de la cámara, la de los personajes y la del espectador-, se busca, según Mulvey, que este último se identifique con la cámara y con el personaje masculino, mirando el cuerpo femenino como objeto de deseo (Mulvey, 1975).

Las teorías de Mulvey entroncan con las de Kaplan (1983), quien insiste en que las mujeres son especialmente representadas a través de estereotipos negativos que las convierten en demonios o exuberantes objetos sexuales. La autora señala así la necesidad de que el cine muestre relaciones entre mujeres fuertes, que tienen cosas que decirse entre sí y que comparten situaciones, pues la mujer es tomada en las historias según lo que representan para la subjetividad masculina y no por lo que verdaderamente significan (Kaplan, 1983). Todo ello se relaciona con los resultados del Test de Bechdel: si la representación de la mujer es mínima, es de esperar que los roles que cumplen sean los referenciados por estas autoras.

Por último, determinar el tiempo de pantalla que recibe cada personaje femenino nos servirá de criterio para definir su nivel de relevancia en la película, así como para calcular el tiempo total de las mujeres en cada una de ellas.

4. Resultados

4.1. Dirección, guion y producción

El análisis de los datos formales de las películas ha presentado que únicamente una película de las veintidós (*Capitana Marvel*) ha sido dirigida por una mujer, Anna Boden, en calidad de co-directora, acompañada en su labor por Ryan Fleck. Solo tres mujeres han trabajado como guionistas en el UCM; dos de ellas (Anna Boden y Geneva Robertson-Dworet) en la ya citada *Capitana Marvel* y otra (Nicole Perlman) en *Guardianes de la Galaxia*. En ninguno de los casos lo han hecho como guionistas en solitario, pues en la primera también participaba como guionista Ryan Fleck y en la segunda lo hacía James Gunn, director de la película. Por otro lado, han sido dos las mujeres que han constado como productoras: Gale Anne Hurd en *El Increíble Hulk* y Amy Pascal en *Spider-Man: Homecoming*. Tampoco ninguna lo hizo en solitario.

4.2. Taquilla

Fijándonos en la taquilla, la única película protagonizada por una superheroína (*Capitana Marvel*), es la octava más taquillera de las veintidós, superando los 1.100 millones de dólares recaudados en todo el mundo. Otra mujer co-protagoniza *Ant-Man y la Avispa*, pero esta se queda en el puesto diecisiete con unos 620 millones.

4.3. Carteles

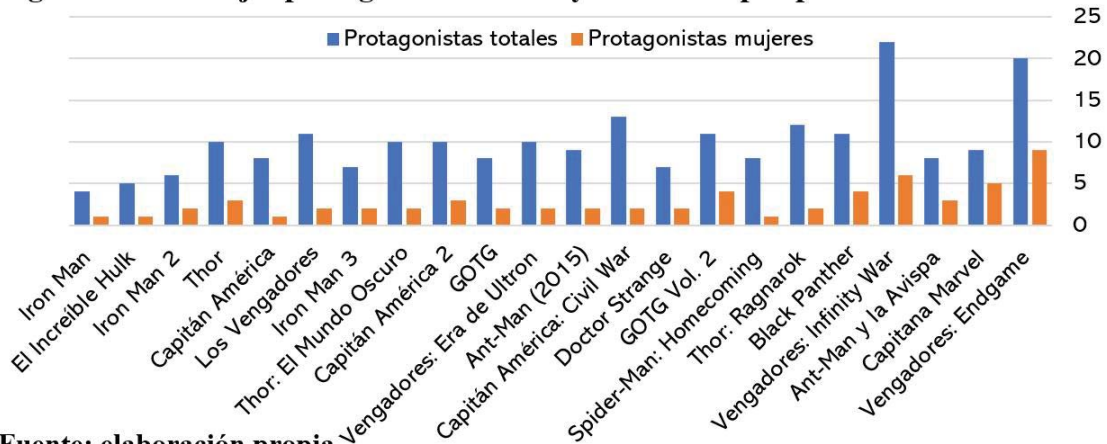
En cuanto a los carteles oficiales, se realiza un trato de los personajes femeninos correcto atendiendo a su relevancia en la trama, excepto en los casos de *El Increíble Hulk* y *Doctor Strange*, donde el único elemento que aparece es el protagonista masculino. Cabe señalar el cartel de *Iron Man 3*, donde la mujer aparece apoyada/abrazada al héroe masculino, a pesar de que es la mujer quien, al final de la película, salva de la muerte al hombre. Algo similar ocurre con *Thor: El Mundo Oscuro*, donde la mujer se apoya en un hombre que adopta una pose protectora.

4.4. Personajes protagonistas y secundarios

Analizando la cantidad de personajes protagonistas que presentan en total todas las películas, nos encontramos con 219, de los cuales 61 son femeninos, es decir, un 27,85%. En cuanto a los secundarios, 53 de los 188 detectados son mujeres, lo que supone un

28,19%. Ambos valores son muy parejos, estableciendo aproximadamente que hay un personaje femenino por cada cuatro masculinos.

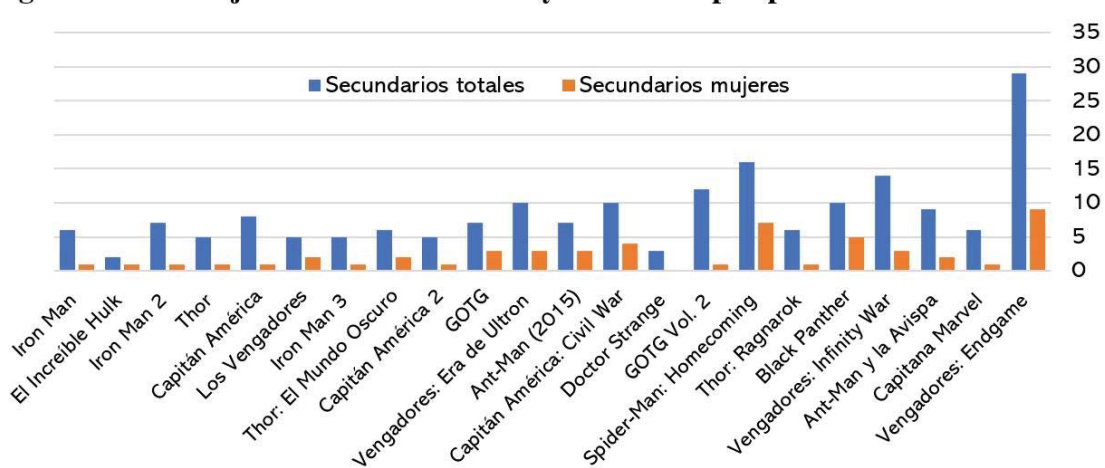
Figura 6. Personajes protagonistas totales y femeninos por película



Fuente: elaboración propia

Las películas con el menor porcentaje de mujeres protagonistas son *Capitán América: El Primer Vengador* y *Spider-Man: Homecoming*, con un 13%, seguidas de *Capitán América: Civil War* (15%). En cambio, *Capitana Marvel* es la única que cuenta con más mujeres protagonistas (cinco) que hombres (cuatro). *Vengadores: Endgame* y *Ant-Man y la Avispa* la siguen con un 45 y 38%, respectivamente.

Figura 7. Personajes secundarios totales y femeninos por película



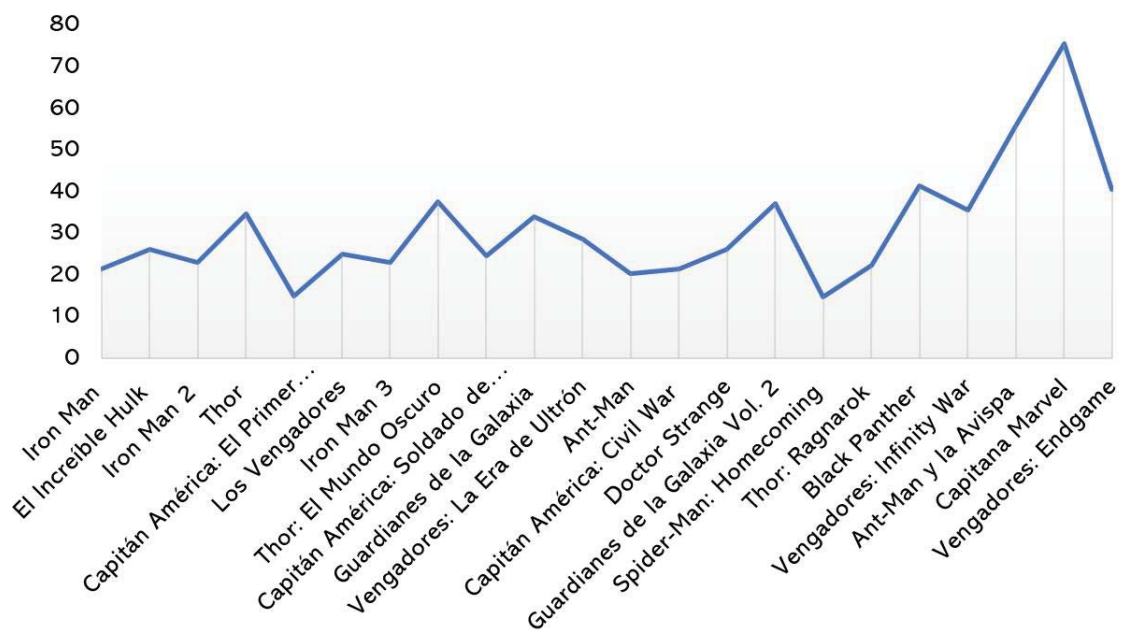
Fuente: elaboración propia

Por su parte, *Doctor Strange* (0%), *Guardianes de la Galaxia Vol. 2* (8%) y *Capitán América: El Primer Vengador* (13%) son las películas con menos personajes secundarios femeninos; mientras que destacan *Black Panther* (50%) y *Spider-Man: Homecoming* (44%) como las que más.

4.5. Tiempo de pantalla

Capitana Marvel (75%) y *Ant-Man y la Avispa* (56%), las dos películas protagonizadas y co-protagonizadas por mujeres, respectivamente, son las que obtienen un mayor porcentaje de tiempo de pantalla para los personajes femeninos, siendo las únicas que superan el 50%. *Black Panther* (41%), *Vengadores: Endgame* (40%), *Thor: El Mundo Oscuro* (38%) y *Guardianes de la Galaxia Vol. 2* (37%) quedan cerca de la paridad. Por otro lado, en *Spider-Man: Homecoming* y *Capitán América: El Primer Vengador*, ambas con un 15%, existe muy poca presencia femenina en pantalla.

Figura 8. Tiempo de pantalla de mujeres en el UCM

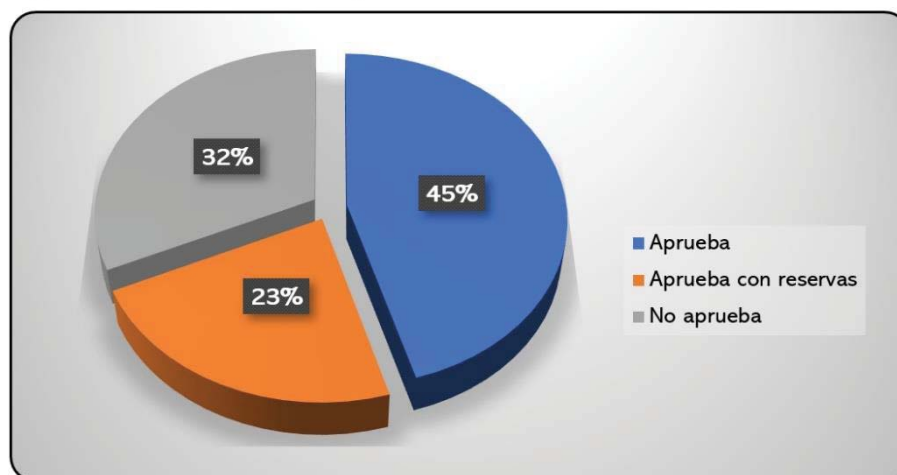


Fuente: elaboración propia

4.6. Test de Bechdel

Antes de pasar a los resultados obtenidos en el análisis de personajes, tenemos los datos arrojados por la aplicación del Test de Bechdel a las películas.

Figura 9. Test de Bechdel aplicado al UCM



Fuente: elaboración propia

Figura 10. Resultados de la aplicación del Test de Bechdel

Aprueba	Aprueba con reservas	No aprueban
Iron Man 2	Iron Man	El Increíble Hulk
Thor	Capitán América: El Soldado de Invierno	Capitán América: El Primer Vengador
Iron Man 3	Guardianes de la Galaxia	Los Vengadores
Thor: El Mundo Oscuro	Vengadores: La Era de Ultrón	Capitán América: Civil War
Guardianes de la Galaxia Vol. 2	Ant-Man	Doctor Strange
Spider-Man: Homecoming		Thor: Ragnarok
Black Panther		Vengadores: Infinity War
Ant-Man y la Avispa		
Capitana Marvel		
Vengadores: Endgame		

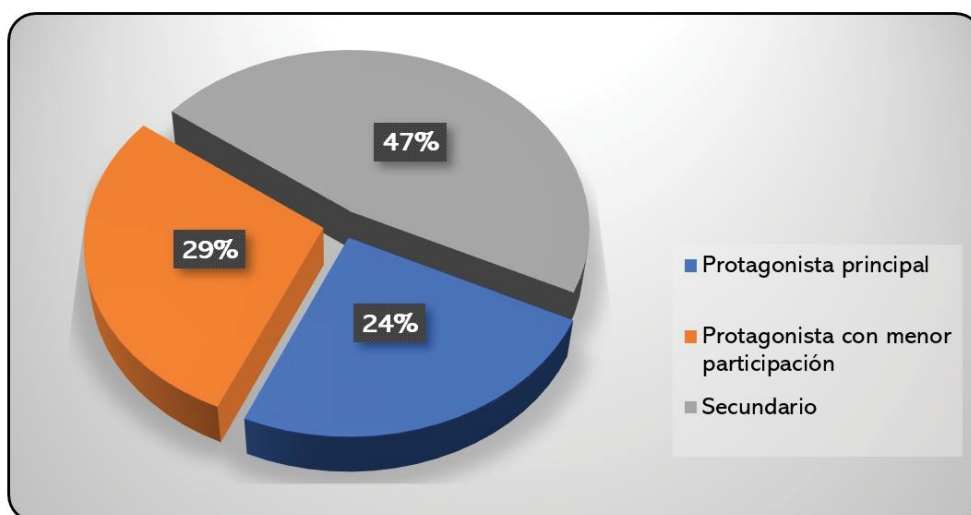
Fuente: elaboración propia

Una amplia mayoría, quince de las veintidós películas (68%), aprueban el test, aunque cinco de ellas lo hacen con reservas, es decir, el cumplimiento del tercer criterio -que la conversación entre mujeres no sea sobre un hombre- no se realiza de forma clara o satisfactoria. Por ejemplo, porque se habla indirectamente de un hombre (*Iron Man* o *Capitán América: El Soldado de Invierno*). Siete películas (32%) no lo superan, bien porque dos mujeres no llegan a conversar (*El Increíble Hulk*, *Los Vengadores*, *Capitán América: Civil War* o *Doctor Strange*) o porque lo hacen, pero una de ellas no es nombrada durante la película (*Vengadores: Infinity War*).

4.7. Resultados del análisis de personajes

El análisis de las tramas de las películas del UCM ha presentado un total de 62 personajes femeninos diferentes. Es necesario destacar que se ha aplicado la ficha de análisis de personaje sobre 44, por el escaso metraje y relevancia argumental del resto. Por la misma razón, a las hijas de algunos personajes (Morgan Stark, Cassie Lang o Mónica Rambeau) tampoco se les ha aplicado la ficha. En cualquier caso, de esos 62 personajes, 19 han tomado, al menos en una ocasión, el papel de protagonista principal. Han sido 24 los personajes femeninos que han aparecido como protagonistas con menor participación en alguna ocasión y 40 lo han hecho como secundarios al menos una vez. Teniendo en cuenta que los personajes repiten varias veces alguno de esos roles y cambian dependiendo de la película, los datos resultantes son los siguientes:

Figura 11. Personajes femeninos según su relevancia argumental



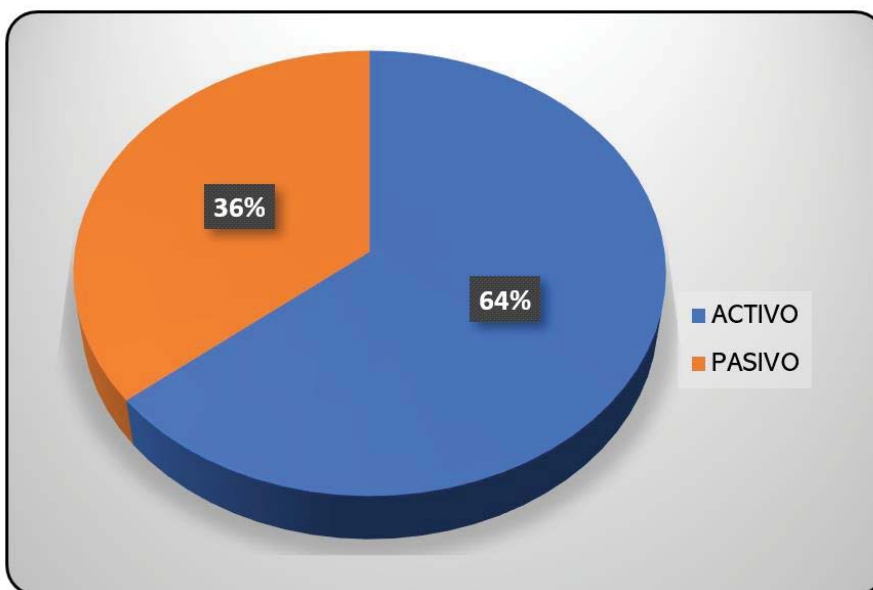
Fuente: elaboración propia

Casi la mitad (47%) de personajes femeninos que aparecen en las veintidós películas lo hacen en calidad de personaje secundario. Un 29% son protagonistas con menor participación y apenas uno de cada cuatro (24%) ejerce como protagonista principal. Viuda Negra (4), Gamora (3) y Pepper Potts (3) son los personajes que más veces aparecen como protagonista principal, seguidos de la Avispa y Jane Foster (2 veces ambas). Viuda Negra, junto a Nébula y Bruja Escarlata (todas con 3) funcionan como protagonista con menor participación en más ocasiones. Pepper Potts y Peggy Carter son las que participan más veces como personajes secundarios (3).

En cuanto al rol desempeñado, 17 de los 62 personajes femeninos han actuado, al menos en una ocasión, como heroína; 8 lo han hecho como villanas y 15 como ayudantes. Es necesario aclarar que, en algún caso, personajes como Nébula, Pepper Potts y Gamora han desempeñado dos roles en una misma película. Además, hay 26 personajes a los que no se ha aplicado ningún rol determinado en ninguna de sus apariciones, por su escaso metraje y relevancia argumental. Por la misma razón, se incluyen también en este último apartado a las hijas de algunos personajes. Viuda Negra (7), Gamora (4) y Bruja Escarlata (4) son los personajes que más veces han actuado como heroínas; Nébula (2) y Proxima Midnight (2), como villanas; y Pepper Potts (3) y María Hill (3), como ayudantes.

La división que establecen Casetti y Di Chio entre personajes activos y pasivos nos deja un primer resultado parejo: 29 personajes han tomado, al menos una vez, un papel activo en la trama; mientras que han sido 24 los que han actuado de forma pasiva. Cabe destacar que un personaje puede haber tomado un rol activo en una película y pasivo en otra, de ahí que la suma (53) sea mayor que los 44 personajes analizados.

Figura 12. N° de veces totales que se ha ejercido el rol



Fuente: elaboración propia

En cuanto a valores totales, el papel activo ha sido ejercido en 50 ocasiones, casi el doble que el pasivo (28).

Figura 13. Películas con personajes femeninos en roles activo y pasivo

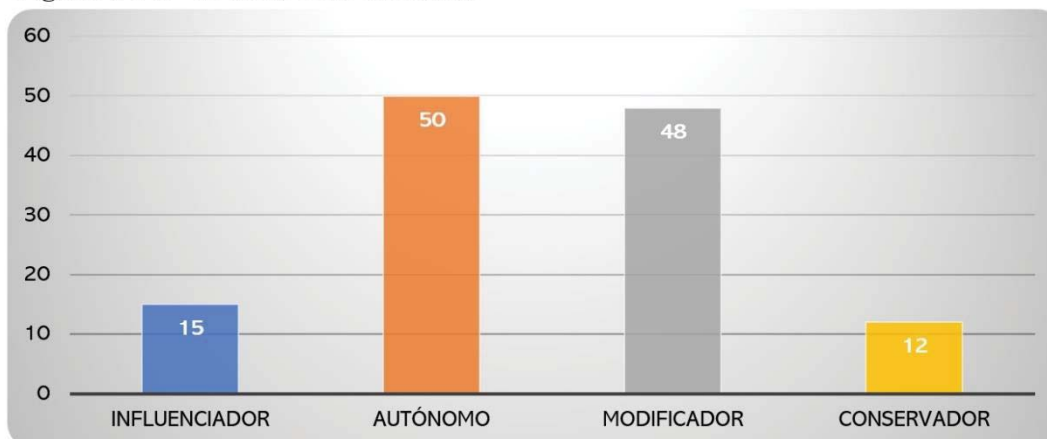
	Activo	Pasivo
Iron Man		X
El Increíble Hulk		X
Iron Man 2	X	X
Thor	X	X
Capitán América	X	X
Los Vengadores	X	X
Iron Man 3	X	X
Thor: El Mundo Oscuro	X	X
Capitán América: El Soldado de Invierno	X	X
Guardianes de la Galaxia	X	X
Vengadores: Era de Ultrón	X	X
Ant-Man	X	X
Capitán América: Civil War	X	
Doctor Strange	X	X
Guardianes de la Galaxia Vol. 2	X	
Spider-Man: Homecoming		X
Thor: Ragnarok	X	
Black Panther	X	
Vengadores: Infinity War	X	X
Ant-Man y la Avispa	X	
Capitana Marvel	X	X
Vengadores: Endgame	X	

Fuente: elaboración propia

El personaje que más veces ha participado en la trama con un rol activo ha sido Viuda Negra (7), seguida de Bruja Escarlata (4), Gamora y Nébula (3). Por su parte, Pepper Potts ha sido la que más veces ha funcionado como personaje pasivo (3), seguida de Christine Everhart y María Hill (2).

Los dos roles ejercidos mayoritariamente por los personajes activos han sido el de “autónomo” y “modificador”, ambos por 28 personajes diferentes. 14 han actuado como “influenciador” y 10 como “conservador”. En valores totales, el rol de “autónomo” ha sido tomado en 50 ocasiones, seguido de “modificador” (48), “influenciador” (15) y “conservador” (12).

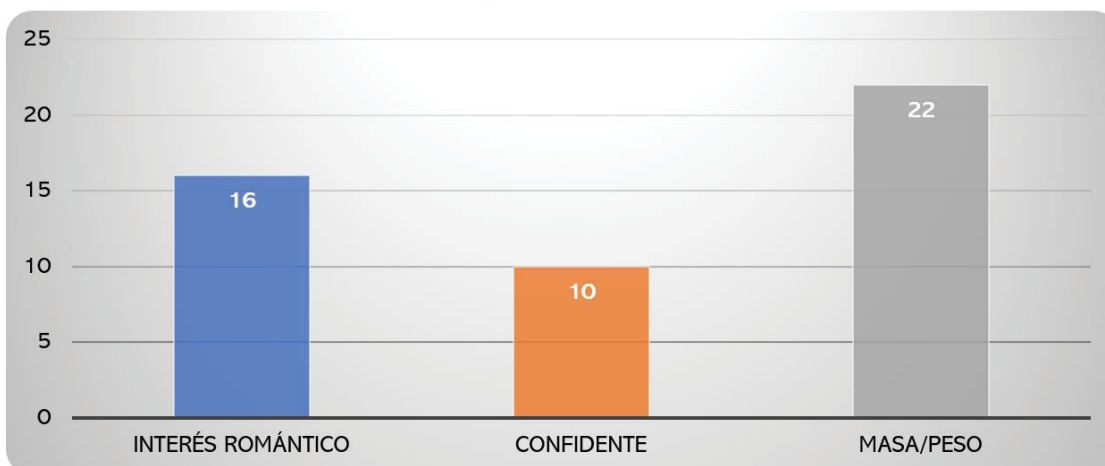
Figura 14. N° de roles activos totales



Fuente: elaboración propia

Viuda Negra es el personaje con más apariciones como “autónoma” y “modificadora” (7), seguida por Pepper Potts y Bruja Escarlata (4) en la primera categoría y solo por Bruja Escarlata (4) en la segunda de ellas. Gamora lidera las apariciones como “influenciadora” y “conservadora” con 2 en cada rol.

Figura 15. N° de roles de Linda Seger totales



Fuente: elaboración propia

En cuanto a los roles estudiados por Linda Seger, los personajes analizados aparecen reflejados como “interés romántico” en 16 ocasiones (un 33% de los casos totales), como “confidente” en 10 (21%) y como personaje “de masa o peso” en 22 (46%).

Figura 16. Películas en las que aparecen los roles de Linda Seger

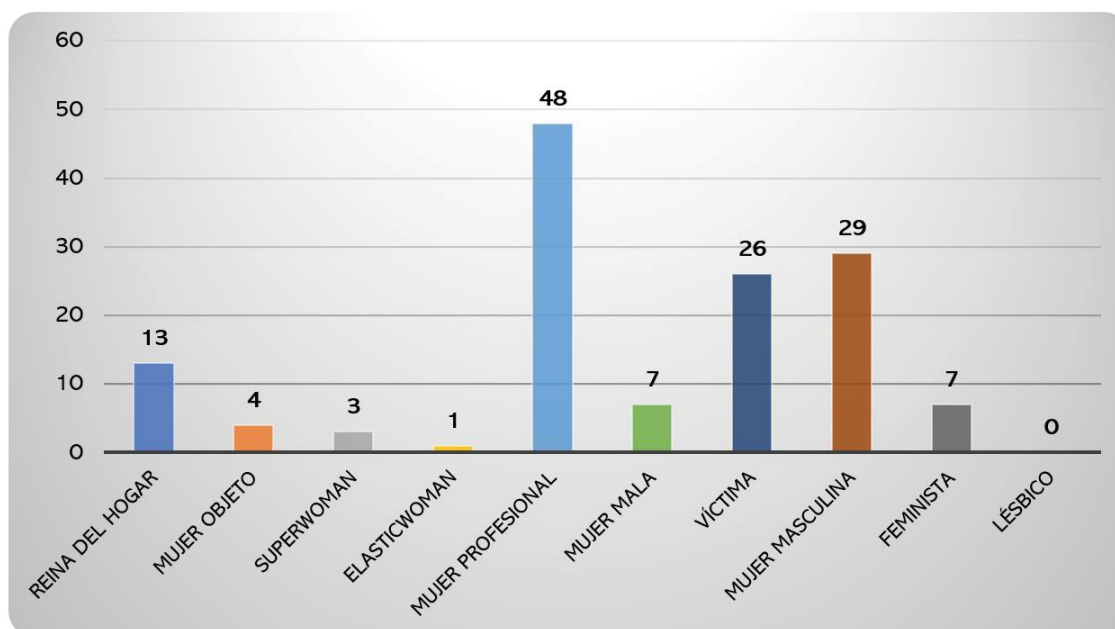
	Interés romántico	Confidente	Masa o peso
Iron Man	X	X	
El Increíble Hulk	X	X	X
Iron Man 2	X	X	X
Thor	X		X
Capitán América	X	X	
Los Vengadores	X		X
Iron Man 3	X	X	X
Thor: El Mundo Oscuro	X		X
Capitán América: El Soldado de Invierno			X
Guardianes de la Galaxia			X
Vengadores: Era de Ultrón			X
Ant-Man		X	X
Capitán América: Civil War	X		X
Doctor Strange		X	X
Guardianes de la Galaxia Vol. 2	X	X	
Spider-Man: Homecoming	X	X	
Thor: Ragnarok			
Black Panther	X		
Vengadores: Infinity War	X		X
Ant-Man y la Avispa			
Capitana Marvel			X
Vengadores: Endgame		X	

Fuente: elaboración propia

Pepper Potts es quien más apariciones (3) registra en las dos primeras categorías, mientras que María Hill y Nébulas funcionan en 2 ocasiones como “masa o peso”. Solo en *Thor: Ragnarok* y en *Ant-Man y la Avispa* aparecen personajes sin ninguno de estos roles, normalmente asociados a personajes pasivos.

Los personajes femeninos presentan, principalmente, tres estereotipos: “mujer profesional” (27 personajes, un 61%, lo son en algún momento), “víctima” (14) y “mujer masculina” (14). Les siguen “reina del hogar” (10), “mujer mala” (6), “feminista” (6), “mujer objeto” (4), “superwoman” (3) y “elasticwoman” (1). No hay ningún personaje que porte el estereotipo “lésbico”.

Figura 17. N° de personajes que han representado el estereotipo



Fuente: elaboración propia

Tomando valores absolutos, el más repetido es “mujer profesional”, en 48 ocasiones, seguido de “mujer masculina” (29) y “víctima” (26). Con la mitad se queda “reina del hogar” (13), mientras que “mujer mala” y “feminista” aparecen en 7 ocasiones. Cierran “mujer objeto” (4), “superwoman” (3) y “elasticwoman” (1).

Figura 18. Películas y estereotipos que aparecen en ellas

	Reina del hogar	Objeto	Superwoman	Elasticwoman	Profesional	Mala	Víctima	Masculina	Feminista
Iron Man	X	X	X		X				
El Increíble Hulk	X				X				
Iron Man 2		X			X			X	
Thor	X				X			X	X
Capitán América		X	X	X	X				X
Los Vengadores	X				X		X	X	
Iron Man 3					X	X	X	X	
Thor: Mundo Oscuro	X				X		X	X	
CA: Soldado de Invierno					X		X	X	
GOTG	X				X	X	X	X	
Vengadores: Era de Ultrón	X				X		X	X	
Ant-Man	X				X				
CA: Civil War					X		X	X	
Doctor Strange					X				
GOTG Vol. 2	X				X	X	X	X	
Spider-Man	X	X					X		
Thor: Ragnarok					X	X	X	X	
Black Panther	X				X			X	
Vengadores: Infinity War					X		X	X	X
Ant-Man y la Avispa					X	X	X	X	
Capitana Marvel	X		X		X	X	X	X	X
Vengadores: Endgame	X		X		X		X	X	X

Fuente: elaboración propia

Capitana Marvel es la película que más estereotipos diferentes presenta (7), mientras que *Doctor Strange* es la que menos (1). Frigga (3) y Pepper Potts (2) son los personajes que más a menudo portan el estereotipo “reina del hogar”. Christine Everhart, Viuda Negra, la cabo Lorraine y Liz Toomes funcionan como “mujer objeto” en 1 ocasión. Pepper Potts, Peggy Carter y María Rambeau hacen lo mismo como “superwoman”. La cabo Lorraine es, a su vez, el único personaje que actúa como “elasticwoman”. Pepper Potts (5), Viuda Negra y Nébula (4) son quienes más veces son representadas como “mujeres profesionales”, mientras que la propia Nébula (2) aparece como “mujer mala” en 2 ocasiones. Viuda Negra, Nébula y Gamora (4) son víctimas más a menudo, seguidas de Bruja Escarlata (3). Viuda Negra es también quien más veces (6) toma el estereotipo de “mujer masculina”, junto a Gamora y Nébula (4). Por último, Capitana Marvel es la que aparece como “feminista” con más frecuencia, en 2 ocasiones.

En lo referente a las funciones actanciales de Greimas identificadas en los personajes femeninos, se puede apreciar que la representación dominante es la de “ayudante”. En el 86% de las películas (19), las mujeres ayudan al sujeto (normalmente masculino) de una u otra forma a alcanzar su objeto de deseo. En 14 películas (63%), la mujer actúa también como “sujeto”, siendo esta la segunda función más frecuente. Esto no solo implica que la mujer juegue un rol protagonista en la película, sino que se muestra activa, exhibiendo un deseo hacia la obtención de un objeto. Este deseo es siempre compartido con personajes masculinos, excepto en el caso de *Capitana Marvel*, donde la protagonista sí cuenta con un deseo propio y exclusivo.

Figura 19. Películas y funciones actanciales que aparecen en las mujeres

	Sujeto	Objeto	Ayudante	Oponente	Destinador	Destinatario
Iron Man			X			
El Increíble Hulk			X	X		
Iron Man 2	X		X			
Thor			X			
Capitán América	X					
Los Vengadores	X		X			
Iron Man 3		X	X	X		
Thor: El Mundo Oscuro			X		X	
Capitán América: El Soldado de Invierno	X		X			
Guardianes de la Galaxia	X		X	X		
Vengadores: Era de Ultrón	X		X	X		
Ant-Man			X			
Capitán América: Civil War			X	X		
Doctor Strange	X		X			
Guardianes de la Galaxia Vol. 2	X		X	X		
Spider-Man: Homecoming						
Thor: Ragnarok	X	X		X	X	
Black Panther	X		X			
Vengadores: Infinity War	X		X	X		
Ant-Man y la Avispa	X	X	X	X		X
Capitana Marvel	X		X	X		X
Vengadores: Endgame	X		X	X		

Fuente: elaboración propia

Las funciones menos comunes son las de “destinatario” y “destinador”, que aparecen en dos películas cada una (9%). La representación como “objeto” aparece en 3 de las 22 películas (14%). Por otro lado, como se puede apreciar en la imagen superior, *Ant-Man y la Avispa* es la película que presenta más funciones actanciales diferentes (cinco), mientras que *Spider-Man: Homecoming* no lo hace con ninguna.

Figura 20. N° de funciones actanciales totales



Fuente: elaboración propia

La función “ayudante” es desempeñada 39 veces por los personajes femeninos, más del doble que la siguiente, “sujeto” (19). Les sigue en el rango medio “opponente” (12) y “objeto” (3), mientras que “destinador” y “destinatario” son funciones representadas únicamente en 2 ocasiones. Fijándonos en qué personajes destacan en cada función, Viuda Negra actúa 6 veces como “sujeto”, seguida de Gamora (3). Janet van Dyne, Hela y Pepper Potts funcionan como “objeto” 1 vez cada una. La categoría “ayudante” es liderada por Pepper Potts (4), seguida de María Hill (3) y Bruja Escarlata (3). Como “opponente” destaca Proxima Midnight (2). Jane Foster y Hela actúan como “destinador” en una ocasión cada una y Janet y Soren son las únicas dos “destinatarias”. Viuda Negra, Nébulas, Janet van Dyne y Hela son las únicas que desempeñan tres funciones diferentes a lo largo de toda la saga.

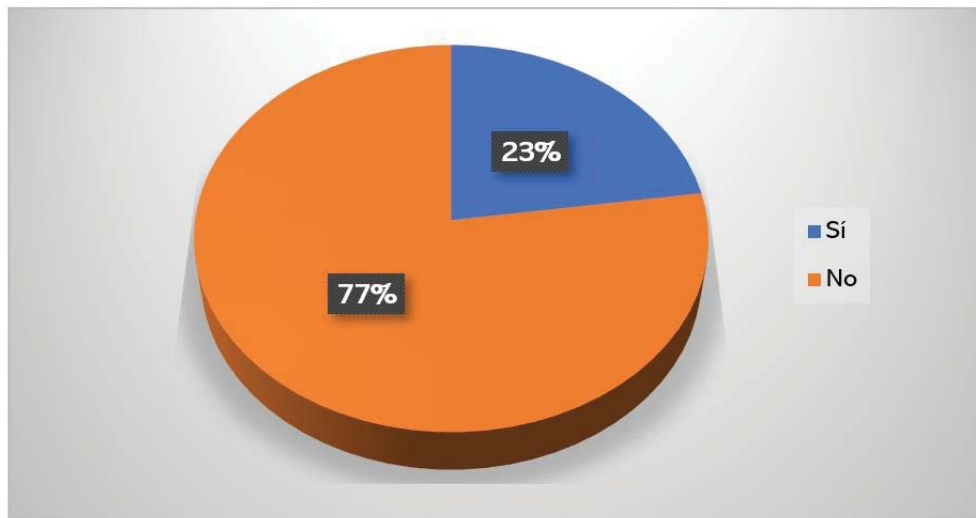
Respecto a las tres heroínas mitológicas, la mujer belicosa del mito de Atenea se repite en 22 de los 44 personajes analizados (50%). La madre benefactora del mito de Deméter aparece en 10 personajes (23%), mientras que la *femme fatale* del mito de Pandora no se encuentra representado en ningún personaje. En cuanto a la frecuencia de apariciones, la mujer belicosa está presente en 46 ocasiones, mientras que la madre benefactora aparece en 14. Viuda Negra es el personaje que más veces adopta el rol de mujer belicosa (7), seguida de Gamora, Nébulas y Bruja Escarlata (4). Pepper Potts y Frigga funcionan como madre benefactora en 3 ocasiones cada una.

Fijándonos en qué patrón estructural del superhéroe siguen los personajes, solo en 27 de los 44 analizados se han encontrado características que lleven a relacionarlos con uno de

los dos héroes clásicos. Vemos que 16 de ellos toman las características de Odiseo y 11 las de Aquiles. Es decir, casi 2 de cada 3 (59%) personajes no tiene poderes sobrenaturales y basan su heroicidad en el entrenamiento, la inteligencia y la astucia. Un 41%, por tanto, se identifica con Aquiles, es decir, son “casi” dioses, teniendo sus poderes un origen divino o sobrenatural.

Acerca del empoderamiento y capacidad de gestión y mandato de la mujer, de los 44 personajes analizados, 10 han ocupado un puesto de poder o de alta responsabilidad.

Figura 21. ¿Ocupa alguna mujer un puesto de poder o alta responsabilidad?



Fuente: elaboración propia

Pepper Potts, por ejemplo, es la directora ejecutiva de la multinacional “Industrias Stark” desde *Iron Man 2*, aunque ya en la primera película gestionaba la empresa diariamente. Peggy Carter y Okoye ostentan un alto cargo militar en sus respectivos ejércitos y la Consejera Hawley forma parte del Consejo de Seguridad Mundial. Ayesha y Nova Prime son las líderes de sus correspondientes civilizaciones, mientras que la Anciana es la Hechicera Suprema encargada de defender la Tierra de las amenazas cósmicas. En Wakanda, Shuri es princesa y su madre, Ramonda, forma parte del Consejo Tribal. Por su parte, Viuda Negra es la encargada de organizar el grupo de Vengadores restantes tras la derrota ante Thanos.

Figura 22. Películas en las que alguna mujer ocupa un puesto de poder

	Ocupa un puesto de poder o responsabilidad	No lo ocupa
Iron Man	X	
El Increíble Hulk	X	
Iron Man 2	X	
Thor		X
Capitán América	X	
Los Vengadores	X	
Iron Man 3	X	
Thor: El Mundo Oscuro		X
Capitán América: El Soldado de Invierno		X
Guardianes de la Galaxia	X	
Vengadores: Era de Ultrón		X
Ant-Man		X
Capitán América: Civil War		X
Doctor Strange	X	
Guardianes de la Galaxia Vol. 2	X	
Spider-Man: Homecoming		X
Thor: Ragnarok		X
Black Panther	X	
Vengadores: Infinity War	X	
Ant-Man y la Avispa		X
Capitana Marvel		X
Vengadores: Endgame	X	

Fuente: elaboración propia

Los cuerpos de 5 mujeres están espectacularizados: Christine Everhart (en *Iron Man*), Viuda Negra (solo en *Iron Man 2*), la cabo Lorraine (en *Capitán América: El Primer Vengador*), Gamora (solo en *Guardianes de la Galaxia*) y Bruja Escarlata. Esta última destaca por mostrar grandes escotes en tres de las cuatro películas en las que aparece.

Pepper Potts (*Iron Man*), Jane Foster y Liz Toomes (*Spider-Man: Homecoming*) son los tres personajes que se muestran vanidosos, especialmente la segunda, quien en *Thor* y *Thor: El Mundo Oscuro* se encuentra en varias ocasiones preocupada por su imagen para impresionar o no defraudar a Thor.

5. Conclusiones

El análisis y resultados anteriores permiten concluir la presente investigación con sus conclusiones más significativas. En primer lugar, la evolución en el grado y calidad de la representación de la mujer se ha incrementado, cuantitativa y cualitativamente, durante los años analizados. El número de personajes femeninos tanto protagonistas como secundarios ha ido aumentando progresivamente, hasta el punto de alcanzar una cierta paridad en películas como *Black Panther* (2018), *Ant-Man y la Avispa* (2018), *Capitana Marvel* (2019) o *Vengadores: Endgame* (2019). Por otro lado, en ciertas películas de inicios de la saga como, por ejemplo, *Capitán América: El Primer Vengador* (2011), la falta de personajes femeninos se justificó por el contexto bélico -la película se desarrolla en el frente de batalla de la Segunda Guerra Mundial- y la presencia cuantitativa es muy reducida pero la cualitativa, en la figura empoderada de Peggy Carter, plantea una participación de igualdad (en contadas excepciones) con sus homólogos masculinos. Igualmente, el tiempo de pantalla obtenido por las mujeres ha ido en aumento, llegando a su pico más alto en las últimas cinco películas del periodo. De esta forma, a medida que avanzaban las películas, el número de personajes pasivos disminuyó -solo en 4 de las últimas 10 películas aparecen personajes femeninos pasivos-, al tiempo que aumentaban los activos. De estos, la mayoría (77%) prefiere ser autónomo en sus acciones a influenciar a otros a realizarlas. Se aprecia además un descenso en la aparición de roles relacionadas con personajes pasivos, como el de interés romántico -concentrado sobre todo entre 2008 y 2013-, confidente o masa -solo en dos ocasiones en las últimas ocho películas-.

Los estereotipos que presentan los personajes se mantienen más o menos estables en el tiempo, dejando, eso sí, aquellos más perjudiciales como “mujer objeto” o “elasticwoman” en los primeros años. Además, el de “reina del hogar” se concentra especialmente en la primera mitad de la saga, mientras que el de “víctima” sigue apareciendo en las últimas películas. Este, por cierto, es un rasgo bastante común que tiene un lado favorable: la presencia de hechos traumáticos es a menudo el detonante que lleva a la realización del acto heroico y el empoderamiento. Por otro lado, el quizá estereotipo más favorable, “mujer feminista”, se presenta en varias ocasiones en las producciones más recientes. El que domina, sin embargo, es “mujer profesional”, presente en dos de cada tres personajes, lo que implica que los personajes femeninos dan más prioridad al cumplimiento de sus objetivos, por ejemplo, misiones o derrotar al

villano/a, que al desarrollo de una vida más estable en forma de familia. Grosso modo, la mujer de Marvel está centrada en su trabajo (faceta heroica), defiende la igualdad de género, suele ser víctima de situaciones traumáticas y presenta rasgos típicamente masculinos en cuanto al físico o acciones. Estos estereotipos clásicos se reajustan al enfoque superheróico, puesto que la figura de la superheroína no se puede entender como un personaje común de televisión o cine. En cuanto a las funciones actanciales, las más repetidas han sido “ayudante” y “sujeto”, lo que implica que, si bien el héroe masculino sigue siendo el principal sujeto, las mujeres funcionan cada vez más como tal. Cabe destacar que la función de “oponente” y el estereotipo de “mujer mala” están relativamente presentes, debido a la frecuencia de mujeres villanas, como Hela, Nébulas o Proxima Midnight. Respecto a las tres heroínas mitológicas de Bou (2006), la ausencia de la *femme fatale* viene dada por la no hipersexualización de los personajes femeninos que, por tanto, no hacen uso de su físico y sensualidad para destruir a sus enemigos. La presencia de varias “madres benefactoras” supone romper con la idea feminista de que el precio a pagar por el empoderamiento femenino era la desvinculación total con la familia. Es decir, los valores feministas más transgresores conviven con otros rasgos más tradicionales de la mujer como la maternidad. Los personajes femeninos del UCM basan sus poderes, por norma general, en aspectos naturales y no sobrenaturales, lo que implica que poseen un entrenamiento, astucia e inteligencia desarrolladas. Esta última cualidad, sin embargo, no tiene su reflejo en la ocupación de cargos de poder, gestión o alta responsabilidad, cuyo número es muy bajo y, además, concentrado en las primeras películas. Una posible explicación a esto es el alejamiento de la trama de las cuestiones más cotidianas y terrenales hacia otras más cósmicas y maniqueístas, donde las estructuras de poder no funcionan igual que en nuestro mundo. Sin embargo, los cargos que sí existen son, sin duda, importantes, como se reflejó en los resultados.

En todos estos casos, sin embargo, vemos una clara excepción: *Spider-Man: Homecoming* (2017). Es la película que realiza la representación más pobre de la mujer, a pesar de tratarse de una producción dirigida al público juvenil sobre uno de los superhéroes más famosos de la historia. El número de personajes femeninos es mínimo, poseen el menor tiempo de pantalla de toda la saga, todos aparecen como personajes pasivos y la función de varios de ellos es la de simple interés romántico, además de que no se detecta ninguna función actancial en ellos. Es una película que, sin embargo, supera el Test de Bechdel, de ahí la necesidad de aplicar este necesariamente junto a otros

métodos de análisis de personajes, puesto que el simple hecho de aprobarlo no supone que la película tenga una representación equilibrada de ambos géneros. En cuanto a esta prueba, no se puede establecer un patrón de evolución claro, puesto que películas de 2008, 2014 y 2018 aprueban, mientras que otras de los mismos años no lo hacen. Es necesario, por otro lado, poner en contexto muchos de estos aspectos planteados, puesto que es lógico que, si existen más héroes masculinos, estos ocupen las funciones y roles principales. En todo caso, como se viene señalando, la tendencia es igualar cada vez más la relevancia y representación de los personajes de ambos géneros. En este sentido, es relevante destacar dos escenas concretas protagonizadas por mujeres de las películas *Vengadores: Infinity War* (2018) y *Vengadores: Endgame* (2019) que suponen un claro empoderamiento femenino. En la primera de ellas, la villana -también mujer- amenaza a Bruja Escarlata: “Él morirá solo [Visión, su pareja], igual que tú”. Viuda Negra contesta: “No está sola”, mientras también hace acto de presencia Okoye.

Figura 23. Escena 1.



Fuente: *Vengadores: Infinity War* (2018)

En la segunda, Spider-Man le dice a Capitana Marvel: “No sé cómo vas a atravesar todo eso [en referencia a un campo de batalla repleto de enemigos]”. “No te preocupes”, continúa Bruja Escarlata. “Tiene ayuda”, finaliza Okoye mientras todas las superheroínas Marvel vivas en ese momento aparecen en pantalla.

Figura 24. Escena 2.



Fuente: *Vengadores: Endgame* (2019)

Por todo ello, veo necesario dedicar unas líneas a diez de los personajes femeninos más importantes y representativos de esta evolución. Todas ellas desafían los roles tradicionales y contribuyen a la narrativa de forma significativa:

Figura 25. Evolución de Pepper Potts



Fuente: *Iron Man* (2008) y *Vengadores: Endgame* (2019)

Pasa de “chica de los recados” y novia pasivo-sufridora de Tony Stark a directora de la mayor corporación empresarial del mundo. Además, salva la vida de su marido en una ocasión y se enfrenta al mayor villano del UCM con una armadura similar a la de Iron Man.

Figura 26. Evolución de Viuda Negra



Fuente: *Iron Man 2* (2010) y *Vengadores: Endgame* (2019)

De agente encubierta con traumas del pasado, evoluciona hasta ser una gran amiga y compañera y formar una “familia” superheroica. Desarrolla su sentido de la responsabilidad para con los demás y acaba sacrificándose para salvar a la humanidad. No deja de ser representativo que el proceso que sufre es el inverso a otras protagonistas del UCM puesto que su transformación pivota del arquetipo “profesional” (desde un punto de vista heroico) a la adquisición de tintes familiares y humanos.

Figura 27. Evolución de Gamora



Fuente: *Guardianes de la Galaxia* (2014) y *Vengadores: Infinity War* (2018)

Presenta una línea similar (con matices) a la de Viuda Negra. Su transformación incluye una redención en la que pasa de villana subyugada a un líder varón a incorporarse a un grupo de superhéroes en igualdad de condiciones con sus compañeros masculinos e iniciar una relación sentimental con uno de ellos.

Figura 28. Evolución de Nébula



Fuente: *Guardianes de la Galaxia* (2014) y *Vengadores: Endgame* (2019)

Tiene un gran desarrollo de personaje. De ser una fría cibernética asesina y no importarle nadie pasa a preocuparse por sus amigos y familia tras darse cuenta del error cometido en el pasado pues, al igual que su hermana Gamora, estaba sometida ese líder varón.

Figura 29. Evolución de Bruja Escarlata



Fuente: *Vengadores: Era de Ultrón* (2015) y *Vengadores: Endgame* (2019)

Otra mujer traumatizada, esta vez por partida doble, que acaba sobreponiéndose al dolor controlando y liberando todo su poder en la última película. La actriz que le interpreta hizo públicas sus quejas de los grandes escotes que mostraba.

Figura 30. Evolución de Avispa



Fuente: *Ant-Man* (2015) y *Ant-Man y la Avispa* (2018)

En la primera película donde aparece, es la encargada de enseñar a pelear al protagonista -un hombre-, para más adelante enfundarse ella misma el traje de combate para salvar a su familia.

Figura 31. Evolución de Valquiria



Fuente: *Thor: Ragnarok* (2017)

Pasa de alcohólica traumatizada por el pasado a “liberarse”, relacionarse, abrazar su pasado y enfrentarse a la mayor amenaza posible para acabar coronándose reina de Asgard por derecho propio, tras preocuparse durante años de su pueblo.

Figura 32. Evolución de Shuri



Fuente: *Black Panther* (2018)

A destacar que, teniendo 16 años, es uno de los personajes más inteligentes del UCM. Es libre e independiente, modelo de inspiración para las más jóvenes, incluidas las afroamericanas.

Figura 33. Evolución de Okoye



Fuente: *Black Panther* (2018)

Líder de las Dora Milaje, élite de guerreras que defienden al rey de Wakanda. Protagoniza, junto a Viuda Negra, Bruja Escarlata y otras superheroínas, las dos escenas de empoderamiento antes comentadas.

Figura 34. Evolución de Capitana Marvel



Fuente: *Capitana Marvel* (2019) y *Vengadores: Endgame* (2019)

Es un personaje totalmente empoderado e independiente que ha venido a definir la nueva línea del estudio en cuanto a la representación femenina.

Todo lo expuesto supone, por lo tanto, que los objetivos propuestos han sido cumplidos. Por su parte, la H₁ ha sido verificada, pues el grado y calidad de representación de la mujer ha mejorado sustancialmente con el paso de las películas. La H₂, sin embargo, ha sido refutada. No se alcanza esa amplia mayoría (más del 80%) de películas que superan fácilmente planteada el inicio, pues solo el 45% aprueba el test sin reservas. Incluso añadiendo las películas que sí lo superan pero con reservas, el porcentaje se queda en el 68%. La H₃ ha sido verificada parcialmente pues, si bien por norma general las mujeres no aparecen hipersexualizadas, se han detectado 5 casos, uno de ellos especialmente claro: el del personaje Bruja Escarlata.

Detalladas las conclusiones, queda anticipar lo que puede deparar el futuro a la mujer en el UCM, también detrás de las pantallas. Si bien se entiende la falta de productoras en la

saga -Kevin Feige es el director ejecutivo de Marvel Studios y ha coordinado todas las películas formando una especie de “universo de autor”-, no tanto la ausencia de guionistas y directoras. *Capitana Marvel* (2019) ha marcado el camino y la futura *Viuda Negra* (2020) será una precuela protagonizada (Scarlett Johansson), escrita (Jac Schaeffer) y dirigida (Cate Shortland) por mujeres. *Los Eternos*, película de la siguiente fase de películas, también será dirigida por una mujer, Chloé Zhao. Tras la reciente *Vengadores: Endgame* (2019), son muchas las heroínas que seguirán presentes en el UCM. María Hill aparecerá el próximo 2 de julio en *Spider-Man: Lejos de Casa* y Bruja Escarlata coprotagonizará la serie *WandaVision* para la plataforma de streaming Disney+. Presumiblemente, Gamora, Nébulas y Mantis aparecerán en *Guardianes de la Galaxia Vol. 3*, mientras que Okoye y Shuri harán lo propio en *Black Panther 2*. Capitana Marvel volverá para la secuela de su película homónima y Valquiria podría protagonizar una futura película en solitario tras ser coronada reina de Asgard. Queda saber si Pepper Potts y la Avispa volverán a enfundarse sus trajes.

Para este trabajo se ha optado por una línea de análisis adaptada a los casos concretos de la investigación. Esta, anticipando posibles líneas de futuro, puede abarcar más para tratar de ofrecer una mayor riqueza de contenidos. Por ello, una cuestión que se valora es introducir otras metodologías como el análisis morfológico de Vladimir Propp. Considero también que este tipo de investigaciones, que funcionan al fin y al cabo como una monitorización, deben seguir siendo aplicadas con el paso del tiempo y el estreno de nuevas películas, así como ampliadas a otras sagas cinematográficas, para conocer de forma continua el estado de representación de la mujer en un medio de enorme poder e influencia social como es el cine y evitar que se sigan transmitiendo estereotipos perjudiciales, promoviendo así la igualdad en todo lo posible.

6. Referencias

6.1. Filmografía

- Arad, A., Feige, K. (productores) y Favreau, J. (director). (2008). *Iron Man*. Estados Unidos: Marvel Studios. Ficha técnica recuperada de: <https://www.imdb.com/title/tt0371746/fullcredits> con fecha: 25 de marzo de 2019
- Arad, A., Feige, K., Hurd, G. A. (productores) y Leterrier, L. (director). (2008). *The Incredible Hulk*. Estados Unidos: Marvel Studios. Ficha técnica recuperada de: <https://www.imdb.com/title/tt0800080/fullcredits> con fecha: 25 de marzo de 2019
- Feige, K. (productor) y Favreau, J. (director). (2010). *Iron Man 2*. Estados Unidos: Marvel Studios. Ficha técnica recuperada de: <https://www.imdb.com/title/tt1228705/fullcredits> con fecha: 25 de marzo de 2019
- Feige, K. (productor) y Branagh, K. (director). (2011). *Thor*. Estados Unidos: Marvel Studios. Ficha técnica recuperada de: <https://www.imdb.com/title/tt0800369/fullcredits> con fecha: 25 de marzo de 2019
- Feige, K. (productor) y Johnston, J. (director). (2011). *Captain America: The First Avenger*. Estados Unidos: Marvel Studios. Ficha técnica recuperada de: <https://www.imdb.com/title/tt0458339/fullcredits> con fecha: 25 de marzo de 2019
- Feige, K. (productor) y Whedon, J. (director). (2012). *The Avengers*. Estados Unidos: Marvel Studios. Ficha técnica recuperada de: <https://www.imdb.com/title/tt0848228/fullcredits> con fecha: 25 de marzo de 2019
- Feige, K. (productor) y Black, S. (director). (2013). *Iron Man 3*. Estados Unidos: Marvel Studios. Ficha técnica recuperada de: <https://www.imdb.com/title/tt1300854/fullcredits> con fecha: 25 de marzo de 2019
- Feige, K. (productor) y Taylor, A. (director). (2013). *Thor: The Dark World*. Estados Unidos: Marvel Studios. Ficha técnica recuperada de: <https://www.imdb.com/title/tt1981115/fullcredits> con fecha: 25 de marzo de 2019
- Feige, K. (productor) y Russo, A., Russo, J. (directores). (2014). *Captain America: The Winter Soldier*. Estados Unidos: Marvel Studios. Ficha técnica recuperada de: <https://www.imdb.com/title/tt1843866/fullcredits> con fecha: 25 de marzo de 2019
- Feige, K. (productor) y Gunn, J. (director). (2014). *Guardians of the Galaxy*. Estados Unidos: Marvel Studios. Ficha técnica recuperada de: <https://www.imdb.com/title/tt2015381/fullcredits> con fecha: 25 de marzo de 2019
- Feige, K. (productor) y Whedon, J. (director). (2015). *Avengers: Age of Ultron*. Estados Unidos: Marvel Studios. Ficha técnica recuperada de: <https://www.imdb.com/title/tt2395427/fullcredits> con fecha: 25 de marzo de 2019

- Feige, K. (productor) y Reed, P. (director). (2015). *Ant-Man*. Estados Unidos: Marvel Studios. Ficha técnica recuperada de: <https://www.imdb.com/title/tt0478970/fullcredits> con fecha: 25 de marzo de 2019
- Feige, K. (productor) y Russo, A., Russo, J. (directores). (2016). *Captain America: Civil War*. Estados Unidos: Marvel Studios. Ficha técnica recuperada de: <https://www.imdb.com/title/tt3498820/fullcredits> con fecha: 25 de marzo de 2019
- Feige, K. (productor) y Derrickson, S. (director). (2016). *Doctor Strange*. Estados Unidos: Marvel Studios. Ficha técnica recuperada de: <https://www.imdb.com/title/tt1211837/fullcredits> con fecha: 25 de marzo de 2019
- Feige, K. (productor) y Gunn, J. (director). (2017). *Guardians of the Galaxy Vol. 2*. Estados Unidos: Marvel Studios. Ficha técnica recuperada de: <https://www.imdb.com/title/tt3896198/fullcredits> con fecha: 25 de marzo de 2019
- Feige, K., Pascal, A. (productores) y Watts, J. (director). (2017). *Spider-Man: Homecoming*. Estados Unidos: Marvel Studios, Columbia Pictures. Ficha técnica recuperada de: <https://www.imdb.com/title/tt2250912/fullcredits> con fecha: 25 de marzo de 2019
- Feige, K. (productor) y Waititi, T. (director). (2017). *Thor: Ragnarok*. Estados Unidos: Marvel Studios. Ficha técnica recuperada de: <https://www.imdb.com/title/tt3501632/fullcredits> con fecha: 25 de marzo de 2019
- Feige, K. (productor) y Coogler, R. (director). (2018). *Black Panther*. Estados Unidos: Marvel Studios. Ficha técnica recuperada de: <https://www.imdb.com/title/tt1825683/fullcredits> con fecha: 25 de marzo de 2019
- Feige, K. (productor) y Russo, A., Russo, J. (directores). (2018). *Avengers: Infinity War*. Estados Unidos: Marvel Studios. Ficha técnica recuperada de: <https://www.imdb.com/title/tt4154756/fullcredits> con fecha: 25 de marzo de 2019
- Feige, K. (productor) y Reed, P. (director). (2018). *Ant-Man and the Wasp*. Estados Unidos: Marvel Studios. Ficha técnica recuperada de: <https://www.imdb.com/title/tt5095030/fullcredits> con fecha: 25 de marzo de 2019
- Feige, K. (productor) y Boden, A., Fleck, R. (directores). (2019). *Captain Marvel*. Estados Unidos: Marvel Studios. Ficha técnica recuperada de: <https://www.imdb.com/title/tt4154664/fullcredits> con fecha: 25 de marzo de 2019
- Feige, K. (productor) y Russo, A., Russo, J. (directores). (2019). *Avengers: Endgame*. Estados Unidos: Marvel Studios. Ficha técnica recuperada de: <https://www.imdb.com/title/tt4154796/fullcredits> con fecha: 25 de marzo de 2019

6.2. Bibliografía

- Aguilar, P. (2004). *¿Somos las mujeres de cine? Prácticas de análisis fílmico*. Oviedo, España: Instituto Asturiano de la Mujer.
- Andrews, M. (2014). “Clouds of Sils Maria” and “Cure: The Life of Another” Reveal Where the Bechdel Test Comes Up Short. *Indie Wire*. Recuperado de: <https://www.indiewire.com/2014/08/clouds-of-sils-maria-and-cure-the-life-of-another-reveal-where-the-bechdel-test-comes-up-short-126022/> con fecha: 23 de abril de 2019
- August, J. (2010). Women in film. *John August*. Recuperado de: <https://johnaugust.com/2010/women-in-film> con fecha: 22 de abril de 2019
- Bach Arús, M. (2000). *El sexo de la noticia. Reflexiones sobre el género en la información y recomendaciones de estilo*. Barcelona, España: Icaria.
- Bachofen, J. J. (1988). *Mitología arcaica y derecho materno*. Barcelona, España: Anthropos.
- Bechdel, A. (1985). The Rule. *Dykes to Watch Out For*. Recuperado de: <https://dykestowatchoutfor.com/the-rule> con fecha: 15 de abril de 2019
- Berger, J. (2002). *Modos de ver*. Barcelona, España: Gustavo Gili
- Bernárdez Rodal, A. (2015). *Mujeres en medio(s). Propuestas para analizar la comunicación masiva con perspectiva de género*. Madrid, España: Editorial Fundamentos.
- Bernárdez Rodal, A. (2018). *Soft power: heroínas y muñecas en la cultura mediática*. Madrid, España: Editorial Fundamentos.
- Bornay, E. (1994). *La cabellera femenina*. Madrid, España: Cátedra.
- Bou, N. (2006). *Diosas y tumbas. Mitos femeninos en el cine de Hollywood*. Barcelona, España: Icaria.
- Bourdieu, P. (2000). *Intelectuales, política y poder*. Buenos Aires, Argentina: Eudeba.
- Box Office Mojo (2019). Web de datos de taquilla cinematográfica. Recuperado de: <https://www.boxofficemojo.com/> con fecha: 12 de junio de 2019
- Caldevilla, D. (2010). Estereotipos femeninos en series de TV. *Chasqui: Revista Latinoamericana de Comunicación* (111), 73-78. Recuperado de: <https://revistachasqui.org/index.php/chasqui/article/view/327> con fecha: 22 de mayo de 2019
- Casetti, F., Di Chio, F. (1991). *Cómo analizar un film*. Barcelona, España: Paidós Ibérica.

- Europa Press (2018). El consumo de televisión desciende en 2018 tras el incremento del año anterior. *Europa Press*. Recuperado de: <https://www.europapress.es/sociedad/noticia-consumo-television-desciende-2018-incremento-ano-anterior-20181228173444.html> con fecha: 4 de junio de 2019
- Fonseca Hidalgo, J. A. (2017). Representaciones narrativas de la mujer en el cine de ficción costarricense (2008-2012). *Cuadernos Intercambio sobre Centroamérica y El Caribe*, 14 (2), 77-95. Recuperado de: <https://revistas.ucr.ac.cr/index.php/intercambio/article/view/30947> con fecha: 3 de abril de 2019
- Friend, T. (2011). Funny like a guy. *The New Yorker*. Recuperado de: <https://www.newyorker.com/magazine/2011/04/11/funny-like-a-guy> con fecha: 24 de abril de 2019
- González Requena, J. (2006). *Clásico, manierista, postclásico. Los modos del relato en el cine de Hollywood*. Valladolid, España: Castilla ediciones.
- Greimas, A. J. (1966). *Semántica estructural. Investigación metodológica*. Madrid, España: Editorial Gredos
- Harris, M. (2010). I Am Woman. Hear Me... Please! *Entertainment Weekly*. Recuperado de: <https://ew.com/article/2010/08/06/i-am-woman-hear-me-please/> con fecha: 24 de abril de 2019
- Hébert, L. (2006). The Actantial Model. *Signo*. Recuperado de: <http://www.signosemio.com/greimas/actantial-model.asp> con fecha: 7 de mayo de 2019
- Hesíodo (1980). *Los trabajos y los días con la teogonía y el escudo de Heracles*. Barcelona, España: Iberia.
- Jiménez, J. (1989). *La vida como azar. Complejidad de lo moderno*. Madrid, España: Mondadori.
- Kaplan, E. A. (1983). *Las mujeres y el cine. A ambos lados de la cámara*. Madrid, España: Cátedra.
- Kirby, J. (1984). Jack Kirby. The Gods Themselves. *Amazing Heroes*, 47.
- Larsen, P. (2002). Mediated Fiction. En Jensen, K. B. (Ed.), *A Handbook of Media and Communication Research. Qualitative and quantitative methodologies*. (117-138). Londres, Inglaterra: Routledge.
- Lauzen, M. (2019). The Celluloid Ceiling: Behind-the-Scenes Employment of Women on the Top 100, 250, and 500 Films of 2018. *Center for the Study of Women in Television and Film*. Recuperado de: <https://womenintvfilm.sdsu.edu/wp->


[content/uploads/2019/01/2018_Celluloid_Ceiling_Report.pdf](#) con fecha: 27 de abril de 2019

- López Díaz, P. (2005). *Segundo Informe Representación de Género en los Informativos de Radio y Televisión*. Madrid, España: Instituto de la Mujer.
- Mann, M. (1997). *Las fuentes del poder social*. Madrid, España: Alianza.
- Marín, R. (2001). *Los Cómicos Marvel*. Madrid, España: La Factoría de Ideas.
- Martel, F. (2011). *Cómo nacen los fenómenos de masas*. Madrid, España: Taurus.
- Mattelart, M. (1982). *Mujeres e industrias culturales*. Barcelona, España: Anagrama.
- McCausland, E. (2017). *Wonder Woman. El feminismo como superpoder*. Madrid, España: Errata Naturae.
- Menéndez, M. I. (2006). *El Zapato de Cenicienta. El cuento de hadas del discurso mediático*. Oviedo, España: Trabe.
- Mulvey, L. (1975). Visual Pleasure and Narrative Cinema. *Screen*, 16, 6-18.
- Navajas Ortiz, R. (2016). *Nuevas representaciones de la heroína en la ficción hipertelevsiva estadounidense: el caso Marvel*. (Trabajo fin de grado). Universidad de Sevilla, Sevilla. Recuperado de:
<https://idus.us.es/xmlui/handle/11441/48561> con fecha: 4 de abril de 2019
- Pérez Rufí, J. P. (2011). *Construcción del personaje en cine y televisión*. Universidad de Extremadura. Recuperado de:
http://alcazaba.unex.es/asg/500359/GUION_CONSTRUCCION_DEL_PERSONAJE_JPATRICIOPEREZ.pdf con fecha: 17 de junio de 2019
- Pérez Rufí, J. P. (2016). Metodología de análisis del personaje cinematográfico. Una propuesta desde la narrativa fílmica. *Razón y palabra*, 20(95), 534-552. Recuperado de:
<http://www.revistarazonypalabra.org/index.php/ryp/article/view/685> con fecha: 7 de abril de 2019
- Píndaro (1978). *Odas*. Ciudad de México, México: Porrúa.
- Rodríguez, S. (2004). ¿Qué es un estereotipo? *Instituto de las mujeres del Distrito Federal*. Recuperado de:
http://www.inmujer.df.gob.mx/tem_interes/equidad/estereotipo.html con fecha: 22 de mayo de 2019
- Sáez, F., y Abellán, M. (2017). El arquetipo femenino en “Terry y los piratas”. *Tonos digital* (34). Recuperado de:
<http://www.tonosdigital.es/ojs/index.php/tonos/article/view/1891/980> con fecha: 3 de mayo de 2019

- Sarkeesian, A. (2009). The Bechdel Test for Women in Movies. *Feminist Frequency*. Recuperado de: <https://feministfrequency.com/video/the-bechdel-test-for-women-in-movies/> con fecha: 24 de abril de 2019
- Sarkeesian, A. (2012). The Oscars and the Bechdel Test. *Feminist Frequency*. Recuperado de: <https://feministfrequency.com/video/the-2012-oscars-and-the-bechdel-test/> con fecha: 24 de abril de 2019
- Sejer, L. (1991). *Cómo convertir un buen guión en un guión excelente*. Madrid, España: Ediciones Rialp.
- Serra, M. (2011). Superman y Batman: una inversión estructural. *Revista de Occidente*, (367), 89-101.
- Tejle, E. (2013). A blunt instrument for positive change: the Bechdel Test movie rating. *The Star*. Recuperado de: https://www.thestar.com/entertainment/movies/2013/11/14/a_blunt_instrument_for_positive_change_the_bechdel_test_movie_rating.html con fecha: 25 de abril de 2019
- Van Raalte, C. (2015). No Small-Talk in Paradise: Why *Elysium* Fails the Bechdel Test, and Why We Should Care. En E. Thorsen, H. Savigny, J. Alexander y D. Jackson (Ed.), *Media, Margins and Popular Culture* (15-28). Basingstoke, Inglaterra: Palgrave Macmillan.
- Vélez, A. (2017). “Superheroínas”, el libro que estudia la evolución de las mujeres más poderosas del cómic. *RTVE*. Recuperado de: <http://www.rtve.es/noticias/20170328/superheroinas-libro-estudia-evolucion-mujeres-mas-poderosas-del-comic/1512140.shtml> con fecha: 24 de mayo de 2019


7. Anexos

Figura 35. Ejemplo de análisis de película: *Guardianes de la Galaxia* (2014)

DATOS FORMALES			
Título	Guardianes de la Galaxia		
Año	2014		
Dirección	James Gunn		
Guion	James Gunn, Nicole Perlman		
Producción	Kevin Feige		
Duración	121 min		
Clasificación	+13 años		
Taquilla	773.328.629 dólares		
DATOS DE ANÁLISIS			
Nº personajes protagonistas	8	Nº personajes protagonistas femeninos	2
Nº personajes secundarios	7	Nº personajes secundarios femeninos	3
Tiempo de mujeres en pantalla y porcentaje sobre el total		41 min (33,88%)	
Test de Bechdel	¿Existen mínimo dos mujeres con nombre?		Sí
	¿Mantienen una conversación entre ellas?		Sí
	¿Esta trata sobre un hombre?		No
	¿Pasa el test?	Sí, pero con reservas. Gamora y Nebula discuten sobre cuál de ellas está mejor capacitada para cumplir una misión. Sin embargo, eso puede entenderse como una "competición" por ver quién puede "servir" mejor al hombre que les ha ordenado llevar a cabo dicha misión. Por lo tanto, trataría indirectamente sobre un hombre. Además, durante la película, ambas hermanas se dirigen a la otra, pero sin encontrar respuesta, lo que no cuenta como conversación.	
Trama principal	El temerario aventurero Peter Quill es objeto de un implacable cazarrecompensas después de robar una misteriosa esfera codiciada por Ronan, un poderoso villano cuya ambición amenaza todo el universo. Para poder escapar del incansable Ronan, Quill se ve obligado a pactar una complicada tregua con un cuartero de disparatados inadaptados: Rocket, un mapache armado con un rifle, Groot, un humanoide con forma de árbol, la letal y enigmática Gamora y el vengativo Drax the Destroyer. Pero cuando Quill descubre el verdadero poder de la esfera, deberá hacer todo lo posible para derrotar a sus extravagantes rivales en un intento desesperado de salvar el destino de la galaxia (Fuente: Fotogramas).		

Fuente: elaboración propia

Figura 36. Ejemplo de análisis de película: *Vengadores: Endgame* (2019)

DATOS FORMALES				
Título	Vengadores: Endgame			
Año	2019			
Dirección	Anthony Russo, Joe Russo			
Guion	Christopher Markus, Stephen McFeely			
Producción	Kevin Feige			
Duración	181 min			
Clasificación	+13 años			
Taquilla	2.697.553.784 dólares			
				
				<th>DATOS DE ANÁLISIS</th>
Nº personajes protagonistas	20	Nº personajes protagonistas femeninos	9	
Nº personajes secundarios	29	Nº personajes secundarios femeninos	9	
Tiempo de mujeres en pantalla y porcentaje sobre el total		73 min (40,33%)		
Test de Bechdel	¿Existen mínimo dos mujeres con nombre?		Sí	
	¿Mantienen una conversación entre ellas?		Sí	
	¿Esta trata sobre un hombre?		No	
	¿Pasa el test?	Sí		
Trama principal	El chasquido de Thanos en Wakanda eliminó a la mitad de habitantes del universo. Los Vengadores supervivientes, entre ellos el Capitán América, Thor, la Viuda Negra o Bruce Banner, harán todo lo que esté a su alcance para enfrentarse de nuevo al titán y restablecer el orden (Fuente: Fotogramas).			

Fuente: elaboración propia

Figura 37. Ejemplo de análisis de personaje: Viuda Negra en *Vengadores: Endgame* (2019)

PERSONAJE 1: VIUDA NEGRA		
<ul style="list-style-type: none"> • Protagonista principal • Protagonista con menor participación • Secundario 	Protagonista principal	
Rol: heroína / villana / ayudante	Heroína	
<ul style="list-style-type: none"> • Función activa X o • Función pasiva 	<ul style="list-style-type: none"> • Influenciador/autónomo • Modificador/conservador 	
	<ul style="list-style-type: none"> • Personaje de interés romántico • Personaje confidente • Personaje de masa o peso 	
Reina del hogar	Mujer objeto	Víctima, mujer profesional
Superwoman	Elasticwoman	
Mujer profesional X	Mujer mala	
Víctima X	Mujer masculina	
Feminista	Estereotipo lésbico	
Sujeto X	Objeto	Sujeto
Ayudante	Oponente	
Destinatario	Destinador	
Categoría N. Bou acerca del mito griego	Mujer belicosa (mito de Atenea) y madre benefactora (mito de Deméter)	
Patrón estructural del superhéroe	Odiseo	
¿Ocupa un puesto de poder o alta responsabilidad?	Sí	
¿Está su cuerpo espectacularizado?	No	
¿Se muestra vanidosa?	No	
Tiempo de pantalla aproximado	18 minutos y 15 segundos (10,08%)	

Fuente: elaboración propia

Figura 38. Ejemplo de análisis de personaje: Capitana Marvel (Carol Danvers) en *Capitana Marvel* (2019)

PERSONAJE 1: CAROL DANVERS		
<ul style="list-style-type: none"> • Protagonista principal • Protagonista con menor participación • Secundario 	Protagonista principal	
Rol: heroína / villana / ayudante	Heroína	
<ul style="list-style-type: none"> • Función activa X o • Función pasiva 	<ul style="list-style-type: none"> • Influenciador/autónomo • Modificador/conservador • Personaje de interés romántico • Personaje confidente • Personaje de masa o peso 	
Reina del hogar	Mujer objeto	Mujer profesional, víctima, mujer masculina, feminista
Superwoman	Elasticwoman	
Mujer profesional X	Mujer mala	
Víctima X	Mujer masculina X	
Feminista X	Estereotipo lésbico	
Sujeto X	Objeto	Sujeto
Ayudante	Oponente	
Destinatario	Destinador	
Categoría N. Bou acerca del mito griego	Mujer belicosa (mito de Atenea)	
Patrón estructural del superhéroe	Aquiles	
¿Ocupa un puesto de poder o alta responsabilidad?	No	
¿Está su cuerpo espectacularizado?	No	
¿Se muestra vanidosa?	No	
Tiempo de pantalla aproximado	66 minutos y 30 segundos (54,06%)	

Fuente: elaboración propia