



UNIVERSIDAD CARLOS III DE MADRID

PROYECTO FIN DE CARRERA

LICENCIATURA CONJUNTA EN PERIODISMO Y COMUNICACIÓN AUDIOVISUAL

De Lara Croft a Elizabeth Swan: Los personajes femeninos del cine de aventuras en la era digital

Autora: María Ángeles Blanco Ruiz

NIU: 100073992

Tutor: Farshad Zahedi

Junio de 2012

ÍNDICE

Introducción.....	3
Marco teórico.....	7
Metodología.....	13
Lara Croft: una variante aventurera de la Femme Fatal	16
Piratas del Caribe: la mujer pirata en el siglo XXI.....	20
La aristócrata metida a heroína, el personaje de Elizabeth Swann.	21
La capitana Jack Sparrow, el personaje de Angelica.	24
Los seres mitológicos representados como mujeres malvadas	26
Las sagas de mujeres inteligentes enamoradas de hombres de acción	28
Marion Ravenwood: la eterna acompañante de Indiana Jones.....	29
La señorita O'Connell: madre, esposa y heroína.	31
La heroína inteligente: El personaje de Abigail Chase en la saga de <i>La Búsqueda</i>	35
El antagonista convertido en mujer: Irina Spalkov en la última de <i>Indiana Jones</i>	39
Conclusiones.....	43
Bibliografía.....	54
Filmografía	56

INTRODUCCIÓN

La llegada de los avances tecnológicos al cine de los conglomerados multimedia a los que pertenecen las *Majors* ha supuesto una renovación para el subgénero de aventuras. Sin embargo, siempre que hablamos de superproducciones de Hollywood es imposible clasificarlas en un único género, ya que forman un collage de elementos de unos y otros con el fin de atraer al mayor número de espectadores a la pantalla. Nosotros podríamos relacionar al subgénero cinematográfico de aventuras con la fórmula compuesta por altas dosis de acción desarrolladas en lugares exóticos, que suelen tener como leitmotiv de la trama, y por lo tanto de la aventura, la búsqueda o protección de un tesoro.

Los films de la era digital presentan al espectador un mundo de universos paralelos en donde todo es posible sin necesidad de ser totalmente verosímil, crean en el espectador la posibilidad de evadirse y disfrutar de paisajes exóticos de la mano de nuevos héroes que van desde personajes estafalarios como el capitán Jack Sparrow a intrépidos cazatesoros como el veterano Indiana Jones. Pero en este nuevo siglo, las mujeres han adquirido un nuevo protagonismo en el cine de aventuras, quién podría imaginar que siguiendo los patrones del cine clásico, una doncella, hija del Gobernador de Nueva Zelanda, se revelase contra la autoridad de su padre para fugarse con un herrero, y ambos terminan convirtiéndose en piratas de la mano de Jack Sparrow. Así comienza la saga de *Piratas del Caribe*, donde Elizabeth Swann deja de lado las convecciones sobre una mujer aristócrata para convertirse en una mujer de acción.

El cine clásico de aventuras se ha caracterizado siempre por contar historias protagonizadas principalmente por personajes masculinos, héroes capaces de las hazañas más inverosímiles, y acompañados por una mujer, a la que podíamos clasificar como heroína, que era el elemento de interés romántico para el héroe. Era un cine protagonizado por hombres, donde el personaje femenino se trataba como un atractivo para ese personaje masculino, y habitualmente, se daban dos situaciones: o tenía que ser salvada por el héroe, o era un obstáculo para la acción ya que es raptada por los enemigos del héroe. No obstante, esto ha cambiado.

La novedad introducida en el resurgimiento del nuevo cine de aventuras que se ha producido en los últimos años, se localiza en el hecho de que antes no había heroínas de acción y ahora las mujeres toman cierto protagonismo. Hasta el momento, únicamente existían héroes de acción acompañados de novias o esposas o amantes que les seguían o les esperaban pero que solían ser obstáculos porque no se valían por sí mismas. Se trataría por lo tanto, de una representación un tanto revolucionaria que busca alejarse del tradicional modo de vida femenino marcado fundamentalmente por la función reproductora, la función de madre y esposa, y nos presenta a mujeres que prefieren un estilo de vida marcado por la aventura y la acción.

Lo cierto es que las superproducciones en Hollywood siguen ciertos patrones que Edward Jay Epstein (2007: 235-236) perfila como las fórmulas del éxito, una serie de características comunes en las que coinciden las películas que entre 1999 y 2003, superaron los diez mil millones de dólares de recaudación en todos los circuitos donde se exhibieron. Estas películas se caracterizaban por:

- 1) Basarse en historias infantiles, tebeos, series, dibujos animados, o en el caso de *Piratas del Caribe*, en una atracción de parque temático.
- 2) Presentar un protagonista infantil o adolescente.
- 3) Tener un argumento parecido a un cuento de hadas, en el cual un joven débil o incompetente se transforma en un héroe poderoso o decidido.
- 4) Contener sólo relaciones castas, cuando no rigurosamente platónicas entre los sexos, sin desnudeces sugestivas, escenas sexuales, palabras provocativas, ni siquiera insinuaciones de pasión consumada.
- 5) Presentar personajes secundarios estafalarios o excéntricos que se prestan a la fabricación, mediante licencia, de juguetes y juegos.
- 6) Presentar los conflictos de maneras que sean suficientemente irreales e incruentas para recibir la clasificación no más restrictiva que la de “No recomendada para menores de 13 años”.

7) Tener un final feliz, con el héroe triunfando sobre los malos poderosos y las fuerzas sobrenaturales (la mayoría de las cuáles pueden utilizarse en posibles continuaciones).

8) Utilizar animación convencional o digital para crear artificialmente secuencias de acción, fuerzas sobrenaturales y escenarios complicados.

9) Emplear actores que no son grandes estrellas, al menos en el sentido de que no piden participación en los ingresos brutos.

Gran parte de las características enumeradas las encontramos en las últimas películas más taquilleras del cine de aventuras: finales felices, evolución clásica del héroe, utilización de la animación para crear artificialmente secuencias de acción, fuerzas sobrenaturales y escenarios complicados, personajes secundarios estafalarios, historias para todos los públicos... Por muy crítico e irónico que haya conseguido ser Hollywood con su propio sistema de representación, siempre tiende a unos cánones formales. Por lo tanto, cabe plantearnos la cuestión de si estas nuevas heroínas del siglo XXI se muestran independientes o si por lo contrario, terminan aceptando las normas establecidas por el dominante punto de vista masculino de épocas anteriores y relegadas a un segundo plano por la figura del héroe masculino.

En consiguiente, nuestro objetivo es poner en cuestión si este protagonismo adquirido por los personajes femeninos en el nuevo cine de aventuras viene a consolidar algunos de los cambios sociales que se han producido en el terreno de los derechos de las mujeres, o por el contrario, perpetúa la visión androcentrista que siempre se ha difundido desde la industria hollywoodiense, y que, en la misma línea que señala Pierre Bordieu, percibimos como natural. En este sentido de perpetuación del status-quo establecido, Laura Mulvey, teórica con influencia freudiana, señala que la paradoja del falocentrismo en todas sus manifestaciones consiste en su dependencia de la imagen de la mujer castrada para dar orden y sentido a su mundo.

Por ello, nos debemos plantear si realmente se han cambiado los esquemas cinematográficos del cine clásico basados en la diferencia sexual tanto en los planos, como en las miradas dentro de la escena, que convertían a la mujer en un objeto

erotizado para el hombre. O por el contrario, los personajes femeninos que aparecen acompañando al héroe en el nuevo cine de aventuras vienen a reforzar y satisfacer el ego masculino pero conservan su independencia. Las nuevas heroínas de nuestro tiempo: Lara Croft, Elizabeth Swann, Evelyn Carnahan-O'Connell, Abigail Chase, Angelica... pretenden identificarse con la espectadora del siglo XXI por lo que los arquetipos del cine clásico de Hollywood están desfasados en la concepción de la mujer moderna. Nos presentan mujeres independientes que toman sus propias decisiones y luchan por lo que quieren, pero ¿es esto del todo cierto o simplemente es una caracterización inicial para conseguir la identificación con el personaje pero en realidad han cambiado muy poco las cosas?

Molly Haskell estudió a las estrellas femeninas del cine de Hollywood como representativas de estereotipos, y considera que éstos limitan y controlan las definiciones de feminidad. En definitiva, los estereotipos funcionan como un corsé para los límites expresivos del cine delimitando las funciones que deben cumplir uno u otro tipo, por ello nos queremos preguntar hasta qué punto la nueva era digital sigue empleando estos estereotipos en la narración de historias y cuál es el rol que desempeñan los personajes femeninos en el subgénero de aventuras.

MARCO TEÓRICO

Todo relato – ya sea teatro, novela, film, reportaje, narración individual de una persona o cualquier tipo de narración que se nos ocurra- crea un punto de vista e intenta que lo compartamos. La representación audiovisual que nos ofrece el cine, nos representa un mundo creado por la ficción a través de la cámara por lo que no podemos mirar con una mirada independiente, sino que somos partícipes del punto de vista que se nos está mostrando. El análisis de la representación no sólo se dedica a las presencias sino también a las ausencias, es muy importante el relato extradiegético, lo que no nos muestran ante la cámara. Laura Mulvey (1988) diferencia tres tipos de miradas: la mirada de la cámara, parece neutral, pero durante el proceso de producción de una película se seleccionan planos, lo que introduce un punto de vista que mayoritariamente suele ser masculino: director, editor o realizador ; otra sería la mirada que ocurre dentro de una película entre los actores, según Mulvey los personajes masculinos objetivizan a las protagonistas femeninas a través de su mirada activa y más poderosa, y por último, la mirada del espectador que está determinada por las otras dos miradas.

Las teorías fílmicas feministas (Lema, 2003) adoptan el concepto de representación como algo mediatizado, como parte de un constructo social e ideológico. Consideran que el cine contribuye a la construcción de la diferencia sexual, aunque señalaremos que estas teorías están basadas en el análisis del cine clásico de Hollywood, sin embargo creemos que precisamente por ello nos pueden aportar el punto de partida sobre el que realizar nuestra visión crítica de los modelos de representación actual. En este sentido, Yvonne Tasker (1993) apunta que en un primer nivel la heroína de acción representa una respuesta a algún tipo de feminismo que emerge del cambio en el contexto político en el cual las imágenes sobre identidad de género han ido creciendo hasta llegar a la cultura popular.

Molly Haskell (1975: 363) citada por Lema Trillo (2003:15) dice que “en Hollywood las mujeres siempre fueron representadas como servidoras y esclavas románticas, figuras débiles y secundarias, sin ambición o autonomía narrativa”, sin ninguna duda, si analizamos los personajes predominantes en el cine clásico nos

encontramos con este papel secundario y servicial de la mirada androcentrista al que se relegó a las mujeres. Siguiendo la clasificación que hace Richard Dyer (1998) nos centramos en su análisis del rebelde (hombre) y de la mujer independiente, en tanto en cuanto es considerada un tipo de rebelde. El rebelde en sí mismo ya es problemático porque, en primer lugar, muchos de los héroes no encajan dentro de su universo social. Y por otra parte, les caracteriza el énfasis de la juventud como forma de canalizar su descontento social, cuando aparece alguna sugerencia de que el problema radica fuera del héroe, el problema entonces suele definirse como un fallo de ciertas personas para vivir con los conceptos tradicionales y los valores dominantes de sus mundos (Dyer, 1998).

El cine siempre ha sido una fábrica de sueños donde la gente podía evadirse de sus actividades cotidianas y convertirse por unas horas en un pirata, un caballero justiciero, una princesa de un cuento de hadas o una mujer de éxito. Todo lo que hemos nombrado son estereotipos del cine clásico que siguen vivo en nuestro subconsciente. El cine destaca por la producción de egos ideales personificados en los actores y actrices del star system. Claire Johnston citada por Lerma (2003:16) en su estudio como teórica de referencia en las teorías fílmica feministas con su obra *Woman's cinema as counter cinema* considera que el estereotipo no es sólo una representación banalizada, sino que supone asimismo un modo de representar aspectos de la realidad que permitan ser reconocidos a primera vista, iconos que facilitan la identificación. El uso de estereotipos cinematográficos no sólo actúa como agente socializador, sino también supone un valor añadido en la legitimación del *status-quo*.

Pero ninguna división es arbitraria ni carece de carga simbólica, los estereotipos creados sobre los personajes femeninos vienen a perpetuar la visión androcéntrica dominante. Pierre Bourdieu (1998) nos advierte que la visión androcéntrica se impone como neutra y no siente la necesidad de enunciarse en unos discursos capaces de legitimarla, ya que todo el orden social se sustenta en la división sexual. Se atribuye un simbolismo a los distintos sexos que es percibido casi como natural, pero en cambio es algo que proviene de una construcción social. En definitiva, Bourdieu (1998: 37) dice que esta dominación masculina “legitima una relación de dominación inscribiéndola en una naturaleza biológica que es en sí misma una construcción social naturalizada”, lo

que termina produciendo un artefacto social llamado un hombre viril o una mujer femenina.

Uno de los textos más importantes a la hora de analizar la representación de los personajes femeninos en el cine es *El placer visual y cine narrativo* de Laura Mulvey, que señala que los modelos de placer y de identificación en los espectadores imponen la masculinidad como punto de vista en las películas porque el protagonista activo, aquel que conduce el hilo narrativo y da lugar a que se desarrolle la acción, es la figura masculina. Sostiene que en este sentido, la espectadora se ve obligada a identificarse, de manera inconsciente, con la libertad de acción y el control sobre el mundo que el héroe masculino posee (Mulvey, 1988). Por lo que podemos señalar que los géneros fílmicos establecidos en Hollywood están estructurados en torno al punto de vista masculino, buscando ese placer masculino se representa a personajes acordes a esta visión produciendo la identificación con aquellos que son más activos –generalmente protagonizados por hombres- y dejando a las mujeres como los personajes pasivos por excelencia.

En este sentido, y retomando a Pierre Bourdieu en contraposición a aquellos teóricos que opinan que sí ha habido un avance en cuestión de género gracias a los avances sociales en los derechos de las mujeres, dice “a los que puedan objetar que muchas mujeres han roto actualmente con las normas y las formalidades tradicionales del pudor y vería en el espacio que dejan a la exhibición controlada del cuerpo un indicio de ‘liberación’, basta con indicarles que esa utilización del propio cuerpo permanece evidentemente subordinada al punto de vista masculino” (Bourdieu, 1998). Puede considerarse que las afirmaciones de Bourdieu son acertadas si observamos la utilización de la mujer objeto con fines publicitarios.

Sin embargo, las nuevas propuestas de Judith Butler incorporan al género como una actividad performada, por lo que está en constante construcción. Se propone la posibilidad de que las representaciones de sexo/género pueden ser reconsideradas, revisadas y subvertidas a través de la voluntad y de la actuación de la persona en un marco social (Butler, 2006). Por lo que el cine, al ser un constructo social, no se encuentra al margen de este cambio de voluntad en la construcción de ciertas representaciones sobre la mujer.

Hablando concretamente del género de aventuras, a pesar de que se presentan líneas argumentales más heterogéneas con la introducción de una heroína ciertamente activa, se continúan representando la división de cualidades más activas y más pasivas según el sexo. En muchas ocasiones, esta nueva heroína se coloca en la situación *double bind* (Bourdieu 1998: 88), si actúan igual que los hombres se exponen a perder los atributos femeninos y ponen en cuestión el derecho natural de los hombres a las posiciones de poder, en cambio, si actúan como mujeres, parecen incapaces e inadaptadas a la situación. Por eso vemos que, cuando nos presentan a esta heroína activa, llega un momento en la trama en el que se vuelve pasiva y que es salvada por el héroe de las garras del monstruo o del malo de turno. Su pasividad o debilidad no ocurre desde el inicio, como era habitual en las películas de otras décadas, pero al final debe ser salvada por el héroe igualmente para no romper el status quo establecido. Laura Mulvey explica que estos procesos cambiantes permiten a las mujeres moverse entre la oposición metafórica activa/pasiva, pero que el camino socialmente correcto e instituido para las mujeres, les lleva a incrementar la represión de “lo activo”.

Ivonne Tasker, sobre el tema que nos acomete de la ruptura de roles de las nuevas heroínas, destaca la relevancia que han adquirido las heroínas de las películas de acción en el reciente cine de Hollywood. Han supuesto un desafío a los roles sociales tradicionales de las mujeres, al igual que ha supuesto una serie de cambios en la representación de las mujeres en el cine comercial, el tema que es objeto de debate en numerosos ámbitos teóricos como en la teoría fílmica feminista, es si estas heroínas adquieren para ser protagonistas activas unas características del comportamiento masculino que acaban por imitar a los hombres, en lugar de ser simplemente mujeres (Tasker, 1993). Aunque los desenlaces de las películas normalmente suponen un “retroceso” por parte de la heroína, Haskell afirmaba ya en sus estudios que en definitiva, estos finales carecen de importancia ya que lo que en realidad recordamos después de ver una película es la independencia del personaje, no el fracaso o la humillación (Dyer, 1998:81).

No obstante, creemos que sí que es importante analizar la construcción de los personajes femeninos “independientes” ya que, para conseguir esa cierta autonomía deben adoptar características asociadas al sexo opuesto. La *superhembra* de Dyer,

quizás su tipo que más se parece a la heroína del nuevo cine de aventuras al que nos estamos refiriendo, es capaz de conseguir sus fines en un mundo de hombres, de insistir en su inteligencia, e incluso capa de casarse siempre que sea bajo un pacto acordado por ambas partes. Sin embargo, como intentaremos analizar, ese final enmascara la perpetuación de las estructuras del patriarcado, reconduciendo la actitud de la heroína a los límites marcados para el sexo femenino: la sumisión.

El hombre es el soporte activo de la diégesis, es el personaje que hace que las cosas sucedan, lleva el peso de la acción, en cambio, la presencia de la mujer se convierte en un elemento indispensable del espectáculo narrativo pero congela el flujo de acción en los momentos en los que se convierte en una mera contemplación erótica. Tal y como lo expresa Bud Boetticher (citada por Dyer, 1998), “lo que importa es lo que la heroína provoca, o más bien lo que representa. Es ella, o el amor o miedo que inspira al héroe, o la atracción que él siente hacia ella, la que le hace actuar en el sentido en que lo hacer. En sí misma la mujer no tiene la menor importancia”, por lo que retomamos esa idea presente en las diversas teorías de lo femenino identificado con lo pasivo, y como los personajes interpretados por mujeres son exhibidos como objeto erótico para los personajes de la historia que se desarrolla en la pantalla, y también para los espectadores de la sala.

El cine como escaparate de modelos de mujer transforma al personaje femenino en un objeto de admiración visual reproduciendo esa dicotomía entre sujeto/objeto que caracteriza la construcción cultural de la feminidad de forma general en nuestras sociedades. La feminidad, de ese modo, se caracteriza por ser una reproducción constante de sí misma como objeto de consumo para otros, y que se logra por medio del consumo de determinados productos. Este proceso resulta inevitablemente interminable, no llega a su fin debido a la dificultad de alcanzar los ideales femeninos. Los ideales de feminidad se han convertido en una convención sobre la apariencia física y en lograr el atractivo sexual de cara a los hombres. Mientras que los ideales de masculinidad no han estado tan ligados a la apariencia física, se venden como atractivos aunque no reúnan las características determinadas para serlo. Por el contrario, el ideal de feminidad ha tenido que someterse siempre a los dictados de la moda y los cánones de belleza vigentes en cada época.

Jackie Stacey (1994) señala que se da un fenómeno muy curioso con respecto a los ideales femeninos y masculinos y que opera de forma diferente en cada cual: “hay una gran variedad de ideales masculinos en contextos concretos, y a través de la historia. En contraste a los ideales de la feminidad deseable, que siempre ha sido construida como juvenil y por tanto, muy vulnerable al deterioro del paso del tiempo. En cambio, los ideales de masculinidad llegan a ser cada vez más realizables y son acumulativos con los años”. De ese modo, podemos comprobar cómo en su gran mayoría, las identidades femeninas quedan determinadas por el paso del tiempo, la feminidad ideal queda marcada en nuestra memoria como un ideal de belleza de un época concreta, en cambio, las estrellas masculinas suelen ser recordadas por su acción, aventura y sus heroicidades.

Pero considerando al cine como medio de expresión y en cierta medida de comunicación de masas dentro de una sociedad globalizada, debemos hacer referencia a Foucault y su tesis sobre la “tecnología del sexo”, sostiene que la sexualidad no es un impulso natural de los cuerpos sino que “el sexo, por el contrario es el elemento más especulativo, más ideal y también más interior en un dispositivo de sexualidad que el poder organiza en su apoderamiento de los cuerpos, su materialidad, sus fuerzas y sus placeres” (Foucault, 1992: 188). Es decir, según Foucault, no se debe entender la sexualidad como un asunto privado, íntimo y natural sino que es totalmente construida por la cultura hegemónica, es el resultado de una “tecnología del sexo”, definida como un conjunto “de nuevas técnicas para maximizar la vida”, desarrollada y desplegada por la burguesía a partir del siglo XVIII con el propósito de asegurar su supervivencia de clase y el mantenimiento en el poder.

Esta idea trasladada a la actualidad y al campo de los medios de comunicación de masas puede afirmarse que éstos quedan definidos asimismo como tecnologías del sexo: el cine como medio de comunicación de masas también ha sexualizado el cuerpo de la mujer y también está sexualizando el cuerpo del hombre. Por lo que el cine también supone una tecnología social que construye el género sexual e influye en la percepción de que tiene los estereotipos en la sociedad.

METODOLOGÍA

Para comprobar si los aspectos planteados por las distintas teorías fílmicas sobre la representación de la mujer en la gran pantalla se siguen manifestando en los personajes femeninos y su relación con el resto del reparto, vamos a llevar a cabo un análisis de estas heroínas en las películas que se enmarquen dentro del género de aventuras y se encuentren entre las películas con mayor recaudación en España entre 2001-2011, para posteriormente revisar si los estereotipos se han superado, qué elementos se han superado, cuáles han sufrido una transformación derivada de la evolución social y en qué medida siguen perpetuando la estructura patriarcal.

La elección de la muestra a analizar la determina el hecho de que sean títulos de películas que se encuentren dentro de las veinticinco con mayor recaudación de cada año, en los datos publicados por el ministerio de Cultura, Educación y Deporte. Esta selección dentro del rango comentado anteriormente se debe principalmente, al hecho de que al ser las películas más taquilleras, también son las más vistas y por lo tanto las que más influencia tienen en la percepción global del espectador reflejando sus gustos y tendencias.

Los títulos seleccionados para la muestra según el criterio anterior serían:

- Saga de *Piratas del Caribe*, de Walt Disney Pictures, con análisis y visionado de los cuatro títulos presentados hasta el momento: *Pirates of the Caribbean: The Curse of the Black Pearl* (2003), *Pirates of the Caribbean: Dead Man's Chest* (2006), *Pirates of the Caribbean: At World's End* (2007) y *Pirates of the Caribbean: On Stranger Tides* (2011). Centrando el análisis en el personaje de Elizabeth Swann, en el caso de las tres que forman una continuidad en la historia, y en un apartado distinto, el personaje de Angelica en la última entrega.

- *Lara Croft* (2001), de Paramount Pictures, donde analizaremos el personaje protagonista femenino por excelencia en la nueva era digital de

Hollywood, esta heroína de videojuego a la que han comparado con otros personajes masculinos como Indiana Jones, James Bond o incluso con Rambo.

- Saga de *La Búsqueda*, de Walt Disney Pictures, con el análisis y visionado de los dos títulos: *National Treasure* (2004) y *National Treasure: Book of Secrets* (2007). En este caso, el punto de mira lo pondremos en el personaje de Abigail Chase, una doctora especialista en los Archivos Nacionales que ayuda al protagonista masculino.

- *Indiana Jones y el Reino de la Calavera de Cristal* (2008) de Paramount Comedy y dirigida por Steven Spielberg, es la cuarta entrega de la saga Indiana Jones. Haremos una lectura crítica de las acompañantes del mítico aventurero Indiana Jones, y si en esta nueva aventura del s.XXI, el personaje de Marion Ravenwood, su amante de Indiana Jones, ha sufrido alguna evolución en relación con los otros títulos de la Saga.

- *El regreso de la momia* (2001) y *La momia. La tumba del emperador dragón* (2008) de Universal Pictures, es la segunda y la tercera entrega de la saga La Momia. En este caso se analizará al personaje de Evelyn Carnahan-O'Connell (personaje femenino co-protagonista de la saga) y al nuevo personaje que aparece en escena en la tercera entrega, Lin.

Tras la selección de las películas, la metodología a seguir consistirá en el visionado de los filmes para su posterior análisis, atendiendo a unos ítems prefijados con anterioridad que busquen poner nuestro foco de atención en ciertas acciones y relaciones de los personajes femeninos en relación con el resto de personajes de la trama. Haciendo un mayor hincapié en aquellos personajes femeninos que tengan cierto peso en la trama, siendo co-protagonistas o antagonistas, lo que podemos calificar como mujeres en el papel de heroína. Pasaremos a analizar las siguientes categorías:

- Las iniciativas que toman los personajes femeninos. Entendemos por iniciativas los actos realizados por voluntad propia. También analizaremos en qué terrenos las toman o las dejan de tomar.

- Protagonismo. ¿Son los personajes femeninos protagonistas en la historia o son secundarios para la trama?
- Escenas en las que los personajes femeninos interactúan y se relacionan entre sí.
- Relaciones de amistad, cariño, sentimentales - afectivas - de aprecio y/o ayuda entre personajes femeninos y masculinos. Consideraremos bastante interesante las relaciones de dominación que pueden establecerse desde el héroe a la heroína, aunque esta dominación no se haga de forma explícita.
- Las relaciones materno-filiales y parteno-filiales que se muestren en el filme.
- Parejas: tomaremos el término pareja en sentido muy amplio considerando toda aquella estructura formada por dos personas que mantienen una relación estable e interactúan al margen del núcleo familiar y que tienen presencia en la pantalla.
- Las relaciones sexuales: no sólo las que se muestran en la pantalla sino también aquellas de las que únicamente nos muestran el principio (algo muy habitual en el cine de Hollywood).
- Patriarcado: más allá de las formas de dominación masculina, queremos concluir si el relato final en su conjunto es machista y androcéntrico y genera complacencia y simpatía en los personajes que se manifiestan de ese modo.

De este modo, también cabrá señalar si las películas seleccionadas para la muestra están dirigidas por un hombre o una mujer. Aunque pueda parecer un dato sin mucha importancia para nuestro objeto de estudio ya que nos centramos más en la caracterización de los personajes dentro del universo de la película, es importante señalar si la historia está contada bajo el punto de vista de una mujer o de un hombre, ya que en su mayoría los equipos técnicos que componen el mundo del cine ajeno al star-system están compuestos mayoritariamente por hombres, por lo que según como hemos señalado anteriormente en el marco teórico, muchos apuntan a que este hecho perpetúe la visión androcentrista.

LARA CROFT: UNA VARIANTE AVENTURERA DE LA FEMME FATAL

Lara Croft es la única heroína protagonista de una película de este subgénero hasta el momento, y esto es debido en parte a que estamos hablando de una adaptación de la historia del videojuego Tom Rider a la gran pantalla. Este personaje fue diseñado por Tony Gard en 1996, inicialmente se pensó en un hombre pero su razonable parecido con Indiana Jones hizo que se optara por una mujer, la primera protagonista femenina de un videojuego. Aventurera infatigable, más de veinte millones de unidades vendidas de sus cinco videojuegos, historias que se localizan en lugares exóticos como la Atlántida, un meteorito caído del espacio, las pirámides de Egipto o los templos de Camboya, y su enorme popularidad a finales de los noventa hicieron que Lara Croft diera el salto a la gran pantalla.

La encargada de encarnar a esta heroína a medio camino entre Indiana Jones y James Bond fue Angelina Jolie. Su atuendo la convierten en una mujer singular: pantalón corto, botas militares, camisetas ceñidas con un busto prominente pero sin un atisbo de escote, a lo que se añaden dos pistolas que cuelgan de su cadera. Esta peculiar heroína perteneciente a la aristocracia británica, cuya profesión es la de reportera gráfica aunque en realidad es una arqueóloga o cazatesoros como su padre, solo conserva de su origen en las consolas el punto de partida del personaje: “una heroína cuyo cuerpo pide que se le escriba encima, una vasija virtual en la cual la fantasía puede ser vertida sin impedimentos” (Stables, 2001: 19, citada por Rimbau, 2011).

La película aprende de los errores cometidos anteriormente por Hollywood en su intento de crear blockbuster sobre adaptaciones de videojuegos. En la trama se intentan buscar los paralelismos con escenas de acción similares a los escenarios de los juegos o la gran similitud de la actriz con el personaje de Lara Croft, pero a su vez, dotando a la historia de realismo como que el padre de Angelina Jolie en la realidad sea el mismo que en la ficción. La dirección corrió a cargo de un especialista en el género, Simon West, que supo conjugar los cánones clásicos del género con el gran matiz que suponía que una mujer fuera la protagonista.

Cualquiera de las escenas podría corresponder a la pantalla de un videojuego, pero sin alejarse de otras películas del género que siempre se suelen ubicar en lugares exóticos, con cazatesoros, arqueólogos y saqueadores como personajes estrella. Sin embargo, encontramos diferencias con otras del género que siguen la estela omnipresente de Indiana Jones, en esta ocasión, la importancia de los efectos especiales y la tecnología cobra un especial protagonismo y se sitúa al mismo nivel que la reliquias y leyendas. La primera escena es una perfecta muestra de la simbiosis entre tecnología y arqueología que encontraremos después, nos coloca en un escenario de lo que parece una tumba egipcia pero donde Lara se enfrenta con un robot asesino programado por su amigo informático. Este inicio cargado con mayores dosis de acción que lo habitual en estas películas sirve para atrapar la atención del espectador, un recurso muy utilizado en las grandes superproducciones de Hollywood, y casi nos parece un requisito imprescindible en esta historia al estar hablando de un videojuego de aventuras.

El personaje de Lara se ciñe a la rica, joven y guapa que resulta tan perfecta como inalcanzable, lo que podría considerarse como un ideal de mujer para una parte del público masculino. Sin embargo, aunque se trata de una mujer muy sexy y que viste ceñida para resaltar su figura, su vestimenta y forma de actuar tiende a masculinizarse: viste con ropa militar, de hecho hay una escena al final de la película en donde ella aparece con un vestido y sorprende tanto a su mayordomo como a su amigo el ingeniero que le hacen una foto para el recuerdo. No obstante, esta ilusión de que Lara Croft se haya convertido en una señorita al uso se disuelve rápidamente en cuanto su mayordomo le sirve un par de pistolas –rasgo identificativo del personaje– para que luche contra un robot, por lo que se vuelve a establecer el status de chica dura que en realidad nunca había llegado a perder en toda la escena. Es esta masculinización a través de la vestimenta y de la virilidad masculina de la nos habla Pierre Bordieu (Bordieu, 1998), la que perpetúa en gran medida una cierta dominación de los estereotipos masculinos.

Aunque Lara se presenta como un personaje femenino el prototipo de comportamiento que adopta es el de héroe, no asume las características propias de los personajes femeninos en el cine de aventuras, sino que es un personaje al uso de otros aventureros: impulsiva, intuitiva, con iniciativa, la que tiene la clave para continuar la

acción... Como otros héroes contemporáneos. Mercedes Arriaga la califica como Lara-Rambo, “sus peripecias las encuadraría en el modelo de referencia que Bajín llama heroico-aventurero, que se contrapone al doméstico-social, ámbito por excelencia de los personajes femeninos” (Arriaga, 2008). La ausencia de una trama secundaria de carácter romántico se suple con las historias sobre los *Illuminati*, las leyendas milenarias o el porqué de la muerte del Sr. Croft. Sin embargo, sí que existe una tensión sexual no resuelta entre Álex –otro cazador de tesoros protagonizado por Daniel Craig- y Lara, que es anterior a la acción que se nos narra, pero deja entrever que ha habido una relación con anterioridad, no obstante ésta “trama amorosa” tampoco termina de resolverse en la película ni tiene peso en la acción de la película.

La evolución de la relación establecida por la pareja Alex-Lara no termina con el beso de reconciliación típico de los finales felices de Hollywood, el contenido sexual y amoroso aunque fuera casto no tiene cabida en la caracterización de nuestra heroína de videojuego. La frase con mayor contenido sexual de toda la película es la pronunciada por Alex cuando ella entra en su habitación para llamarle traidor, “Ahora tengo que darme una ducha fría”, es la parte con el contenido más sexual de toda la película, y no obstante, es importante señalar que en esta escena no hay ni siquiera contacto físico. Esta relación ambigua es aprovechada por el antagonista en el clímax del film para matar a Alex y así, Lara reaccione y consiga que ella haga lo que él quería, unir las dos mitades para dominar el mundo. Sin embargo, esta reacción de la heroína se hubiera producido también si al que hubiesen apuñalado es a su amigo informático, lo que Lara crea son vínculos de protección no de deseo.

Como Indiana Jones o Batman, Lara Croft es heredera de una figura paterna que es iniciática de la acción, pero que a su vez representa un trauma en el personaje. Trágicamente huérfana, esta pérdida supone según Esteve Rimbau una losa que impide su normalidad social, bloquea también su sexualidad y decanta toda su energía hacia la aventura (Rimbau, 2011). No sólo se comporta como una hija dolida por la muerte de su padre, sino que casi se podría decir que padece una especie de trastorno de Edipo porque sueña con él, guarda sus restos en una tienda de campaña en el jardín, busca cumplir la promesa que le hizo a su padre de pequeña cuando le contaba el cuento del triángulo y recibe cartas póstumas. Todo ello como promesa o deber frente a su padre,

sirve como leitmotiv para cumplir la misión de recomponer el triángulo mágico que se activa cada cinco mil años con la alineación planetaria. Y es precisamente esta misión la que obsesiona al personaje de Lara ya que si consiguiera reunir las piezas del triángulo, controlaría el tiempo y podría devolverle la vida a su padre.

De hecho, Lara restablece su equilibrio interior cuando asesta el último golpe a su rival en venganza por la muerte de su padre, esto lo acepta el espectador porque la buena ajusticia al asesino de su padre. Anteriormente, la protagonista ya ha sido aceptada como la víctima de un engaño, en donde todo el mundo en el que confiaba no es quién parece ser, y por ello se convierte en una mujer de acción. Lara Croft es una heroína en un mundo de hombres, ella es la única mujer que aparece en toda la película. Esteve Rimbau la define como “la convincente réplica que Angelina Jolie efectúa de Lara Croft en unas escenas equiparables a la de cualquier película de acción contemporánea eclipsó la sombra de un trauma psicológico que ningún héroe de la consola se habría atrevido a cargar sobre sus hombros, por fornidos que fuesen” (Rimbau, 2011: 126).

Lo curioso es que a pesar del éxito de *Tomb Rider*, de la que se hizo otra secuela *La cuna de la vida* en 2003, no haya habido otros ejemplos de mujeres protagonistas absolutas de la acción sino pequeños alegatos de coprotagonismo. El personaje híbrido de Lara es una variante de la femme fatale, una mujer que no está sometida a ningún hombre donde resalta su independencia y erotismo lo que la hace una fantasía de la mujer deseable pero inalcanzable para el público masculino.

PIRATAS DEL CARIBE: LA MUJER PIRATA EN EL SIGLO XXI

La irrupción en 2003 de *Piratas del Caribe: La maldición de la Perla Negra* fue la confirmación del resurgimiento del nuevo cine de aventuras, una película de piratas – un subgénero que tuvo su edad de oro en la década de los cincuenta- producida por Walt Disney Pictures, fruto de una nueva conexión dentro las sinergias entre los grandes estudios cinematográficos y los parques temáticos. La película basada en la atracción homónima de los parques temáticos que desde 1967 ofrecía a los visitantes un agradable paseo en barca por un canal subterráneo decorado con piratas, loros, mujeres de vida alegre o soldados (Cinemanía, 2003).

No es la primera vez que Hollywood resucita el viejo cine de piratas. En registros muy distintos, el polaco Roman Polanski (*Piratas*, 1986) y el finlandés Remy Harlin (*La isla de las cabezas cortadas*, 1995) son algunos de los que lo habían intentado previamente durante la década de los noventa. Incluso Disney aplazó un primer proyecto debido a la coincidencia en el tiempo con *Hook* y *Los Muppets y la isla del tesoro* (1996), pero sin duda, la clave del éxito de *Piratas del Caribe* radica en el perfecto equilibrio entre el homenaje y la desmitificación. La primera película de la saga comienza y acaba con unas estrofas de la canción original que acompaña la atracción en la que se inspira, pero no sólo la canción evoca al espectador a la atracción real, la famosa escena en la que el pirata Jack Sparrow reclama la atención de un perro para que le acerque las llaves y fugarse tiene su origen en una de las estampas clásicas de la atracción. (Rimbau, 2011, 117-120)

El resto de entregas de la saga: *Piratas del Caribe: El cofre del hombre muerto* (2006), *Piratas del Caribe: En el Fin del Mundo* (2007) y *Piratas del Caribe: En mareas misteriosas* (2011), siguen la estela de la primera entrega: cine de aventuras de ataño, una coralidad de personajes ambiguos que huyen del habitual maniqueísmo del

cine clásico de Hollywood que confronta el Bien y el Mal, y plagada de homenajes a los clásicos del subgénero.

En cuanto a los personajes femeninos que aparecen en *Piratas del Caribe* tenemos que hacer una distinción entre las tres primeras películas, coprotagonizadas por el personaje de Elizabeth Swann (Keyra Knightley), y la última película de la saga, coprotagonizada por el personaje de Angelica (Penélope Cruz). Echando la vista atrás, durante la época dorada del subgénero de piratas, son escasos los ejemplos en los que aparecen personajes femeninos con cierto protagonismo, *La mujer pirata* (1956) se trata del único filme protagonizado por una mujer, la capitana Anne Providence, uno de los piratas más temidos de cuántos surcan los mares. Sin embargo, la historia se repite, y la caracterización de la capitana Providence adquiere cualidades masculinas: enérgica, valiente y ademanes masculinos, para respetar el ego del espectador –totalmente influenciado por la mirada androcentrista-. Finalmente, como no se podía esperar de otra manera, Anne Providence se enamora de un prisionero, recuperando el perfil romántico que exige el género y el papel de mujer sumisa.

LA ARISTÓCRATA METIDA A HEROÍNA, EL PERSONAJE DE ELIZABETH SWANN.

Para hablar del personaje de Elizabeth Swann hay que señalar la evolución a lo largo de las tres películas, ya que adquiere poco a poco más independencia de las estructuras patriarcales para acabar tomando sus propias decisiones. En el género de piratas, la mujer tenía reservado el papel de doncella en apuros secuestrada en manos de estos bárbaros para poder obtener recompensas, y en cierta manera, la primera película de la saga *La maldición de la Perla Negra*, el personaje de Elizabeth Swann si tiende a encajar dentro de este papel de doncella. Sin embargo, en *Piratas del Caribe: El cofre del hombre muerto* da la vuelta a esta idea, ya que Elizabeth Swan no espera ser rescatada y lucha por salvarse ella misma. A duras penas existen ejemplos de mujeres que se revelan a este tradicional papel en el género, quizás el más significativo fuera *La isla de las cabezas cortadas*. Elizabeth sí abandona de alguna forma el papel que había

tomado en la primera película, *Piratas del Caribe: La maldición de la Perla Negra*, donde sí tomaba el papel de víctima de un secuestro en manos de los piratas del Capitán Barbosa, para tomar la iniciativa en la acción.

Parece ser que los arquetipos del cine clásico de Hollywood están desfasados en la concepción de la mujer moderna del s. XXI y ninguna espectadora se vería reflejada en la pantalla, por lo que encontramos una mujer independiente que toma sus propias decisiones y lucha por lo que quiere. Aunque es cierto que no dejamos de estar en un mundo un tanto machista, el de los piratas, y que la mujer sigue teniendo un papel secundario. Para reafirmar la idea anterior cabe destacar las múltiples referencias implícitas de carácter sexual, especialmente en la que se hace una referencia a la virginidad como una virtud femenina cuando se habla de la noche de bodas; también se habla de la antigua superstición marina que cree que una mujer abordo de un barco trae mala suerte, atrae a las tormentas y a las criaturas marinas del océano.

Por esta razón, el personaje de Elizabeth Swann se ve obligado a disfrazarse de hombre para poder enrolarse de incógnito en un barco en *Piratas del Caribe: El cofre del hombre muerto*. También coincide con el momento de la saga donde mayor número de iniciativas toma el personaje, aunque esto se verá equilibrado con que el peso de la acción no recae sobre ella sino sobre los protagonistas masculinos. Para Elizabeth queda reservado el papel de la seducción, los juegos de seducción que utiliza para conseguir sus objetivos, este tipo de acciones serían impensables en los personajes masculinos ya que cosificaría su virilidad. Sin embargo, el papel seductor de las mujeres pertenece casi en exclusiva al modo de actuar de los personajes femeninos, siendo muy pocas las excepciones en las que no ocurre.

La relación padre-hija que se establece con este personaje es la de protección absoluta del padre hacia la hija, éste no ejerce su autoridad y le deja actuar por ella misma, pero las acciones y decisiones del padre siempre van encaminadas al bienestar de su hija. Estamos ante una relación de sacrificio constante, incluso pierde su cargo en la corona inglesa para proteger a su hija de los cargos de piratería que pesan sobre ella. El momento de la boda pactada con el Comodoro es el escogido por los guionistas para sacar la faceta rebelde de Elizabeth, hay que adaptarla al espectador actual, y una boda de conveniencia no resulta seductora para el espectador, en cambio una historia de amor

a primera vista entre Will y Elizabeth resulta un recurso habitual para obtener la identificación del espectador con los personajes. Responde al esquema tipo de la hija que se rebela contra las normas preestablecidas por su padre y la tradición nobiliaria, y el padre que cede ante la felicidad de su hija por el triunfo del amor, en esta línea apuntaba Bárbara Escamilla la define en su crítica en *Cinemanía* como “el papel de la rebelde hija del gobernador y objeto de deseo de Bloom” (Escamilla, 2003).

Elizabeth Swann, responde por lo tanto al perfil romántico que exige el género y “es pretendida por tres hombres, pero, aunque se emborracha con un pirata en una paradisíaca isla desierta, sólo se desmaya cuando el corsé la aprieta demasiado y apenas recibe un casto beso en toda la película” (Rimbau, 2011: 121). Para hablar de las tres relaciones de pareja –no sentimental sino con vínculo establecido entre dos personajes– que se desarrollan en la película vamos a describirlas. En primer lugar la relación amorosa establecida con Will Turner, una relación pura y casta al más puro estilo de Hollywood, se quieren pero casi nunca se dan un beso ni se produce una escena tórrida. En segundo lugar podemos hablar de la relación de Elizabeth y Jack Sparrow, con el avance de la trama se da a entender que existe una tensión sexual entre ambos, algo que puede resultar evidente y crear expectativas en el espectador en la escena donde se emborrachan los dos solos en una playa desierta o cuando la brújula de Jack señala hacia Elizabeth. Y por último, con el comandante Wellington, su ex prometido, se establece una relación de compasión por el abandono en el altar, y a su vez protección, se crea un sentimiento de culpa por las malas acciones, sentimiento que no aparece en los personajes masculinos de la saga, y lleva a Elizabeth a proteger al Comodoro en Isla Tortuga y sacarlo del fango, un sentimiento del deber de protección casi maternal.

Existe una violencia suave según Bordieu que es ejercida por los hombres hacia las mujeres, desde la magia, la astucia, la mentira o la pasividad, de esta forma “las mujeres están condenadas a aportar, hagan lo que hagan, la prueba de su malignidad y a justificar los tabús y los prejuicios que les atribuyen una esencia maléfica” (Bordieu, 1998: 48). En su relación con Jack Sparrow y el resto de piratas vemos se cumplen todas las situaciones que comentábamos anteriormente: es engañada, siempre terminan siendo más astutos que ella, se le trata como un sujeto pasivo en la acción ya que no toma iniciativas sino que en la mayor parte de la saga se ve llevada por las

circunstancias. Elizabeth Swann nunca termina de ser totalmente aceptada en el mundo de los piratas, se trata de una bucanera improvisada por circunstancias de la trama, su personaje pasa por diversas facetas: de joven y aparentemente inocente doncella a capitana de barco, pero no por decisión propia sino por necesidad. Esto será importante ya que sus compañeros piratas nunca la consideran una más sino que siempre se refieren a ella como la Señorita Swann.

Por ello no queda fuera de lugar la decisión final con la que concluye su presencia en la saga, en *Piratas del Caribe: En el fin del mundo*, Elizabeth toma la decisión –por amor a Will Turner– de dejar la vida pirata para convertirse en la fiel esposa que esperará diez años para reencontrarse con él. Este final termina de cerrar un círculo que se abre con la huida como doncella, la transformación en pirata, para volver a convertirse en la paciente esposa que vive esperando a su marido y criando a su hijo. Todo el arco de evolución y la independencia que va adquiriendo el personaje respecto a los personajes masculinos referentes como su padre o el mundo pirata, sufre una pérdida con su decisión final, aunque su inicio en la aventura no es decisión propia sino que es totalmente fortuito y causa del destino, al final el resultado de toda la aventura es la sumisión: la espera de su héroe.

LA CAPITANA JACK SPARROW, EL PERSONAJE DE ANGELICA.

Tras la relevancia adquirida por el personaje de Jack Sparrow había que dotar de vida sentimental a este capitán estafalario, de ahí surge su historia de amor con Angelica, el nuevo personaje de la última entrega de la saga *Piratas del Caribe: En mareas misteriosas*, que viene a ocupar el lugar en la trama amorosa que dejaron Elizabeth y Will. Para adecuarlo a las excentricidades del capitán, el personaje de Angelica se trata de una española que iba a ser monja hasta que Jack la engatusó y se convirtió en pirata, pero la relación pasional que ambos tenían no acaba bien. Jack Sparrow le rompió el corazón a Angelica, esto suele ser muy habitual, pocas veces se da

en el orden inverso, y si sucede es porque la mujer se ha ido con otro hombre, lo que deja a los personajes femeninos siempre como las traidoras.

Conocemos a Angelica porque al principio de la trama se hace pasar por Jack Sparrow para reclutar tripulación para un barco, es el único modo de que marinos y borrachos quieran enrolarse en un barco donde la segunda de abordaje es una mujer. Mientras que está disfrazada de hombre luchan de igual a igual, pero después de descubrir que es una mujer entra en juego la seducción y desaparece el tú a tú que teníamos antes. Se reafirma la idea que veníamos apuntando anteriormente, cuando Elizabeth tenía que disfrazarse de hombre para poder acceder a un barco, parece ser que si los personajes femeninos actúan de forma similar a los hombres, es la única forma de parecer capaces y adaptarse a la situación que propone la trama: “mundos de hombres”.

En este juego de seducción y de lenguaje no verbal, hemos prestado atención a la colocación de los cuerpos en los enfrentamientos entre Jack y Angelica, y siempre se coloca al hombre por encima, en alguna ocasión la mujer puede colocarse encima pero rápidamente se vuelve al status inicial donde la dominación masculina es evidente en el contacto físico. Pero no sólo con el cuerpo, sino también con la mirada. La mirada del hombre siempre va de arriba a abajo, y la mujer tiende a adoptar una actitud sumisa como sonreír, bajar la mirada, aceptar las interrupciones, el cuestionamiento de sus órdenes, etc.

Angelica cuenta con mayor poder de decisión e independencia que Elizabeth Swann, aunque se encuentra en el mundo de los piratas donde siguen cuestionando porque ella dirige el barco si es una mujer. En lugar de la valentía, el valor sobre el que se continúa haciendo referencia como una virtud femenina es la virginidad, Jack Sparrow le dice en un momento de la película “¿Fui el primero? Quiero saberlo”, como si fuera un trofeo del que sentirse orgulloso.

Es hija de Barbanegra, por lo que la relación padre-hija vuelve a estar basada en la protección, sin embargo, el personaje de Barbanegra es un hombre temido por todo el mundo así que su voluntad prevalece ante la de cualquier persona, incluso la de su hija. El tipo de acciones encaminadas a darlo todo por el bienestar de la familia que suele protagonizarlas el padre como cabeza de familia, en esta ocasión, el perfil egoísta de Barbanegra hace que este tipo de iniciativas sean tomadas por su hija, Angelica, que es

capaz incluso de sacrificar su vida por su padre, cosa que el personaje de Barbanegra no estaba dispuesto a hacer en la situación inversa, no se iba a volver bueno para salvar a su hija, más joven y con muchas experiencias que vivir.

Es curioso como en las acciones de peligro, siempre es el hombre el que salva a la mujer, parece una regla no escrita dentro del cine de Hollywood que no iba a saltarse en *Piratas del Caribe: En mareas misteriosas* a pesar de la independencia y la capacidad de acción que se le presupone al personaje de Angelica. En las dos escenas de la película donde Angelica corre peligro, es Jack Sparrow el que la salva, la primera de ellas se produce durante el ataque de las sirenas y la segunda cuando Jack, de nuevo mediante engaños que Bordieu consideraría violencia pasiva, salva la vida a Angelica que pensaba darle los años de juventud a su padre cambiando los frascos.

Angelica sería una más de las heroínas activas ensombrecidas por la presencia masculina de un hombre mucho más astuto y valiente.

LOS SERES MITOLÓGICOS REPRESENTADOS COMO MUJERES MALVADAS

Al margen de las coprotagonistas de las películas de *Piratas del Caribe*, el resto de personajes interpretados por mujeres adquieren un halo de maldad: hechiceras, monstruosas sirenas, prostitutas... numerosas han sido las mujeres que se representan en la tradición grecolatina como destructoras, malvadas, que han usado sus encantos para seducir, y de paso, destruir a los hombres. Pandora, Eva, Helena que provocó la guerra de Troya, las Sirenas que embaucan a los marineros, etc. son algunas de estas mujeres malvadas que forman parte del imaginario colectivo.

Las Sirenas por ejemplo son representadas como la imagen de la mujer diabólica, usan sus encantos para seducir y cuando no consiguen lo que quieren se convierten en auténticos monstruos. Sin embargo, esa seducción en *Piratas del Caribe: En mareas misteriosas* carece de todo contenido sexual, se convierte a las sirenas en

seres malignos y el juego de la seducción con el que embaucar a sus presas está únicamente basado en miradas, a la sirena nunca se le ve ninguna parte del cuerpo con la que se insinúe a los marineros, ni siquiera cuando esta prisionera en tierra.

Otro de los personajes clásicos en los cuentos es la hechicera, clave en la acción para que ésta avance transgrediendo los límites previamente establecidos, anima a los personajes a ir más allá de lo conocido y lo posible. Los embrujos y premoniciones de Calipso son los elementos incitadores de la acción y llevan a Jack Sparrow a seguir un rumbo para liberarse de la maldición del Holandés Errante.

Este personaje fue encasillado en *La morfología de los cuentos* de V. Propp como el personaje donante, su función dentro del relato es la preparación para la transmisión del objeto mágico, debe pasar este objeto al héroe para permitirle seguir en su camino. En *Piratas del Caribe*, la hechicera cumple esta misma misión es la encargada de darle a Jack Sparrow la brújula que marca aquello que más desea o el bote de tierra para estar a salvo de su enemigo David Jones.

LAS SAGAS DE MUJERES INTELIGENTES ENAMORADAS DE HOMBRES DE ACCIÓN

El marketing que tan bien sabe explotar la industria audiovisual de Estados Unidos es el motivo de la proliferación de secuelas sobre un mismo título reside en una idea muy básica: si funciona este modelo ¿por qué desecharlo? El pionero fue George Lucas y la primera trilogía de *La guerra de las galaxias*, según cuenta Esteve Rimbau en su libro *Hollywood en la era digital*, Lucas quedó influenciado por el arquetipo del héroe universal tras la lectura del libro *El héroe de las mil caras. Psicoanálisis del mito* (1949) de Campbell.

En la primera década del siglo XXI se ha dado una explosión de esta fórmula de ventas basada en este arquetipo de héroe clásico cuya aventura según las palabras de Campbell (1949, citado por Rimbau, 2011:294) “se inicia desde el mundo de todos los días hacia una región de prodigios sobrenaturales, se enfrenta con fuerzas fabulosas y gana una victoria decisiva; el héroe regresa de su misteriosa aventura con la fuerza de otorgar dones a sus hermano”. La maquinaria de Hollywood hace posible hacer remakes, secuelas y precuelas muy rentables en términos económicos, y con la continuación de la historia de un mismo personaje lo que empatiza y engancha todavía más al espectador.

Ya a finales de los noventa empezaron a lanzarse películas que recuperaban el género de aventuras, aunque por supuesto, mezclado con otros géneros como la ciencia ficción, tintes melodramáticos en las historias de amor, dosis de acción y efectos especiales para revivir este género con todo el potencial de la industria de Hollywood en la era digital. Aunque ya el legendario Indiana Jones había marcado un antes y un después en el género, surgen readaptaciones de historias sobre aventureros con una misión en lugares exóticos, relacionados con la arqueología por lo general, y que resultan un éxito en taquilla.

MARION RAVENWOOD: LA ETERNA ACOMPAÑANTE DE INDIANA JONES.

Marion Ravenwood es un personaje clave para las féminas del cine de aventuras. Caracterizada como la hija del arqueólogo y cazador de tesoros Abner Ravenwood, el mentor de Henry “Indiana Jones”, Marion es gran amor fallido del aventurero y podría considerarse al igual que el héroe al que acompaña, fuente de inspiración de las acompañantes y heroínas posteriores en el subgénero de aventuras.

Su primera aparición fue en la primera película de la saga *Indiana Jones: En busca del arca perdida* de 1981, aquí ya se escogió a los actores encargados de dar vida a los personajes de Indiana Jones en la piel de Harrison Ford y Karen Allen como Marion. En la última entrega que nos encargamos en analizar *Indiana Jones y el reino de la calavera de cristal*, han pasado veintiún años desde sus últimas peripecias en los ochenta, ahora Marion ya no es una jovencita sino que es madre de un adolescente problemático y viuda.

El reencuentro entre Indiana Jones y Marion pasa por el reproche, se habla del desamor que hubo entre ambos hace veinte años cuando “Indy” la abandonó. Sin embargo, esta historia de amor sigue los patrones clásicos del cine de norteamericano que conducen al triunfo del amor al final de la película. Tampoco falta la revelación de un secreto típico en las películas de Hollywood, el hijo adolescente problemático es de Indiana Jones y éste no lo sabía. Este hecho no solo que conlleva a la reconciliación de la pareja, sino también a la creación de una familia feliz.

Una radiografía típica del amor y las relaciones afectivo-sexuales a través del cine refleja que principalmente se abordan estos cuatro momentos: el flechazo, la crisis, la traición y el abandono. Se mitifica una “búsqueda de la felicidad” con el encuentro con esa persona con la que podremos vivir sin crisis, ni traiciones, ni abandonos, la plenitud y el esplendor del amor (Lameiras, 2008). En esta última entrega de *Indiana Jones* se intenta cerrar el círculo de esa “búsqueda del amor” que el aventurero tenía incompleta.

Esta idea del amor subyacente en Hollywood marcada por estereotipos se da en diferentes momentos de la película. Marion actúa según los estereotipos marcados para las mujeres, cuando el héroe le declara su amor –nunca se da una declaración de una mujer a un hombre- ella no muestra oposición sino sumisión y entrega total. Le recrimina que le dejase plantada hace veinte años: “¡Tú no sabes tener pareja!”, aquí se marca el individualismo masculino que suele caracterizar a los aventureros, pero inevitablemente hay una reconciliación a favor del triunfo del amor.

Retomando la cuestión del número de iniciativas que toma el personaje femenino durante toda la película, cabe señalar que únicamente hay un momento en la trama del film donde Marion toma la iniciativa en la acción, cuando opta por despeñarse por un barranco como única vía de escape. No obstante, en seguida en la siguiente escena Indiana Jones le dice: “No vuelvas a hacer eso cariño”, por lo que el peso de la iniciativa vuelve a recaer sobre él. Siempre es él quien lleva el peso de la acción que hace avanzar la trama, Marion es el complemento amoroso de la historia.

La saga de las aventuras de *Indiana Jones* supuso un antes y un después en el género de aventuras y ha sido la fuente de inspiración de muchas películas posteriores del género. Por ello, los patrones que venimos comentando que se repiten una y otra vez en los personajes femeninos dentro del cine de aventuras, también, por ende, se dan en esta entrega a pesar de que el contexto de los años ochenta no es el mismo que en la década del 2000. En los momentos de más acción de la película sólo se golpean físicamente entre los hombres, las mujeres permanecen al margen en la pelea, no suelen conducir, en este caso Marion sólo conduce como segunda opción.

El personaje de Marion, a pesar de tratarse de una chica inteligente, viene a representar la actitud sumisa que se ha impuesto tradicionalmente a las mujeres, que todavía sigue imponiéndose, y que por lo tanto, todos los personajes femeninos con cualidades propias de “lo femenino” tienden a representar. Se tratan de unos cuantos imperativos asumidos por las mujeres en general como características propias de lo femenino como sonreír, bajar la mirada, aceptar las interrupciones, la espalda erguida, el cuidado del cuerpo, las piernas cruzadas, caminar con pequeños pasos, etc. No obstante, todo ello aprehendido casi de forma innata.

Con la escena de la boda se pone un broche final al estereotipo de historia de amor en el cine de Hollywood, una vez que ya se ha prendido la mecha del amor en los dos miembros de la pareja, llega el momento de tomar decisiones: casarse –aunque en esta ocasión esta decisión se pospone casi veinte años-. Generalmente, el enamoramiento acaba en boda, y esto parece una consecuencia casi inevitable que cuando no ocurre, nos hace pensar como espectadores que el amor no ha conseguido triunfar. Por ello, el final de la saga *Indiana Jones* con la boda significa el cierre de un ciclo iniciado en la primera película.

LA SEÑORITA O'CONNELL: MADRE, ESPOSA Y HEROÍNA.

La Momia es una de estas nuevas películas de aventuras del siglo XXI, la primera se estrena en 1999. Dirigida por Stephen Sommers, se convirtió rápidamente en un éxito de taquilla lo que llevo a Universal Pictures ha realizar al menos otras dos secuelas y una precuela. En nuestra selección hablaremos de las dos secuelas: *El regreso de la Momia* (2001) en la que volvemos a Egipto a raíz de unos sueños premonitorios de Evelyn y la participación del Brazalete de Anubis, que una vez perteneció a El Rey Escorpión que pondrá en peligro a la recién estrenada familia O'Connell. Y la última película de la saga, *La momia. La tumba del emperador dragón* (2008) que sitúa la historia en China, en 1947, donde el joven Alex O'Connell es engañado y despierta a la momia del emperador Han, por lo que se verá obligado a pedir ayuda a sus padres y a su tío Jonathan –todos ellos protagonistas de las anteriores secuelas- para conseguir ileso.

Comenzaremos hablando de la acompañante femenina del héroe de la saga, la señora Evelyn, interpretada con Rachel Weisz en sus dos primeras entregas, se trata de un personaje caracterizado como una mujer inteligente e independiente, bibliotecaria de El Cairo y futura arqueóloga, que acaba involucrada en esta saga de aventuras y resurrecciones de momias por culpa de las imprudencias de su hermano, su curiosidad

sobre las leyendas ocultas de los faraones egipcios y su relación amorosa con Rick O'Connell (Brendan Fraser).

Es importante señalar respecto a la primera entrega, las nuevas relaciones entre personajes que se incorporan en estas secuelas, la relación madre-hijo y la relación marido-mujer. En *El regreso de la Momia*, Rick y Evelyn están casados y tienen un hijo llamado Alex, por lo que se introduce el rol tradicional familiar de la mujer, ser madre y formar una familia junto a su marido, lo que tiene implícito el instinto de protección de los suyos, y esto se ve claramente reflejado en ambas secuelas donde Evelyn abandona en parte su espíritu de aventurera y lo sustituye por el instinto maternal. En *La momia. La tumba del emperador dragón* cuando su hijo Alex y su padre Rick están enfrentados y su relación se ha enfriado, Evelyn adquiere también el rol de intermediaria entre padre e hijo, siempre con esa misión tradicional de la mujer como nexo de unión familiar, sobre la que recae la tarea de sostener la institución familiar.

Para Lameiras (2008), dentro del patriarcado dominante en la sociedad, el hombre ha de ejercer el papel dominante, es el responsable de mantener la estructura familiar a través de los mecanismos que considere necesarios. Por el contrario, el papel de la mujer es el de cuidar de todos los miembros de la familia y ser dependiente de su marido para proteger la estructura familiar. La familia como núcleo de una sociedad, es una muestra idónea para comprobar como todas las culturas han establecido diferentes roles para hombres y mujeres basándose en las diferencias biológicas como base para hacer distinciones sociales que suponen la asignación de valores, cualidades y normas en función del sexo al que pertenecemos. Estos estereotipos suponen considerar a los hombres con los rasgos «necesarios» para ostentar el poder y gobernar las instituciones socio-económicas y políticas, justificando así el poder estructural masculino, y relegando a la mujer al ámbito familiar y doméstico.

En cierta manera, en la última entrega de la saga de La Momia *La momia. La tumba del emperador dragón* vemos como la relación matrimonial entre Rick y Evelyn está construida bajo los estereotipos dominantes en el cine de aventuras, Rick se dedica a pescar y Evelyn a escribir libros, es decir, el hombre realiza trabajos físicos y la mujer trabajos más creativos o intelectuales. También se trata a la mujer como un objeto de deseo para el hombre mostrándose una escena –la única donde se ve un “desnudo” de

toda la película- en la que Evelyn se desnuda delante de Rick para atraer sexualmente a su marido. Además del amor, indispensable para cualquier trama romántica de un blockbuster, Rick establece una relación de protección de Evelyn desde el primer momento en el que se conocen.

Podríamos decir, siguiendo la *teoría del sexismo ambivalente* de Glick y Fiske (1996, citada por Lameiras, 2008), que estamos ante lo que llaman *sexismo benevolente* que se basa en una ideología tradicional que idealiza a las mujeres como esposas, madres y objetos románticos. Esta caracterización con los tres roles anteriores –madre, esposa y objeto romántico del héroe- se produce justamente en las películas que estamos analizando ya que el personaje de Evelyn ha crecido en el tiempo, ya no es la joven entusiasta de momias sino que ahora asume también los roles de esposa y madre con toda la carga simbólica que ello implica. Por lo cual, esta idealización de la que hablan Glick y Fiske presupone la inferioridad de las mujeres a favor del patriarcado puesto que considera que las mujeres necesitan de un hombre para que las cuide y proteja.

La película está llena de pequeñas acciones que vemos que se repiten en las distintas películas que estamos viendo. Los chicos son los únicos que cogen una pistola, en cambio en caso de lucha o pelea, las chicas utilizan técnicas de defensa más manuales como patadas o puñetazos, y en el caso de la secuela ambientada en China utilizar técnicas provenientes de las artes marciales. También es curioso señalar que las mujeres sólo pelean entre ellas, y los hombres no golpean a las mujeres en los enfrentamientos sino que son el motivo para poner al héroe en la tesitura de hacer lo que el antagonista desee cuando la heroína corre una situación de peligro pero nunca se trata de violencia física de modo explícito.

En esta misma línea también observamos que la tarea principal, las acciones que hacen avanzar la historia, al final siempre las llevan a cabo los personajes masculinos. La iniciativa está claramente liderada por los personajes masculinos: los planes los proponen los hombres, las ideas son formuladas en su gran parte por ellos aunque no siempre, también se deja opinar sobre lo que pueden hacer a los personajes femeninos aunque al final se tome la decisión de seguir las directrices del hombre.

Por lo tanto, podemos decir que las mujeres durante la acción quedan por lo general en un segundo plano, aunque hay excepciones como en el Rey Escorpión,

cuando el templo comienza a derrumbarse, tanto *Imhotep* y Rick son arrastrados a un abismo de almas en pena, en ese momento Rick le dice a Evelyn que se vaya, pero ésta corre el riesgo de la caída de escombros para salvar a su marido. *En la tumba del emperador Dragón* también es Li la que llama a los yetis para desequilibrar las fuerzas del contrario y conseguir escapar con vida.

Sin embargo, el héroe siempre cubre a la heroína, nunca del revés. Este patrón lo llevamos observando en las distintas películas que hemos analizado, cuando ocurre una escena de peligro y hay que huir del lugar donde se encuentran nuestros personajes siempre es el héroe coge la mano de la chica, la protege de cualquier amenaza externa y corren para ponerse a salvo. Esta escena que acabo de describir la encontramos tanto en *El retorno de la Momia* como en *La tumba del emperador dragón*, O'Connell –el hombre de acción- salva a la señorita Evelyn Carnahan –la chica lista que se mete en problemas-. En definitiva, observamos que en líneas generales –exceptuando las dos escenas comentadas en párrafos anteriores- ninguna mujer salva al hombre de un apuro real, de una clara situación de peligro durante la acción, en estas situaciones límite en todo caso es una mujer a otra mujer pero nunca una mujer a un hombre.

Otro de los clichés que se cumple en esta saga es el del hombre duro frente a la mujer sensible, de hecho el personaje de Rick se resiste a mostrar sus sentimientos incluso frente a su hijo, llega a insinuarse que los tipos duros que no muestran sentimientos. Esto se contrapone al impulso de los personajes femeninos a actuar en consecuencia a lo que sienten, principalmente sus acciones están movidas por el amor hacia el héroe. La señorita O'Connell acaba siempre involucrada en persecuciones de momias resucitadas por amor, ya sea hacia su hermano, posteriormente hacia su marido o hacia su hijo. Incluso el nuevo personaje femenino que aparece en la última entrega, Lin, una ninja que durante las persecuciones y escenas de acción de la película, se enamora de Álex aunque al principio es reacia, pero al final, incluso se vuelve mortal por amor.

Es preciso hacer una apreciación interesante en este aspecto del que hablamos sobre la expresión de sentimientos y el impulso pasional, proviene del tipo de educación y valores que se inculcan en una sociedad dependiendo de si eres un niño o una niña, parece que si un chico llora es menos hombre. Nos venden el arquetipo de chico fuerte y

chica sensible, y parece que todos en nuestra sociedad nos tuviésemos que comportar bajo este patrón para parecer más masculinos o más femeninas.

La Momia y la señorita O'Connell son un perfecto remake de esta idea de la que hablamos de chicas inteligentes rendidas a hombres de acción. Hablamos de una heroína pasional que arriesga toda su carrera para seguir a su hombre de acción y vivir aventuras en lugares inhóspitos.

LA HEROÍNA INTELIGENTE: EL PERSONAJE DE ABIGAIL CHASE EN LA SAGA DE LA BÚSQUEDA.

La Búsqueda es una exaltación patriótica sobre los Estados Unidos, una aventura que se adentra en los orígenes del país con la guerra de Secesión que enfrento a los estados del Sur contra los del Norte, y que culminó con la Declaración de la Independencia de 1877. Nando Salvá en su crítica en *Cinemanía* titulada *Bruckheimer explota el exceso de aventuras* dice que “la saga *La búsqueda* vendría a ser como una gran gincana: pistas que llevan a otras, que los héroes descifran, no porque sean muy listos, sino porque, si no, se fastidia el invento y que manejan una mitología de pega fabricada con retazos de Indiana Jones y El código Da Vinci, Los Goonies, Cuarto Milenio y Terra Mítica” (Salvá, 2007).

La doctora Abigail Chase representa a la chica inteligente que se encuentra por accidente en medio de un tiroteo con los malos, y es salvada por el héroe, en este caso Hanke, un patriota americano que quiere salvar a su país.

Al tratarse de un personaje femenino con bastantes conocimientos sobre la historia tiene bastante iniciativa, es decir, hasta ahora habíamos comprobado como la iniciativa de los personajes femeninos que iban acompañando al héroe era más bien escasa o nula –aunque en un primer momento pareciera que las mujeres tomaban decisiones importantes en el desarrollo de la trama sobretodo en aspectos de conocimientos sobre lenguas antiguas o arqueología-, pero en este caso la iniciativa es

compartida porque el personaje de Abigail Chase tiene la clave para descifrar las pistas que se le presentan al héroe.

Sin embargo, al final de la primera película de la saga *La Búsqueda* se vuelve al status-quo establecido, y si durante el clímax de la acción, Abigail durante el derrumbe de la estructura subterránea que lleva al tesoro salva a Hanke de caer al vacío, a los pocos minutos, él la salva a ella para equilibrar de nuevo la balanza. Por lo que nos encontramos en este caso, una mayor igualdad entre los personajes masculinos y femeninos, ya que buena parte de la trama se basa en el intelecto y no en la acción, y el personaje de Abigail representa a la chica inteligente.

No obstante, la tensión sexual no resulta que presentan durante toda la película entre el chico de acción y la chica lista, es resuelta al final cuando él -siempre es Hanke, el héroe, quien termina llevando la iniciativa- la besa. La última escena de la película es una estampa típica del “sueño americano” donde aparece Abigail, que ha dejado temporalmente de su trabajo, abrazada a Hanke, viviendo felices en una casa de ensueño conseguida gracias al tesoro.

En la segunda parte de la historia, *La Búsqueda 2*, se ha vuelto a dar independencia total al personaje de Abigail que se ha separado de Hanke porque discutían sobre quién llevaba la razón. De hecho, es interesante analizar esta intrahistoria dentro de la trama principal ya que es muy significativa en cuanto al tema que estamos tratando, Hanke siempre lleva la razón y nunca se equivoca, por lo que Abigail, que intenta ser partícipe en una discusión durante la película dice que quiere “resolverlo juntos como hacen las parejas” pero él simplemente achaca el comportamiento de Abigail y su separación actual al típico estereotipo social de que a las mujeres no se les entiende.

En cuanto a la iniciativa del personaje de Abigail en esta segunda secuela es mucho mayor que en la primera, ya no solo da la clave de las pistas, sino que resuelve ella misma alguna de las pistas que se le presentan, no obstante, exceptuando unas acciones que comentaremos posteriormente en las que no sólo Abigail lleva la iniciativa sino que también las ejecuta, a pesar de resolver los enigmas nunca actúa, siempre actúa el personaje masculino protagonista. Hay dos ocasiones en desarrollo de la película donde las acciones de Abigail son vitales para la trama:

- En la biblioteca del Congreso, cuando ella coge el coche, abre el maletero para que Hanke puede meterse, y conduce huyendo de la policía saltándose las vallas. No obstante, hay una diferencia entre esta misma acción realizada por una mujer o por un hombre, las mujeres suelen gritar como medio asustadas, y el personaje de Abigail no iba a ser menos y conduce gritando.

- Dentro de la ciudad perdida, ella propone hacer rodar un ídolo de oro para que haga de contrapeso y así salvar a Hanke de la caída al vacío.

No obstante, la iniciativa siempre la suele llevar el héroe, Hanke, hasta cuando la acción es ejecutada entre los dos, como la escena en la que descifran un código a través de los cajones de la mesa en el palacio de Buckingham, mientras Abigail abre un solo cajón, Hanke abre tres y siempre el último, adquiriendo siempre el protagonismo absoluto de las acciones. En las acciones de peligro, siempre es el chico quién protege a la chica, nunca sucede al contrario, este axioma no se rompe jamás, siempre debe prevalecer la cualidad que obliga al hombre a proteger a los suyos.

En este sentido, la virilidad masculina supone un deber-ser en el héroe, que por el contrario nunca se daría en la heroína, se trata de una virtud innata en la naturaleza masculina. Bordieu sitúa la virilidad masculina al mismo nivel que otras cualidades presupuestas como la nobleza o el honor, “se inscribe en el cuerpo bajo la forma de un conjunto de disposiciones aparentemente naturales, a menudo visibles en una manera especial de comportarse, de mover el cuerpo, de mantener la cabeza, una actitud, un paso, etc.” (Bordieu, 1988:67), en definitiva, determina su acción pudiendo ser incluso comparado con un deber moral.

La tensión sexual no resuelta vuelve a estar presente durante toda la trama, al estar separados se supone que su relación es simplemente profesional, pero la realidad es que todo sucede para que el espectador espere la reconciliación al final de la película. Volvemos a retomar el ideal amoroso en el que el hombre toma la iniciativa, el que actúa para seducirla. Se reproduce así el estereotipo del hombre activo frente a la mujer pasiva que finalmente acaba rendida en los brazos del héroe.

La carga erótica está presente en las dos películas que forman la saga. En *La Búsqueda* cuando Hanke y su ayudante van a visitar a la doctora Chase, Hanke utiliza la

expresión “¡Cómo está el poder!” refiriéndose al atractivo de la doctora Chase, frase que nunca hubiera sido pronunciada si ese puesto lo hubiese ocupado un hombre y que también se relaciona con el estereotipo del cine de la mujer estudiosa y fea. En *La Búsqueda 2* se utiliza al personaje femenino como un señuelo, cuando tienen que entrar en el despacho oval vemos a la Abigail más sensual de toda la película, se insinúa para distraer la atención del hombre -un recurso muy habitual en todas las películas-.

Por último, mencionar la aparición en esta secuela del personaje de la madre. Los personajes maternos siempre son símbolo de protección y de experiencia, y en este caso, se muestra a través de la preocupación por su hijo y con la base de sus conocimientos en la cultura precolombina.

Para concluir, el personaje de Abigail sufre una evolución a lo largo de las dos películas, siempre comienza siendo una mujer independiente y con un carácter fuertemente marcado, y al final de las dos, acaba rendida a los brazos del héroe. Lo que cabe destacar de este personaje es la gran capacidad de iniciativa que tiene, aún siendo un personaje secundario cuya función es la de acompañar al héroe, resulta decisiva en la resolución de los enigmas que se plantean.

EL ANTAGONISTA CONVERTIDO EN MUJER: IRINA SPALKOV EN LA ÚLTIMA DE INDIANA JONES.

Venimos observando que los antagonistas de nuestros héroes y heroínas son principalmente hombres y criaturas fantásticas –generalmente de género masculino también-, por lo que nos sorprende y por ello le dedicaremos un capítulo al hecho de que en la última entrega de la “saga madre” del cine de aventuras haya elegido a una mujer como antagonista. Ciertamente es que el tiempo no pasa para las mujeres malvadas, siempre están de moda, por lo que podemos comprobar que este tipo de mujer es adoptado en prácticamente todos los géneros por ser irresistible y diabólicamente inteligente.

Irina Spalkov interpretada por Cate Blanchett es la encargada de ponerle las cosas difíciles al intrépido y maduro Indiana Jones. Ambientada en plena Guerra Fría, Irina Spalkov es la jefa de un escuadrón militar de la URSS, respetada por sus hombres, fría y calculadora, es definida en la película como la mano derecha de Stalin. Extremadamente inteligente, tienen por objetivo la búsqueda de la Calavera de Cristal de Akator, una leyenda de la ciudad perdida de El Dorado, ya que se especula con que su poder y conocimiento abrirá las puertas para encontrar nuevas formas de controlar el pensamiento humano. Para conseguir sus fines maléficos (dado que la película claramente americana y ambientada en la Guerra Fría continúa los estereotipos de ese periodo perpetuando la relación Bien-Mal con los rusos) tiene a su mando a un ejército de hombres de la URSS a los que da órdenes que jamás son cuestionadas.

Este personaje lleva el peso de la acción al inicio de la película, da órdenes a su ejército y mantiene secuestrado a Indiana Jones para conseguir la información sobre la Calavera de Cristal. Ella es la que guía los primeros minutos de la acción hasta que Indiana Jones consigue escapar, a partir de ese momento su capacidad de llevar la iniciativa en la acción se ve reducida a favor del héroe.

Podríamos estar hablando de una revisión de la *femme fatale* de los años cincuenta en la que “es la mujer la que se beneficia de la dependencia de los hombres. Producto de la misoginia y del ensueño de algunos cineastas masculinos, la *femme fatale* en el cine negro quedó materializada como un personaje realista y onírico al mismo tiempo, y representó, de algún modo, los deseos ocultos que subyacían al cumplimiento cotidiano” (Roma, 2008: 17). Sin embargo, en este caso creo que sería más adecuado hablar del personaje de Irina como un personaje que sigue los patrones tradicionales del villano ya que como comentaremos a continuación, el personaje de Irina está muy masculinizado.

Al hablar del rol del antagonista es inevitable mencionar al formalista ruso Vladímir Propp y su estudio sobre la morfología del cuento tradicional. En esta su obra *Morfología del cuento* de 1928, se analizan los cuentos populares rusos buscando en ellos unos esquemas que se repitieran en cuanto a personajes y acciones. De su estudio nos quedaremos con el personaje del agresor, que sería el equivalente al villano, y con aquellas funciones en las que éste interviene y que se cumplen en el personaje de Irina.

Zoraida Jiménez en su artículo *La construcción del villano como personaje cinematográfico* enumera las siete funciones que identifica Propp como propias del personaje malvado o agresor (Jiménez, 2010: 297):

- En primer lugar se da el interrogatorio donde el agresor interroga al héroe para descubrir la ubicación de algo o alguien –en efecto esto tiene lugar justo al inicio de la película cuando Irina secuestra a Indiana Jones para obtener información sobre la Calavera de Cristal-.

- La función de información, el interrogatorio de la función anterior surte efecto y el agresor obtiene respuestas.

- En tercer lugar tenemos el engaño, Jiménez citando las propias palabras de Propp explica esta función cuando “el agresor intenta engañar a su víctima para apoderarse de ella o de sus bienes”.

- La función de complicidad cuando la víctima, en este caso Indiana Jones acepta colaborar con su enemiga a pesar de sus fines maléficos.

- La fechoría, donde el malvado hace sufrir a un miembro estimado por el héroe, es la función que crea el nudo de la historia, de modo que las siete anteriores constituyen el preámbulo. Esta sería por tanto la acción principal del personaje antagonista, la fechoría puede tomar varias formas: el agresor rapta a una persona, roba un objeto mágico, inflige daños físicos, hace que alguien desaparezca, embruja a una persona o un objeto, mata u ordena matar a alguien... En el caso de Irina Spalkov se identificaría con el robo de la Calavera de Cristal, ya que podemos sospechar de que al tratarse de una antagonista mujer y dado que venimos observando que éstas no suelen participar activamente en las escenas violentas, resulta la fechoría más adecuada al personaje.

- Y para finalizar nos habla de la función de combate, cuando el héroe y el malvado oponente se enfrentan en un combate, para terminar con la función final de victoria del héroe sobre el malvado.

Aunque el cine ofrece más matices y una estructura más flexible que la de los cuentos tradicionales analizados por Propp, sí que podemos destacar que en su mayor medida, el personaje de Irina Spalkov sigue los patrones clásicos del personaje malvado.

Caracterizada como una mujer dura, fría y muy inteligente, estos atributos son reforzados con una vestimenta con el uniforme militar, igual que iría vestido cualquier otro alto cargo varón, por lo que volvemos a plantearnos la cuestión de si los personajes femeninos han de caracterizarse con rasgos convencionales propiamente masculinos para tener un peso en la acción. Esto nos lleva a retomar la idea de Bordieu de la *double bind* (Bordieu, 1988: 88) en la que apunta que si “las mujeres si actúan igual que los hombres se exponen a perder los atributos obligados de la feminidad”, y en el caso del personaje de Irina se comprueba que no está caracterizada por atributos que podemos calificar como femeninos sino que todo lo contrario, su apariencia tiene a parecerse a la de un hombre.

Es importante destacar que Irina Spalkov es el primer personaje femenino de la saga Indiana Jones que aparece como la antagonista principal, teníamos el caso de Elsa Schneider en *La última cruzada* de 1989 pero aparece como acompañante del antagonista, el empresario Walter Donovan y los nazis. Por lo tanto, la comandante

Irina Spalkov sería la primera mujer a la que se enfrenta Indiana Jones, sin embargo entre ellos nunca hay una lucha directa ni contacto físico, ella siempre da órdenes a sus soldados. Esta caracterización como la malvada hace que toda su inteligencia, independencia e iniciativa no sean aceptadas como cualidades positivas por el espectador ya que en la trama persiguen fines opuestos al del héroe.

En las anteriores secuelas de la década de los ochenta, Indiana Jones se enfrentaba a todo tipo de villanos: gánsters chinos, nazis, arqueólogos o empresarios, todo principalmente hombres. En definitiva, los malos y las malas representan la dicotomía existente entre el Bien y el Mal presente en todas las civilizaciones de la Historia. Estos personajes cumplen la representación del mal en la pantalla personificada en un determinado tipo de enemigo, según las conclusiones de Zoraida Jiménez, en primer lugar, el malvado “reafirma la unión del grupo receptor de esa historia en términos de nosotros somos los buenos/ellos son los malos (función polarizadora); en segundo lugar, focaliza el odio o la desconfianza en una dirección concreta (función animadversora); y por último, reafirma y mantiene ideales o valores colectivos (función perpetuadora). Estas tres últimas funciones tienen que ver directamente con la empatía (o no) del público con el villano.” (Jiménez, 2010).

CONCLUSIONES

Retomando la cuestión que nos planteábamos al inicio sobre si en la nueva era digital se siguen empleando los mismos roles que desempeñan los personajes femeninos en el subgénero de aventuras del cine clásico y cuáles son los estereotipos que perduran, diremos que las cosas han cambiado pero con matices. Podemos afirmar que en este nuevo cine de aventuras nos presentan mujeres independientes que toman sus propias decisiones y luchan por lo que quieren, en definitiva, son heroínas y no meras acompañantes. Sin embargo, una vez expuestas las líneas de pensamiento más representativas de las distintas teorías que se han desarrollado sobre los temas de género y representación en un medio tan masivo e influyente como es el cine, comprobamos que todavía queda mucho camino por recorrer en la representación igualitaria que se reclama desde los círculos feministas de la sociedad occidental.

Tras el análisis de este conjunto de películas pertenecientes al listado de filmes con mayor recaudación, y por lo tanto más vistas por el público, en este caso enfocado a la clasificación de género de aventuras entre 2001 y 2011, cabe destacar que en todas ellas existía al menos un personaje femenino con cierto co-protagonismo en la trama, aunque por lo general sigue ligado a ser el complemento amoroso del héroe – exceptuando el caso de *Lara Croft: Tomb Rider-*, pero también nos encontramos con nuevas heroínas que adquieren otro tipo de características más masculinas como forma de justificar su protagonismo o antagonismo en la historia.

No se buscan nuevas formas de contar las historias, se sigue la estructura clásica aristotélica de planteamiento, nudo y desenlace, únicamente se hacen pequeños retrocesos en el tiempo mediante flashbacks. En cuanto a las etapas del viaje de nuestras heroínas, hemos observado ciertos hitos que se siguen en todas las películas como si fueran una serie de pasos obligados:

- La llamada de la aventura, momento en el que se ven envueltas en una serie de acontecimientos que les hacen dejar su vida cotidiana para embarcarse en una aventura con un desconocido, el héroe y/o el villano.

- La superación de pruebas, obstáculos y enfrentamiento con el enemigo, de forma que se va haciendo cada vez más participe de la acción.
- Acercamiento entre el héroe y la heroína, durante el desarrollo de la acción se suele producir una tensión sexual no resuelta que se resuelve en el desenlace.
- Prueba final, es la crisis más grande de la aventura donde por lo general nuestra heroína se encuentra en una encrucijada entre la vida y la muerte que debe resolver el héroe.
- Recompensa, además de conseguir vencer a los villanos, conseguir su misión y salvar su vida, la heroína suele encontrar una recompensa amorosa con el beso del héroe.

Por otro lado, siguiendo la estructura clásica de los cuentos estudiada por Vladimir Propp de la que hemos hablado para analizar el papel desempeñado por las antagonistas o las hechiceras. Las heroínas suelen pertenecer a la división de *héroe víctima* porque son raptadas o expulsadas, pero también encontramos con que nuestras heroínas tendrían una doble cara ya que también forman parte del otro tipo de héroe de los cuentos tradicionales, el *héroe buscador*, ya que van en busca de aventuras como si fuera su deber acompañar al protagonista masculino en su misión.

En las películas de aventuras de la era digital, se ha abandonado el estereotipo de mujer sumisa que promovía el cine clásico de Hollywood donde la presencia de personajes femeninos se reduce a mero complemento amoroso a la trama principal, y nos encontramos con heroínas activas, capaces de defenderse y de crear problemas al contrincante, inteligentes y que asumen el riesgo y la aventura con naturalidad. Aunque siempre suele aparecer un héroe masculino que las supera, es importante resaltar esta representación moderna de la heroína, adquiriendo independencia total en sus decisiones porque así se consigue una identificación de la espectadora actual con el personaje.

No obstante, hemos podido apreciar que esta independencia de las mujeres es aparente, ya que siguen perpetuándose ciertas actitudes de dominio patriarcal aunque de

manera mucho más sutil. Estamos ante una caracterización inicial como mujer moderna e independiente para conseguir la identificación con el personaje, pero en realidad, no han cambiado tanto las cosas y se repiten ciertos patrones y actitudes que vamos a comentar a continuación.

Tendencia a la pérdida de atributos femeninos como modo de aceptación en entornos propiamente masculinos.

Hemos observado el hecho de que algunas de nuestras heroínas han tenido que disfrazarse o caracterizarse pareciendo hombres para ser aceptadas en mundos propiamente masculinos. Nos estamos refiriendo a la escena en que Elizabeth Swann tiene que disfrazarse de pirata para poder enrolarse en un barco en *Piratas del Caribe* o al atuendo militar que utiliza la jefa de la unidad de la URSS Irina Spalkov en *Indiana Jones*, donde a través de la vestimenta se refuerza la presencia y la acción del personaje femenino en un entorno en el que en un principio no le correspondería actuar. Un barco de piratas o dirigir un destacamento militar no es propio de los personajes femeninos y las convenciones ya comentadas al respecto.

Esta masculinización de los personajes femeninos no sólo se da de manera evidente a través del atuendo, sino que también puede darse a través de la caracterización psicológica como ocurre con el personaje de Lara Croft, una heroína que actúa como otros personajes masculinos del género. Impulsiva, intuitiva, con iniciativa, la que tiene la clave para continuar la acción y con dos pistolas atadas a la cadera dispuestas a disparar en cualquier momento, alejan al personaje del típico ámbito amoroso-doméstico en el que suelen enmarcarse las heroínas, acercándola a la caracterización de los héroes masculinos.

Observamos por lo tanto que la masculinización de los personajes femeninos en el cine de aventuras es un recurso utilizado por los guionistas para introducir a las mujeres en nuevos campos de acción. Sin embargo, en muchas ocasiones, esta nueva heroína se coloca en la situación de encrucijada, ya que si actúan como mujeres parecen

incapaces e inadaptadas a la situación, en cambio, si actúan igual que los hombres se exponen a perder los atributos femeninos.

Mujer sumisa ante un hombre viril: La iniciativa en la acción continúa marcada por el hombre

Se sigue observando cierta actitud sumisa en los personajes femeninos, probablemente estemos ante unos valores que siguen estando presentes en nuestra sociedad y que tradicionalmente se han inculcado como actitudes propias de las mujeres de manera subconsciente. Se consideran cualidades propias de “lo femenino”: sonreír, bajar la mirada, aceptar las interrupciones, la espalda erguida, el cuidado del cuerpo, las piernas cruzadas, caminar con pequeños pasos, etc. Actitudes opuestas a las inculcadas y reflejadas por los personajes masculinos a los que se les presupone valentía, decisión, fuerza, virilidad, etc., esta perpetuación de los atributos femeninos y masculinos puede suponer un lastre o un problema para aquellos personajes que no los alcanzan.

En nuestro caso, analizando a las mujeres, comprobamos que esta sumisión de los personajes femeninos no se representa de manera explícita. Sin embargo, al final la heroína debe ser salvada por el héroe igualmente para no romper el status quo establecido. Aunque el desarrollo de la acción permite a las mujeres moverse entre actitudes activas y pasivas, el camino socialmente correcto e instituido para las mujeres, les lleva a incrementar la represión de “lo activo”.

Pero esta sumisión sutil de la mujer pasiva que persiste en el cine de Hollywood sobre los personajes femeninos se da constantemente en cualquier género, e incluso se refleja en la vida real. Esto se va a ver claramente con el ejemplo que voy a poner a continuación en una escena típica de una película con trama amorosa: durante el proceso de seducción, el cine siempre nos muestra el estereotipo del hombre activo, el conquistador, frente a la mujer pasiva que espera a ser conquistada. Una mujer totalmente pasiva, que no realiza ninguna acción a pesar de sus sentimientos, hasta que el hombre no le declara su amor, declaración que suele terminar con un beso.

A este conjunto de estereotipos que perviven en el relato fílmico, se le añade el deber de protección que muestran los héroes hacia sus heroínas. Si observamos quién salva a quién en las escenas de peligro comprobamos que el héroe siempre cubre a la heroína, nunca del revés. Este patrón lo hemos observado en las distintas películas de aventuras que hemos analizado: cuando ocurre una escena de peligro y hay que huir del lugar donde se encuentran nuestros personajes siempre es el héroe coge la mano de la chica, la protege de cualquier amenaza externa y corren para ponerse a salvo. En alguna ocasión se ha dado el caso de que la heroína salvara al héroe de caer al precipicio o de una muerte segura, sin embargo, acto seguido o en las siguientes escenas, se vuelve a invertir la situación y se recupera el *status quo* establecido que comentábamos anteriormente.

La heroína y su familia: el rol materno y de esposa implica una renuncia en la toma de decisiones

El ámbito doméstico solía estar reservado en exclusiva para los personajes femeninos, derivado de la estructura social tradicional que implica una asignación de espacios donde, desde la edad antigua, el mundo público ha correspondido a los hombres y el privado a las mujeres. Este aspecto está totalmente superado en la era del cine digital, al igual que la clásica asignación de espacios que relegaba a las mujeres a las tareas domésticas y el cuidado de los hijos.

Nuestras heroínas rompen con este estereotipo, son aventureras, independientes, y por lo tanto huyen de lo establecido en busca de la acción al lado del héroe. Incluso la figura paterna como garante de su bienestar está mitificada a favor de esta independencia de las mujeres. En todas las películas donde aparece esta relación padre-hija, nos muestran padres comprensivos con sus hijas que no imponen su voluntad – a pesar de ubicar las acciones en épocas históricas donde esto era impensable- y que solo buscan su felicidad. Se nos muestra a heroínas fieles admiradoras de su padre, curiosamente la madre casi nunca aparece, creándose una especie de complejo de Electra más o menos intensificado. En el caso de Lara Croft, esta devoción por la figura

paterna llega a rozar el grado de perturbación psicológica ya que aunque sirva como elemento generador de la acción, la heroína sueña con él, busca tener un mausoleo con sus cenizas en el jardín, y su deseo más fuerte es resucitarlo.

No obstante, en cuanto la heroína se enamora del héroe pasa a ocupar la tradicional función de complemento amoroso, siendo la relación entre el héroe y la heroína una de las subtramas esenciales del cine de aventuras. Estas heroínas tras su enamoramiento del hombre de acción toman las decisiones más importantes de la vida afectiva: casarse y embarazarse, que implican grandes matices en su independencia y toma de decisiones. En las sagas donde la evolución de la heroína le ha llevado a casarse y a tener hijos, nos encontramos con la renuncia al grado de independencia anterior a favor del cuidado de su familia. Únicamente se ponen implican en la acción aventurera de nuevo si está en juego la vida de su hijo.

Este instinto maternal de protección lo vemos en Evelyn O'Connell –*La Momia*– o Marion Rawenhood –*Indiana Jones*–, el hecho que su hijo corra peligro es el único motivo que les hace volver a vivir aventuras, han perdido en parte ese espíritu de acción que únicamente recuperan por proteger y salvar a la familia. El caso más extremo en cuanto a la pérdida de acción y toma de decisiones al adquirir el rol de madre y esposa lo encontramos en *Piratas del Caribe: En el fin del mundo*, cuando Elizabeth toma la decisión por amor de dejar la vida pirata para convertirse en la fiel esposa que esperará diez años criando sola a su hijo para reencontrarse con su marido. Esta decisión tan drástica termina de cerrar un círculo que se abre con la huída como doncella, la transformación en pirata, para volver a convertirse en la paciente esposa, un rol sumiso frente al rol de pirata e independiente de los personajes masculinos que venía desarrollando durante las anteriores entregas.

En *La Búsqueda 2*, es curioso cómo se introduce una variante poco común en los finales felices de Hollywood para devolver la independencia total al personaje de Abigail respecto al rol de esposa. La trama comienza con la separación de la pareja, debido a que Hanke siempre quería imponer su opinión, con esta decisión –tomada por Abigail– lo que consiguen es que el personaje femenino recupere esa rebeldía contra la sumisión de las mujeres y vuelva a conseguir la identificación de las espectadoras. Sin

embargo, al finalizar la película se da la reconciliación tan esperada de los happy endings y el triunfo del amor del cual hablaremos a continuación.

El amor y la aventura: la religión de la heroína

En las sociedades post-modernas el amor se eleva al rango de fe que rige la actuación de las personas, si en la religión se actuaba en consecuencia para esperar una mejor vida después de la muerte, con el amor se crea una fe ciega en la existencia de una vida completa al lado de una persona antes de la muerte. Indiscutiblemente, todos de alguna manera vivimos aferrados a esa búsqueda de “nuestra media naranja” y el cine como fábrica de sueños ha sabido transformar en un ideal basado en príncipes azules, besos apasionados e historias imposibles donde el triunfo del amor puede con todo.

Nuestras heroínas con cualidades más femeninas: Elizabeth Swann, Marion Rawenhood, Evelyn O’Connell o Abigail Chase, durante el transcurso de la aventura encuentran en el protagonista masculino la persona idónea con la que construir ese ideal del amor, entroncar en el mundo y dar sentido a la existencia. Bordieu (1998: 53) apunta que contrariamente a la imagen romántica que tenemos, el amor forma parte en cierta medida del destino social, y generalmente lleva a la mujer a una sumisión voluntaria, libre y deliberada, prácticamente calculada. Para los personajes femeninos del nuevo cine de aventuras una vez que aceptan el compromiso, aceptan esta sumisión que forma parte de los roles sociales del matrimonio.

En los otros personajes femeninos donde la trama amorosa es apenas inexistente, lo que les da sentido a la vida es la aventura, ocupan todo su tiempo y dedicación en conseguir sus objetivos –por ejemplo: encontrar el tesoro o alcanzar más conocimiento-. Lo más importante en sus vidas es mejorar cualidades de sí mismas, mujeres tremendamente independientes, nunca muestran ningún tipo de instinto maternal o deseo amoroso.

Cualidad indispensable: la inteligencia

Es importante destacar que todos los personajes femeninos analizados están caracterizados como mujeres inteligentes, estudiosas, independientes o astutas. Suelen ocupar puestos en la universidad, ser arqueólogas o historiadoras con grandes conocimientos sobre el mundo antiguo. No tenemos ningún personaje que se dedique únicamente a tareas domésticas o al cuidado de los hijos, estos roles que tradicionalmente han sido ocupados por mujeres están totalmente superados y desfasados en las cualidades que caracterizan a los personajes femeninos.

También se hace hincapié en resaltar esa creencia popular de la intuición femenina. Muchas acciones se sirven de esta intuición para que el héroe continúe la acción, esto lo vemos sobretodo en *Piratas del Caribe*, una saga quizás con elementos más fantásticos que en el resto de películas, y donde las mujeres, a pesar de no tener formación académica –ya que no procede para la época en la que está ambientada– suelen servir en ocasiones de guía a través de su intuición.

Por tanto, vemos como los personajes femeninos suelen ser el *leitmotiv* de la acción, a través de sus conocimientos tienen la clave para que el héroe descifre el enigma o el reto que se le plantea. Se contraponen la inteligencia de la heroína a la fuerza del héroe, formando un tándem en la acción donde uno no funcionaría sin el otro.

Sin embargo, la mayor parte de las heroínas caracterizadas con atributos femeninos suelen ser enamoradizas, y es de esta forma como se justifica la pérdida de independencia ante la espectadora del siglo XXI –tal y como hemos concluido en el epígrafe anterior–.

Una nueva versión de la *femme fatale*

Vemos como asistimos a una evolución constante pero lenta, con una clara ruptura con los roles del pasado, aunque siguiendo una línea imaginaria marcada por los géneros que hace que se sigan repitiendo patrones aunque actualizados.

Es importante destacar, en la línea de lo que ya hablaba Ivonne Tasker de las heroínas de los años ochenta, sobre el tema que nos acomete de la ruptura de roles de las nuevas heroínas. Desde entonces, las heroínas han ido adquiriendo mayor relevancia suponiendo un desafío a los roles sociales tradicionales de las mujeres, al igual que un personaje tras otro ha ido consolidando una serie de cambios en la representación de las mujeres en el cine comercial. Podemos decir que en su mayoría se han convertido en una mezcla, según el momento de la acción y la evolución del personaje, entre las características de la *femme fatale* y la mujer sumisa. Son protagonistas activas, ya sea adquiriendo algunas características del comportamiento masculino que acaban por imitar a los hombres, o ser simplemente mujeres independientes.

Aunque los desenlaces de las películas normalmente suponen un “retroceso” por parte de la heroína, Haskell afirmaba ya en sus estudios que en definitiva, estos finales carecen de importancia ya que lo que en realidad recordamos después de ver una película es la independencia del personaje, no el fracaso o la humillación.

Para aquellos personajes femeninos cuyas peripecias no terminan en la clásica boda, podríamos encasillarlas en una nueva variante del arquetipo de la *femme fatale*. Mujeres con un físico imponente, evocando ideales masculinos de belleza perfecta, capaces de seducir a un hombre si se lo proponen con solo mirarlo. Independientes, que no necesitan de la fuerza ni la valentía masculina para desenvolverse con gran habilidad durante la acción, ya que simplemente combinan a la perfección destreza física e inteligencia. Lo más importante es que saben calcular sus posibilidades de éxito para conseguir sus objetivos, a lo mejor no están en igualdad de fuerza frente a un hombre pero su ingenio les hace salir victoriosas.

Son mujeres como la heroína por excelencia, Lara Croft, que hace al hombre ver en ella un reto casi inalcanzable lo que le hace todavía más atrayente para el espectador masculino. A la vez que en las espectadoras se genera un modelo de mujer mucho más independiente y acorde con los avances sociales conseguidos en la sociedad post-moderna, con el que pueden llegar a identificarse.

Retomando uno de los textos más importantes de los que hemos hablado a la hora de analizar la representación de los personajes femeninos en el cine es *El placer visual y cine narrativo* de Laura Mulvey (1988), éste señala los modelos de placer y de identificación en los espectadores que imponen la masculinidad como punto de vista en las películas. Como hemos visto el protagonista activo, aquel que conduce el hilo narrativo y da lugar a que se desarrolle la acción, es la figura masculina. Esto en parte sigue produciéndose porque los géneros fílmicos establecidos en Hollywood continúan estructurados de la misma forma que antaño, únicamente ahora con el blockbuster se produce una amalgama de género, un pastiche que toma lo que le interesa de cada uno de ellos, pero continúan enfocados desde el punto de vista masculino, buscando ese placer masculino se representa a personajes acordes a esta visión produciendo la identificación con aquellos que son más activos –generalmente protagonizados por hombres- y mostrando a mujeres para confortar en cierta forma su ego.

Parece que a pesar de los avances en la representación de los estereotipos femeninos en esta nueva era que ha iniciado la tecnología digital, el cine de aventuras Hollywood sigue mostrando las fantasías masculinas sobre las mujeres. De las películas analizadas, ninguna estaba dirigida por una mujer, por lo que la mirada técnica está influenciada claramente por la mayoría de hombres que forman parte del equipo técnico. Al predominar la mirada masculina en las fases de producción de la película, obviamente se tiende a hacer un montaje, un trabajo de actores y unas historias que les agraden a ellos, por lo que todo queda impregnado por el prisma del público masculino.

Por ello es importante la idea de que las cuestiones de género son performativas, desde el cine desde sus inicios es un escaparate donde se exhibe el ideal de mujer de cada época a través de su star-system. Con estas nuevas heroínas, se están creando nuevos modelos de mujer para las espectadoras, más independientes pero con una tendencia a dejar todo por formar una familia y vivir felices para siempre con el amor de su vida. El cine construye el género sexual e influye en la percepción de que tiene los estereotipos en la sociedad, y desde la pantalla no se terminan por superar completamente los arquetipos del cine clásico.

Por muy crítico e irónico que haya conseguido ser Hollywood con su propio sistema de representación, siempre tiende a unos cánones formales que reflejan el concepto ideológico dominante del cine, que a su vez, podría extenderse al concepto dominante en la sociedad occidental donde todavía no se han superado completamente las estructuras del patriarcado. Sin embargo, retomando la concepción de Judith Butler del género como una actividad performada, en constante construcción, debemos apostar por que todas las representaciones de sexo/género que hace el cine, sean reconsideradas, revisadas y subvertidas a través de la voluntad y de la actuación tanto de directores, actrices, productores y espectadores (Butler, 2006).

Para concluir, únicamente señalar que aunque el género de aventuras todavía sigue mostrando actitudes propias de la visión androcentrista, las identidades femeninas han evolucionado con el paso del tiempo adquiriendo cada vez más autonomía e independencia. Sin embargo, el ideal de la feminidad continúa presente en nuestra memoria y se siguen buscando finales que impliquen la sumisión de la mujer como consecuencia del triunfo del amor. Por lo que, las estrellas masculinas suelen ser recordadas por su acción, aventura y sus heroicidades, en cambio las actrices continúan marcando ideales de belleza y no de actitudes.

BIBLIOGRAFÍA

- Arranz, F. (dir.), Aguilar, P., Callejo, J., Pardo, P. et al. (2010). *Cine y Género en España*. Madrid: Cátedra.
- Arriaga Florez, M. (2008). Capítulo I “Los modelitos de Lara”. Género y construcción autobiográfica de Tomb Rider. En *En el espejo de la cultura: Mujeres e iconos femeninos*. Universidad de Sevilla. [versión electrónica]
- Bordieu, P. (1998). *La dominación masculina*. Barcelona: Anagrama.
- Butler, J. (2006). *Deshacer el género*. Barcelona: Paidós.
- Carrillo Canán, A., Zindel, M. (2008). Hollywood digital y la poética del entretenimiento. *A Parte Rei*. Nº58-59. [versión electrónica]

Disponible en: <http://dialnet.unirioja.es> [consulta: 15 de abril de 2012]

- De Miguel, C. (2004). *La identidad de género en la imagen fílmica*. Universidad del País Vasco, Servicio Editorial.
- Dyer, R. (1998). *Las estrellas cinematográficas*. Barcelona: Paidós.
- Epstein, E. J. (2007). *La gran ilusión. Dinero y poder en Hollywood*. Barcelona: Tusquets
- Escamilla, B. (2003). “La maldición de un Johnny Depp colgado”. *Cinemanía*, Crítica cinematográfica del 15 de agosto de 2003 [en línea].

Disponible en: <http://cinemania.es/criticas/detalle/7610/piratas-del-caribe-la-maldicion-de-la-perla-negra> [consulta: 18 de mayo de 2012]

- Foucault, M., (1992). *Historia de la Sexualidad. La Voluntad de Saber*. Madrid: Siglo Veintiuno.
- Jiménez, Z. (2010). La construcción del villano como personaje cinematográfico. *Frame*, nº10, *Especial nuevas tendencias en investigación narrativa audiovisual* (p.285-311). [versión electrónica]
- Lameiras, M. (2008). El amor y la sexualidad en las sociedades post-modernas: en el discurso fílmico. *Actas sobre el 4º Congreso Estatal Isonomía sobre identidad de género vs. Identidad sexual* (p. 112-138). Fundación Isonomía para la Igualdad de Oportunidades. Universitat Jaume I. [versión electrónica]

- Lema Trillo, E. V. (2003). *Los modelos de género masculino y femenino en el cine de Hollywood, 1990-2000*. Directora de tesis: María Dolores Vigil Medina. Universidad Complutense de Madrid. [versión electrónica]
- Mulvey, L. (1988). *Placer visual y cine narrativo*. Centro de Semiótica y teoría del espectáculo. Universitat de Valencia & Asociación Vasca de Semiótica. Eutopías 2ª Época.
- Rimbaud, E. (2011). *Hollywood en la era digital. De Jurassic Park a Avatar*. Madrid: Cátedra.
- Roma, S. (2008). Perversas, feas, malvadas y seductoras (las mujeres en el cine). *Paradigma* nº 5. Universidad de Málaga. [versión electrónica]
- Salvá, N. (2007). “Bruckheimer explota el exceso de aventuras”. *Cinemanía*. Crítica cinematográfica del 21 de diciembre de 2007 [en línea].

Disponible en: <http://cinemania.es/criticas/detalle/601/la-b-squeda-el-diario-secreto> [consulta el 22 de mayo de 2012]
- Stables, K., (2001, 8 de agosto). Run, Lara run. *Sight&Sound*, vol.11, pág. 19.
- Stacey, J. (1994). “*Star Gazing*” *Hollywood cinema and female spectatorship*. London: Routledge.
- Tasker, Y. (1993). *Spectacular bodies: gender, genre and the action cinema*. London: Routledge.

FILMOGRAFÍA

INDIANA JONES Y EL REINO DE LA CALAVERA DE CRISTAL (*Título original: Indiana Jones and the Kingdom of the Crystal Skull*, 2008). *Producción*: Frank Marshall, con el apoyo de Lucas Films, y distribuida por Paramount Pictures. *Director*: Steven Spielberg. *Guión*: George Lucas, David Koepp, Jeff Nathanson y Philip Kaufman. *Fotografía*: Januskz Kaminski. *Montaje*: Michael Kahn. *Música*: John Williams. *Intérpretes*: Harrison Ford (Indiana Jones), Karen Allen (Marion Rawenhood), Cate Blanchet (Irina Spalkov), Shia LaBeouf (Mut Williams). *Duración*: 122 minutos.

EL REGRESO DE LA MOMIA (*Título original: The Mummy Returns*, 2001). *Producción*: Sean Daniel y James Jacks, distribuida por Universal Pictures. *Director*: Stephen Sommers. *Guión*: Stephen Sommers. *Fotografía*: Adrian Biddle. *Montaje*: Ray Bushey III, Bob Ducsay, Kelly Matsumoto. *Música*: Alan Silvestri. *Intérpretes*: Brendan Fraser (Richard “Rick” O’Connell), Rachel Weisz (Evelyn Carnahan O’Connell), John Hannah (Jonathan Carnahan), Arnold Vosloo (High Priest Imhotep). *Duración*: 130 minutos.

LARA CROFT: TOMB RAIDER (2001). *Producción*: Lawrence Gordon, Lloyd Levin y Colin Wilson, distribuida por Paramount Pictures. *Director*: Simon West. *Guión*: Patrick Massett y John Zinman, adaptado por Simon West a partir del argumento de Sara B. Cooper, Mike Werb y Michael Colleary basados en los Juegos Interactivos Eidos desarrollados por Core Design. *Fotografía*: Peter Menzies Jr. *Montaje*: Dallas S. Puett y Glen Scantlebury. *Música*: Graeme Revell. *Intérpretes*: Angelina Jolie (Lara Croft), Jon Voight (Lord Croft), Iaian Glen (Manfred Powell), Noah Taylor (Bryce), Daniel Craig (Alex West). *Duración*: 105 minutos.

LA BÚSQUEDA (*Título original: National Treasure*, 2004). *Producción*: Jerry Bruckherimer, distribuida por Walt Disney Pictures. *Director*: Jon Turteltaub. *Guión*: Jim Kouf, Cormac Wibberley y Marianne Wibberley. *Fotografía*: Caleb Deschanel.

Montaje: William Goldenberg. *Música:* Trevor Rabin. *Intérpretes:* Nicolas Cage (Benjamin Franklin Gates “Hanke”), Diane Kruger (Abigail Chase), Justin Bartha (Riley Poole), Sean Bean (Ian Howe), Jon Voight (Patrick Gates). *Duración:* 131 minutos.

LA BÚSQUEDA 2 (*Título original: National Treasure: Book of Secrets, 2007*). *Producción:* Jerry Bruckherimer, distribuida por Walt Disney Pictures. *Director:* Jon Turteltaub. *Guión:* Ted Elliot, Cormac Wibberley, Gregory Poirier y Marianne Wibberley. *Fotografía:* Amir Mokri y John Schwartzman. *Montaje:* William Goldenberg. *Música:* Trevor Rabin. *Intérpretes:* Nicolas Cage (Benjamin Franklin Gates “Hanke”), Diane Kruger (Abigail Chase), Justin Bartha (Riley Poole), Hellen Mirren (Emily Apelton), Jon Voight (Patrick Gates), Ed Harris (Mitch Wilkinson). *Duración:* 124 minutos.

LA MOMIA. LA TUMBA DEL EMPERADOR DRAGÓN (*Título original: The mummy: Tomb of the Dragon Emperor, 2008*). *Producción:* Sean Daniel, Bob Ducsay y James Jacks, distribuida por Universal Pictures. *Director:* Rob Cohen. *Guión:* Alfred Gough y Miles Millar. *Fotografía:* Simon Duggan. *Montaje:* Joel Negron y Kelly Matsumoto. *Música:* Randy Edelman. *Intérpretes:* Brendan Fraser (Richard “Rick” O’Connell), Maria Bello (Evelyn Carnahan O’Connell), John Hannah (Jonathan Carnahan), Luke Ford (Alex O’Connell), Isabella Leong (Lin). *Duración:* 112 minutos.

PIRATAS DEL CARIBE: LA MALDICIÓN DE LA PERLA NEGRA (*Título original: Pirates of the Caribbean: The Curse of the Black Pearl, 2003*). *Producción:* Jerry Bruckherimer, distribuida por Walt Disney Pictures. *Director:* Gore Verbinski. *Guión:* Ted Elliot, Stuart Beattie y Jay Wolpert, según la atracción Disney *Pirates of the Caribbean*. *Fotografía:* Dariusz Wolski. *Montaje:* Stephen E. Rivkin, Arthur Schmidt, Craig Wood. *Música:* Klaus Badelt. *Intérpretes:* Johnny Deep (Jack Sparrow), Orlando Bloom (Will Turner), Geoffrey Rush (Capitán Barbossa), Keira Knightley (Elizabeth

Swann), Jack Davenport (Norrington), Jonathan Pryce (gobernador Watherby Swann).
Duración: 133 minutos.

PIRATAS DEL CARIBE: EL COFRE DEL HOMBRE MUERTO (*Título original: Pirates of the Caribbean: Dead Man's Chest*, 2006). *Producción:* Jerry Bruckheimer, distribuida por Walt Disney Pictures. *Director:* Gore Verbinski. *Guión:* Ted Elliot, Stuart Beattie y Jay Wolpert, según la atracción Disney *Pirates of the Caribbean*. *Fotografía:* Dariusz Wolski. *Montaje:* Stephen E. Rivkin, Arthur Schmidt, Craig Wood. *Música:* Hans Zimmer. *Intérpretes:* Johnny Deep (Jack Sparrow), Orlando Bloom (Will Turner), Geoffrey Rush (Capitán Barbossa), Keira Knightley (Elizabeth Swann), Jack Davenport (Norrington), Jonathan Pryce (gobernador Watherby Swann). *Duración:* 151 minutos.

PIRATAS DEL CARIBE. EN EL FIN DEL MUNDO (*Título original: Pirates of the Caribbean: At World's End*, 2007). *Producción:* Jerry Bruckheimer, distribuida por Walt Disney Pictures. *Director:* Gore Verbinski. *Guión:* Ted Elliot, Stuart Beattie, Terry Rossio y Jay Wolpert, según la atracción Disney *Pirates of the Caribbean*. *Fotografía:* Bruce Crone. *Montaje:* Stephen E. Rivkin y Craig Wood. *Música:* Hans Zimmer. *Intérpretes:* Johnny Deep (Jack Sparrow), Orlando Bloom (Will Turner), Geoffrey Rush (Capitán Barbossa), Keira Knightley (Elizabeth Swann), Jack Davenport (Norrington), Jonathan Pryce (gobernador Watherby Swann). *Duración:* 169 minutos.

PIRATAS DEL CARIBE: EN MAREAS MISTERIOSAS (*Título original: Pirates of the Caribbean: On Stranger Tides*, 2011). *Producción:* Jerry Bruckheimer, distribuida por Walt Disney Pictures. *Director:* Rob Marshall. *Guión:* Ted Elliot, Stuart Beattie, Terry Rossio y Jay Wolpert, según la atracción Disney *Pirates of the Caribbean* y la novela *On Stranger Tides*. *Fotografía:* Drew Boughton. *Montaje:* David Brenner y Wyatt Smith. *Música:* Hans Zimmer. *Intérpretes:* Johnny Deep (Jack Sparrow), Penélope Cruz (Angelica Teach), Geoffrey Rush (Capitán Barbossa), Ian McShane (Capitán Barbanegra). *Duración:* 136 minutos.