



**MÁSTER UNIVERSITARIO
GÉNERO Y DIVERSIDAD**

UNIVERSIDAD DE OVIEDO

TRABAJO FIN DE MÁSTER

Estereotipos de género en
el cine de acción
contemporáneo y su
recepción por parte del
público

TESIS DE MÁSTER

Cristina Alonso Villa

Directoras: Carmen Pérez Rúa y
Sandra Dema Moreno

Oviedo, junio de 2013

TESIS DE MÁSTER

D^a: Cristina Alonso Villa

TÍTULO: Estereotipos de género en el cine de acción contemporáneo y su recepción por parte del público.

DESCRIPTORES O PALABRAS CLAVE: cine de acción, heroína de acción, representaciones de género, análisis de la recepción cinematográfica, masculinidad, roles de género, cuerpo e identidad, agencia femenina.

DIRECTORAS: Carmen Pérez Ríu y Sandra Dema Moreno.

1. Resumen en español

El presente Trabajo Fin de Máster está dedicado a un análisis de la representación de la mujer, y en concreto de la heroína de acción, en el cine de acción contemporáneo. Este estudio aborda por un lado la práctica del análisis textual, con una revisión crítica de la bibliografía existente sobre el asunto en el campo de la crítica cinematográfica feminista. Por otro lado, el trabajo explora la recepción de los filmes por parte de un grupo de estudiantes de ambos sexos, que se sometieron a un estudio cualitativo con técnicas sociológicas de análisis del contenido. El proceso de recepción en el cine ha sido tratado de forma extensa por parte de la crítica feminista desde el psicoanálisis. No obstante, menor ha sido la frecuencia con la que se han realizado estudios a partir de la experiencia personal de la audiencia. Una de las principales aportaciones de este trabajo es, por lo tanto, la de combinar ambos aspectos.

2. Resumen en inglés

This Master's Thesis examines the representation of women, and of action heroines in particular, in contemporary action film. On the one hand, this study engages in textual analysis, through a revision of the existing bibliography on the subject, in the field of the feminist film theory. On the other hand, this thesis examines the reception of selected scenes by a group of students of both sexes, who participated in a qualitative sociological study with content analysis methodology. The reception process of cinema audiences has been thoroughly addressed by the feminist critic form a Psychoanalytic point of view. However, studies based on the personal experience of these audiences have been less common. The combination of both approaches is therefore, one of the main contributions of this thesis.

V^oB^o

LAS DIRECTORAS DE LA TESIS
DE MÁSTER

LA AUTORA

Fdo.: Carmen Pérez Ríu

Fdo.: Sandra Dema Moreno

Fdo.: Cristina Alonso Villa

AUTORIZACIÓN PARA CONSULTA DE TESIS DE
MÁSTER/PROYECTO DE INVESTIGACIÓN PROFESIONAL CON
FINES DE INVESTIGACIÓN

Dña. **Cristina Alonso Villa**.....,
con D.N.I. **09444963J**, como autora de la Tesis de máster titulada
**“Estereotipos de género en el cine de acción contemporáneo y su
recepción por parte del público”**,.....
por medio de este documento expresa su autorización para que dicha obra
sea utilizada con carácter no lucrativo y con fines exclusivos de
investigación. Deberán respetarse, en todo caso, los derechos que le asisten,
establecidos en el Real Decreto Legislativo 1/1996 de 12 abril, por el que
se aprueba el Texto Refundido de la Ley de Propiedad Intelectual y en
particular, conforme a su artículo 14.3º, el de que sea siempre reconocida
su condición de autora/autor del trabajo, con inclusión del nombre y la
referencia completa de la fuente, cuando se proceda a la reproducción
directa o indirecta del contenido o de las ideas que aparecen en él.

Lo que declara a los efectos oportunos.

En Oviedo, a 12 de junio de 2013

Fdo.:

Agradecimientos

En primer lugar, quiero dar las gracias a mis tutoras Sandra Dema Moreno y Carmen Pérez Rúa por su apoyo, su inestimable ayuda y su paciencia. Ellas sí que son verdaderas heroínas de acción.

Gracias también al profesor Javier García Rodríguez, por haber tenido la amabilidad de cedernos una sesión de su asignatura Teoría y Práctica de Guion para la realización del estudio.

Quiero agradecer, además, la colaboración indirecta de Nacho, que ha compartido conmigo, día a día, el duro proceso de elaboración del presente trabajo y ha soportado estoicamente todas mis manías y desorden de investigadora.

Asimismo, como no podía ser de otra manera, quiero agradecerle a mi madre su plena disponibilidad y las horas al teléfono soportando mis reflexiones personales y explicaciones sobre teoría cinematográfica feminista. Estoy segura de que, a estas alturas, ella podría defender este trabajo.

Por último, aunque nunca sean conscientes, quiero darles las gracias a Velvet y a Samsón, mis felinos, porque iluminan mi existencia y hacen que las horas sentada al ordenador sean más amenas.

A mi padre, por todos los *western*
que vimos y veremos juntos.

Contenido

Introducción	8
1. Metodología	12
2. <i>Genre</i> y representaciones de género.....	16
2.1. <i>Action genre</i>	16
3. La masculinidad y la violencia	20
3.1. Mitos de la violencia.....	22
4. La representación de varones y mujeres en el cine de acción	26
4.1. La representación del héroe masculino.....	26
4.1.1. Hiper-masculinidad.....	29
4.2. La representación de la heroína de acción	30
4.2.1. La mujer como espectadora de la acción	33
5. La recepción de las construcciones de género en el cine de acción: estudio cualitativo a partir de análisis de contenido	34
5.1. Justificación de la violencia	34
5.2. ¿Un <i>genre</i> para varones?.....	37
5.3. Frank Martin: héroe hiper-masculino.	44
5.4. La representación de la heroína de acción	48
5.4.1. Ambivalencia de la heroína de acción	52
5.4.2. Dura sí, pero no tanto.....	55
5.4.3. Los roles tradicionales de la mujer en la narrativa de acción.....	56
Conclusiones	60
Filmografía	64
Bibliografía	64
Anexo	69

Figuras

Figura 1

Frank Martin, paradigma del héroe de acción del siglo XXI (a la derecha), mezcla elementos del culturista (izquierda) y del *wise guy* (centro), a los que les suma nuevas características de su contexto.....28

Figura 2

De izquierda a derecha: comparativa de la representación de Valentina (clip A), la Viuda Negra (clip B) y Jane y Sabine (clip C).....48

Figura 3

Comparativa Gina Carano y Michael Fassbender.....50

Figura 4

De izquierda a derecha, comparativa de las tres protagonistas de los clips B, C y D respectivamente.....51

INTRODUCCIÓN

A pesar de que a primera vista el cine narrativo comercial puede parecer en principio genéricamente neutro, lo cierto es que una parte de la producción está dirigida hacia un público de un género determinado, como ponen de relieve las obras de Rick Altman, *Film/Genre* (1999), y Steve Neale, *Genre and Hollywood* (2000), por ejemplo, en las que ambos autores ponen de manifiesto cómo la industria hollywoodiense manipula el concepto de *genre*¹ para vender mejor sus productos, siendo el género una de las categorías más utilizadas en el marketing y la distribución. Así, como indican ambos autores, las convenciones de la industria dan por sentado que el cine de acción gusta más a los hombres, ya que según las concepciones tradicionales de los géneros, la actividad y la violencia están más relacionada con el varón y la pasividad y la sumisión con la mujer, por lo que un *genre* caracterizado por grandes dosis de acción se presupone más atractivo para los varones.

De la misma dicotomía tradicional varón/actividad, mujer/pasividad que hace del *action genre* un género para varones, surge la controversia relacionada con la representación de la mujer en el centro de la acción. Al tener que asimilar ciertas características tradicionalmente consideradas masculinas, ha de incorporar también otras que suavicen su masculinización para que continúen siendo atractivas para el público. Esto implica una hipersexualización de la figura de la mujer, subrayada por un atuendo escaso. Así podemos apreciar cómo la heroína de acción se encuentra en una encrucijada, entre el poder y la objetificación. De este modo también se comienza a vislumbrar el componente erótico que la mujer presenta en el contexto violento del cine de acción. El héroe de acción, por su parte, lejos de ser una actualización del arquetipo, representa una vuelta a las concepciones más tradicionales de la masculinidad, haciendo énfasis con su desarrollada musculatura en la fuerza bruta y la agresividad. De esta evolución del arquetipo surge una nueva configuración de la masculinidad: la hiper-masculinidad.

¹ Nótese aquí el uso que haremos en el trabajo del término *genre* para referirnos al “género cinematográfico”, en pos de evitar posibles confusiones o ambigüedades al relacionarse con el término género como categoría social y cultural. Asimismo, utilizaremos el término *action genre* en vez de “género de acción” o “*genre* de acción” para evitar la confusión ya mencionada en el caso del primero y para mantener la consistencia de la expresión en el caso del segundo.

El presente trabajo, explora estas cuestiones vinculadas al proceso de recepción no sólo desde el punto de vista teórico, sino también desde el análisis sociológico de carácter cualitativo, particularmente a través del análisis de contenido de las reflexiones realizadas por escrito por parte de un grupo de estudiantes de la Universidad de Oviedo, a partir de unos fragmentos de películas proyectadas en el aula. La recepción, según Jonathan Culler «is not a way of interpreting works but an attempt to understand their changing intelligibility by identifying the codes and interpretative assumptions that give them meaning for different audiences at different periods» (Culler 1981, 13). Así, como apunta Janet Staiger, se perfila el análisis de la recepción no como «a hermeneutics or truth-finding of the meaning of the text» (Staiger 2005, 2), sino como una búsqueda de las diferentes lecturas que se hacen, quiénes las hacen, en qué circunstancias y los posibles efectos cognitivos, emocionales, sociales o políticos de estos significados. Así, el objeto de nuestro estudio es la recepción de las representaciones de género en las películas de acción por parte de un grupo de estudiantes de la Universidad de Oviedo. Con este estudio queremos explorar cómo percibe la audiencia las representaciones de los géneros en el cine de acción y poner a prueba la ambivalencia de la heroína, para dilucidar si el cine de acción sirve como verdadero espacio para la transgresión de los roles femeninos o si, en definitiva, también perpetúa prácticas tradicionales en lo que a los roles de género se refiere.

El trabajo está dividido en 5 apartados. En el capítulo número uno, se explica la metodología utilizada para realizar el estudio, los motivos y las características por las que se seleccionó el grupo con el que se ha trabajado, una explicación de los estímulos utilizados (tanto los visuales como el escrito), así como una breve explicación de cómo se ha procedido a analizar la información. Los apartados 2, 3 y 4 son apartados teóricos, en los que exponemos las principales bases teóricas que hemos utilizado para realizar el análisis.

En el capítulo 2 se explica brevemente la configuración de los *genres* basa en las construcciones de género tradicionales. A continuación, el análisis se centra en el *action genre* en concreto, así como en las características que lo configuran como un *genre* para varones. El apartado 3 está dedicado a la exploración de la relación existente entre masculinidad tradicional y violencia. Para ello, expondremos de forma concisa el concepto de masculinidad hegemónica con referencia al estudio de Vokey et al. de 2013, en el que se demuestra cómo la exposición a las imágenes atractivas de masculinidades violentas en la publicidad afecta a la percepción de la violencia como algo natural y

deseable para el varón. Este capítulo se cierra con una reflexión sobre la forma en que estas masculinidades violentas se canalizan a nivel mundial a través del cine de acción *mainstream*. En el cuarto apartado, veremos cómo las características del *genre*, así como la configuración tradicional de la masculinidad y feminidad, afectan a la representación tanto de los personajes masculinos como de los femeninos. Para ello, comentaremos la evolución del héroe y de la heroína de acción y los diferentes significados y matices que han ido incorporando desde los años 80 hasta hoy. En el caso del héroe, destaca la incorporación de nuevos rasgos, tanto en la representación corporal como en la psicológica del héroe, que han dado lugar a la hiper-masculinidad, así como a las consecuencias que tiene, tanto para el personaje masculino como para el femenino. En el caso de la heroína de acción, expondremos las características que la convierten en un ente ambivalente, a caballo entre el empoderamiento y la reificación. Asimismo, resumiremos los papeles tradicionales que han desempeñado los personajes femeninos secundarios (*female sidekicks*), que siguen hoy vigentes, si bien ligeramente modificados, como decíamos, por las nuevas configuraciones de la masculinidad.

El análisis de contenido del estudio cualitativo de la recepción se presenta en el quinto apartado, que se divide a su vez en cuatro subapartados, relacionados cada uno con uno de los temas abordados en el marco teórico. Así, el subapartado 5.1. “Justificación de la violencia”, recoge las diferentes formas en las que el grupo ha justificado tanto el uso de la violencia por parte del héroe o heroína, como el placer que ha obtenido de la exhibición de dicha violencia. Los argumentos más comunes se basan en las convenciones del *genre*, que normalizan la violencia porque es “lo normal” en este tipo de películas. En el subapartado 5.2., “¿Un *genre* para varones?”, exponemos cómo, a pesar de que se trata de una idea extendida entre las y los participantes en el estudio, los resultados no apuntan en esa dirección de forma tan clara. A continuación, en el 5.3, analizamos la figura de Frank Martin, como ejemplo paradigmático del estadio más reciente en la evolución del héroe de acción. La representación de la heroína de acción la abordamos en el apartado 5.4., que a su vez está dividida en tres subapartados en pos de la claridad. Así, en primer lugar, analizamos los comentarios escritos en busca de los sentimientos contradictorios de alumnas y alumnos con respecto a la heroína de acción, que por un lado reconocen en ella el empoderamiento de la mujer, pero por otro la perciben como objeto sexual para el disfrute del público masculino. A continuación, se trata la percepción de la heroína como amenaza para la masculinidad y, finalmente, analizamos cómo los roles tradicionales en los que se suele encasillar al

personaje femenino en las narrativas de acción, hace que no exista una tradición tan amplia de mujeres en papeles activos como ocurre con los hombres. Esto a su vez, causa que tanto las chicas como los chicos del grupo perciban los clips en los que se ve a mujeres luchar con extrañeza, incluso con hilaridad o como algo ridículo. En este mismo subapartado, trataremos a Valentina, el *female sidekick* de Frank Martin. Veremos cómo este personaje femenino, si bien se ciñe a los roles tradicionales de las mujeres en las películas de acción, añade una serie de matices, que a su vez ella incorpora del discurso de la hiper-masculinidad desde el que es construida.

Por último, hemos redactado un apartado con las conclusiones extraídas del análisis, para tratar de responder a las preguntas que nos habíamos planteado. En estas conclusiones, se generan también preguntas nuevas, que abren nuevas líneas de investigación para futuros estudios.

1. METODOLOGÍA

Para llevar a cabo este estudio, hemos utilizado una metodología de carácter cualitativo, llevando a cabo un análisis de contenido de los comentarios escritos de alumnas y alumnos de la asignatura Teoría y Práctica del Guion, del *minor* en Comunicación ofrecido por la facultad de Filosofía y Letras de la Universidad de Oviedo. El grupo se seleccionó, por un lado, porque la asignatura, al ser un *minor*, reúne estudiantes de los diferentes *maiores* de los grados en Lenguas Modernas, Estudios Ingleses, Lengua española y Estudios Clásicos. Asimismo, el hecho de que sea una asignatura directamente relacionada con el cine presupone un cierto interés y conocimiento del tema por parte del alumnado. El grupo estaba formado por 49 chicas y 15 chicos, la mayoría entre 18 y 22 años de edad en ambos casos. En cuanto a las chicas, la mayoría estudiaba Estudios Ingleses, seguido de Lengua Española y sus Literaturas. En el caso de los chicos la proporción se invierte y son más los que estudian Lengua Española y sus Literaturas, seguido de Estudios Ingleses. En ambos casos había también personas que estudiaban el grado en Lenguas Modernas y sus Literaturas y, en el caso de las chicas, había también una que hacía Estudios Clásicos y Románicos.

Como estímulo visual para la elaboración de dichas redacciones, hemos empleado cuatro escenas breves, de entre un minuto y medio y dos minutos de duración, extraídas de diferentes películas de acción. Las cuatro escenas se seleccionaron atendiendo a las características de las y los protagonistas: se buscaron diferentes “modalidades” de lucha, pero que mantuvieran una cierta homogeneidad estética, para evitar generar el rechazo de las y los receptores por tratarse de una escena de mal gusto, mal hecha o exagerada a priori por la puesta en escena. De este modo, hemos optado por dos peleas en las que la o el protagonista lucha sola/o contra un grupo de enemigos (Clip A y B) y dos en las que se ve una pelea cuerpo a cuerpo una/o contra una/o (Clip C y D). Todas ellas tienen lugar en sitios cerrados y mantienen un tono de realismo, sin efectos especiales ni coreografías demasiado exageradas. Asimismo, hemos escogido las escenas de películas que se hubieran estrenado en España entre los años 2008 y 2012, para que fueran lo más actuales posible y a las que está expuesto un público amplio, porque las pasan en el cine, las emiten en la televisión y se pueden alquilar en cualquier videoclub.

El que hemos llamado «Clip A» ha sido extraído de la película *Transporter 3* (Megaton 2008), perteneciente a la franquicia *Transporter*. Esta escena recoge parte de la pelea entre Frank Martin, el protagonista de toda la saga, y una banda de matones en un garaje. Durante la pelea, Frank Martin se muestra seguro de sí mismo e inmutable, incluso altivo y socarrón. A pesar de que parte de una inferioridad numérica apabullante, no parece importarle que la pelea sea muy desigual. Hace gala de un gran dominio de las artes marciales y propina golpes espectaculares utilizando todo tipo de objetos que tiene a su alcance en el garaje. Llega incluso a pelear con su ropa, quitándose el traje que lleva pieza a pieza y utilizando cada una como arma para inmovilizar y golpear a sus contrincantes, hasta quedarse sólo con el pantalón y el torso desnudo. Mientras pelea, una mujer pelirroja le observa desde un coche. En ningún momento se baja ni intenta ayudarle, sólo mira curiosa y divertida cómo Frank Martin va acabando uno tras otro con los matones. Durante la pelea, la cámara nos muestra, cada cierto tiempo, primeros planos de esta mujer, para que podamos ver cómo disfruta con el espectáculo, sobre todo cuando Frank Martin se quita la camisa.

El «Clip B» pertenece a la película *Los Vengadores* (Whedon 2012), basada en el cómic homónimo de Marvel. De todo el filme, hemos escogido la pelea de “presentación” de la Viuda Negra, único personaje femenino del grupo de súper héroes, en la que se ve a ella, con un *little black dress*², pelear contra varios hombres. Al principio de la escena, ella está atada a una silla y los hombres que la rodean le hablan en ruso con hostilidad. Por los instrumentos que se pueden ver en una mesa, suponemos que van a torturarla para extraerle información. Cuando parece que van a empezar a hacerle daño, el jefe recibe una llamada de teléfono. No obstante, esta llamada no es para él, sino para la mujer. El hombre le pasa el teléfono y ella le dice a su interlocutor al otro lado del aparato que la está interrumpiendo en su trabajo, a lo que él le responde que hay una tercera persona que tiene problemas. Sin dudar, la Viuda Negra pone en espera a su interlocutor, se libera de las ataduras y acaba en un abrir y cerrar de ojos con los hombres que creían tenerla prisionera, haciendo gala de una habilidad inusitada en la lucha. Entonces, recoge del suelo el teléfono y sus zapatos de tacón y se marcha rumbo a su nueva misión.

La siguiente escena que proyectamos al grupo, la que hemos denominado «Clip C,» contiene una pelea entre dos mujeres extraída de la película *Misión Imposible 4:*

² Vestido de cóctel de corte sencillo, generalmente corto y de color negro liso.

Protocolo Fantasma (Bird 2011). En la escena, que tiene lugar en una habitación de un hotel de lujo, se ve pelear a dos mujeres: Sabine Moreau (rubia) y Jane Carter (morena). Sabine Moreau, que lleva un vestido con escote prominente, está sentada en un sofá, custodiada por un hombre. Cuando éste se distrae hablando por el walkie-talkie, ella aprovecha para atacarle y desarmarle. El ruido del forcejeo llama la atención de Jane Carter, que está en la otra habitación y que también lleva un vestido ajustado y escotado. Jane entra decidida en la habitación y se abalanza sobre Sabine, comenzando así una pelea en la que ambas mujeres hacen gala de sus conocimientos de lucha y se agreden también con todo tipo de objetos que encuentran con la habitación. La pelea termina con la trágica caída de Sabine por la ventana.

Por último, el denominado «Clip D» pertenece a la película *Indomable* (Soderbergh 2011). Esta escena muestra una pelea entre una mujer y un hombre en la habitación de un hotel. El clip comienza en el pasillo, cuando él abre la puerta de la habitación. Ella le mira sonriente, se quita los zapatos y entra. En ese momento, él la ataca por detrás y comienza una pelea en la que enseguida cambian las tornas. A pesar de que él golpea primero, derriba a la mujer y comienza a zarandearla de un lugar a otro, ésta enseguida se recupera y le planta cara. La pelea se desarrolla por toda la habitación y acaba sobre la cama, donde ella estrangula al hombre entre sus muslos hasta que queda aturdido. Entonces le tira de la cama y se coloca a horcajadas sobre él en el suelo. A continuación, busca su arma bajo el colchón, le coloca una almohada en la cabeza y le dispara a quemarropa.

Como estímulo escrito, se repartieron entre el alumnado unas fotocopias (véase anexo I) con información básica sobre las escenas y un fotograma, para que pudieran identificarlas a la hora de escribir sus reflexiones. Asimismo se incluyeron unas breves preguntas para indicar posibles puntos sobre los que escribir, intentando evitar sesgos en las redacciones. Para ello, se eliminaron todas las alusiones al “género”, así como cualquier aspecto que apuntara directamente a nuestra intención de hacer un análisis feminista de la recepción. Del mismo modo, al no interesarnos sólo la reflexión personal, sino que se buscaba además obtener información sobre los estereotipos imperantes acerca de la visión del género opuesto, se incluyó una pregunta sobre la forma en que un espectador cree que una espectadora se enfrentará a una escena de acción y viceversa. En el caso del clip A, además, se incluyó una pregunta específica para llamar la atención sobre el personaje de la mujer que mira. Dichas preguntas finales fueron:

¿Podrías explicar cómo has vivido esta escena?

- ¿Te ha gustado?
- ¿Te has identificado con alguno de los personajes? ¿Sentiste el deseo de que alguno de los personajes ganara la pelea?
- ¿Cómo crees que percibe la escena alguien del otro sexo?
- ¿Qué te sugiere el personaje de la mujer que mira? (Clip A)

Consideramos que el hecho de haber realizado un ejercicio escrito y anónimo propició, por un lado, que la gente se expresara de forma sincera, sin sentir demasiado la presión del grupo acerca de lo socialmente correcto. Por otro lado, al plantear unas preguntas tan generales, no sólo hemos llegado a los discursos que nos interesaban (relacionados con las representaciones de género y con los procesos de identificación), sino que además han aparecido cuestiones relacionadas, por ejemplo, con la percepción de la violencia.

Para llevar a cabo el análisis procedimos a la codificación de la información, lo que nos permitió identificar cinco grandes bloques temáticos, relacionados con los diferentes apartados expuestos en la parte teórica. Por un lado, hemos analizado diferentes aspectos relacionados con el significado de la violencia y su justificación por parte de las y los estudiantes, sobre todo en relación con el *action genre*. Por otro lado, las cuestiones que surgieron en torno a la concepción del cine de acción como un *genre* para varones, tanto las que apoyaban la idea como las que la contradecían. El tercer gran grupo de información gira en torno a la heroína de acción y su ambivalencia. El cuarto código recoge las alusiones a la violencia como algo masculino y el quinto se centra en “la mujer que mira”. Estos dos bloques temáticos se presentan en un mismo subapartado del análisis, ya que están estrechamente interrelacionados.

Con el fin de garantizar el anonimato y a la vez para identificar quién había realizado las reflexiones y si eran de hombres o mujeres con un código, que comienza con M si se trata de una mujer y V si se trata de un varón, acompañado de un número.

2. *GENRE* Y REPRESENTACIONES DE GÉNERO

Hoy en día, uno de los parámetros que Hollywood utiliza para clasificar y comercializar sus productos es el sexo y género del público. Esta práctica se implantó como algo común a partir de la consolidación de los estudios y el aumento de los estrenos en los años 20. Desde entonces, comienzan a surgir películas dirigidas a mujeres y a hombres, cuyas historias se desarrollan en torno a las características y los gustos que se atribuyen a uno y otro sexo, según las construcciones de género tradicionales. De este modo, se comienzan a hacer películas que se encasillan dentro de la categoría «woman's film» (Haskell 1973, 153), que tuvo su auge en los años 30 y 40.

Como explicaba ya Haskell en los 70, no existe un contrapunto a estas películas para mujeres. Cuando los dramas son protagonizados por hombres, estos se denominan «dramas psicológicos» (Haskell 1973, 154), dejando patente otra tendencia extendida en las sociedades patriarcales: la relación que se establece entre lo masculino y lo universal. Del mismo modo, el cine de acción que, como veremos, reúne una serie de características que se consideran más del agrado del público masculino, no tiene un epíteto que indique que se trata de un género pensado para los varones y, por tanto, se construye como un género “universal” según el paradigma androcéntrico (Eichler 1990, 19-20). Por supuesto, como también apuntaremos a continuación, existen teóricas feministas que han comenzado a utilizar términos como *male film genres* para definir este tipo de producciones pensadas para los varones.

2.1. *Action genre*

Rikke Schubart utiliza el término «*male film genres*» cuando se refiere al cine de acción para poner de relieve dos cuestiones: «first, that films with female heroes are written by men, produced by men, directed by men, and intended for a male audience; second, that the “heroic” nature of the protagonist in male film genres is mythologically, psychologically, and culturally designed to function as a *role model of masculinity*» (Schubart 2007, 9). En estas películas, el eje central es la «acción», pero en el sentido expuesto por Tasker, como: «the enactment of spectacle as narrative» (1993, 6), lo que hace que «in the action cinema visual display is elevated to a defining feature of the

genre» (1993, 6). Así, el *action genre* se caracteriza por un exceso de movimiento en la dimensión visual de la película, que no se traduce en un avance de la historia, porque el espectáculo es la historia. Esta relación entre forma y contenido será lo que caracterice a los *male film genres*, ya que como indica Jeanine Basinger: «Action does not represent the woman's life in films the way it represents the man's. The ritual events of male films —taking an objective in combat, racing the bootleggers across the Canadian border, withstanding the Indian raid— are defined by the man's individual courage. The ritual events of female films —weddings, proms, births, and even the Happy Interlude— are defined by nature or society, and the woman is bound by the rules» (Basinger 1993, 9). Yvonne Tasker, por su parte, también apunta a que este *genre* es un espacio eminentemente masculino, en el que los temas relacionados con la sexualidad y la identidad de género se tienen que solucionar a través del cuerpo del varón. De este modo, no resulta tan sorprendente que, desde su origen, los personajes femeninos de este tipo de cine no hayan sido precisamente activos: “[t]hey tend to be fought over rather than fighting, avenged rather than avenging. In the role of threatened object they are significant, if passive, narrative figures” (1993, 17).

Las barreras de los *genres* son difíciles de establecer, porque las intersecciones son muy comunes. A este respecto, el *action genre* es uno de los que más se prestan a la hibridación, ya que la acción puede acompañarse de todo tipo de recursos dramáticos o cómicos, así como todo drama o comedia puede aderezarse con unas pinceladas de acción. No obstante, como indica Steve Neale:

The term ‘action-adventure’ is nowadays mainly used to describe what was perceived in the 1980s and 1990s to be a new and dominant trend in Hollywood's output [...]. This trend encompasses a range of films and genres [...] and is thus a clear instance of Hollywood's propensity for generic hybridity and overlap. The term [...] pinpoint[s] a number of obvious characteristics common to these genres and films: a propensity for spectacular physical action, a narrative structure involving fights, chases and explosions, and in addition to the deployment of state-of-the-art special effects, an emphasis in performance on athletic feats and stunts [...] [and] an emphasis on the ‘hyperbolic bodies’ and physical skills of the stars involved. (Neale 2000, 52)

De este modo se perfila un género dado al pastiche y la mezcla de elementos tan dispares como el romanticismo y la violencia, basado en una estética del exceso, con montajes rápidos, efectos visuales, acción trepidante y proezas físicas. Destaca el énfasis que el género de acción hace en el cuerpo de los personajes centrales.

Yvonne Tasker señala como una de las características principales de este *genre* el uso de imágenes como forma de narrar. Al contrario que la mayoría de los análisis

académicos del *action genre*, que se centran en la narración, ella redirige el foco hacia los placeres del cine como espectáculo, como experiencia sensorial, e incide en «some of the more general visual qualities which define the cinematic experience» (1993, 6). A este respecto, además, la autora pone de relieve que se ha prestado atención al hecho de ir al cine como práctica social principalmente y se ha tendido a ignorar la dimensión del cine como «sensuous experience» (1993, 6), para la que «[f]eatures such as the breathtaking nature of visual spectacle, or the feelings of exhilaration at the expansive landscapes in which the hero operates, are fundamental [...]». Con este enfoque, se hace énfasis en la relación entre forma y contenido existente en el cine de acción, que sacrifica en gran medida el segundo para otorgar mayor relevancia a la primera. Según Tasker, en las narrativas de acción hemos de centrar nuestra mirada en las intensas imágenes que se crean, que permiten a «the heroes and heroines to embody the themes of the action cinema. The dramas that are enacted over the bodies of both heroes and heroines work through the terms of power and powerlessness in a very physical sense» (Tasker 1993, 153).

Asimismo, Tasker apunta que el hecho de que las películas de acción sean un espacio eminentemente masculino, en el que no hay lugar para la mujer, implica una problemática «erasure of the female audience» (1993, 17). De este modo, se aprecia cómo el paradigma androcéntrico que construye este *genre* como algo masculino, implica una construcción del público también como masculino, lo que a su vez produce la invisibilización de las espectadoras que consumen y disfrutan este tipo de productos.

Aparte de esta audiencia considerada por la industria como masculina, Tasker señala como una de las características que definen el *genre* la existencia de un componente *uncanny*, en tanto en cuanto tiene lugar «the revelation of perversity behind a supposed normality» (Tasker 1993, 156). Así es muy frecuente en este tipo de películas el descubrimiento, dramático o banal, de que las apariencias engañan. «There is a play here around the ways in which we are encouraged to read off character traits and qualities from physical appearance» (Tasker 1993, 157). En esta tesitura, se vuelve relevante la figura del doble como origen de la inquietud, que como apunta Tasker «functions to draw attention to the similarity between *two apparently different*, even opposed, characters or terms within fiction» lo que hace que «the instability of supposedly secure categories of classification becomes absolutely central» (1993, 157). Veremos más adelante cómo esta cuestión se relaciona directamente en especial con la heroína de acción, que llegará a encarnar en ella misma este desdoblamiento.

Las demás características del cine de acción, relacionadas con la forma específica de representar el cuerpo en la pantalla, las veremos en el apartado 4 en relación con la representación de los héroes y las heroínas de acción.

3. LA MASCULINIDAD Y LA VIOLENCIA

La noción de que los *action genres* son una “cosa de hombres”, como comentamos al principio, se debe principalmente a la idea extendida de que la violencia es una cuestión masculina. Existen argumentos, derivados de los primeros acercamientos a la configuración de las ciencias criminológicas, que explican esta supuesta tendencia del varón a la agresividad con argumentos basados en el determinismo biológico. Esta cuestión no es aleatoria y se fundamenta en la creencia social de que el varón está, por su propia naturaleza, más abocado al crimen que la mujer (Messerschmidt 2005, 197). A pesar de que la ciencia criminológica ha avanzado mucho en este aspecto y, con la incorporación de la perspectiva de género, se ha desesencializado esta dicotomía varón/crimen y mujer/víctima (Messerschmidt 2005), a nivel social la creencia de que la violencia es intrínseca e inevitable en el varón se perpetúa, apoyada además por la serie de estereotipos que se repiten en los medios audiovisuales. Estudios recientes, como el de Vokey et al. (2013), que comentaremos a continuación, han demostrado que, al igual que existe una presión social sobre la mujer para adoptar cierta apariencia y ciertas actitudes, los varones también la reciben, sobre todo en relación con los comportamientos violentos. A pesar de que este estudio hace referencia a la publicidad en revistas, las conclusiones son extrapolables al caso de las imágenes creadas en los medios audiovisuales en general y en el cine en concreto.

A este respecto, destaca el cine de acción centrado en personajes masculinos, en el que aparece un protagonista violento, fuera o dentro de la ley, rodeado por otros personajes masculinos secundarios tan agresivos como él y acompañado por unos personajes femeninos víctimas más o menos pasivas de esta violencia masculina. De este modo, estas películas acentúan las dicotomías varón/violencia, mujer/víctima y se muestra la violencia como una forma de *performance* de la masculinidad. Así, se configura la “masculinidad hegemónica”, que según Connell es:

[T]he culturally idealized form of masculinity in a given historical and social setting. It is culturally honored, glorified, and extolled situationally — such as at the broader societal level (e.g., through the mass media) and at the institutional level (e.g., in school)— and is constructed in relation to “subordinated masculinities” (e.g., homosexuality) and in relation to women. (en Messerschmidt 2005, 198)

Arjun Appadurai también reflexiona sobre estas nuevas masculinidades violentas que se mueven a nivel mundial a través del cine *mainstream* y que configuran una nueva cultura para los jóvenes:

El movimiento transnacional de las artes marciales, [...] tal cual son mediadas por las industrias cinematográficas de Hollywood y Hong Kong (Zarilli, 1995) es una rica ilustración de los modos en que artes marciales de larga tradición, reformuladas para satisfacer las fantasías de las poblaciones jóvenes del presente [...], dan lugar a nuevas culturas de la masculinidad y de la violencia [...] (Appadurai 2001, 18)

El argumento de Appadurai pone de relieve la validez de la extrapolación de las teorías cinematográficas del cine de acción de Hollywood a otros contextos. Debido a estos flujos audiovisuales de la industria cinematográfica a los que hace referencia, que exportan configuraciones ajenas de la masculinidad, en este caso se modifican las construcciones autóctonas de la masculinidad mediante la inclusión de elementos ajenos. Esto comporta que se reformulen las fantasías de los jóvenes y se redirijan hacia los nuevos modelos propuestos por el cine *mainstream*, haciendo que públicos de todo el mundo disfruten con las hazañas de héroes como John Rambo, John Matrix o los diferentes James Bond, y sueñen con emular sus proezas. Asimismo, la popularidad de estos héroes hace que se incluyan características propias suyas en otros más idiosincrásicos de distintos contextos y viceversa. Este es el caso de los héroes de los *manga* de Buichi Terasawa *Midnight Eye Gokuu* (Gentosha Comics 1989) o *Cobra* (Shûeisha 1978-1994), influidos, como su propio creador reconoce, por la imagen de James Bond. Ambos gozaron de gran popularidad en la sociedad japonesa y en occidente, y dieron lugar a sendas series de *anime* del mismo nombre. El efecto contrario, se percibe en el cine de acción de Hollywood de las últimas décadas, que ha incluido el dominio de las artes marciales orientales en la configuración del héroe de acción, como es el caso del protagonista de *Kickboxer* (1985), que demuestra un gran dominio del Muay Thai.

Asimismo, otra explicación de la expansión de las configuraciones de la masculinidad, se presenta a través de la “cultivation theory” de Gerbner (1966), la cual, según explican Vokey et al.:

[H]olds that mass media not only express social and cultural patterns, but cultivate them as well by mirroring back to consumers images of reality. These images reflect the interests of the creator of mass media (e.g., to sell products) and can be highly inaccurate. Nonetheless, consumer beliefs and attitudes are subtly shaped by whatever images mass media repeatedly present to them (Vokey 2013, 564).

Como indican a continuación, las investigaciones que se han llevado a cabo a partir de esta teoría han demostrado que «greater exposure to a particular mass media image leads to greater acceptance of it by consumers» (Vokey 2013, 564).

3.1. Mitos de la violencia

Como explica Cawelti en su artículo de 1975 “Myths of Violence in American Popular Culture”, obra de referencia en el estudio de la violencia en el cine:

The chief difficulty with most social and psychological studies of violence lies in their assumption that violence is essentially a simple act of aggression that can be treated outside of a more complex moral and dramatic context. (Cawelti 1975, 522)

Hemos considerado oportuno resumir a continuación estos mitos de la violencia que expone Cawelti, porque nos sirven para describir el contexto moral y dramático que establecen las «generic conventions, cultural stereotypes, and the specific treatment of motive, act, and emotion, in the story in which the violence occurs» (Cawelti 1975, 523). Como apunta Cawelti, estos elementos normalizan y justifican el uso de la violencia por parte de los héroes de acción. Las típicas estructuras narrativas de los *action genre* colocan al personaje principal en una situación en la que se ve obligado a utilizar la violencia, es decir, una situación en la que existe una *moral necessity of violence* (Cawelti 1975, 529). Así:

[T]he treatment of heroic violence as morally justified has been an almost inevitable accompaniment of stories of heroic adventure since the epics of Homer. To have a truly splendid hero we must have a man who faces the ultimate challenge of life and death and emerges triumphant. And if the hero becomes involved in violence, his action must be justified in some sense, if only because it is performed by a hero. (Cawelti 1975, 529)

Cawelti señala la existencia de al menos cinco estructuras típicas, a las que él denomina *myths of violence* (Cawelti 1975, 530), que suelen estar interrelacionadas, de modo que con frecuencia aparecen dos o más a la vez en el desarrollo de una historia: *crime does not pay*, *the vigilante*, *equality through violence*, *the hard-boiled hero and his code* y *regeneration through violence*.

Crime does not pay, como explica Cawelti, es un mito propio de las películas de *gangsters* de los años 30 y refleja una de las ideas de justicia más tradicionales y arraigadas en el ser humano: la ley del Talión. A pesar de que la mayoría de sociedades civilizadas la han rechazado, como indica Cawelti: «there is something profoundly satisfying and morally neat about this kind of justice which has made it flourish in the

area of popular literature» (1975, 530). Asimismo, afirma que este mito está presente sobre todo en la literatura destinada a los sectores del público más jóvenes y menos sofisticados. De hecho, como el propio Cawelti apunta, esta estructura aparece simplificada al máximo en las películas de superhéroes: «Tales of caped crusaders, supermen, and Lone Rangers have in common their portrayal of an inevitable nemesis or transcendent force which automatically responds to criminal activity with perfect justice. The hero's own violence tends to be somewhat muted in these stories» (1975, 531). En este contexto, el héroe se convierte en «a symbolic embodiment of the general principle that the criminal is certain to meet his nemesis» (1975, 531). De este modo, el mito hace énfasis en la loable actuación del héroe y justifica la violencia que ejerce, ya que ha de hacer justicia y castigar los actos criminales del antagonista, puestos en un primer plano por la estructura narrativa.

Por otro lado, está el *myth of the vigilante*, que señala hacia la corrupción del sistema y nos presenta un héroe que, en un principio, reusa utilizar su poder. Solo lo hará «after it has become absolutely clear to him that the legally constituted processes of society cannot bring about justice does he step in and take the law into his own hands» (1975, 532). Esto estará motivado principalmente por el hecho de que «the hero's family or friends become victims of an act of criminal violence which the law is unable to avenge» (1975, 532). A partir de entonces, el *vigilante* comenzará una cruzada él solo al margen de la ley para vengar el asesinato de su novia o esposa en la mayoría de los casos, recurriendo a la violencia. Como explica Cawelti: «Probably to satisfy our thirst for vengeance against the evildoer and our feeling of frustration at the weakness and corruption of society in general, his violence is dramatically climactic» (1975, 532). El héroe de este mito es «an isolated individual who must cope with the weakness and corruption of the community as well as the violence of criminals and outlaws» (1975, 532). Sin duda, este es el héroe más común en las narrativas del cine de acción desde los 70.

En cuanto al *myth of equality through violence*, hace referencia a la narración en la cual una persona de clase baja o media-baja consigue alcanzar grandes cotas de poder económico y social mediante el uso de la violencia. Destacan en relación con este mito las *gangster films*, tipo *The Godfather* (1972) o *Scarface* (1983), en las que inmigrantes pobres llegan a los Estados Unidos y, mediante el uso de la violencia, consiguen un estatus social privilegiado. Como indica Cawelti, este mito está interrelacionado con «the conception of America as a frontier society where violent confrontations are part of

the ordinary course of life» (1975, 535). Así, la violencia más que algo excepcional es algo obligatorio para poder sobrevivir, y «the hero who can use it for just and valuable purposes is inevitably a leading citizen» (1975, 535). Por eso, el mero hecho de querer alcanzar un estatus social privilegiado no justifica por completo el uso de la violencia, por lo que los actos del héroe se mostrarán en términos de *vigilante* o del *hard-boiled hero* que comentaremos a continuación.

En el *myth of the hard-boiled hero and his code*, la violencia es la forma que tiene el héroe de probar su honor e integridad, según los términos de su propio código. Por norma general, este código trasciende las leyes propiamente dichas así como la moral convencional de la sociedad. Según Cawelti, este héroe «is prepared to risk his life in man-to-man confrontations with the criminal, but it is also significant that he uses his violent abilities with extreme moral restraint» (1975, 535). Por tanto, será él quien pueda juzgar cuál es la verdadera moral, ya que está «prepared to face extreme situations of violence with trust in his own individual judgment backed up by a willingness to place his life on the line at the proper moment» (1975, 536). Así, se verá con potestad suficiente para decidir cuándo trasgredir las leyes y por qué, de donde surge además parte de su «tough guy heroism» (1975, 536). En contraste con el héroe del *myth of equality through violence*, el *hard-boiled hero* no se recrea en el uso de la violencia ni la utiliza para conseguir riqueza y poder, sino que la utiliza «as to prove the validity and propriety of his personal code» (1975, 536).

Por último, Cawelti habla del *myth of regeneration through violence*, en el cual «the justification of moral violence derives from its treatment as a necessary act of purification and regeneration» (1975, 537). Dentro de este mito, Cawelti se refiere a la teoría de Slotkin, según la cual existen dos mitos diferentes: el del cautivo y el del cazador. Ambos mitos se derivan del periodo en el que llegaron los pioneros a América del Norte y tuvieron que enfrentarse a los pueblos nativos (los “indios”) y a la naturaleza inexplorada, lo que hace este mito especialmente idiosincrásico del contexto estadounidense ya que establece una relación clara con otros que aluden a los fundamentos de la patria estadounidense. Así, el cautivo refleja la historia del buen cristiano que es capturado y atormentado por los indios, pero que logra probar su fe, destruirlos y volver, regenerado, a su comunidad cristiana. En este mito, «the ultimate rescue and destruction of the Indians are also symbolically a destruction of the captive’s own feared desires for lawlessness and the lascivious freedom of the wilderness» (1975, 538). En el caso del cazador, se produce una fusión entre ambos mundos en la persona

del héroe, que «through the tracking and killing of an animal (or an Indian), [...] entered into the spirit of the wilderness as a reborn» (1975, 538). La violencia en este mito representa un rito de iniciación con el cual el héroe «achieves communion with the powers that rule the universe beyond the frontiers and acquires a new moral character, a new set of powers or gifts, a new identity» (Slotkin, en Cawelti 1975, 538). Este mito funciona sobre todo en los *westerns*, especialmente en las historias que narran, por ejemplo, el rescate de una joven que ha sido abducida por los indios. En el caso de películas de acción más recientes, Cawelti señala una similitud con el mito del *hard-boiled hero* y su código de honor, pero no llega a una conclusión definitiva. En nuestro caso, los mitos que más nos interesan son los cuatro primeros, que son los que actúan de forma más común en las películas de acción a partir de los 80.

4. LA REPRESENTACIÓN DE VARONES Y MUJERES EN EL CINE DE ACCIÓN

4.1. La representación del héroe masculino

Como explica Mangan, una cuestión central con respecto a la masculinidad es el hecho de que se encuentra continuamente en crisis:

Crisis ... is a condition of masculinity itself. Masculine gender identity is never stable; its terms are continually being re-defined and re-negotiated, the gender performance continually re-staged. Certain themes and tropes inevitably re-appear with regularity, but each era experiences itself in different ways. (Mangan, en Genz & Brabon 2009, 133)

En el caso del cine de acción, fue significativa la influencia de la Segunda Guerra Mundial. Durante este conflicto, el cine se vio como un instrumento útil para transmitir las proezas de los soldados en el frente, dando lugar a una de las primeras y más duraderas representaciones de la masculinidad: el soldado de las *war movies*. Ya sea en alguna de las Guerras Mundiales, en guerras intergalácticas, en el pasado remoto o en el futuro lejano, el héroe de acción masculino se verá abocado a la batalla. Después de la Guerra, como indica Clare, con los cambios políticos y económicos que tuvieron lugar: «men are becoming redundant in a biological, social and economic way as the historic roles of ‘heroic masculinity,’ ‘old industrial man’ or simply ‘old man’ have been phased out by ongoing technological, social and political change since the late 1960s» (Clare 2000, 100). Así, en los 80, con los cambios en las *politics of looking* surgió la *male on male gaze* (Genz & Brabon 2009, 134) y «[w]hereas previously the female body had been the exclusive site of sexualised and voyeuristic representations by the media, the 1980s witnessed ‘the commercial exploitation of men-as-sex-object’» (Beynon 2002, 103). Esta cuestión tuvo una influencia especialmente notable en el cine de acción, que en los 80 pasó a centrarse en la exhibición de la potencia del cuerpo masculino.

La representación del cuerpo del héroe como espectáculo en el cine de acción tiene un efecto diferente al de la heroína y transmite otra serie de ansiedades, dificultades y placeres. Richard Dyer (1982) relaciona estas inseguridades con el hecho de que la presentación del cuerpo masculino como espectáculo se desvía de algunos de los procesos mediante los que se representa el poder del varón en la cultura occidental, a

saber: el hecho de que la mirada es masculina y que no se considera la posibilidad de que el hombre sea *looked at*. Asimismo, según esta convención, se realiza un uso continuado de imágenes que evocan *toughness*, principalmente mediante la musculatura. Esto hace, como explica Dyer, que cada vez que aparece expuesto el cuerpo masculino para ser *looked at*, ha de compensarse poniendo énfasis en la capacidad de acción (Dyer 1982). De este modo, se produjo un cambio también en el paradigma del héroe que marca el inicio de una nueva tradición que Yvonne Tasker denomina «muscular cinema» (1993, 1). Como su propio nombre indica, el nuevo tipo de héroe se aleja de los galanes de películas anteriores, se torna más musculoso que esbelto y generalmente parco en palabras. No obstante, como apunta Tasker:

[T]he appearance of a muscular cinema, rather than signalling a radical break with the past, inflects and redefines already existing cinematic and cultural discourses of race, class and sexuality. (Tasker 1993, 5)

Así, el héroe de todas estas películas sigue representando la masculinidad hegemónica tradicional: blanco, heterosexual y muy fuerte. No obstante, como indica Mencimer (2001), este cambio en la representación de la masculinidad pone de manifiesto otra cuestión: la tecnología y la revolución sexual, que en los 80 estaban en pleno apogeo, habían vuelto vulnerable la masculinidad tradicional, que se comenzaba a percibir como algo obsoleto. Por tanto, detrás de estos héroes musculosos se descubre una nostalgia por una época en la que, como indica Mencimer: «men built bridges, defended the helpless broad and were worshiped for their physical conquests —sexual and otherwise» (Mencimer 2001, 16).

Ya en la década de los 90, comienza a aparecer un segundo arquetipo cuyo ejemplo paradigmático es John MacClane, héroe de la saga *Die Hard* (1985 -), encarnado por Bruce Willis: *the wise guy*. Como indica Tasker, «[w]hilst there are still big-budget spectacular films, Willis is known for his voice as much as his body, and his role in these films as a wise guy enacts a different kind of masculine performance to that associated with the bodybuilder» (Tasker 1993, 74). MacClane está fuerte, pero su musculatura no es tan prominente como la de John Matrix (*Commando*, 1985). También es ingenioso, haciendo gala de un humor *tongue-in-cheek* que caracterizará a otros personajes del *genre*, como los de Clint Eastwood o Harrison Ford, pero sobre todo es *tough* (duro). Según Sherrie A. Inness, esta *toughness* es «a performance of a certain demeanor and image, an act that might be more or less successful according to how many tough signifiers are adopted and how convincingly they are presented as “real”»

(Inness 1999, 12). Así, recoge cuatro epígrafes de la definición de *toughness* en el *Oxford English Dictionary*, que reflejan la dimensión física («Capable of great physical endurance; strongly resisting force, injury, fatigue, etc.; not easily overcome, tired, or impaired; hardy, stout, sturdy» (en 2009, 13)), la psicológica («Having great intellectual or moral endurance; difficult to influence, affect, or impress; steadfast, firm, persistent; also stubborn, obstinate, hardened» (en 2009, 13)) y la negativa («a person given to rough to violent behaviour» o «person of uncompromising or aggressive views» (en 2009, 13)) del término. Por supuesto, esto no quiere decir que los héroes culturistas no sean también *tough*. De hecho, podemos considerar la *toughness* como una parte fundamental de la *performance* de masculinidad de cualquier héroe de acción, pero MacClane la pone en primer plano en relación con psicología del personaje, como forma de compensar la falta de ese exceso de *toughness* física típica del culturista.

Con la consolidación de los héroes de acción femeninos a finales de los 90, quedó patente que las masculinidades de los 80 y los 90 habían quedado obsoletas, lo que a su vez puso de relieve la necesidad de reinventar al héroe. Es entonces cuando se produce un nuevo avance en la evolución del héroe de acción, cuyo ejemplo paradigmático será Frank Martin. Este héroe tiene un cuerpo definido, pero más esbelto, osco en el trato y siempre con un comentario *tongue-in-cheek* preparado. Incorpora además características de una *performance* de la masculinidad que ha dado en llamarse hiper-masculinidad y que hace especial énfasis en la relación del hombre con la violencia.

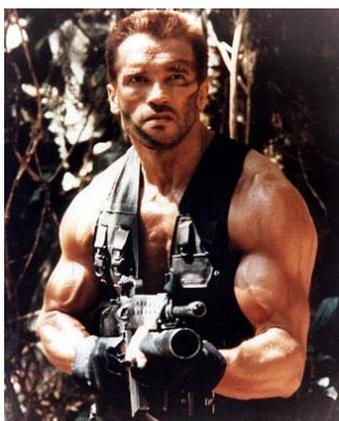


Fig. 1: Frank Martin, paradigma del héroe de acción del siglo XXI (a la derecha), mezcla elementos del culturista (izquierda) y del *wise guy* (centro), a los que les suma nuevas características de su contexto.

4.1.1. Hiper-masculinidad

Según Vokey et al., la hiper-masculinidad es «a gender-based ideology of what it is to be a man, when carried out in an exaggerated way» (2013, 563) y consiste en cuatro características fundamentales que se interrelacionan (Vokey et al. 2013, 562). Esta cuestión es especialmente problemática ya que, según el estudio de Vokey et al., en ocho revistas masculinas de los Estados Unidos publicadas entre 2007 y 2008, de los 527 anuncios que se mostraban, el 56% representaban una o más de las características asociadas con la hiper-masculinidad, llegando al 90% en el caso de alguna revista en particular.

Las características consideradas como hiper-masculinas son las siguientes:

- Actitudes insensibles hacia el sexo y las mujeres, que se derivan de la creencia de que las relaciones sexuales con mujeres son uno de los orígenes del poder masculino y la sumisión femenina, así como de la afirmación de que es aceptable mantener relaciones sexuales sin preocuparse por el placer de la mujer ni de empatizar con ella. Así, las relaciones sexuales se equiparan con el dominio sexual de las mujeres (Vokey et al. 2013, 363).
- La violencia como algo varonil, que se deriva de la creencia de que la agresión violenta (verbal y/o física) es una forma aceptable para el varón de expresar su poder y dominación sobre otros hombres (Vokey et al. 2013, 363).
- El peligro como algo excitante, que surge de la idea de que sobrevivir a situaciones peligrosas es varonil, refleja la creencia de que este hecho de sobrevivir es una manera de hacer alarde de dominio y poder sobre el entorno (Vokey et al. 2013, 363).
- La dureza como sinónimo de autocontrol de las emociones, que se deriva de la creencia de que la ira es la única emoción verdaderamente masculina y que expresar cualquier otra emoción, sobre todo si se considera “femenina”, es un signo de debilidad. Así, el hombre para ser masculino, debe controlar sus emociones y reprimir el miedo, la angustia y la vergüenza (en Vokey et al. 2013, 363).

En definitiva, como apuntan Mosher and Tomkins, todos estos elementos reflejan «a man's desire to appear powerful and to be dominant in interactions with men, women, and the environment » (Mosher and Tomkins 1988). Por este motivo, no es de extrañar que los héroes del siglo XXI, como respuesta a la ansiedad generada por la

obsolescencia de las configuraciones de la masculinidad basadas en la fuerza física, recurran a esta hiper-masculinidad para reinstaurar su dominio.

4.2. La representación de la heroína de acción

En las primeras películas pertenecientes al *muscular cinema*, las mujeres seguían atrapadas en sus papeles de víctimas pasivas de las circunstancias o de objeto, esperando ser rescatadas por uno de estos héroes. El cambio, como indica Tasker, se produce cuando las personas que trabajan en la industria «in responding to feminism, image-makers sought to present women as active and as powerful, mobilising already-existing types and conventions, images that were an established part of popular culture, such as the leather-clad dominatrix» (Tasker 1993, 19)». De este modo, en 1979, apareció la primera heroína de acción en el cine *mainstream*: la teniente Ellen Ripley (*Alien* 1979). A partir de entonces, comenzaron a surgir cada vez más, de forma discreta al principio: Sarah Connor (*Terminator* 1984), interpretada por Linda Hamilton; Valeria, *sidekick* y amante de Conan en la entrega de 1982, encarnada por Sandahl Bergman, o Red Sonja, a la que dio vida Brigitte Nielsen. Estos personajes, como apunta Hill:

[C]onfound binaristic logic in a number of ways, for they access a range of emotions, skills, and abilities that have traditionally been defined as either “masculine” or “feminine.” As female characters who take up the central spaces in the traditionally “masculine” genre of action cinema, they derive their power from their ability to think and live creatively, their physical courage, and their strategic uses of technology (Hill 1999, 39).

Con la aparición de estas heroínas, como explica Tasker, comienzan a producirse renegociaciones de la representación de la identidad de género en el cine de acción a través del cuerpo, elemento que ha tomado gran relevancia en estas producciones a partir de los años 80. Estas heroínas, incluyen una serie de rasgos tradicionalmente asociados a la masculinidad en su físico, dando lugar a lo que Tasker denomina *musculinity* (1993, 3) y que define como el efecto mediante el cual ciertas de estas cualidades se inscriben sobre el cuerpo femenino musculado, haciendo que los significantes de la fuerza física dejen de ser exclusivos de los personajes masculinos. De este modo, se desbarata la representación cinematográfica clásica según la cual las mujeres sólo pueden ser representadas siguiendo los códigos de la feminidad tradicional, con cuerpos esbeltos, suaves y delicados.

El espectáculo del cuerpo femenino, no obstante, se diferencia del espectáculo del cuerpo del varón. Mientras las representaciones masculinas «have often needed to

compensate for the sexual presentation of the hero's body through emphasising his activity», las heroínas de acción «seem to need to compensate for the figure of the active heroine by emphasising her sexuality, her availability within traditional feminine terms» (Tasker 1993, 19). Esto destaca especialmente en *Resident Evil: Apocalypse* (2004), película en la que Alice (protagonista principal) se presenta como un héroe femenino activo, capaz de salvarse no sólo a sí misma, sino de ofrecer protección a los demás, y ser la única capaz de enfrentarse al *boss*³. En este contexto, se manifiesta la tensión sexual existente entre Alice y Olivera, un miembro del equipo de élite enviado a la ciudad para intentar contener a los zombies y salvar a los civiles. Destaca especialmente una escena al final del segundo acto de la película, en la que van en un transporte todos los supervivientes juntos de camino hacia el helicóptero que será su salvación. En ese momento, Alice le pone el antídoto a Olivera (que había sido mordido por un zombie) y le explica que es efectivo, ya que ha curado a la niña que va con ellos, quien había sido contagiada como parte de un experimento con el virus. Olivera (quien a pesar de la habilidad de Alice, ha tenido todo tipo de oportunidades para mostrar su valía también, incluso para protegerla a ella) le pregunta: «—And they infected you with the T-virus as well?», a lo que Alice responde de forma coqueta: «—Yeah, but don't worry. I'm not contagious».

Otro punto común en este tipo de películas es la erotización de la mujer, que, como señala Tasker, se desarrolla junto con un «weapon fetish», mediante el cual se manifiesta «a conventional set of associations between guns and images of a specifically masculine power» (1993, 159). Esta cuestión, no obstante, como Pam Cook apunta, «endows her with power, yet simultaneously transforms her into a fetish object» (1991, 312). Como bien destaca Tasker, «there is no doubt though, that the film-makers are aware of this, attempting to both use and explore this fetishism» (1993, 161). Este será uno de los puntos clave en torno a los que girará la ambigüedad de la heroína de acción.

Otra característica central en la representación de la mujer es el aislamiento dentro de la diégesis. Suelen aparecer como personajes individuales, sin relaciones personales fuera de las estrictamente necesarias (Tasker 1993, 160). Según la visión de Tasker del cine de acción como un producto de la cultura popular, un medio eminentemente visual,

³ Término perteneciente al mundo de los videojuegos, en el que se basa ampliamente la estructura narrativa de esta película y todas las de la saga. Estos *bosses* son personajes malvados extraordinarios, monstruosos, con más poder, más resistentes que todos los demás enemigos que han aparecido hasta entonces y que presentan aparecen al final de los diferentes niveles de los juegos, incrementándose la dificultad con el nivel.

basado en imágenes impactantes para crear una historia y generar significados, se descubre el papel fundamental que desempeña “the play of ideologies”, en el que la inclusión en el centro de la narrativa de colectivos que se han visto marginados por la preeminencia del héroe blanco plantean serios problemas ideológicos en lo que a la iconografía que generan se refiere (Tasker 1993, 155). Así, vemos cómo creadores y creadoras se ven en la obligación de experimentar con «the codes and conventions of the action genre» (Tasker 1993, 155), cosa a la que suelen resistirse. Esto es lo que ha generado tantos estereotipos dentro del cine de acción en torno a la representación y a la forma de presentación de las mujeres en estas narrativas. Como Tasker señala en el caso de Whoopi Goldberg en la película *Fatal Beauty* (1987): «the film-makers seem unsure of what to do with [her], so that she is often filmed in isolation from other characters, as if she was delivering a stage routine» (Tasker 1993, 155). Esto ocurre en general con la mayoría de los personajes femeninos, que son aislados dentro de la película y se les concede un momento estelar dentro de la narración.

Por último, Tasker pone de relieve el hecho de que en las películas de acción con una mujer en el papel central suelen entretrejer las narraciones “de acción” con aquellas sobre la vida personal de la protagonista, regresando al tópico del cine negro, en el que la mujer se convierte en un enigma que hay que desentrañar. En este contexto, la imagen de la mujer en un rol considerado tradicionalmente masculino es «the object of admiration, surprise, shock and disgust» (Tasker 1993, 160). De esta cuestión surge un tropo común en muchas de estas películas: la búsqueda de la explicación de por qué una mujer ha decidido entrar en un mundo de hombres, que se suele explicitar en un momento en el que algún personaje pregunta a la protagonista por qué hace lo que hace. (Tasker 1993, 160). La respuesta en el caso de las heroínas suele estar relacionada con algún varón, a quien deben demostrar su valía o que les ha encargado llevar a cabo una misión. Esto está en clara contraposición con «the series of dead, or threatened, women who function as motivation for the hero’s alienated quest in so many action movies» (Tasker 1993, 161).

Sherry A. Innes (2004, 12-13) resume las características comunes a las heroínas de acción de la siguiente manera:

1. Puede tener un cuerpo definido, pero no muy musculado. Como hemos indicado, en el caso de la heroína del siglo XXI este será el punto que la diferencie de las demás, ya que será mucho menos *musculina* a ese respecto.
2. Es independiente, no necesita ayuda de nadie.

3. No tiene hijos y, en el caso de que los tuviera, su capacidad de violencia y de agresión son una manifestación de su deseo de protegerlos.
4. No es tan *tough* como los hombres que están a su alrededor, como es el caso de Sarah Connor si la comparamos con el Terminator, porque eso podría desmasculinizarles.

Asimismo, Inness (2004, 9) señala dos cuestiones problemáticas centrales en las que hay que fijarse a la hora de analizar estas heroínas, en especial a las que han aparecido en la última década:

1. ¿Son sex symbols desarrolladas principalmente para el disfrute de la audiencia masculina?
2. ¿Cuánto disminuye su poder al hacerlas aparecer femeninas y hermosas? Estas chicas duras a menudo se suavizan para que sean más del gusto de la audiencia masculina.

4.2.1. La mujer como espectadora de la acción

Por último, apuntar que antes de la aparición de las heroínas de acción, una de las funciones más importantes de los personajes femeninos era hacer las veces de compañera del héroe, o *female sidekick*. Como apunta Tasker, este personaje femenino puede ser el *comic relief*, «getting laughs through a reversal of the conventions of femininity» (Tasker 1993, 27) y también la vía de escape para el homoeroticismo, que se genera dentro de la película mediante las relaciones entre los varones y extradiegéticamente con la mirada voyerista del público masculino que construyen estas cintas, que disfruta con la exhibición del cuerpo del héroe. Asimismo, el *female sidekick* puede hacer las veces de espectadora dentro de la diégesis, ya que, como indica Tasker, «provides an audience for the hero's suffering, his powerlessness emphasised by her gaze» (Tasker 1993, 27) y es la que reconoce los cambios o los problemas que tribulan al héroe, sirviendo así de continente para la mirada de la audiencia. En su calidad de espectadora, este *female sidekick* tiene también un papel simbólico, ya que «provides a point of differentiation, emphasising the masculine identity of the male hero» (Tasker 1993, 27), tanto con respecto a ella, situada dentro de la diégesis, como con el público de quien es *surrogate*.

5. LA RECEPCIÓN DE LAS CONSTRUCCIONES DE GÉNERO EN EL CINE DE ACCIÓN: ESTUDIO CUALITATIVO A PARTIR DE ANÁLISIS DE CONTENIDO

De los apartados teóricos precedentes se extraen una serie de elementos clave que nos han permitido analizar el contenido de las reflexiones realizadas por las y los estudiantes que formaron parte de nuestra investigación acerca de la percepción que tienen sobre la construcción de las relaciones de género en el cine de acción. Hemos organizado dicho análisis en cuatro grandes bloques temáticos. En el primero se exploran las formas en que las y los participantes abordan el uso de la violencia, bien justificándola, bien rechazándola. En este caso, veremos cómo recurren a cuestiones relacionadas con las características propias del *action genre*. El segundo bloque temático se refiere a la cuestión de si el *action genre* es realmente un *genre* para varones. Para tratar este tema, comparamos no sólo los porcentajes de alumnas y alumnos que han admitido que les ha gustado y aquellos que plantean que no les ha gustado, sino que expondremos también los argumentos que esgrimen en cada caso. La tercera línea gira en torno al personaje de Frank Martin y se desarrolla en relación con la construcción de la hiper-masculinidad y su relación con la violencia. En este subapartado, como veremos, los comentarios del alumnado son más escasos, ya que en general han despachado la figura del héroe con análisis superficiales, basados principalmente en la inverosimilitud de sus actos. Por último, la cuarta línea temática de análisis aborda el tema de la representación de la heroína de acción. Al ser un apartado bastante amplio, lo hemos dividido en tres subapartados, uno en torno a la ambivalencia de la heroína de acción, otro sobre la problemática que se deriva su *toughness* y un tercero sobre las cuestiones que se derivan de los roles en los que la tradición del cine de acción ha encasillado a los personajes femeninos. Dentro de este apartado, analizamos también la feminidad que se construye desde dicho discurso.

5.1. Justificación de la violencia

Una cuestión común a todas las personas del grupo de estudiantes analizado es la búsqueda de una justificación para la violencia, que a su vez se utiliza para legitimar el gusto por la escena y la identificación (directa o indirecta) con el héroe o heroína. Así,

tanto quienes reconocen que les ha gustado un clip, como quienes manifiestan su desagrado hacia las escenas violentas, demuestran tolerarlas mejor si logran justificar el comportamiento violento del personaje con el que se identifican. Por este motivo, les han gustado menos y han tenido mayor dificultad para identificarse con los personajes de los clips en los que acusan mayor falta de información para saber quién es la o el “bueno.”

En cuanto a las posibles justificaciones del uso de la violencia, se encuentra el hecho de que se encuentran ante una película de acción, marco en que la violencia se percibe como socialmente legitimada, y por tanto, un elemento típico y predecible y que no escandaliza. Una de las estudiantes, por ejemplo, explica que ha vivido una de las escenas «no con la tensión que propiamente se espera de una pelea, por entender desde el principio quién iba a ser el vencedor» (M23⁴).

Asimismo, destaca como una de las legitimaciones más comunes del uso de la violencia el partir de una situación de inferioridad de condiciones, ya sea porque la persona que protagoniza la escena está inmovilizada, la atacan por sorpresa o porque la pelea es desigual. En el caso de que la protagonista sea mujer (clips B, C y D), se considera pelea desigual cuando existe inferioridad numérica, cuando el agresor es un hombre (que se da por hecho que tiene más fuerza que la mujer) o ambos. En el caso del clip B encontramos varias estudiantes que prefieren la victoria de la protagonista femenina por las razones señaladas: «claro, la chica, [porque] la tenían retenida contra su voluntad» (M1), lo mismo ocurre con otra de las estudiantes, que quiere que gane la protagonista porque se trata de una pelea desigual y, además, según ella, el hecho de que sus oponentes sean hombres hace que aumente este sentimiento (M2). Asimismo, entre los varones, hay un estudiante que afirma que también le ha gustado, pero la razón que esgrime es diferente a la de sus compañeras: «siempre me gusta ver cómo alguien aparentemente inocente acaba con ese pensamiento en segundos» (V11).

El clip C, en el que tiene lugar la pelea más equilibrada (una contra una, mismo género, mismas características físicas similares), ha ocasionado mayor desconcierto. Así, por ejemplo, una alumna (M9) asegura que no se identificó con ninguna de las protagonistas ni sintió preferencia porque ganara ninguna en especial, ya que las veía en igualdad de condiciones, y otra (M15) indica que no se identificó con ninguna y, sin más información, le daba igual quién ganara. En este caso, a la hora de ponerse del lado

⁴ M: mujer; V: varón.

de una de las dos protagonistas, han entrado en juego elementos como el parecido físico o el atractivo, ya sea sexual o simplemente una preferencia por unos rasgos concretos. Hubo, por ejemplo, alguna alumna que afirmó que «prefería que hubiese ganado la chica rubia, era más mona» (M21), o que «sentí el deseo de que la mujer morena resultase victoriosa y me identifiqué con ella quizá por sus rasgos, más próximos a los míos» (M23). Entre los chicos, también hubo uno que afirmó que «quería quizá que ganase la chica más morena, que está de mejor ver» (V4).

En el caso del protagonista masculino (clip A), se justifica la violencia y se siente empatía por él porque está en desventaja, como explica un alumno que afirma «sentí el deseo de que ganara Frank puesto que estaba en inferioridad de condiciones» (V6). Este argumento, funciona incluso cuando la persona ha manifestado un rechazo por las escenas violentas en general, como esta alumna, que asegura que «para mi propia sorpresa mientras veía el clip sentía el deseo de que Frank Martin ganara» (M2) y explica que «ese sentimiento se debe sola y exclusivamente a que no era una pelea en igualdad de condiciones. Era uno contra varios».

Otro de los motivos esgrimidos, sobre todo por las estudiantes del grupo, es que Frank se identifica como “el bueno” o “el héroe”, lo que deja al descubierto la cuestión de los mitos de la violencia de Cawelti, según los cuales, el héroe es siempre quien tiene los motivos loables por los que utilizar la violencia. Algunos de los comentarios es estas alumnas fueron: «deseaba que ganara el protagonista porque daba el perfil del “bueno”» (M14), «deseaba que venciera Frank Martin, pues parecía el bueno» (M15) o «sentí el deseo de que Frank Martin ganara desde el principio; quizá lo identifiqué rápidamente con el héroe» (M23).

Por último, el humor y la ironía que hay en algunos clips (recordemos el humor *tongue-in-cheek* como parte de la *performance* de *toughness*), parecen ser también recursos que aligeran la carga de la violencia y la hacen más llevadera para el grupo. En el caso del clip A, por ejemplo, una alumna afirma que encuentra la escena «divertida aunque sea violenta (no me suelen gustar), por la facilidad en la que el hombre con traje puede luchar contra otros muchos sin necesidad de demasiado esfuerzo» (M45). Respecto al clip B, son varias las alumnas que ponen de relieve el humor de la escena: «cómica en cuanto a las ironías que dice la protagonista» (M14), «el humor de la escena rebaja la dureza de la violencia y la pelea no es demasiado larga, aunque sí un poco teatral» (M19), «[tiene] cierto toque humorístico» (M17), propiciado por la última secuencia en la que la Viuda Negra recoge los tacones del suelo y se va. A diferencia

del humor o la gracia que, como veremos más adelante, generan los clips C y D, en el caso de la Viuda Negra en el clip B, el humor es intencionado y busca dar ese toque *tongue-in-cheek* al personaje, propio como veíamos de la *performance* de la *toughness*. Esta es una forma en que la Viuda Negra incorpora características tradicionalmente asociadas a los roles masculinos en el cine de acción.

5.2. ¿Un *genre* para varones?

A pesar de que, como hemos expuesto, la idea generalizada es que el *action genre* es un tipo de cine que gusta más a los hombres, nos hemos encontrado con un panorama un tanto diferente en nuestro grupo. Si bien es cierto que ambos sexos coinciden en que las películas de acción gustan más a los varones y, en general, hay un mayor porcentaje de varones que afirman que les gustaron los clips, las razones no suelen tener que ver con el hecho de disfrutar del *genre*. En contraste con las chicas que reconocen que les gustan los clips, que hacen referencia entre otras cuestiones a las emociones triunfales que les hacen sentir las escenas, los chicos disfrutaban con el espectáculo del cuerpo femenino como objeto sexual.

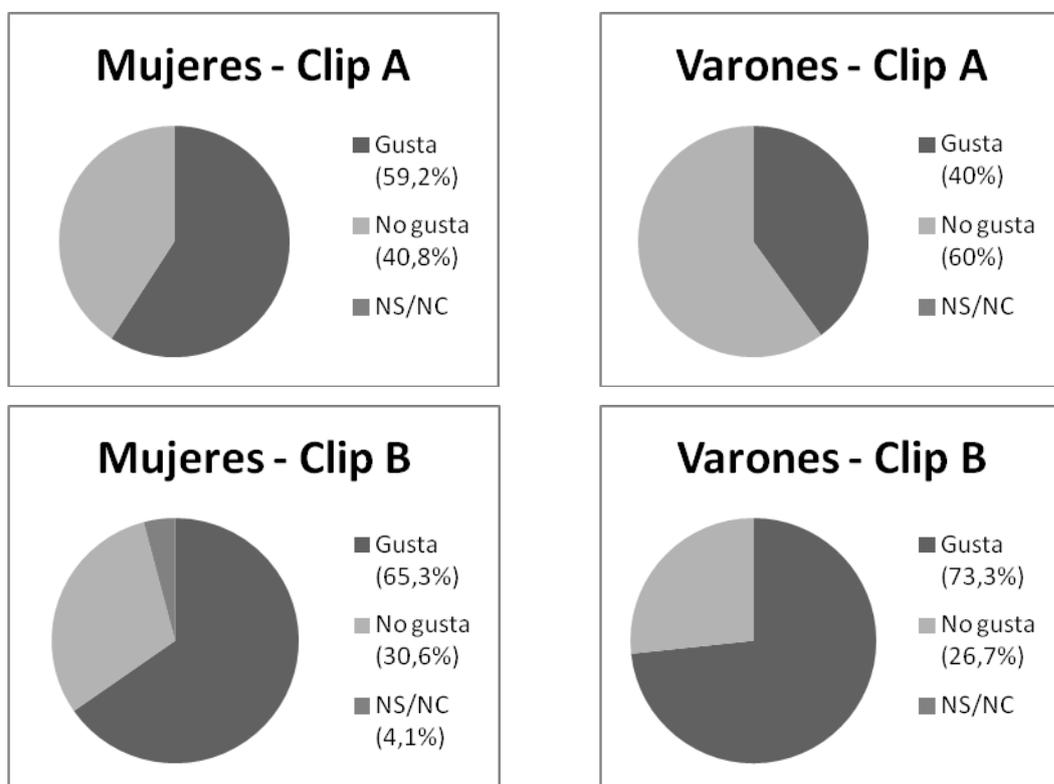
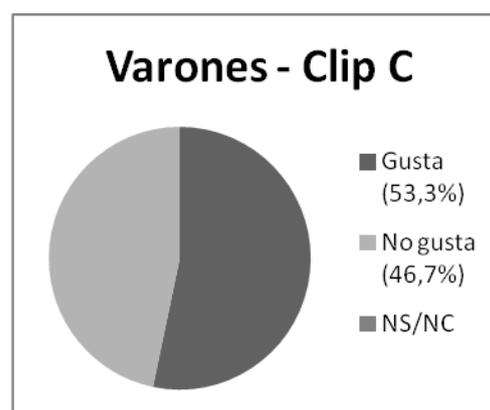
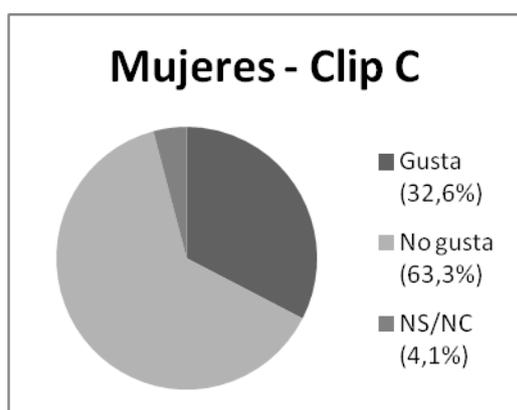


Tabla 1. Porcentaje de alumnas y alumnos según les han gustado, no les han gustado o no saben/no contestan sobre los clips A y B.

Mientras que el 59,2% de las chicas afirmaron que les gustó el clip A, los chicos lo hicieron un 40% de los casos. Asimismo, destaca que ellas son mucho más contundentes a la hora de afirmar que les gusta el clip y explicar por qué: «me gustan las escenas violentas» (M10), «es una escena que había visto y me parece muy buena» (M13) o «la escena pertenece a una de mis películas favoritas, por lo que al ver el clip me he sentido feliz e incluso emocionada. [...] esta escena me parece sencillamente brutal» (M41). En el caso de los chicos, sólo uno reconoce que le ha gustado y elabora «me gustan todas las películas de “Transporter”» (V8).

En el caso del clip B, el porcentaje de chicos a los que les gustó ascendió hasta el 73,3% y el de las chicas hasta el 65,3%. Si bien es cierto que en este caso han hecho alusiones al *genre*, las han combinado con comentarios sobre el atractivo de la actriz que da vida a la protagonista, como aliciente para que les gustara la escena. Así, destaca la afirmación de un alumno que señala que la escena le ha gustado gracias «en parte a la “atracción” de Scarlett Johansson» (V9). Las chicas, por su parte, han disfrutado sobre todo de las hazañas de la protagonista y de su triunfo sobre “los malos”, como veremos a continuación en relación con la representación de la heroína de acción.

En lo que a los clips C y D se refiere, el primero, en el que se ven dos mujeres peleando, ha gustado a un 53,3% de varones en comparación con un 32,6% de mujeres. El segundo, en el que Mallory se enfrenta a Paul, ha gustado también a un 53,3% de chicos frente a un 30,6% de chicas.



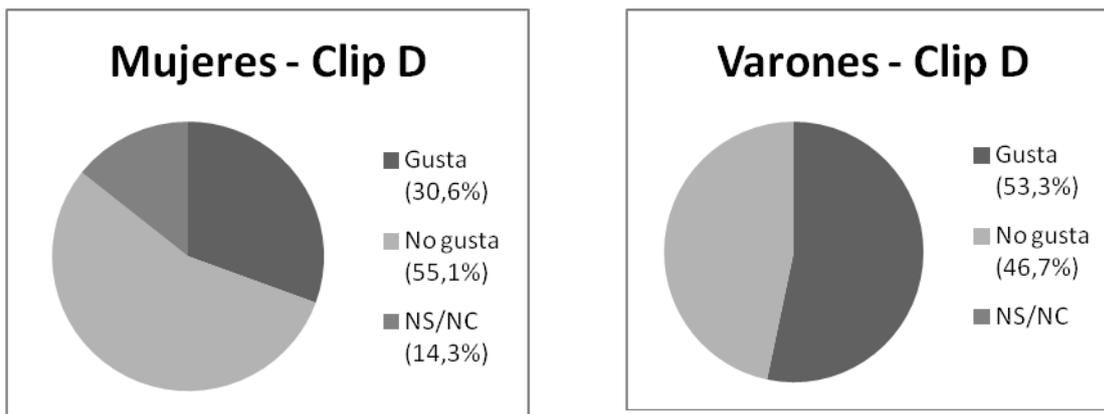


Tabla 2. Porcentaje de alumnas y alumnos según les han gustado, no les han gustado o no saben/no contestan sobre los clips C y D.

Una vez más, destacan las opiniones positivas de los chicos relacionadas con el atractivo de las mujeres que aparecen y no con el *genre*. Un gran número de los chicos del grupo han dicho también que les han gustado los clips C y D porque les ha resultado excitante o gracioso ver mujeres pelear. Podemos apreciar cómo, en este caso, este humor no forma parte de ninguna *performance de toughness*, sino que más bien implica que los chicos no consideran a las mujeres tan válidas para la pelea, y les resulta incluso cómico verlas.

Por su parte, las chicas, a pesar de que la mayoría rechazó los clips C y D, hubo algunas excepciones que extrajeron lecturas positivas y les parecieron escenas transgresoras de las convenciones de representación tradicional de la mujer, ya que las presentan como personajes activos y capaces. A este respecto destaca en especial el caso del clip D, protagonizado por Mallory Kane, que a pesar de que a la mayoría no le gustó o las dejó indecisas, en general a muchas les pareció que era positivo desde el punto de vista del empoderamiento de la mujer, como a la siguiente alumna, que apunta que «sabía que la mujer iba a ganar. No me siento identificada, pero me enorgullece ver a una mujer que puede hacer algo así» (M39), u otra que afirma: «me parece fantástica desde el punto de vista del poder femenino, pero un tanto dramática» (M41).

Si consideramos los clips en los que las mujeres son protagonistas, a saber la Viuda Negra en el clip B, Jane y Sabine en el clip C y Mallory en el clip D, destaca la indecisión o la falta de respuesta de las chicas ante la pregunta de si les han gustado o no las escenas. Esto puede deberse a la ambivalencia de estas heroínas de acción, que pone a las espectadoras en una encrucijada: por un lado, rechazan la heroína de acción como objeto sexual (clips B y C) y ente violento (clip D), pero por otro están los sentimientos de empoderamiento que suscitan. Así, tanto el clip B como el clip C, varias

chicas afirman que no les gustaron precisamente porque percibieron a las protagonistas como reclamo para los hombres. Por ejemplo, una alumna comenta sobre el clip C que se trata de «otra escena típica en el cine en la que dos mujeres atractivas se pelean con minifalda [...] están destinadas a un público masculino y consiguen lo que buscan, atraerlos a ver la película» y una segunda explicó que «todas estas escenas pertenecen al imaginario masculino: una morena y una rubia peleando» (M47). En cuanto al clip D, este rechazo se ha producido en mayor medida por el exceso de violencia de la protagonista, en especial en relación con el fatídico final del personaje masculino. Sobre esto volveremos más adelante.

En claro contraste, las razones principales del rechazo total de los clips, tanto de las chicas como de los chicos, sí se relacionan con el *genre* al que pertenecen y son, sobre todo, la falta de verosimilitud y la previsibilidad. Las chicas a las que no les ha gustado clip A, por ejemplo, opinan que es «un poco más de lo mismo» que se ve en cualquier película [donde] el “bueno” se enfrenta a muchos rivales que le atacan mientras él puede con todo» (M28) o «una escena muy común y muy vista en este tipo de películas» (M34). Los chicos, por su parte, señalan que es inverosímil que «un solo hombre con ayuda de su camisa pueda acabar con una banda de asesinos» (V1), «no me la creí, cualquiera que haya visto un linchamiento sabe que ahí no hay turnos» (V5) o definen el clip A como «una fantochada más de la factoría Hollywood» (V4). Este rechazo basado principalmente en las características del *genre*, puede estar motivado por la idea extendida en la sociedad de que las películas de acción son «Dumb Movies for Dumb People» (Tasker 1993b, 230). La propia Tasker critica esta postura, ya que implica un análisis muy superficial del *genre*, que pasa por alto el hecho de que en el cine de acción se da más relevancia al espectáculo que al diálogo. Precisamente esto es lo que ha propiciado que la crítica trate con desdén tanto a las películas como al público que las consume.

El clip B también ha recibido críticas a este respecto. Por ejemplo, entre las chicas, hubo quien a pesar de gustarle la escena porque «la protagonista fuera mujer», le pareció «una escena demasiado fantástica» (M11) o que vio la escena «falsa y poco creíble [...] estaba claro que la protagonista iba a ganar» (M21). En cuanto a los chicos, también hubo a quien no le gustó especialmente porque «era predecible como la anterior» (V2), aunque le «pareció llamativo el ver a una mujer luchar», y a quien «la escena me parece, una vez más, aburrida, tópica, previsible» (V13). No obstante, para algunas alumnas, la previsibilidad no ha sido un obstáculo para disfrutar de los clips y

afirman que «me ha gustado mucho» aunque la ha encontrado «bastante surrealista para mi gusto» (M39), «alucinada, es la típica escena que te engancha hasta el final» (M43) o «parecía una escena de acción como la de cualquier otra peli, pero me ha sorprendido mucho» (M48).

A pesar de que como ya argumentamos a lo largo del presente trabajo, existe una idea extendida en la sociedad según la cual la violencia y el cine de acción resultan más atractivos para los varones, nos hemos encontrado con que la crítica común a los clips es el exceso de violencia, tanto por parte de las chicas como de los chicos. Una vez más, esto viene, cuanto menos, a desestabilizar la concepción de la violencia como algo que atrae a los varones y por lo tanto es un indicio de que esa afirmación puede provenir sencillamente de una generalización esencialista. Asimismo, pone en duda la atracción de la mujer hacia el comportamiento violento masculino, rasgo que, como veremos, se incluye en la configuración de la feminidad desde los discursos hiper-masculinos.

Entre las críticas por parte de los chicos al exceso de violencia, está quien apunta que «se destila violencia» y, por tanto, ha vivido la escena «con nervios e incluso pasándolo mal al haber tantos golpes, no me gustaría estar en ninguna situación similar» (V6). El resto de los chicos solo comentaron esta cuestión en relación con el clip C y el D, donde las que ejercen la violencia son las mujeres. En lo que al clip C se refiere, un alumno señala que «la pelea es agresiva y violenta, sin necesidad, porque no sé quién es la mala y qué daños ha causado» (V1) y otro apunta que «las mujeres son demasiado delicadas para pelearse», argumento un tanto trasnochado, que pone de relieve una concepción de la feminidad tradicional: «las mujeres son demasiado delicadas para pelearse». En este punto, destaca un alumno (V6) que se muestra un tanto indeciso. Por un lado, le ha gustado la escena, pero no sentía deseo de que ganara ninguna en especial, sino que «quería que acabase la pelea y no se hiciesen más daño». Este mismo alumno, no obstante, celebra el clip B (La Viuda Negra contra mafiosos rusos) y dice que lo ha vivido con «curiosidad, sentía ganas de que la escena avanzara para saber que iba a pasar [...] por lo que me ha gustado mucho». Asimismo, dice que quería que ganara ella porque «el género femenino implica debilidad y que las cosas cambien, no siempre ganen los mismos, produce placer». Quizá por este motivo resulta sorprendente que, en el caso del clip D (Mallory contra Paul), se alinee precisamente con el hombre, lo que él justifica diciendo que «la mujer la vi más falsa al actuar». Sea como fuere, persiste la visión de la mujer acorde con la construcción más tradicional de la feminidad, según la que ha de ser pasiva, sumisa y, por ende, débil, frente a la actividad, agresividad y

fuerza del varón. Del mismo modo, podemos apreciar la forma en que, como apunta Hill (1999), la heroína de acción confunde estas dicotomías, no sólo al situarse en el centro de la acción, sino al incluir habilidades para la lucha, consideradas tradicionalmente como algo propio del género masculino.

En el caso de las chicas, en relación con el clip A, en el que Frank Martin lucha contra un grupo de hombres en un garaje, fueron pocas las que manifestaron rechazo hacia el exceso de violencia. Su rechazo se dirigió más bien hacia la violencia en general. Una estudiante, por ejemplo, explica que no le gusta: «más que nada porque no me gusta la violencia ni peleas» (M27), otra afirma que «[he vivido la escena] con “intensidad” aunque no me ha gustado pues no soy muy de películas de acción con peleas y eso» (M32) y una más dice que «no me ha gustado. No considero agradables las secuencias violentas» (M49). En cuanto al clip B, en el que la Viuda Negra se deshace de sus captores, solo una alumna se mostró crítica a este respecto y no sólo pone de relieve la «excesiva violencia», sino que indica que no le gusta «que se mezcle a la mujer en estas escenas y con estas actitudes tan masculinas, aunque si se ve involucrada en semejante situación, está bien que se defienda» (M47). Este mismo razonamiento se repite ante los clips C y D. En lo que al clip C se refiere, una alumna dice que ha vivido la escena «con desagrado, como me pasa con cualquier escena violenta», pero le gusta que «la mujer se sepa defender y pueda pelear, siempre en defensa propia», aunque «no le gusta que la mujer se equipare al hombre en lo peor». En el caso del clip D, esta misma alumna critica una vez más el exceso de violencia, sobre todo la ejercida sobre la mujer, aunque piensa que «también ella actúa violentamente, pero en defensa propia» y concluye: «he sentido mucho alivio cuando ella le ha pegado un tiro. Yo también lo hubiera hecho». Esta argumentación a favor de la violencia como forma de defensa, se da en los casos en los que la o el protagonista de cada clip se ven en situación de clara desventaja y se tienen que enfrentar a un grupo de personas que se identifican claramente como “los malos”. Como explica una alumna en relación con el clip A: «deseo que gane el protagonista, ya que se supone que los demás son los malos» (M40). Como podemos apreciar, a pesar de que una parte de las estudiantes rechaza la violencia como forma de interacción social, una gran mayoría sí que considera justificado su uso como estrategia defensiva.

El clip D, en el que Mallory se enfrenta a Paul en la habitación de un hotel, es el que más críticas recibe por parte de las chicas, precisamente por su exceso de violencia. De hecho, se puede ver cómo, en este caso, es la brutalidad de la protagonista la que echa a

perder los sentimientos empoderadores que suscita. Al principio, como es Paul quien pega primero, la mayoría de las chicas se ponen de parte de Mallory y quieren que gane: «sientes el deseo de que gane la mujer por la situación en la que se encuentra» (M7), «quería que ganara la mujer, porque pareció que le pilló desprevenida la pelea» (M13) o «claramente esta vez prefería que ganase la mujer». No obstante, cuando la protagonista responde a la agresión, a pesar de que, como acabamos de ver, gusta y alivia, a algunas alumnas les ha producido un sentimiento de rechazo y se distancian del personaje. Asimismo» (M22). Sin embargo, a pesar de que rechazan la violencia que ejerce Paul contra la protagonista femenina en un primer momento, manifiestan pena por el personaje masculino, que muere al final del clip. De este modo, se percibe cómo a las chicas no les cuesta identificarse con la víctima, sea de su propio género o no y, aunque les gusta que la protagonista se defienda, rechazan que lo haga con exceso de violencia. Un buen ejemplo de esta actitud frente a la heroína de acción lo encontramos, por ejemplo, en la opinión de esta alumna, que afirma: «me siento identificada con la mujer hasta el momento en que comienzan a luchar» (M29), o en la de esta otra, que explica «al principio me sentía más identificada con la mujer y quería que ganara, pero luego no me pareció bien que matara al hombre» (M31). Otra alumna más, apunta que «quería que ganara la chica, pero no me gustó nada su agresividad final» (M41). En este caso, a pesar de que aceptan la violencia como forma de defensa cuando no hay otra alternativa, rechazan la identificación con Mallory cuando le quita la vida a Paul. De este modo, podemos apreciar cómo a estas chicas no les gustan las mujeres que reproducen roles y comportamientos violentos tradicionalmente asociados con la masculinidad, sobre todo si llegan a extremos de crueldad tales como para quitar la vida.

Los chicos también han rechazado la agresividad de Mallory en el clip D y afirman, por ejemplo, que «esta escena demuestra que la mujer puede ser igual de cruel que un hombre y ya no es un ser cándido e inocente como anteriormente» (V1). Una vez más, vemos cómo imperan las concepciones tradicionales de la feminidad, que son desestabilizadas por heroínas como Mallory Kane. Esto, por un lado, causa rechazo en los chicos, como en el caso del alumno que acabamos de indicar, aunque por otro produce hilaridad, como en el caso del propio V1 y V2. Estos dos alumnos, a pesar de que demuestran una preocupación por el personaje masculino, afirman que les ha resultado una escena graciosa, al primero por la «forma tan brusca de empezar la pelea y la sonrisa de la chica al entrar [...] junto con ciertas posturas [...]» (V1) y el otro no lo explica, pero afirma que «parecía una comedia» (V2). Entre las chicas, también se han

dado casos en los que el clip D ha producido gracia. Una alumna, por ejemplo, afirma que ha vivido la escena «con un toque de humor» (M4), otra afirma que «me ha resultado graciosa» (M15) y otra incluso afirma que le ha parecido «algo ridículo» (M20). Podemos apreciar aquí una vez más ese cierto desdén por las peleas entre mujeres, tanto por parte de los chicos como de las chicas.

Asimismo, los chicos, aunque justifican el uso de la violencia como forma de autodefensa, rechazan la agresividad final mostrada hacia Paul: «al ser la mujer la que más golpes recibió al principio, preferí que ganase ella. Pero al final me dio pena del hombre» (V2), «desde el momento en el que él le pega a ella, pensamos en que ella debe ganar la pelea y hacerse con su control» (V7), «giro desagradable cuando ella le pega un tiro y lo mata» (V3).

5.3. Frank Martin: héroe hiper-masculino.

Como hemos apuntado, Frank Martin, protagonista del clip A, es paradigmático en lo que al estadio más reciente en la representación del héroe se refiere. Tiene un cuerpo con una musculatura definida, aunque no tan desarrollada como el culturista, tiene un sentido del humor como el del *wise guy* e incorpora las características típicas de la mencionada hiper-masculinidad, ampliamente extendidas en los productos audiovisuales de su contexto: el siglo XXI. Por ejemplo, en la película *Transporter 3* (Megaton 2008), de la que hemos extraído el clip A, muestra una actitud insensible hacia las mujeres. En la película, este comportamiento se justifica como motivado por su profesionalidad, la cual se pone de relieve en todas las películas con alusiones a su código⁵ que, según se explica en la primera entrega de la saga (*The Transporter*, Leterrier y Yuen 2002) es:

Regla Numero Uno: Nunca modifiques el trato.

Regla Número Dos: Omitir nombres.

Regla Número Tres: Nunca ver qué hay dentro del paquete.

Su misión en el caso de *Transporter 3*, incumple las reglas dos y tres, ya que Frank sabe que tiene que llevar a Valentina (el personaje femenino) de vuelta a su padre. Como dichas reglas se han roto, intenta mantener la mayor distancia posible con la mujer, para evitar una perversión aún mayor de su código. Esto se traduce en una actitud fría y distante con respecto a la chica, quien además se comporta como una

⁵ Nótese aquí el mito del *hard-boiled hero and his code*.

adolescente malcriada, a pesar de que ya es una mujer adulta. Así, a lo largo de toda la película, ella no hará más que empeorar el aprieto en el que ya están metidos y él se dedicará a echarle reprimendas. Al principio, Valentina responderá con quejas y después con comentarios e insinuaciones sexuales. De este modo, comenzará un juego en el que ella intentará seducirle y él se dedicará a evitarla, hasta que por fin llega el momento en el que pueden satisfacer la tensión sexual, en una situación que nos lleva a la tercera característica de las detalladas por Vokey et al.(2013): el peligro como algo excitante. Tras una persecución escapando de otro coche, después de haber puesto el automóvil en dos ruedas para pasar a toda velocidad entre dos tráileres, cuando por fin pierden a sus perseguidores y paran en un lugar idílico en medio de la nada para descansar, ella comienza a hacerle arrumacos, visiblemente excitada por la exhibición al volante de Frank. Como éste la aparta, ella fuerza la situación, sugiriéndole incluso que es gay. Él lo niega, ella insiste y él le dice: «haven't it occurred to you that I'm not in the mood?» y sale del coche. Valentina quita las llaves del contacto y sale detrás de él. Viendo como comienza a hacer un baile exótico con las llaves en la mano, Frank le pregunta:

Frank: —Now what are you doing?

Valentina: —You know, back in garage, it was very turn on to me when you take off your clothes⁶.

Frank: —I was trying to keep five cretins from caving my head in, I don't see where the turn on is in that.

Valentina: —You think is only man that's turn on by striptease?

Frank: —I don't like where this is going, Valentina.

Valentina: —Would you striptease for me again?

Frank: —Give me the keys... This is not funny!

Valentina: —You want keys...?

En este momento ella mira hacia el coche. Una de las premisas de la misión de Frank es que no puede separarse del coche más de 75 pies, porque lleva un dispositivo en la muñeca que detecta la distancia y, si se aleja más de lo estipulado, explota. Valentina, que está al corriente de esto, va alejándose cada vez más, jugando con fuego. Frank la sigue y finalmente accede y se desnuda para ella.

Frank: —You know what I'm gonna do to you for making me do this?

Valentina: —Spank me?

Frank: —Starters.

Valentina: —Tie me up?

Frank: —You'd like that, wouldn't you?

Valentina: —I like the rough stuff.

⁶ Valentina habla con acento y comete fallos gramaticales al hablar, ya que se supone que es una chica ucraniana cuya lengua materna no es el inglés.

Frank (se quita por fin la camisa): —Really?

En este momento de la película se ponen de relieve muchas de las convenciones tanto del cine de acción como de la configuración de la masculinidad y de la feminidad desde el discurso hiper-masculino. En primer lugar, se muestra esa actitud insensible y paternalista hacia las mujeres. Él le dice que le dé las llaves como si ella fuese una niña, matiz que se acentúa con esos azotes a los que hace referencia la propia Valentina. Cuando por fin logra agarrarla y la tiene entre sus brazos, ella le pide «a kiss before the keys». En ese momento él también demuestra insensibilidad, incluso hastío, y la besa descuidadamente. Valentina le obliga a darle un beso «as if you mean it», pero aún así Frank la besa como si nada. Entonces ella le dice «you are not afraid of dying, you are afraid of living» y añade: «live with me, just this moment». En esta situación podemos ver claramente la configuración de la feminidad que se hace desde estos discursos de la hiper-masculinidad, según los cuales a las mujeres les gusta «the rough stuff» y sólo quieren pasar un rato divertido, sin consecuencias, como se supone que hacen los “hombres”. Asimismo, la alusión de Valentina a que a las mujeres les gustan los *striptease* igual que a los hombres, responde al discurso post-feminista. La alusión al BDSM⁷ también es clara y persigue reflejar esa sexualidad de Valentina, atrevida y desinhibida, que presenta el post-feminismo como una de las posibles formas de empoderar a la mujer. Esta desinhibición, es también importante para aliviar la carga homoerótica para la audiencia masculina que supone la exhibición del cuerpo de Frank si no estuviera ella para recordarnos que es la mujer quien disfruta del espectáculo. Vemos cómo cumple a la perfección su papel no sólo de audiencia de las proezas del hombre, sino como vía de escape del homoeroticismo. Esta cuestión se pone de manifiesto, en la forma en que chicas y chicos del grupo han percibido a Valentina.

Por supuesto, la cuestión de la violencia como algo masculino está patente en esta cinta, como en todas las de este mismo *genre*. A pesar de que se busca una justificación para la utilización de la violencia, de manera que parezca que realmente no hay otra opción, sigue poniéndose de relieve que quien gana muestra su supremacía sobre los demás, ya sea en el dominio de las artes marciales o de las armas, así como sobre el entorno y la situación en un plano general. Frank es un mercenario que trabaja para terceras personas, pero aún así parece que él es verdadero jefe, ya que logra siempre

⁷ BDSM son las siglas que se utilizan para denominar una serie de prácticas sexuales consideradas extremas, a saber *Bondage*, Disciplina y Dominación, Sumisión y Sadismo, Masoquismo.

imponer su voluntad y sus normas. En el caso de *Transporter 3*, tienen que someterle a la fuerza para poder obligarle a llevar a cabo el encargo que quieren. Así vemos cómo la violencia se va imponiendo a la violencia y cómo a través de las circunstancias y el comportamiento violento de los demás se justifica la decisión del protagonista de tomar cartas en el asunto.

La escena que hemos seleccionado como clip A, en la que el protagonista se enfrenta a un grupo de pandilleros, es uno de los momentos de la película en el que Frank demuestra su dominio sobre la situación y sobre los demás hombres a través del uso de la violencia. Un alumno en concreto (V15) ha puesto esta cuestión de relieve y explica que la escena «refleja la violencia subyacente al hombre. Incapaces de resolver sus problemas mediante el diálogo, Frank y los pandilleros sacan a relucir sus instintos más animales y primitivos». A pesar de que este alumno ha profundizado más que sus compañeras y compañeros en la crítica de la escena, parte del mismo presupuesto esencialista que utiliza la industria hollywoodiense para comercializar las películas de acción y que hemos visto que es erróneo: que la violencia es un rasgo natural del varón. Entre las demás personas del grupo, algunas chicas han puesto de relieve la relación entre los varones y la violencia, aunque no en relación con este clip. Una de estas alumnas, por ejemplo, ha reflejado dicho argumento en su crítica al clip B, en la que afirma que «no me gusta que se mezcle a la mujer en estas escenas y con estas actitudes tan masculinas». Otro alumno (V12) apoya esta idea también en relación con el clip C: «las peleas, en general, tanto en la ficción como en la realidad, suelen ser entre hombres y no entre mujeres». Así, se observa cómo la relación entre la masculinidad y la violencia se pone de relieve cuando son las mujeres las que luchan.

Una cuestión de la exhibición de Frank en el clip A que el grupo no ha pasado por alto, sobre todo las chicas, es el hecho de que se quitara la ropa. Una alumna, por ejemplo, explica que «[vivió la escena] impasible hasta el momento en que ha empezado a utilizar su ropa como arma el protagonista ya que es una escena muy habitual» (M29). De forma más sutil, otra alumna comenta: «pensé que debía ganar el hombre sin camiseta, ya que solo el luchaba contra todo un grupo». Para otra de las alumnas que notó este detalle, no obstante, fue algo negativo: «[la escena es] prescindible, cínicamente grabada para el lucimiento del actor [...] incluso durante la pelea se va quitando la ropa» (M9). Sólo dos de los chicos han hecho alusión al hecho de que Frank se quita la ropa. Uno de ellos (V11), dice que le ha gustado la escena porque «por lo distinto de la pelea (lucha con la ropa)». El otro (V5) lo comenta al

responder a la pregunta de cómo cree él que verán las mujeres el clip. Según este alumno, las chicas «sólo prestaría atención a partir de que el protagonista se quitase la camiseta. No por nada, es que el truquito ese se ve a la legua que es para encandilar mujeres». Sea percibido como algo positivo o negativo, el caso es que queda patente la sexualización del héroe y la erotización de su comportamiento violento, en este caso enfatizado además por el *striptease*.

5.4. La representación de la heroína de acción

Como se ha expuesto en el marco teórico, en las representaciones de las heroínas de acción más recientes, se ha prescindido de la *musculinidad* y se ha optado por cuerpos más esbeltos y femeninos, en el sentido tradicional del término. De este modo, se neutraliza la diferencia entre la constitución física de los personajes femeninos que no saben luchar y las heroínas de acción. Si atendemos a la figura 2 que se presenta a continuación, en los clips de video que hemos seleccionado, podemos comprobar que no existe diferencia física obvia entre aquellas que tienen unas habilidades concretas para la lucha (clips B, C) y la que no (clip A). Así, se acentúa además el componente *uncanny* de la heroína de acción, ya que no resulta tan obvia su doble naturaleza como en el caso de la heroína musculina.

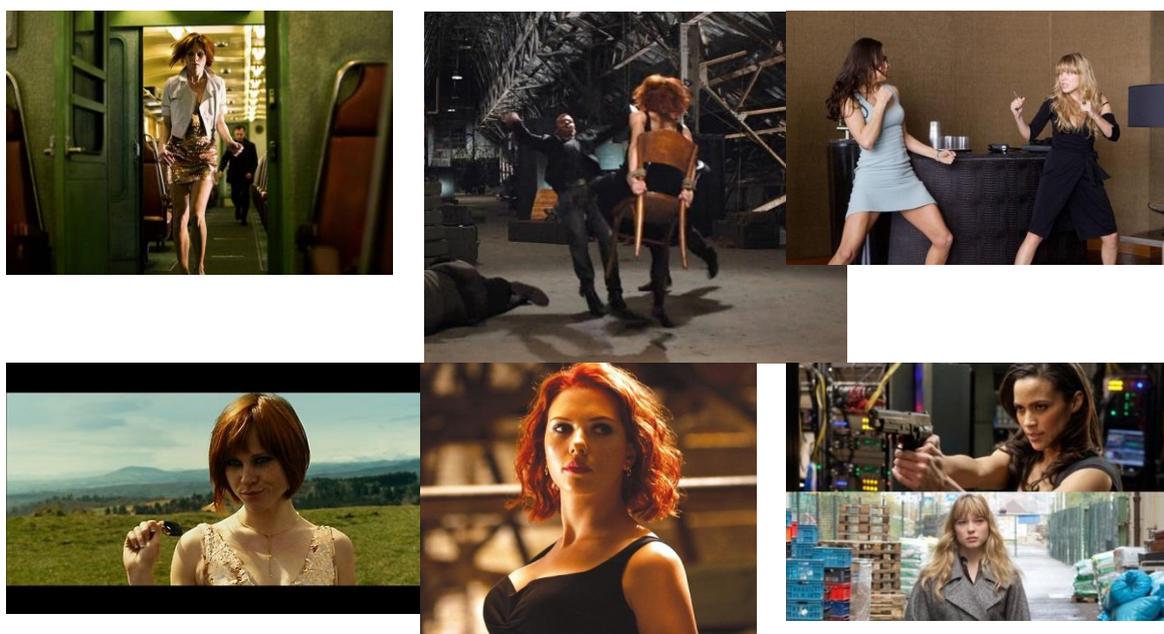


Fig. 2: De izquierda a derecha: comparativa de la representación de Valentina (clip A), la Viuda Negra (clip B) y Jane y Sabine (clip C).

Otro rasgo que habíamos señalado como común a las representaciones más recientes de las heroínas de acción era la erotización, que también queda patente en las protagonistas de los clips que hemos utilizado para el estudio. Como apunta Tasker (1993), esta erotización se produce junto a un *weapon fetish*, a través del cual, además, se cargaba a la figura de la heroína de connotaciones de poder masculino. A pesar de que los personajes femeninos de los clips que hemos utilizado para el estudio no utilizan armas (al menos en las escenas que hemos escogido), este efecto se logra también a través del uso de las artes marciales, que a la vez que empoderan a la mujer y la invisten de poder simbólico masculino, también la fetichizan, especialmente debido al tipo de ropa que suelen llevar, que atrae la atención a las zonas del cuerpo femenino tradicionalmente consideradas eróticas (busto o piernas, por ejemplo), así como a la elasticidad de dicho cuerpo más que en la potencia.

Estas cuestiones se cumplen particularmente para las heroínas de los clips B y C, pero el caso de Mallory Kane (protagonista del clip D) es diferente. A pesar de que no se aprecia con claridad en la escena, Mallory tiene un cuerpo mucho más fuerte que el de la Viuda Negra (clip B) o Jane Carter (clip C), ya que la mujer que la interpreta (Gina Carano) es una luchadora profesional, lo que requiere que tenga un cuerpo distinto al que se exige, por ejemplo, a una modelo o a una actriz de Hollywood. En la figura que aparece a continuación, hemos seleccionado unas fotografías en las que se puede apreciar la diferencia entre Carano y Fassbender, actor que interpreta a Paul, el personaje masculino que lucha contra Mallory en el clip D. En estas fotos, se puede apreciar que él tiene los músculos definidos porque está muy delgado y no debido a un intenso entrenamiento, como es el caso de ella. Si bien es cierto que ella no está tan definida como él, se debe a que el tipo de rutina para las artes marciales mixtas no lo requiere.

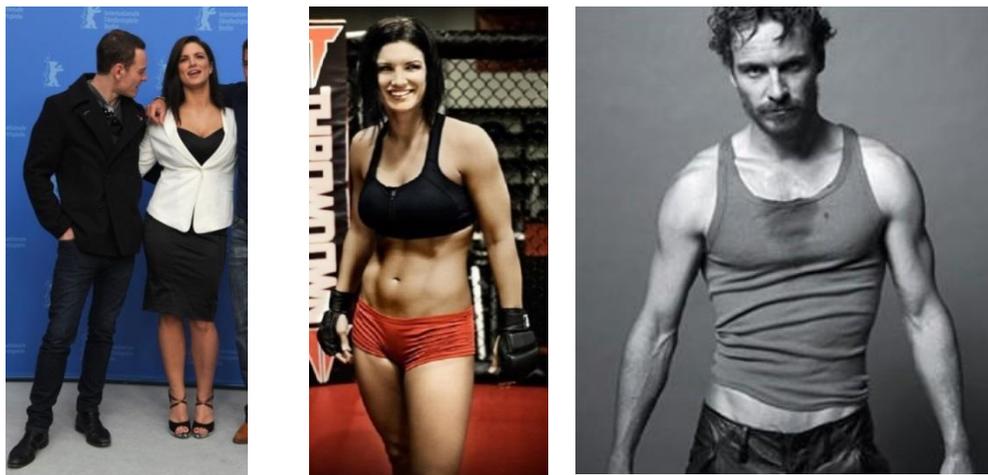


Fig. 3: Comparativa Gina Carano y Michael Fassbender.

Este hecho pasó desapercibido entre las y los integrantes de nuestro grupo de estudiantes, ya que, a pesar de que hubo personas que consideraron que era una pelea en igualdad de condiciones, nadie hizo referencia a la condición física superior de Mallory. De hecho, como se indica en el siguiente comentario, una de las estudiantes dio por sentado que la protagonista, por ser mujer, iba a ser menos fuerte, ya que se manifiesta «un poco asombrada [de que] una mujer pueda luchar con un hombre así, ya que físicamente no aparenta tener la fuerza suficiente» (M40). En este caso, la construcción tradicional de la feminidad, asistida por el montaje (que en este caso trata de que no se note la desventaja de Fassbender) hacen que no haya sido posible para nuestro grupo captar la “realidad”. Por supuesto, esto forma parte del espectáculo, del cine como *sensuous experience*, pero podemos apreciar cómo se vuelve en contra de la imagen de la protagonista que trata de crear. Asimismo, esta cuestión se torna problemática cuando la identificación narcisista del público con estas heroínas y héroes del cine de acción se transforma en una insatisfacción de la espectadora o espectador con su propio cuerpo. Esta frustración se produce por no poder cumplir con las expectativas generadas por el yo ideal construido a partir de las imágenes de la cultura visual y puede revertir en la toma de medidas drásticas, como la cirugía estética, o incluso derivar en enfermedades como anorexia, bigorexia o bulimia (Smelik 2009, 185).

En relación con la dificultad de la percepción de los cuerpos “reales” en la pantalla, una alumna afirma sobre el clip C, en el que se enfrentan Jane (morena) y Sabine (rubia), que «prefería que ganase la chica morena, ya que era más fuerte y así tendría algo de verosimilitud la escena» (M20). En la imagen central de la figura 4, se aprecia efectivamente cómo Jane tiene más masa corporal que Sabine y los músculos no sólo

más definidos, sino que también quedan más expuestos por el tipo de vestido. No obstante, huelga decir que Jane no ganó precisamente por tener más fuerza física, sino más bien por una oportunidad bien aprovechada. Esta misma alumna, por otro lado, consideró iguales a las protagonistas de los clips B y D, ya que consideró ambas escenas inverosímiles. En el caso del clip B (imagen de la izquierda en la figura 4), Scarlett Johansson, actriz que encarna a la Viuda Negra, ciertamente no puede realizar las acrobacias de su personaje en la vida real. Sin embargo, como ya hemos explicado, Gina Carano, actriz que encarna a Mallory Kane (imagen de la derecha en la figura 4), protagonista del clip D, es la única que verdaderamente tiene cuerpo de luchadora, ya que se dedica a ello de forma profesional.



Fig. 4: De izquierda a derecha, comparativa de las tres protagonistas de los clips B, C y D respectivamente.

Otra de las características comunes entre las heroínas de acción es estar aisladas dentro de la diégesis. Una vez más, ejemplos claros de esto los tenemos en los clips B y C que hemos escogido para nuestra investigación, los cuales son dos momentos reservados única y exclusivamente para que los personajes femeninos se luzcan. El clip B, por ejemplo, se trata del momento justo después de los títulos de crédito, y en el caso del clip C, se aprovecha el clímax del segundo bloque narrativo para representar la pelea entre las dos mujeres. El caso del clip D es diferente, ya que en él se produce una apropiación y redefinición de las convenciones, como indica Tasker en relación con *Thelma and Louise*, y se modifican las convenciones en cuanto al montaje del action *genre* para aprovechar al máximo las cualidades de la actriz.

Por último, entre las cuestiones que, por un lado, definen a las heroínas y, por otro, las ponen en claro contraste con sus homólogos masculinos destacan las motivaciones. Así, para los héroes, la motivación gira en torno a salvar la vida de una mujer, mientras

que a las heroínas las mueve un personaje masculino a quien quieren mostrar su valía o para el que trabajan. En el caso que nos atañe, de las cuatro películas que seleccionamos para extraer los respectivos clips, precisamente sólo la motivación del héroe es, efectivamente, la de defender a una dama en apuros. En el caso del clip B, la Viuda Negra se encuentra en una situación de peligro motivada por su propio trabajo como espía y, si pasa a la acción, es porque un varón (el agente Phil Coulson) necesita de sus servicios⁸. En el caso del clip C, Jane quiere acabar con Sabine porque es la asesina de su difunto compañero y amante. Mallory, la protagonista del clip D, se enfrenta a Paul porque es un asesino que su antiguo jefe (y ex novio) ha enviado para matarla. Quizá de esta tradición de mujeres que trabajan por y para hombres sea de donde surge la percepción utilitaria de la heroína de acción que podemos encontrar en los comentarios del alumnado que participó en el estudio y que más adelante analizaremos.

5.4.1. Ambivalencia de la heroína de acción

En el estudio, hemos podido constatar los diferentes aspectos puestos de relieve por Tasker (1993) y Schubart (2007), sobre la interpretación ambivalente de la heroína de acción. Así, en cuanto al empoderamiento de la mujer producido por la heroína de acción, destaca el clip B, protagonizado por la Viuda Negra (Scarlett Johansson) y que ha sido el que más ha gustado tanto a las mujeres como a los hombres. Una de las principales razones por las que gusta la escena es por la subversión de la heroína de los papeles femeninos estereotípicos de los *action genre*: «siempre me resulta agradable ver a una mujer defenderse» (M8), «además de fuerte, demuestra ser un personaje inteligente. Por todo ello, prefiero que sea ella quien gane» (M45), «me gusta, me llama la atención la tranquilidad y la seguridad que ella manifiesta ante tal situación» (M46), «la mujer, maniatada, se comporta como si dominara la situación» y que siente «alivio [...] al ver a la mujer liberada y triunfante» (M49). Los chicos también se han mostrado positivos ante el potencial empoderador de la heroína, y opinan que las chicas se mostrarán «con más deseo de esa superioridad de la Viuda Negra sobre sus adversarios, que, por otra parte, son todo hombres» (V7), o que verán el clip «bien, porque la mujer gana» (V8) o que «quizá se alegre más por la victoria de la protagonista, ya que se puede sentir identificada» (V11). Al establecer esa relación del potencial empoderador

⁸ Recordemos la llamada telefónica que recibe la Viuda Negra cuando está atada a la silla, tras al cual comienza la acción.

de la heroína con la identificación con el mismo género, cierran las puertas a la universalidad del triunfo de la mujer como símbolo, ya no sólo de la emancipación de los más débiles o desfavorecidos, sino del triunfo del bien en general. La mujer sólo se representa a sí misma o, como mucho, a su género. No obstante, otros chicos, cuando hablaban de su propia experiencia, afirman que han disfrutado porque triunfaba el bien, o porque les causaba satisfacción ver cómo alguien indefenso desbarataba esa idea en segundos.

Uno de los estudiantes, por su parte, afirma que las chicas lo habrán visto «como un triunfo de una mujer frente a un grupo de rusos gordos, casposos e ineptos. El triunfo de la astucia y la sutileza frente a la barbarie masculina» (V1). En este argumento se perciben una vez más las concepciones tradicionales de la feminidad y la masculinidad, a los que se añaden los estereotipos raciales. El énfasis en esta cuestión de la barbarie masculina, puede deberse a que la masculinidad que se presenta en pantalla es una masculinidad construida como especialmente agresiva en las películas de acción. Los rusos han sido “los malos” de la película en innumerables cintas de dicho *genre*, cuestión propiciada por la construcción de la URSS como gran enemigo de los Estados Unidos durante la Guerra Fría⁹.

La percepción de la heroína de acción como objeto sexual, se descubre en los comentarios de las chicas sobre cómo creen ellas que los chicos habrán percibido las escenas. En el caso del clip B, en el que la Viuda Negra vence a un grupo de hombres, algunas alumnas resaltan el contenido erótico de la escena para sus compañeros: «[los chicos verán la escena] «con fuerza y sensualidad» (M4), «como una pelea de una chica sexy y no creo que vayan mucho más allá» (M7). «[un chico] », que «disfrutaría de la escena, al ver una mujer atractiva moviéndose de esa forma» (M9), «probablemente [a los chicos] les guste imaginarse a una mujer de este tipo, y más si es protagonista de una película» (M11), «con una visión más lasciva, por la apariencia física de la protagonista» (M14), «a los hombres les gustará más dado que no todos los días se ve a una bella mujer metiendo palizas» (M21), «[los chicos verán la escena] con emoción porque les satisface ver a una mujer atractiva pelearse» (M27) y «como algo extraño, aunque probablemente excitante» (M28).

⁹ A este respecto, es especialmente ilustrativo el caso de *Rocky IV* (Stallone 1985), en la que Rocky Balboa, el protagonista de la saga, ha de enfrentarse a Dragon (sin apellido), un púgil procedente de una república soviética indeterminada que ha acabado con la vida de su amigo Apollo Creed, un boxeador afroamericano que había vencido a Rocky en la segunda entrega y le había entrenado en la tercera parte para que pudiera ganar a su rival.

Los chicos, no obstante, se han decantado más por la sorpresa y han alabado en general las dotes de lucha de la protagonista del clip B. Así, V3 afirma que: «me gustó lo inesperado. Que ella fingiera que estaba en las manos de los malos» (V3), «siempre me gusta ver cómo alguien aparentemente inocente acaba con ese pensamiento en segundos» (V11), «me ha sorprendido la mujer peleando» (V8), «impresionado por lo bien que se defiende la mujer [...] pese a estar atada a una silla», porque «como estaba atada a la silla hablando por teléfono, lo que pensaba es que le iba a suplicar a su adversario que la soltase, y no que le iba a empezar a dar patadas» (V12). Una vez más, en todas estas alabanzas a la actuación de la protagonista, podemos apreciar la prevalencia de la representación tradicional de la feminidad, ya que lo que sorprende precisamente es el comportamiento atípico de la protagonista, en comparación con lo esperado de una mujer según los cánones tradicionales.

En el caso del clip C, las alumnas vaticinaban que los varones se sentirían atraídos por una pelea entre dos mujeres, con argumentos similares a los que habían expuesto en el caso del clip B: «sí, [un hombre] disfrutaría plenamente de la escena, ya que son dos mujeres atractivas con vestidos ceñidos y escotados haciendo movimientos exóticos» (M9), «a los hombres les habrá gustado más que a mí, ya que ver a dos mujeres pelearse siempre les ha resultado erótico» (M21), «generalmente ver a dos mujeres peleándose es una de sus fantasías» (M22), «a alguien del otro sexo le llamaría la atención bastante, pues este tipo de escenas suelen estar hechas para atraer al sexo masculino, utilizando el tópico de una pelea femenina» (M26), «se trata de otra escena típica en el cine en la que dos mujeres atractivas se pelean con minifalda. [...] Están destinadas a un público masculino y consiguen lo que buscan, atraerlos a ver la película» (M28) o «a muchos hombres les puede parecer una escena “erótica”, “sexy”» (M35). Vemos cómo las chicas demuestran ser conscientes de los roles de género y tener interiorizada la idea de que el cine de acción está pensado para los varones. Asimismo, queda patente la sexualización de la heroína, ya que prácticamente ninguna de las participantes en el estudio ha pasado por alto las connotaciones de objeto sexual.

Las respuestas de los chicos, en esta ocasión, corroboran lo sugerido por ellas. A pesar de que no todos reconocen abiertamente que les ha gustado la escena por el atractivo físico de las protagonistas, sí que han esgrimido argumentos estéticos, por ejemplo, a la hora de decantarse por la victoria de una o de otra. Así, algunos los chicos afirmaron que es una «pelea entre dos mujeres, eso siempre gusta» (V4), que vivieron el clip «con el regocijo morboso del espectador medio» (V5) y que «ha sido con diferencia

el combate más ameno» (V5). Para responder a la pregunta sobre quién quería que ganara, un alumno responde que «si me tuviera que decantar lo haría por la chica morena, cuestión de gustos» (V8) y otro indica que prefería que hubiera ganado la rubia «simplemente por un motivo estético» (V9). Vemos cómo a pesar de ser un contexto de película de acción en el que las dos mujeres se están peleando, los varones se siguen fijando en la belleza y, como Paris, le entregan la manzana del triunfo a la más bella¹⁰.

5.4.2. Dura sí, pero no tanto

Otro aspecto de la heroína de acción que las chicas suponen que los hombres percibirán es la “amenaza de castración”. Esta es una cuestión que, tal como apuntaba Mencimer (2001), motiva que las narrativas de acción se dediquen constantemente a socavar el poder del personaje femenino, para evitar que resulte demasiado intimidante. A los hombres, como señalaba Mencimer, les gusta ver chicas fuertes, pero no tanto como para que resulten una amenaza para ellos, de manera que sientan que pueden acostarse con ellas sin miedo. Esta cuestión se pone especialmente de relieve en relación con el clip D, en el que, recordemos, Mallory (la protagonista) termina matando a Paul después de una dura pelea cuerpo a cuerpo. Así, la mayoría de las estudiantes señalan la ansiedad que puede suscitar el personaje femenino de la escena, por su violencia y brutalidad, ya que como apuntan varias alumnas, se sigue considerando ampliamente a la mujer como físicamente inferior al hombre y alienada, por norma general, de la acción y la violencia. Varias alumnas opinan que los varones se ofenderán por la victoria de la mujer: «se sentiría ofendido por la victoria de la mujer» (M2), «los hombres igual se sienten algo ninguneados al ver la escena, puesto que una mujer gana con cierta facilidad al hombre» (M9), «creo que el género masculino no se sentirá tan orgulloso como las mujeres al ver esta escena, probablemente piensen que ellos hubieran ganado. Ningún hombre quiere reconocer que una mujer puede acabar con ellos» (M11), «creo que a los hombres no les habrá gustado que gane una mujer» (M21), «con gracia, por la forma en que ambos se pelean y con despecho, por ser ella la que gana» (M13).

¹⁰ El juicio de Paris se produce durante las bodas de Peleo. La diosa de la Discordia no había sido invitada y, para vengarse, se presentó en el banquete para generar un conflicto entre las personas asistentes. Para ello, lanzó una manzana de oro sobre la mesa y dijo que habría de ser para la más bella. Atenea, Afrodita y Hera, asistentes al banquete, comenzaron a pelearse por la fruta. Causaron tal revuelo, que tuvo que intervenir el propio Zeus, quien decidió que la decisión debería recaer sobre un hombre mortal llamado Paris. Las tres diosas intentaron sobornar al muchacho para conseguir la manzana ofreciéndole todo tipo de dones. Finalmente, Paris le entregó se la entregó a Afrodita.

Muchas son también las que suponen que los varones habrían preferido otro final en el que ganara él: «habrá querido que venza el hombre» (M15), «quizá quieran que sea él quien gane» (M23), «similar a la de una chica, pero igual con la tentativa (*sic*) de que ganase el chico» (M42). Las respuestas de los estudiantes vienen a corroborar, solo en parte, lo expuesto por sus compañeras, ya que mientras que la mayoría de ellos se han puesto del lado de la chica, porque partía de una situación de desventaja, tres de ellos viven la escena con cierto desconcierto y prefieren el triunfo del varón. Uno de estos chicos manifiesta que aunque «puede que [la escena] sea la menos mala (...) quería que ganara el hombre para que la escena fuera realista» (V4). Otros de los motivos esgrimidos se refieren a la maldad de la protagonista: «el hombre me cae bien, la mujer jugó muy sucio» (V5) y «quería que el hombre ganara [...] porque la mujer la vi más falsa al actuar» (V6). Sin duda, la falsedad a la que se refiere el alumno es el gesto dulce y amable de Mallory antes de entrar en la habitación. Parece que este chico ha interpretado que trataba de engañar a Paul con sus armas de mujer, cual *femme fatale*.

5.4.3. Los roles tradicionales de la mujer en la narrativa de acción

Como se explica en la parte teórica, existen una serie de funciones en la diégesis cinematográfica desempeñadas tradicionalmente por las mujeres. Entre ellos, es frecuente el de *surrogate* del público, que funciona a diferentes niveles: sirve para ensalzar las hazañas del héroe (mediante la admiración que demuestra sentir hacia él), a la vez que como referencia para contrastar la superioridad del protagonista masculino (tanto dentro de la diégesis, como respecto al público), así como para ensalzar sus cualidades masculinas. Sirve también como vía de escape para la tensión homoerótica, y suele desempeñar el papel de ayudante del héroe, único rol en el que se le permite ser activa, aunque solo hasta cierto punto y con mucha frecuencia con consecuencias nefastas.

Con estos antecedentes, no es de extrañar que el público de nuestro estudio haya coincidido también en señalar que la sorpresa o la extrañeza que producen clips como el B, el C y el D se debe a que no existe todavía una tradición de mujeres en papeles activos y agresivos tan amplia como en el caso de los varones. A pesar de que, como apuntan teóricas como Sherrie A. Innes (2004), el número de personajes femeninos centrales en las películas de acción ha aumentado de forma exponencial desde los 90,

las mujeres todavía no contamos con un panteón tan numeroso y tan aclamado por la sociedad en general como el masculino. Esto lo corroboran los comentarios de las alumnas sobre el clip B (La Viuda Negra) que lo describen como una «escena diferente a lo que se muestra por norma general en el cine ya que las mujeres secuestradas son consideradas víctimas que deber ser rescatadas por un hombre [...] en este caso es todo lo contrario porque ella está segura y confiada» (M28) o «sorprendente e inesperada [...] no parece que la protagonista vaya a sobrevivir y menos a tener la pelea que se lleva a cabo» (M17), o el comentario de una alumna a la que no le gustó nada y lo achacó «quizá la falta de costumbre» (M25). Los varones, también comparten esta sorpresa al ver mujeres luchar, como ya expusimos en relación con el clip B. Con respecto al clip C, como también comentamos, las opiniones se dirigieron más hacia el atractivo de la pelea entre mujeres o a la crítica por la falta de información para discernir cuál era la que debía ganar, aunque también manifestaron sorpresa al ver a dos mujeres pelear. Vemos cómo se cumple la premisa de Vokey et al. (2013), según la cual una mayor exposición a ciertas imágenes en los medios audiovisuales genera una mayor aceptación por parte del público.

Si a estas opiniones les sumamos aquellas, tanto de chicas como de chicos, en las que habían afirmado que consideraban cómicas o graciosas las escenas en las que peleaban mujeres, nos encontramos aquí un razonamiento muy influido aún, por un lado, por las construcciones tradicionales de la feminidad dentro de las narrativas de acción, según las cuales la mujer nunca ejerce la violencia porque es débil. Por otro lado, se ve también una clara influencia de la ideología patriarcal, según la cual la agencia femenina es inferior a la masculina (Mann 1994), lo que en este caso se traduce en la percepción de una pelea entre mujeres (o de una mujer contra uno o varios hombres) como algo ridículo o irrisorio. Asimismo, esta hilaridad puede verse propiciada por el hecho de que en muchas ocasiones la mujer sirve como *comic relief*, en especial en torno a la subversión que hace de los roles femeninos tradicionales. Este matiz puede haberse intensificado, además, debido a la incorporación de la hiper-masculinidad a la ideología inscrita en el héroe de acción, que con su actitud pone más aún de relieve la consideración de los personajes femeninos como “de segunda”, no tan *tough* ni tan válidos como el héroe e, incluso, ridículos en su intento de emularle.

En el análisis, hemos encontrado además alusiones a la visión utilitaria del personaje femenino en algunos varones del grupo. En relación con el clip B, en el que la Viuda Negra se enfrenta a un grupo de mafiosos, por ejemplo, un alumno afirma que le ha

gustado el clip B porque «vence el bien, aparentemente, ya que debe de ir a ayudar a otro chico» (V1) y prefería que ganara la mujer «porque era necesaria en otro lugar¹¹». En cuanto al clip C, en el que Jane y Sabine se pelean en la habitación de un hotel, otro alumno afirma que ha vivido la escena «sintiendo a su vez una presión porque relacionaba el estado de salud del personaje herido¹² con la victoria de una de las dos chicas» (V12) y afirma que «sólo quería que ganase la que dependiera de la salud del personaje herido, pero como no sabía cuál era no tenía predilección por ninguna».

Un buen ejemplo de estos *female sidekicks* que son secundarios en la trama es Valentina, la mujer que mira desde un coche cómo lucha Frank Martin contra un grupo de hombres en el clip A. A pesar de incorporar una serie de características que se derivan del discurso de la hiper-masculinidad en el que se desarrolla el personaje, sigue siendo un ejemplo perfecto de los roles tradicionales que desempeñan las mujeres en las narrativas de acción y que hacen que aún cause extrañeza ver a las heroínas, que se salen de este molde. Como indican las lecturas de varias alumnas y alumnos, por un lado, Valentina es una testigo pasivo de las proezas del héroe dentro de la narración, que además acentúa la *desirability* de Frank: «sentía cierto deseo por él, que iba aumentando según iba avanzando la pelea» (M9), «que le gusta el chico y sabe que va a ser rescatada por él» (M11) (nótese la pasividad del personaje implícita en la estructura oracional), «admira al héroe y lo desea» (M25) o «la mujer mira con admiración y deseo a Frank mientras lucha contra los pandilleros» (M42). Algunos chicos coinciden en este punto y, por ejemplo, afirman que «es frívola, no siente temor, se siente atraída por su salvador» (V1) o que está «sorprendida y excitada» (V9).

Por otro lado, las chicas también han percibido a Valentina como una *surrogate* del público: «la mujer que mira sugiere cómo ve una persona la pelea en acción, en ese preciso instante» (M7), «el personaje femenino actúa como si se tratara del público expectante. Sus gestos de asombro son los mismos que haría un individuo al ver esta escena desde la pantalla de cine» (M30), «su mirada patentiza la “dureza” del personaje. El hecho de que sea pelirroja sugiere la correspondencia con una “femme fatale”» (M49) o «en estas escenas los espectadores masculinos sueñan con ser ese tipo de héroe todo poderoso a los que las mujeres miran con admiración y lujuria» (M47). Esta

¹¹ Recordemos que en esta escena, la Viuda Negra recibe la llamada de un hombre (el agente Coulson), que requiere sus servicios, tras lo cual comenzará la pelea.

¹² Durante el clip C, hay un corte que nos lleva durante unos segundos junto a dos personajes masculinos. Uno de ellos, al que hace referencia el alumno, está sentado en el suelo, apoyado contra la pared agonizando por un disparo.

interpretación de Valentina como mujer que desea y de Frank (y su comportamiento violento) como el generador de dicho deseo, pone de manifiesto la sexualización de ambos personajes en un contexto de violencia. Por un lado, la violencia y la exhibición del cuerpo masculino poderoso le confieren a él un atractivo sexual activo, ya que despierta el deseo de la mujer dentro de la trama. Por otro lado, pone de relieve la sexualidad pasiva de la mujer, que disfruta del espectáculo del hombre, y, con su actitud demuestra su disponibilidad sexual, o al menos así es interpretada por las y los participantes en el estudio. Varias alumnas hacen énfasis en la atracción que Frank despierta en Valentina, en concreto, debido a su comportamiento violento: «le gusta la pelea» (M15), «está excitada mirando la pelea» (M18), «vive la pelea sin miedo y con pasión, incluso con agrado, con excitación» (M23) o «siente satisfacción al ver la pelea» (M27). Los chicos también coinciden en este atractivo del comportamiento violento y afirman, por ejemplo, que Valentina mira con «deseo y satisfacción [...] disfruta viéndolo luchar» (V6) y «con deseo, a ella le gusta ver cómo atiza a sus adversarios».

De este modo, se percibe además cómo el personaje funciona como alivio del homoeroticismo, presentándose no sólo como objeto de deseo del protagonista, sino como posible objeto de deseo para aquellos varones que, viendo la película, puedan sentirse identificados con el protagonista. Como explica una alumna: «la mujer que mira [...] parece estar disfrutando con la situación no está alterada y eso es desconcertante, tiene una actitud de superioridad y con la mirada podría resultar atrayente para un hombre» (M22). En el caso de los chicos, también coinciden en esta lectura: «me parece que es la típica golosa de hombres. Entiéndase como la típica mujer de relleno que el espectador ve como accesible cuando quiere ponerse en la piel del protagonista» (V5). Así, vemos cómo desde el discurso de la hiper-masculinidad que define a Frank e impregna la diégesis de películas como *Transporter 3*, se construye a la mujer en términos sexualizados, como un personaje secundario, disponible para el uso y disfrute sexual del héroe y que no tiene una función más allá de ser el objeto de deseo del protagonista y poner de relieve su *desirability*, aparte, por supuesto, de ser el personaje que necesita ser rescatado. Ni siquiera existe una visión utilitaria de Valentina, es decir, nadie interpretó que Valentina pudiera ser necesaria en otro lugar, como ocurrió con las protagonistas de los clips B y C. Parece que esta percepción se reserva para los personajes femeninos activos como la Viuda Negra o Jane Carter.

CONCLUSIONES

A pesar de que nuestras conclusiones no son generalizables al conjunto de los y las jóvenes universitarios/as, dado que nuestro estudio tiene un carácter cualitativo, los resultados nos permiten señalar ciertos cambios en las tendencias del proceso espectadorial, que abren nuevas líneas de investigación para futuros estudios. Como primer aspecto, hemos comprobado que se han producido cambios en las representaciones tanto de los varones como de las mujeres, pero que estos cambios tienden a pasar desapercibidos (sobre todo en el caso de las segundas) a causa de la arraigada tradición de la representación de los géneros en el cine de acción.

A lo largo del presente trabajo, hemos podido ver cómo el género del público es una de las maneras en que la industria cinematográfica hollywoodiense clasifica sus productos para facilitar la comercialización. Parece que, por lo tanto, el medio sigue confiando en los estereotipos y sólo los moderniza ligeramente, sin que aparezcan verdaderamente nuevas significaciones. De este modo, el cine de acción se concibe como un espectáculo para el público masculino, ya que se considera que la acción y la violencia son dos elementos que atraen a los varones. En nuestro estudio, no obstante, la diferencia entre el gusto de chicas y chicos acerca de este tipo de cine no aparece tan marcada, llegando a ser más efusivas ellas que ellos en el ensalzamiento de algunas escenas con un alto contenido de violencia. Sin embargo, también han sido ellas más críticas a la hora de acusar el exceso de violencia o la objetificación sexual de la heroína, así como más propensas a disfrutar conscientemente del espectáculo propio del cine de acción, ya que a pesar de reconocer la previsibilidad e inverosimilitud de algunas de las escenas proyectadas, han podido disfrutar de ellas. Es decir, que ese disfrute parece provenir de un distanciamiento que puede enlazar con el «*passionate detachment*» de Sue Thornham (1997). Así, podemos ver una fisura en las interpretaciones esencialistas respecto a la mirada del cine de acción, que permite incorporar a las mujeres como espectadoras del *action genre*, siempre y cuando logren ese distanciamiento, pero a pesar de eso puedan encontrar mecanismos de identificación. La existencia de heroínas, no cabe duda, puede ser uno de los mecanismos que faciliten esa identificación a través del empoderamiento y la ruptura de estereotipos.

Del mismo modo, y paradójicamente, hemos podido apreciar cómo el cine de acción construye a su público como masculino, lo que hace que se vuelva indispensable al menos un personaje femenino para aliviar el homoeroticismo, tanto a nivel de la mirada

de los espectadores como a nivel narrativo. Esto es debido, por un lado, a las escenas recurrentes en las que se exhibe el cuerpo masculino como espectáculo para la mirada, y, por otro lado, a las situaciones íntimas entre los personajes masculinos del relato, intimidad propiciada en especial por la proximidad física de los cuerpos masculinos semidesnudos. En este contexto, el *female sidekick* se convierte en ese chivo expiatorio, que rebaja el homoeroticismo recordando al público a través de su mirada deseante, que el héroe es heterosexual. En esta tesitura, se pone de manifiesto la sexualización de ambos personajes según la concepción tradicional de la (hetero)sexualidad de ambos géneros: el héroe, con su *performance*, despierta el deseo en el personaje femenino que, pasivamente, le admira. Es llamativo que ese erotismo se dé en un contexto de violencia, y sugerido por ella, ya que este hecho parece legitimar la violencia y los modelos de masculinidad/musculinidad como vinculados a la atracción erótica del cuerpo. Este factor, además, contribuye a proponer modelos físicos del cuerpo inalcanzables para el común de los mortales y, por lo tanto, a reificar a los personajes y a los actores/actrices que los encarnan, cuando el público no realiza el suficiente análisis de las estrategias narrativas y espectaculares del medio. No obstante, como aspecto positivo, es de subrayar que la pasividad del *female sidekick* es rechazada por las espectadoras, que habiendo disfrutado activamente con el espectáculo, quieren ver también a las mujeres actuar. Una vez más, podemos percibir la apertura que existe para la mirada femenina en el cine de acción.

El análisis de las heroínas de acción desvela otros aspectos. Ellas parten ya de la condición de objeto de deseo, propiciada por las construcciones tradicionales de la feminidad, pero ponen en juego otras ansiedades, causadas en gran medida por las características masculinas que incorporan. Así, la heroína ha de mantener un equilibrio entre lo heroico masculino y lo atractivo femenino, para no resultar amenazante para el público mayoritariamente masculino, que la rechazaría. Esta cuestión, problematiza a su vez el proceso de recepción de la espectadora, en quien las heroínas de acción despiertan sentimientos de empoderamiento, pero que también generan rechazo precisamente por su condición de objeto sexual. Así, en nuestro estudio, han sido muchas las mujeres que han celebrado el potencial empoderador de la Viuda Negra, de Jane Carter y de Mallory Kane, aunque también han acusado las connotaciones de objeto sexual. En el caso de Mallory, además, han rechazado también su exceso de violencia, sobre todo al final del clip. Entre los varones, muchos también han alabado la destreza de las heroínas, pero han sido más los que han apelado a su atractivo físico. En

el caso de Mallory, además, han manifestado su incomodidad ante la victoria de la mujer, llegando algunos a desear que ganara el hombre porque consideran que ella “no jugó limpio.” De este modo, vemos cómo del análisis se desprende que efectivamente la heroína de acción es un ente ambivalente, que aunque empodera a las chicas, tiene un componente de objeto sexual demasiado acusado que socaba este potencial. Asimismo, sobre todo con respecto a Mallory Kane, vemos cómo un exceso de masculinidad en la heroína produce rechazo por parte de los chicos, lo que pone de relieve la encrucijada en la que la heroína de acción se encuentra y la dificultad que supone lograr un equilibrio para empoderar a la mujer sin transformarse en amenaza a la virilidad y generar el rechazo del público masculino.

Otra cuestión que dificulta la representación en el cine de acción de la heroína y de los personajes femeninos en general, es la incorporación de rasgos hiper-masculinos en el héroe, como ocurre en el caso de Frank Martin. Estos rasgos, que no se caracterizan por actitudes especialmente condescendientes hacia las mujeres y hacen hincapié en la violencia como medio para ejercer el dominio y generan un discurso en el cual el comportamiento violento es aceptado como forma de expresión de la masculinidad. Desde estos discursos, se construyen unos personajes femeninos como Valentina, “la mujer que mira” pelear a Frank en el clip A. Valentina se presenta como una chica joven e irresponsable, que sólo quiere divertirse y a la que Frank atrae por su capacidad de lucha. El clip A es un ejemplo de un momento de la película en el que ella disfruta viendo cómo él, mediante el uso de la violencia, establece su dominio y su poder sobre los demás varones. Casi todo el grupo de estudiantes, independientemente de su sexo, interpretó el personaje de Valentina como una mujer que desea a Frank y no hubo mucha gente que criticara el comportamiento del protagonista. En la mayoría de los casos, el comportamiento violento de Frank se justificaba por la inferioridad de condiciones y la actitud de Valentina se interpretaba como el deseo lógico que el espectáculo del héroe peleando genera en la mujer.

En cuanto a la justificación de la violencia, destaca la alusión general a ella como medio para la autodefensa, incluso entre aquellas personas que, de otro modo, han rechazado los clips por exceso de violencia. Así, vemos que, a pesar de que el uso de la violencia, particularmente entre las mujeres, no se considera socialmente legitimado, sí se justifica en los casos en los que el héroe o heroína ha de defenderse, aunque, como en el caso de Frank o Mallory, se trate de personas fuera de la ley. Esto pone de relieve que el mito del *hard-boiled hero* y su código está vigente entre nuestro alumnado.

Entre las cuestiones que no han podido ser abordadas en el presente estudio y que merecen una consideración más profunda, destaca el hecho de que el grupo de estudiantes ha pasado por alto el efecto del montaje cinematográfico a la hora de crear las representaciones de los géneros y que no ha tenido en cuenta (o a desestimado) la función de lo espectacular en el cine de acción. Una forma en la que el grupo ha demostrado poco conocimiento de los mecanismos del cine de acción es cuando reclamaban verosimilitud para apreciar el filme, así como en el hecho de que ninguno de ellos/as citara la técnica cinematográfica, (ritmo, montaje, coreografía de movimientos) que requiere este tipo de escenas, como parte del espectáculo. Esto pone de relieve la carencia de ciertos filtros o defensas por parte del grupo de estudiantes ante el aparato cinematográfico, que por otro lado se revela como un punto clave a la hora de aliviar las ansiedades que veíamos podía producir la identificación narcisista con las imágenes que nos presenta este tipo de cine y permitir el distanciamiento para disfrutarlas sin caer en sus trampas de significación. Para ello, se torna indispensable la formación del público para que pueda no sólo reconocer los efectos del montaje, sino para que sea consciente de los elementos que generan el placer en los diferentes tipos de cine. Esto a su vez, ayudaría también a comprender el valor del cine de acción, como vimos, denostado por la crítica y el público (parte de nuestro grupo incluida) debido a la preponderancia de las imágenes sobre el diálogo.

En cuanto al proceso de recepción, también se abren muchos interrogantes, sobre todo relacionados con la influencia que las imágenes de masculinidad, *masculinidad* y feminidad tienen en las espectadoras y los espectadores. No nos referimos sólo a la influencia que comentábamos podía causar insatisfacción con el propio cuerpo, sino a cómo influyen las construcciones de los géneros en la pantalla a la construcción personal del género en cada una y cada uno, en la línea del estudio realizado por Vokey et al. (2013) sobre el efecto de las representaciones hiper-masculinas en la publicidad. Asimismo, estimamos oportuno seguir indagando en la fisura para la mirada femenina que hemos podido detectar a través de nuestro análisis, para lo que será necesario profundizar en los modos de mirar y en los procesos de identificación que se generan en relación con los héroes y heroínas de acción.

FILMOGRAFÍA

- Haywire*. 2011. Steven Soderbergh. Gina Carano, Channing Tatum, Michael Douglas, Antonio Banderas, Ewan McGregor. Relativity Media & Irish Film Board.
- Mission: Impossible - Ghost Protocol*. 2011. Brad Bird. Tom Cruise, Paula Patton, Simon Pegg. Paramount Pictures & Skydance Productions & Bad Robot.
- The Avengers*. 2012. Joss Whedon. Robert Downey Jr., Chris Evans, Scarlett Johansson. Marvel Studios & Paramount Pictures.
- Transporter 3*. 2008. Olivier Megaton. Jason Statham, Natalya Rudakova. EuropaCorp.

BIBLIOGRAFÍA

- Alexander, Victoria D. 2003. *Sociology of the arts. Exploring fine and popular forms*. Oxford: Blackwell.
- Altman, Rick. 1999. *Film/Genre*. London: BFI.
- Ang, Ien. 1996. *Living room wars: rethinking media audiences for a postmodern world*. London and New York: Routledge.
- Appadurai, Arjun. 2001. *La modernidad desbordada. Dimensiones culturales de la globalización*. Buenos Aires: FCE.
- Arranz, Fátima (dir.). 2010. *Cine y género en España*. Madrid: Cátedra. Feminismos.
- Aumont, J. [et al.]. 2005. *Estética del cine*. Barcelona: Paidós.
- Barry, Ann Marie Seward. 1997. *Visual Intelligence: Perception, Image and Manipulation in Visual Communication*. New York: State University of New York Press
- Barthes, Roland. [1957] 1987. *Mythologies*. New York: Hill & Wang.
- Basinger, Jeanine. 1993. *A Woman's View: How Hollywood Spoke to Women, 1930-1960*. Middletown: Wesleyan University Press.
- Berger, John. [1972] 2008. *Ways of seeing*. London: Penguin.
- Beynon, John. 2002. *Masculinities and Culture*. Buckingham and Philadelphia: Open University Press.
- Bordo, Susan. 1993. *Unbearable Weight: feminism, western culture, and the body*. London: University of California Press.

- . 1999. *The male body: a new look at men in public and in private*. New York: Farrar, Straus and Giroux.
- Bourdieu, Pierre. [1996] 2010. *Sobre la televisión*. Thomas Kauf (trad.). Barcelona: Anagrama.
- . 1999. *La dominación masculina*. Barcelona: Anagrama.
- Budgeon, Shelley. 2003. *Choosing a Self. Young Women and the Individualization of Identity*. Praeger Publishers.
- Cawelti, John G. 1975. "Myths of Violence in American Popular Culture." *Critical Inquiry*, vol. 1, n°3, March. 521-541
- Clare, Anthony W. 2000. *On Men: Masculinity in Crisis*. London: Chatto & Windus.
- Cohan, Steve & Ina Rae Hark (eds.). 1992. *Screening the male: exploring masculinities in the Hollywood cinema*. London: Routledge.
- Comolli, Jean-Louis. 2010. *Cine contra espectáculo/Técnica e ideología*. Buenos Aires: Manantial.
- Cook, Pam. 1991. "Melodrama and the Women's Picture". Marcia Landy (ed.) *Imitations of Life: A Reader on Film and Television Melodrama*. Michigan: Wayne State University Press.
- Coppock, Vicki [et al.]. 1995. *The illusion of Post-feminism*. London: Taylor & Francis.
- Culler, Jonathan. 1981. *The Pursuit of Signs: Semiotics, Literature, Deconstruction*. Ithaca, NY: Cornell University Press.
- De Lauretis, Teresa. 1982. *Alice Doesn't*. Cornell University Press.
- Doane, Mary Ann. 1992. *Femmes fatales: feminism, film studies and psychoanalysis*. London: Routledge.
- Dyer, Richard. 1982. "Don't Look Now". En *Screen* 23, 3-4: 61-73.
- Eichler, Margrit. 1990. *Nonsexist Research Methods*. Boston: Unwin Hyman.
- Fetterley, Judith. 1981. *The resisting reader*. NJ: John Wiley & Sons.
- Gatens, Moira. 1995. *Imaginary Bodies: Ethics, Power and Corporeality*. Londres: Routledge.
- Genz, Stéphanie & Benjamin A. Brabon. 2010. *Postfeminism. Cultural Texts and Theories*. Edinburgh: Edinburgh University Press.
- Gerbner, George. 1966. "On defining Communication: Still Another View". En *Journal of Communications*, vol. XVI, 2.
- Giddens, Anthony. 1991. *Modernity and Self-identity*. Stanford: Stanford UP.
- Gill, Rosalind. 2007. *Gender and the media*. Malden: Polity Press.

- Gledhill, Christine (ed.). 1991. *Stadom. Industry of desire*. London: Routledge.
- Hall, Stuart. [1973] 1980. 'Encoding/decoding'. In Centre for Contemporary Cultural Studies (Ed.): *Culture, Media, Language: Working Papers in Cultural Studies, 1972-79*. London: Hutchinson, p. 128-38
- Haskell, Molly. [1973] 1987. *From Reverence to Rape*. Chicago: University of Chicago Press.
- Hill, Elizabeth. 1999. "From 'Figurative Males' to 'Action Heroines': Further Thoughts on Active Women in Cinema". *Screen* 40 (1). 38-50
- hooks, bell. 1996. *Reel to Real: Race, Sex, and Class at the Movies*. New York: Routledge.
- Inness, Sherrie A. 1999. *Tough Girls*. Philadelphia: University of Pennsylvania Press.
- . 2004. *Action chicks: new images of tough women in popular culture*. New York: Palgrave MacMillan.
- Kaplan, E. Ann. 1983. *Women and Film: Both sides of the Camera*. New York & London: Methuen.
- Kuhn, Annette. 1991. *Cine de mujeres*. Madrid: Cátedra.
- Macionis, John J. & Ken Plummer. 2007. *Sociología*. Madrid: Pearson Educación.
- Manion, Dominique & James Ursini. 2009. *Femme fatale: cinema's most unforgettable lethal ladies*. Limelight editions.
- Mann, Patricia S. 1994. *Micro-Politics. Agency in a Postfeminist Era*. Minneapolis: University of Minnesota Press.
- McCaughey, Martha & Neal King (eds.). 2001. *Reel Knockouts. Violent Women in the Movies*. Austin: University of Texas Press.
- McRobbie, Angela. 2008. *The Aftermath of Feminism*. Sage Publications Ltd.
- Mencimer, Stephanie. 2001. "Violent Femmes". *Washington Monthly*, September. 15-18
- Messerschmidt, James W. 2005. "Men, masculinities, and crime". Michael S. Kimmel [et al.] [eds.] *The handbook of studies on men and masculinities*. California: Sage Publications. 196 – 211
- Mitry, Jean. 2000. *On Men: Semiotics and the analysis of film*. Bloomington: Indiana University Press.
- Modleski, Tania. 1991. *Feminism without women: culture and criticism in a "postfeminist" age*. London: Routledge.
- Monaco, James. 1981. *How to Read a Film*. New York: Oxford University Press.

- Morley, David. 1992. *Television, Audiences & Cultural Studies*. London: Routledge.
- Mosher, D.L. & S.S. Tomkins. 1988. "Scripting the macho man: Hypermasculine socialization and enculturation." *Journal of Sex Research*, 25. 60-84.
- Neale, Steve. 2000. *Genre and Hollywood*. London: Routledge.
- Negra, Diane. 2008. *What a Girl Wants?: Fantasizing the Reclamation of Self in Post-feminism*. London: Routledge.
- Nichols, Bill. 1981. *Ideology and the Image: Social Representation in the Cinema and Other Media*. Bloomington: Indiana University Press.
- Pedraza, Pilar. 1998. *Máquinas de amar. Secretos del cuerpo artificial*. Madrid: Valdemar.
- Pollock, Griselda. 2003. *Vision and difference*. London: Routledge.
- Powrie, Phil. 2004. *The trouble with men: masculinities in European and Hollywood cinema*. New York: Columbia UP.
- Radner, Hilary. 2011. *Neo-feminist cinema*. London: Taylor & Francis.
- Rubin, Gayle. 1983. «Thinking sex: notes for a radical theory of the politics of sexuality». En E. Hackett y Sally A. Haslanger (eds.) *Theorizing Feminisms: A Reader*. New York: Oxford University Press.
- Schubart, Rikke. 2007. *Super Bitches and Action Babes*. North Carolina & London: McFarland.
- Smelik, Anneke. 2009. "Lara Croft, Kill Bill, and the battle for theory in feminist film studies". En Rosemarie Buikema & Iris van der Tuin (eds.) *Doing Gender in Media, Art and Culture*. London: Routledge.178-192.
- Staiger, Janet. 2005. *Media Reception Studies*. New York: New York University Press.
- . 2000. *Perverse Spectators. The practices of film reception*. New York: New York University Press.
- Stam, Robert. 2000. *Film Theory*. Oxford: Blackwell.
- Stam, Robert [et al.]. 1992. *New Vocabularies in Film Semiotics*. London: Routledge.
- Tasker, Yvonne. 1993. *Spectacular bodies*. London: Routledge.
- . 1993b. "Dumb Movies for Dumb People". En *Screening the Male. Exploring Masculinities in Hollywood Cinema*. Steven Cohan & Ina Rae Hark (eds.). London: Routledge. 230 -244
- . 1998. *Working Girls. Gender and Sexuality in Popular Cinema*. London: Routledge.
- . (ed.). 2004. *Action and adventures cinema*. London: Routledge.

- Taves, Brian. 1993. *The Romance of Adventure: the Genre of Historical Adventure Movies*. Mississippi: University Press of Mississippi.
- Thornham, Sue. 1997. *Passionate Detachments*. London: Bloomsbury Academic.
- (ed.). 1999. *Feminist film theory*. Edinburgh: Edinburgh UP.
- . 2000. *Feminist theory and Cultural Studies*. London: Arnold.
- Tudor, Andrew. 1974. *Image and Influence: Studies in the Sociology of Film*. London: George Allen & Unwin.
- Vokey, Megan (et al.). 2013. “An Analysis of Hyper-Masculinity in Magazine Advertisements”. *Sex Roles*, 68. 562-576

ANEXO

Estímulo escrito

La presente actividad forma parte de un estudio sobre la recepción cinematográfica llevado a cabo en la Universidad de Oviedo. Consiste en la valoración personal de cuatro clips de video que se proyectarán al principio. Se recomienda la lectura de las preguntas antes del visionado de las escenas, así como la toma de notas durante la proyección.

Las respuestas son anónimas y confidenciales y se utilizarán únicamente a efectos de la investigación.

Muchas gracias de antemano por participar.

1. Sexo: Varón Mujer

2. Edad: 18 – 22

23 – 30

Más de 30

3. ¿Qué grado estás estudiando?

*revisa formato

4. ¿Tienes otros estudios adicionales? Sí No

¿Cuáles?

CLIP A

Transporter 3 (Olivier Megaton, 2008)

Frank Martin contra pandilleros en un garaje.



¿Podrías explicar cómo has vivido esta escena?

¿Te ha gustado?

¿Te has identificado con alguno de los personajes? ¿Sentiste el deseo de que alguno de los personajes ganara la pelea?

¿Qué te sugiere el personaje de la mujer que mira?

¿Cómo crees que percibe la escena alguien del otro sexo?

CLIP B

Los Vengadores (Joss Whedon, 2012)

La Viuda Negra contra mafiosos rusos en un almacén abandonado.



¿Podrías explicar cómo has vivido esta escena?

¿Te ha gustado?

¿Te has identificado con alguno de los personajes? ¿Sentiste el deseo de que alguno de los personajes ganara la pelea?

¿Cómo crees que percibe la escena alguien del otro sexo?

CLIP C

Misión Imposible 4: Protocolo Fantasma
(Brad Bird, 2011)

Jane Carter contra Sabine Moreau



¿Podrías explicar cómo has vivido esta escena?

¿Te ha gustado?

¿Te has identificado con alguno de los personajes? ¿Sentiste el deseo de que alguno de los personajes ganara la pelea?

¿Cómo crees que percibe la escena alguien del otro sexo?

CLIP D

Indomable (Steven Soderbergh, 2011)

Mallory Kane contra Paul en una habitación de hotel.



¿Podrías explicar cómo has vivido esta escena?

¿Te ha gustado?

¿Te has identificado con alguno de los personajes? ¿Sentiste el deseo de que alguno de los personajes ganara la pelea?

¿Cómo crees que percibe la escena alguien del otro sexo?

