

# La imagen de la mujer en el cine de superhéroes en los últimos diez años

Ángela Marcela Álvarez Hurtado  
Nicolás Arboleda

## Resumen

A manera de antecedentes, en este ejercicio investigativo, el estado del arte sobre la imagen de la mujer en el cine de superhéroes muestra cambios en los roles, desde la re-presentación de la mujer como objeto pasivo para *ser mirada*, a una re-presentación, con influencias del movimiento feminista, con diferentes visiones (una visibilización de la violencia contra la mujer [se grafica el dolor], una mujer aguerrida, una mujer buena, etcétera), de una mujer sujeto de identidad. No obstante, más contemporáneamente, otras construcciones del rol femenino están sin auscultar. Por ello el interés de este trabajo se centró en analizar cómo la imagen de la mujer re-presentada en el cine de superhéroes se vale del lenguaje (verbal y no verbal) que se plasma en estos personajes al momento de actuar y de los estereotipos que evidencian su papel en la sociedad.

Ante el auge de estas películas, en los últimos diez años, por parte de la productora Marvel-Disney, se elige como corpus del estudio siete de sus filmes, seleccionados como más representativos en torno a la participación de la mujer. Con un enfoque empírico-analítico y un diseño mixto cuanti y cualitativo, esta investigación aborda dos variables: lenguajes simbólicos (verbales y no verbales) y estereotipos sociales (rasgos físicos, características comportamentales y atributos morales).

Los principales hallazgos, presentados alrededor de las dos variables del análisis, permiten definir diferentes tipologías. En torno a los lenguajes simbólicos se registran cinco narrativas de la mujer (inteligente, ejecutiva, guerrera, débil y bella-incompetente), para los estereotipos sociales, se observan cuatro tipologías (interacción positiva, belleza fitness, personalidad competente emocionalmente y resiliencia con alto código moral). Ello permite agrupar la imagen de la mujer en el cine de superhéroes en cinco tendencias: 1) mujer inteligente-ejecutiva; 2) mujer guerrera-astuta; 3) mujer contestataria-reactiva; 4) mujer polifacética; y 5) mujer débil incompetente. Como complemento, a manera descriptiva, se sistematiza dos tipologías más: referidas, una a lo corpóreo con tres líneas: aspecto físico (humano y semi-humano), uso o no de maquillaje, y tipo de mujer (conservadora y provocativa); y otra a la actuación según papel protagónico, principal o de apoyo (mujer ejecutiva-luchadora-sensible-líder y mujer guerrera-desafiante-astuta-ruda-amable). Se concluye que aunque la imagen de la mujer en este cine ha cambiado, su participación en los filmes es baja con relación al total de roles masculinos.

**Palabras clave:** Cine de superhéroes, cómics, estudios sobre cine, mujer, estereotipos, lenguajes simbólicos.

## 1. Introducción

Frente al tema del *papel o el rol que desempeña la mujer en el cine de ciencia ficción* basado en *cómics*, o cine de superhéroes, se revisaron doce artículos (productos de investigaciones circulantes en bases de datos en Internet) en torno a la influencia del feminismo y los cambios en la participación de esta en el cine que, de alguna manera, son representativos para construir los antecedentes investigativos que orientan la indagación sobre ¿cuál es la imagen de la mujer en este tipo de producciones audiovisuales? El análisis de antecedentes se dirige desde tres campos: el propósito de los estudios (preguntas de investigación), los bagajes conceptuales de soporte (marcos teóricos), las metodologías y las conclusiones.

Con este estudio se pretende conocer *qué tipo de imagen de las mujeres construye el séptimo arte*, específicamente en aquellas producciones que son basadas en cómics o cine de superhéroes. Se pretende ir en una línea diferente a la de los estudios de género para abordar, más bien, un análisis narratológico que visibilice o no la otra cara de la mujer, con otras construcciones en torno a su identidad mediante el lenguaje simbólico y los estereotipos generados a través del cine, producto de un sistema de valores y creencias en la tradición social, hoy en contradicciones. En pocas palabras, se quiere analizar cómo la imagen de la mujer re-presentada en el cine se vale del lenguaje (verbal y no verbal) que se plasma en estos personajes al momento de actuar y de los estereotipos que evidencian su papel en la sociedad.

Se plantea, así, como objetivo general: Analizar la imagen de la mujer en las producciones de superhéroes de Marvel-Disney, en los últimos diez años, en el cine de cómics (género ciencia ficción y fantasía), a través de sus estrategias narrativas. Para ello se propone: 1) explorar los tipos de lenguajes simbólicos que se usan para configurar la imagen de la mujer en las producciones de cine de superhéroes en los últimos diez años; 2) indagar los estereotipos sociales (rol), corporal (físicos) y morales (comportamientos), de la mujer, a partir de su papel en el cine de superhéroes en los últimos diez años.

Esta investigación servirá como una aproximación a los giros que se han dado en la concepción del papel de la mujer en la sociedad y cómo se ve esto reflejado en los medios de comunicación de masas, en este caso, el cine. Y particularmente, en las producciones basadas en cómics que hacen parte de la ciencia ficción, un género que tiende a atraer una audiencia más joven y en el que la masculinidad tiene una relación estrecha con el poder.

Este tipo de investigación cobra relevancia en el marco de la producción cinematográfica de los últimos diez años, principalmente por el auge de las

películas basadas en cómics con el estreno de la saga *Avengers* de Marvel. Este cine ha atraído la atención de un público muy variado pero, en su mayoría, de jóvenes que están entre la adolescencia y los comienzos de la edad adulta. Además, las luchas y logros del feminismo contemporáneo han hecho repensar el papel de la mujer en la sociedad y la forma en que se ha visto. Por esto, es importante saber qué tipo de imagen se transmite en los productos culturales que están consumiendo los jóvenes. Contribuirá con ello, a la línea de investigación de *Estudios sobre cine* adscrita al grupo de *Investigaciones de la comunicación* de la Universidad de Manizales.

En síntesis, cabe preguntarse por ¿cómo se presenta la imagen de la mujer en el cine de superhéroes producido por Marvel-Disney, y basado en cómics, en los últimos diez años? situación que amerita la revisión, como bien se señaló, de los lenguajes simbólicos y los estereotipos como estrategias narrativas para configurar dicha imagen.

## **2. Marco conceptual**

### **2.1. A manera de antecedentes**

#### **2.1.1. Sobre las preguntas de investigación**

Es clara la tendencia a interpretar el rol femenino, más desde su posicionamiento social en un contexto histórico (diferentes etapas del cine) y cultural (movimiento feminista) que desde los imaginarios sociales que demarcan subjetividades de la mujer como actor-sujeto-activo que construye identidad en la perspectiva de género.

Por una parte, varias de las investigaciones se orientan por preguntas encaminadas hacia las comparaciones entre el papel de la mujer y del hombre en las películas, mientras otras se cuestionan por el cambio en la interpretación del papel de la mujer en la sociedad a lo largo de la historia y en diferentes contextos sociales y políticos.

Una de las preguntas indaga sobre ¿cuál es la concepción de los espectadores cuando la mujer aparece desnuda, con poca ropa o como un personaje “sexy”? (Garro, 2011). Los autores también se preguntan ¿cómo la mujer ha hecho parte de los diversos cambios que han tenido los géneros cinematográficos? Por ejemplo, Morera (2014), se pregunta ¿cómo influyen las escenas de violencia hacia las mujeres en los espectadores? y, a su vez, ¿cómo es la representación de los conflictos violentos, tanto físicos como emocionales, entre el hombre y la mujer?, frente a las preguntas que se hace Morera podríamos pensar que la imagen de la mujer en la sociedad ha sido frecuentemente vulnerada y atropellada en los diferentes ámbitos de estudio que se han desarrollado, en este caso en el cine. Por lo tanto, se podría analizar, que la violencia o la fuerza utilizada por el hombre hacía la mujer, la convierte en un personaje débil y de fácil dominación. Logrando así que se convierta en un entretenimiento narrativo dentro del cine.

A partir de las preguntas de investigación analizadas, se puede inferir que, la mayoría de los autores se preguntan por la diferencia entre roles de género (los diferentes papeles que desempeñan hombre y mujeres), es decir, por la forma en que los directores de cine abordan las narrativas y ponen en escena los imaginarios sociales al respecto. Por ejemplo, los autores que más hacen énfasis a este tipo de preguntas son: Hudson, Mezzera & Morero (2019). De igual forma, también se preguntan por el giro que ha tenido el papel de la mujer en la historia del cine, qué elementos influyeron para el cambio de este papel, bajo qué condiciones vivían los hombres o mujeres al verse en papeles totalmente distintos, y con qué finalidad son utilizadas estas representaciones en el cine.

Burgos (2010), se refiere a los estereotipos que suelen presentarse en el cine industrial, y su accionar en la producción y el consumo cultural. Estos, sirven para visibilizar problemáticas y situaciones que nos permiten contextualizarnos en la narración cinematográfica. Es decir, que sin los estereotipos, al espectador se le presentaría una poca comprensión e identificación del personaje como tal. Estas producciones también le ayudan a la audiencia a identificar los rasgos característicos y las diferentes problemáticas de los personajes.

Las preguntas que representan una minoría se relacionan con la forma en que interviene lo visual o la manera en la que se desenvuelve la mujer en la construcción de una identidad y del género. Se preguntan poco por las producciones audiovisuales en que las mujeres tienen mayor fuerza, en qué parte este personaje tiene más importancia, y qué presencia tienen como protagonistas, personajes secundarios y terciarios.

En esto último, llama la atención que solo una investigación se centra en hacer un análisis sobre cómo aprender a mirar a la mujer como sujeto activo de la representación, haciéndose preguntas de cómo podría pintarse de una buena forma la desnudez sin un pensamiento erróneo por parte del espectador o fuera de lo que la mujer quiere representar. Lo que busca el autor en este artículo es tratar de encontrar cómo se podría dejar de pintar los desnudos y empezar a pintar la desnudez (Garro, 2011).

Es de señalar que otros autores indagan el papel de la mujer en la represión y poca libertad en el cine y en el Estado, como es el caso del Franquismo en España, donde el cine fue un recurso político. Era manejado por el mismo gobierno, se puso inmediatamente al servicio del discurso nacionalista y fue diseñado para difundir y popularizar la noción de la supremacía de la raza española. La mujer no provoca impacto ni cambio en cuanto a sus roles en las películas durante la dictadura, solo interpretaba papeles de madre, ama de casa y baluarte de la armonía familiar, que se relaciona con lo que dijo Gómez (2002), que hace alusión a las industrias culturales desarrolladas y trabajadas por Adorno y Horkheimer.

En conclusión, se puede observar que frente a las preguntas de investigación, que hacen los autores, se hace un análisis de diferentes aspectos característicos de la mujer en el cine, cómo ella se desenvuelve en el cómic y cómo ha evolucionado a medida que va pasando el tiempo. También, se ve que los autores se centran en encontrar las comparaciones entre hombre y mujer, y cómo se desempeñan los papeles masculinos y femeninos en las producciones del cine.

### **2.1.2. Sobre los marcos teóricos**

En general se observa que el soporte teórico o se invisibiliza, o se materializa en teorías que no permiten una argumentación fuerte frente a los datos empíricos que, supuestamente, sustentan. Según lo analizado en las investigaciones, se pudo ver que uno de los autores que habla sobre la relación de imagen entre hombre y mujer en el cine, aclara que más que el cine de autor, ha sido el industrial el que ha tenido una mayor responsabilidad en la construcción de una imagen en el cuerpo femenino mediante la exaltación de su cuerpo.

Durán (2016) habla de los aspectos que son utilizados para los diferentes géneros cinematográficos, como por ejemplo en el género de terror donde son utilizadas las deformaciones en el cuerpo de los personajes, planos cerrados de las manos y de las expresiones corporales para el género de suspenso y para el western usualmente es utilizado el plano americano que incluye desde las rodillas hasta la cabeza.

Por ejemplo, Hudson, Mezzera & Moreno (2019), expresan y hacen referencia a la creación cinematográfica y su impulso de transformar y hacer cultura, pero no solo de hacer cultura, la otra intención es entretener, que en sí genere un disfrute mediático. Estos autores en su texto mencionan a Cohen (2001), quien asegura que las creaciones cinematográficas se relacionan con experiencias emocionales, es decir, logra que las personas se adhieran, se identifiquen, y por último, se involucren sentimentalmente entre sí.

Una de las investigaciones basa sus teorías en los estudios de Lauro Zavala. Es el trabajo de Solís (2018), que apoya sus estudios en *las intersecciones cinematográficas interpretativas e instrumentales* de este autor, lo cual involucra el análisis ideológico de contenido y el estudio del público. En este trabajo, se categoriza el análisis ideológico del contenido como un estudio del público y su experiencia estética en la comunión del cine. El papel de la mujer no solo abarca sistemáticamente su rol de actuación, también se empezó a trabajar la estilización visual, que son representaciones de las figuras y tratamiento de los personajes estéticamente en la película, por ejemplo; cómo son trazados sus músculos, el color de la piel y cómo se trabajan estos aspectos de imagen. Los rasgos característicos del personaje empiezan a jugar un rol importante en la imagen de la mujer en el cine.

La mayoría de los trabajos revisados no especifican la teoría fundacional sobre la que trabajan, por ejemplo Wright (2012), se va por las ramas de la cultura *fitness*

de la década de los 80s, donde se promovió el cuerpo hermoso de la mujer, y también se tuvo que manejar los problemas potenciales que rodeaban el cuerpo femenino construido. Aborda temas más amplios relacionados con la representación del género, la sexualidad, la raza y el cuerpo femenino.

Se puede inferir que en los estudios revisados los autores usan teorías diferentes pero que se relacionan entre sí, llegan a un punto en común. Incluso, uno de los trabajos, utiliza los estudios de la psicología social y lo relaciona con los estudios sobre los efectos de los medios (Morera, 2014). Otro autor, Laguarda (2016), hace mención de tres teorías: el estructuralismo francés, el psicoanálisis y la semiótica. Sin embargo, coincide con Ladevito (2014), en los estudios sobre cine-género.

### **2.1.3. Sobre las metodologías**

En el marco de las categorías implícitas de análisis: violencia simbólica y dominación, roles de género y violencia, identidad y género, imaginarios sobre la mujer, la mayoría de las investigaciones no hacen explícitas sus metodologías de trabajo. Se puede señalar que se orientan como investigaciones dentro del enfoque cualitativo y, en mayor parte, estudios de género en el cine. Igualmente se registran dos tipologías: estudios teóricos de corte documental como estados del conocimiento y estudios empíricos de análisis de audiencias y discursos.

Las metodologías proponen diferentes corpus investigativos, dado su tipología. Por una parte, documentos que analizan la imagen de la mujer en el cine, como unidad de trabajo, y, por la otra, los filmes como fuente directa de análisis en diferentes periodos; es decir, las investigaciones hacen un análisis de diferentes textos, como películas y estudios realizados por otros autores, de audiencias y de estudios sobre género. Por ejemplo, Solís (2018), analiza las audiencias de producciones cinematográficas feministas de cine independiente y de cine comercial basado en estadísticas. Curtis & Cardo (2018), analizan los personajes de veintitrés cómics de Marvel y DC Cómics y, Fernández & Méndez (2009), hacen un estudio de varios autores para conocer cómo se ha tratado la identidad femenina.

En el trabajo de Hudson, Mezzera & Moreno (2019), se utilizan como herramientas de investigación los textos e informes oficiales emitidos por el Consejo Nacional de la Cultura y las Artes y la Cámara de Exhibidores y Multi-salas de Chile, en este informe lo que quieren hacer con estos estudios es soportar unos datos y compartirlos con el espectador. Brindan una comparación por medio de una tabla de las películas más vistas en Chile desde el año 2006 hasta el 2016.

Llama la atención que la metodología utilizada en la investigación de Williams (2015) es la única que explica, a través de películas, cómo se fue dando la igualdad de género entre la mujer y el hombre en el contexto social y político del cine comunista. Además, Ladevito (2014), es el único autor que recurre a interpretaciones y conceptualizaciones sobre nociones de identidad de género y

que se centra en hacer una reconstrucción de los debates que articula el feminismo y la teoría fílmica.

#### **2.1.4. Sobre las conclusiones**

En torno a las conclusiones de las doce investigaciones que se revisaron sobre la imagen y el rol de la mujer en el cine, se encontró que la mayoría llegan a reflexiones similares del papel de la mujer en el cine. En general, sobre la influencia que ha tenido el feminismo en la evolución del protagonismo femenino y cómo ha sido presentado este movimiento en la pantalla grande.

Algunas investigaciones hablan sobre la violencia hacia la mujer y su papel como un objeto pasivo en la sociedad. Por ejemplo, tres investigaciones llegan a la conclusión de que la mujer en el cine era presentada como un objeto. Gómez (2002) explica en su texto que, en España alrededor de los años 40 y 50, la mujer era percibida y adaptada como un objeto de estorbo, ya que sus labores en la sociedad eran mínimas, solo se centraba en procrear y llevar a cabo labores domésticas. Además se le crea un significado de algo que se toma o se deja, es decir, que es dócil.

Hudson, Mezzera & Moreno (2019) concluyen que el papel de la mujer en el cine es pasivo e indefenso y, para Garro (2011), "...se niega la mirada de la mujer para satisfacer el deseo del hombre. La mujer se representa como un 'objeto para ser mirado' y el hombre, en cambio, es el sujeto que mira" (p. 309). Sobre la violencia, Morera (2014) plantea que una de las principales estrategias narrativas utilizadas es la agresión contra la mujer, refiriéndose al aspecto físico como emocional. Con el fin de captar la atención del espectador, siendo este un objetivo cada vez más común en el cine. Agrega que en el cine contemporáneo el sufrimiento y dolor de la mujer es más gráfico y es ejercido por hombre con rasgos atractivos por razones de sumisión y humillación.

Llama la atención que solo uno de los de los autores habla sobre la visión de la mujer en el cine en un contexto social específico, que es el comunismo en Albania en la época de 1930. Williams (2015) afirma que la mujer en este régimen político y social era presentada con un papel donde desempeñaba espacios que son tradicionalmente tomados por el género masculino, como es el caso de imágenes donde se percibe un rol de *héroes femeninos*. Esta conclusión es totalmente opuesta a la que presenta Gómez (2002) en España, pues aquí pone el ejemplo de una película, en la que la protagonista pasa de ser una sirvienta a convertirse en una ingeniera en Moscú.

Aunque la gran parte de los artículos que se revisaron basan sus estudios en los cambios y evoluciones que ha traído consigo el feminismo, solo un artículo llega a una conclusión concreta sobre el impacto de este movimiento en la representación de la mujer en el cine. Wright (2012), dice que a causa de la poca presencia feminista de los 80's, se fueron perdiendo los papeles de esposa y madre en el

cine fantástico. Relacionado a esto, Solís (2018), explica que el feminismo trabaja en la reivindicación de una cultura visual del cine femenino.

Solo una de las investigaciones habla sobre las posibilidades de los discursos fílmicos para enseñar el papel de las mujeres en la historia. Aquí, Fernández & Méndez (2009), plantean la necesidad de dar a conocer o enseñar el carácter hegemónico de las representaciones sobre las mujeres en los discursos sociales, y añade que los discursos fílmicos ayudan a la enseñanza del papel histórico de la mujer.

Sobre la percepción del papel de la mujer en el cine, Ladevito (2014) es la única autora que llega a una conclusión sobre los sentidos y significados que las imágenes creadas en el cine producen. Sobre esto, la autora menciona a Colaizzi (en Ladevito, 2014) quien expresa: “Se afirma que los sentidos y significados que las imágenes producen no son estables ni corresponden siempre a lo perceptible de ellas” (p. 216) logrando ejemplificar en el *modo de ver*, que depende del orden social establecido.

Uno de los autores habla sobre el estudio de género. En su trabajo, Laguarda (2016), concluye que a lo largo de las últimas tres décadas, las áreas de los estudios de género y cine se han desarrollado y ampliado aún más. Además, de que las preocupaciones acerca de las estructuras textuales y las *imágenes femeninas* se han desplazado y han dado paso a otro tipo de estudios sobre género. Agrega, que han aparecido otras estructuras de género más allá de lo masculino/femenino.

De estas investigaciones, dos se centran específicamente en los cómics. Jones (2017) y Curtis & Cardo (2018), coinciden en que hay una contradicción en la representación de las mujeres en el cine relacionada con las concepciones del feminismo contemporáneo, puesto que aseguran que ya no aparece la típica representación femenina con el rol de *Bad girl*, pero, a su vez, representa la concepción clásica femenina con los personajes *Good girl*. En su trabajo, también concluyen que la representación de las superheroínas del feminismo actual depende de su pasado y de los primeros personajes representados por mujeres.

Martínez-Salanova (2016), que se centran en mostrar los estereotipos de las mujeres y su desarrollo en las diferentes producciones cinematográficas, comparte que:

El cine y la televisión refuerzan y legitiman todo tipo de estereotipos sobre la mujer. En ocasiones la representan en papeles secundarios y tradicionales que tienen un efecto sobre el alumnado que de manera acumulativa y repetitiva la ven así representada configurando una imagen sobre la mujer anclada en el pasado. El alumnado ve así sus horizontes limitados a los mismos roles de siempre (p. 1).

En síntesis, se puede señalar que la producción investigativa en el tema, a manera de antecedentes, muestran la imagen de la mujer en el cine desde diferentes contextos socio-históricos: 1) en los inicios del cine se minimiza la mujer en su rol protagónico y se le asume como objeto (pasiva, indefensa); 2) con la influencia de la teoría feminista y las teorías marxista se introducen dos cambios: a) la mujer guerrera que cambia sus roles tradicionales para mostrarse como dominadora, b) la mujer desde los estudios de género pero aún en desventaja (con participación en el quehacer cinematográfico) frente a estereotipos de sexualidad, cuerpo, violencia (en el marco de valores tradicionales de la sociedad que se sigue encarnando en mostrar la violencia contra la mujer) y c) concepciones tímidas en la representación de la mujer como sujeto en el cine (identidad) y poco abordaje desde la violencia simbólica; y 3) más contemporáneamente, se va insinuando la figuración de la mujer desde otras construcciones de género.

## **2.2. Marco teórico**

La presente investigación estudiará la imagen de la mujer en el cine de ficción, específicamente, en aquellas producciones que están basadas en cómics o cine de superhéroes. Para ello, se hará un análisis a partir del lenguaje simbólico y de los estereotipos que son utilizados en dichas películas.

Martínez-Salanova (2016), en su texto *Mujeres, miradas y estereotipos en el cine* donde explican que el cine se encuentra mayoritariamente en manos masculinas, citan a Bourdieu (2000), quien asegura que: “El esfuerzo para liberar a las mujeres de la dominación, no puede avanzar sin un esfuerzo por liberar a los hombres de esas mismas estructuras que hacen que ellos contribuyan a imponerlas” (p. 3).

Por su parte, Amiel (s.f.) afirma que para que exista un proceso de evolución completo, es necesario que el personaje tenga una identidad marcada para que así le permita (y transmita al espectador) entender la personalidad y el carácter del que están viendo en pantalla. Además, la actuación que se lleve a cabo debe ser lo suficientemente completa, para así lograr una narración fluida y clara en el relato para el espectador.

Ahora bien, dos categorías teóricas a la vez, categorías empíricas para el análisis (derivadas de los dos objetivos específicos, a la vez asociadas a la pregunta central de la investigación,) enmarcan los dos tópicos teóricos centrales para la conceptualización del tema: *lenguajes simbólicos* y *estereotipos sociales*.

### **2.2.1. Lenguajes simbólicos**

El lenguaje es la principal herramienta para comunicarse. Se relaciona directamente con el pensamiento e incluso, con las acciones de un individuo. No solo nos ha permitido crear relaciones sociales e interpersonales, sino crear nuevas formas de conocimiento. Por eso, hoy en día existe cierta responsabilidad por los lenguajes que usamos para interactuar entre nosotros y para enviar mensajes a un individuo o a una población.

Cárdenas (2011), plantea una definición de lenguaje según un modelo de aprendizaje usado por el hombre antes del siglo XX<sup>1</sup>, "... como medio de representación que reflejaba la realidad que el hombre asimilaba e incorporaba a través de la experiencia" (p. 72). Según este autor, esta definición fue evolucionando en el marco de diferentes discusiones que se dieron alrededor de los diferentes conceptos que abarca el lenguaje. Es aquí, en medio de esta transición, donde aparece Piaget, que relaciona el lenguaje con la función simbólica.

En su trabajo, Cárdenas (2011) lo explica desde lo que dice Piaget:

El organismo humano actúa una vez entra en contacto con el medio; dichas acciones se van organizando en esquemas que coordinan acciones físicas y mentales y conducen desde los reflejos a esquemas sensorio-motores y, luego, a estructuras intencionales, conscientes y generalizables (p. 73).

Según esto, la evolución del lenguaje permite comprender cómo este es un medio para comunicarse, a través de signos, palabras y acciones, que ayudan a representar la realidad y a generar canales de comunicación entre el hombre, la sociedad y él mismo. Al inicio, el lenguaje se aprende por la relación que se va construyendo con el entorno. Asimismo, a medida que se crece, la adquisición de nuevos conocimientos va fortaleciendo la comunicación y las relaciones interpersonales. Rondal (1982) citado por la Federación de Enseñanza de Comisiones Obreras de Andalucía (2010), asegura que: "El desarrollo del lenguaje, no se circunscribe al reconocimiento y producción de los sonidos, ni a combinarlos para producir palabras y a organizarlas en frases, sino que el desarrollo del lenguaje está igualmente ligado al aprendizaje de la comunicación" (p. 2).

Sin embargo, en el cine, la unidad mínima del lenguaje es el plano, la cual se expresa en un lenguaje cinematográfico a través del montaje. Por medio de la unión de imágenes que se construyen a partir de diferentes elementos como la fotografía, la música, la literatura, el cómic, estos se utilizan para hablar, conectarse y comunicarse con la sociedad. Se podría asegurar que: "El cine se expresa de múltiples y variadas maneras, formando así un lenguaje cinematográfico. También asegura que el lenguaje del cine parte de cuatro elementos básicos: la selección de partes de la realidad, los movimientos, el montaje y el sonido" (Martínez-Salanova, 2016)

---

<sup>1</sup> Dicho modelo de educación pasaba por la creencia en la realidad, las ideas, la objetividad, la conciencia y la verdad. Comprendía el universo donde se impone la verdad como un concepto objetivo y la experiencia se configuraba como un terreno observable, medible y controlable cuya expresión máxima era la ciencia (Cárdenas, 2011).

Este tipo de lenguaje construye los mensajes que se quieren transmitir. Así, el lenguaje del cine se puede decir que es toda la construcción desde la técnica y sus partes esenciales son el montaje, los planos de cámara y la puesta en escena. En ese sentido, el personaje no es una persona, sino que es un mecanismo narrativo. Cualquier detalle de un plano puede tener una intención, que se comunica mediante técnicas y conceptos bien trabajados.

### **2.2.2. Estereotipos sociales**

González (1999), en su *texto Los estereotipos como factor de socialización en el género* cita a Mackie (1973), quien define los estereotipos como: “Aquellas creencias populares sobre los atributos que caracterizan a un grupo social (por ejemplo, los alemanes, gitanos, las mujeres, los indígenas, etcétera), y sobre las que hay ‘un acuerdo básico’” (p. 79). Se puede decir que estas creencias son originadas con base en una cultura e interacciones sociales y, como lo interpreta esta misma autora, están estrechamente relacionadas con los prejuicios y con la discriminación. Estos dos elementos son, por lo general, una consecuencia de los estereotipos.

El problema de los estereotipos, es que generalizan a una comunidad y les determinan unas formas de ser y actuar que pueden ser muy alejadas de la realidad. Así, la definición de este término generalmente va ligada a aspectos socioculturales y se pueden abordar desde muchas vertientes, una de ellas puede ser el género. Un ejemplo claro, son las concepciones de mujer/hombre u hombre/mujer. Los autores Alfaya, Bueno y Navarro (2012), explican que los valores que se transmiten son determinantes para los roles que deben asumir el hombre y la mujer en una sociedad. De esta forma, el rol de la mujer siempre se ha asociado a labores domésticas, al cuidado de su familia y del hogar, mientras que el del hombre, se asocia con el ente responsable de mantener el vínculo con el exterior y de satisfacer las necesidades, principalmente económicas, de la familia.

Pero los estereotipos también cumplen funciones dentro de un grupo social, que González identifica al señalar: “Los estereotipos tienen una función muy importante para la socialización del individuo: facilitan la identidad social, la conciencia de pertenecer a un grupo social, ya que el aceptar e identificarse con los estereotipos dominantes en dicho grupo es una manera de permanecer integrado en él” (1999, p. 80).

El cine ha servido como una herramienta para transmitir esta percepción. En producciones más actuales se muestran las diversas imágenes de la mujer, entre ellas, las de un ser independiente y que desempeña papeles importantes en las películas, rompiendo con los prejuicios y la tendencia a señalarla como un ser pasivo. Como ya se señaló, y es importante volver a retomar, Bourdieu (2000) citado por Martínez-Salanova (2016, p. 3), explica que para que sea posible liberar a las mujeres de la dominación, es decir, de las estructuras objetivas y asimiladas

que se les imponen, se tiene que hacer un esfuerzo por liberar a los hombres de esas mismas estructuras que muchas veces ellos mismos imponen.

En el cine de ciencia ficción, específicamente en el de superhéroes, podemos evidenciar estos cambios al ver que desempeña roles más importantes: de heroína, de protagonista, como uno de los personajes principales o que cuenta con un grado alto de influencia y de participación. Este es un cambio gradual si tenemos en cuenta, que históricamente la industria de la ciencia ficción ha sido una industria en la que la mujer no ha tenido muchos papeles protagónicos.

A modo de conclusión, como lo plantea González (1999), a las personas, como partes de un grupo social, se les asigna etiquetas, características y formas de comportamiento a los individuos pertenecientes a una sociedad, y se asume que cada uno debe entrar en alguna de estas categorías en las que se reconoce, de forma colectiva, un conjunto de atributos que identifican a cada persona, a la que se le aplican los conocimientos previos del que ya disponía dicho grupo. Por esta razón, salir de los estereotipos de la mujer en el cine ha sido tan complicado, porque culturalmente ya tienen un papel establecido y, cuando se escapan de este, tienden a crear nuevas discusiones que se adaptan a las nuevas ideologías y luchas de la sociedad, en este caso, de las feministas.

Olisa (2016) señala cinco ejemplos de violencia simbólica que se le enseñan a la mujer (muy pertinentes para el cine) como estereotipos sociales: 1) rol de subalternancia; 2) moldear los cuerpos para camuflarlos; 3) restringir la movilidad (encerrarlas en su corporeidad sexual y cosificada); 4) uso de lenguajes machistas; 5) sociedad de privilegios de género.

Bernete (1992) hace alusión a las principales aproximaciones teóricas de Frederic Munné (1989), quien habla de tres estereotipos. Un estereotipo psicoanalítico, en el cual inconscientemente creamos formas de ver las personas desde nuestros comportamientos discriminatorios; un estereotipo sociocultural, que hace referencia a los estereotipos que nacen desde el sistema social y normativo de la persona, llegando a ellos a través de los procesos de socialización y, por último, cita un estereotipo socio-cognitivo, el cual se ubica entre los dos anteriores, donde estos estereotipos son formados por las actividades cognitivas que desarrollan los sujetos.

### **3. Estrategia metodológica**

Con un enfoque empírico-analítico, y un diseño mixto cuanti y cualitativo, esta investigación, como estudio de caso de corte descriptivo, se *ubica en la línea narratológica extra-filmica dentro del campo de los estudios sobre cine*. Tomó como población la producción de Marvel-Disney sobre el cine de superhéroes y para la indagación una unidad de trabajo o corpus del estudio, a través del muestreo intencional, 7 películas producidas en los últimos diez años, en este género del cine basado en cómics de superhéroes (géneros de ciencia ficción y fantasía).

En síntesis, se establecen como criterios generales de selección de la muestra los siguientes: 1) productora más representativa en este género, con mayor circulación y producción filmica (23 películas realizadas desde el año de 2008; producción clasificada en tres fases: fase una, 2008-2012 con 6 películas producidas; fase dos: 2013-2015 con 6 películas realizadas; fase tres 2016-2019 con 11 películas promovidas [se proyectan dos fases más con alrededor de 18 películas a crear]); 2) películas producidas en el periodo 2010-2019; 3) filmes, en este género, con mayor realce de la presencia femenina (ver tabla 1).

**Tabla 1**  
**Corpus de la investigación**

Título-Cartel	Referencia	Sinopsis
<p><i>Iron Man 2</i></p> 	<p>Favreau, J. (Director). (2010). <i>Iron Man 2</i>. [Cinta cinematográfica, 124 minutos]. Estados Unidos: Paramount Pictures, Marvel Entertainment, Marvel Studios, Fairview Entertainment.</p>	<p>Iron-Man, el multimillonario Tony Stark, reconocido como superhéroe, tiene la misión de salvar el mundo. Con Pepper Potts, encargada de su negocio y consejera, y con Natalia Rushman su secretaria-agente-doble, Iron Man construye alianzas, que le permiten salvar el secreto de la tecnología de su traje y superar las presiones del gobierno y la opinión pública.</p>
<p><i>Capitán América: El Primer Vengador</i></p> 	<p>Johnston, J. (Director). (2011). <i>Capitán América El Primer Vengador</i>. [Cinta cinematográfica, 125 minutos]. Estados Unidos: Paramount Pictures / Marvel Entertainment / Marvel Studios.</p>	<p>Steve Rogers (el capitán América), un super-soldado mediante un tratamiento echo por el Dr. Abraham, que le hace tener un cuerpo perfecto, se une al ejército. Su trabajo es servir de imagen a los nuevos jóvenes que ingresan a la institución. Al salvar a su amigo James Barnes, es reconocido por su gran hazaña y se convierte en un personaje muy importante para la ciudad. Líder de los Vengadores y emprendedor de la guerra contra el mal. Lucha junto con amada y colaboradora Peggy Carter, el apoyo de la secretaria Cabo Lorraine.</p>

<p style="text-align: center;"><b>Avengers</b></p> 	<p>Whedon, J. (Director). (2012). <i>The Avengers</i>. [Cinta cinematográfica, 135 minutos]. Estados Unidos: Marvel Studio / Paramount picture.</p>	<p>Con el fin de recuperar el <i>Teseracto</i> que Locky robó en la tierra, Fury convoca a los súper héroes para luchar contra el enemigo y recuperar este poderoso líquido. Hulk, Iron Man, Capitán América y Natalia Romanoff son los encargados de luchar contra el villano. Recuperan el <i>teseracto</i> y encargan a Thor de llevarlo a Asgard junto a su hermano Locky.</p>
<p style="text-align: center;"><b>Ant-Man</b></p> 	<p>Reed, P. (Director). (2015). <i>Antman</i>. [Cinta cinematográfica, 117 minutos]. Estados Unidos: Marvel Estudios.</p>	<p>Tiempo después de haber estado en la cárcel, Scott Lang se confabula con Hank Pym para resolver un trabajo. El doctor Pym le proporciona un traje a Scott que le permite reducir la capacidad de su tamaño, y así, convertirse en un Antman. Con su traje y un entrenamiento en manos de Hank y Hope, su hija, Lang deberá recuperar a su héroe interior y tratar de salvar al mundo de una próxima amenaza.</p>
<p style="text-align: center;"><b>Guardianes de la Galaxia Vol.2</b></p> 	<p>Gunn, J. (Director). (2017). <i>Guardianes de la Galaxia Vol.2</i>. [Cinta cinematográfica, 137 minutos]. Estados Unidos: Marvel Estudios</p>	<p>Los Guardianes tienen como objetivo unir a su nueva familia (equipo), mientras su misión es descubrir el plan de Ego y la eliminación por completo de la poderosa raza alienígena que amenaza a la humanidad. Además, contratados por Mantis y su pueblo para proteger las baterías de energía, deben descifrar el pasado misterioso de Star-Lord.</p>

<p><i>Black Panther</i></p> 	<p>Coogler, R. (Director). (2018). <i>Black Panther</i>. [Cinta cinematográfica, 134 minutos]. Estados Unidos: Marvel Estudios</p>	<p>Wakanda es un país utópico, especializado en avances tecnológicos y poderes sobrehumanos. Pantera sube al trono de Wakanda ante la muerte de su padre, pero debe enfrentarse a los enemigos que ponen en peligro su pueblo. Entra en conflicto con la tribu de M'aku y el destino de la nación se ve en peligro. Con el apoyo de su familia, hacen que regrese la esperanza en Wakanda.</p>
<p><i>Capitana Marvel</i></p> 	<p>Boden, H. &amp; Fleck, R. (Directores). (2019). <i>Capitán Marvel</i>. [Cinta cinematográfica, 125 minutos]. Estados Unidos: Marvel Estudios</p>	<p>Situada en época futurista de la tierra en guerra intergaláctica, la película muestra la conversión (entrenamiento) a superhéroe de Carol Davers. En un mundo de alienígenas, la protagonista busca recobrar sus poderes en el desarrollo de su primera misión, donde va desplegando sus poderes. Está orientada por Wendy Lawson, la doctora, piloto y gobernante del Imperio Kree, a través de microsueños. En la trama aparecen 11 personajes femeninos con diferentes roles.</p>

**Fuente:** Elaboración propia (Imágenes tomadas de Internet).

En coherencia con los objetivos de la investigación y para dar respuesta a la pregunta-problema se plantean dos variables del estudio: *Lenguajes simbólicos* y *estereotipos sociales*.

*Lenguajes simbólicos* para privilegiar elementos del lenguaje cinematográfico que explican, más que a la composición de la imagen, el contenido de esta. A la vez surgen dos sub-variables para operacionalizar esta variable: *lenguajes verbales* y *lenguajes no verbales*. Los lenguajes verbales se encuentran directamente en los diálogos y los *lenguajes no verbales*, siguiendo la clasificación de Berthier (a partir de sus apreciaciones sobre el libro *El lenguaje del cine* de Martin, [1995]), se abordan aquí como elementos del: decorado, objetos, acciones paralelas, sonidos, anuncios; siguiendo al autor se hace referencia a *objetos latentes* o elementos indirectos o no explícitos que deben ser interpretados en el contexto de la historia

y, principalmente, relacionados con: imágenes dramáticas (objetos que amplían el significado de la acción) y la ideología (objetos que explican el contenido explícito).

*Estereotipos sociales* que, aunque no se enmarca, aquí, en el campo de los estudios de género, se definen como rasgos o características del ser humano en su condición social que permiten la interacción humana y son legitimados por la cultura, algunos positivos y otros negativos como *opinión o prejuicio*. Como señala las Naciones Unidas (s. f.), "...es dañino cuando genera violación a los derechos humanos y las libertades fundamentales..." (s.p.), producen exclusión social (en la tabla 2 se operacionalizan las variables).

**Tabla 2**  
**Matriz de operacionalización de las variables**

<b>Variable</b>	<b>Concepto</b>	<b>Objetivos específicos</b>	<b>Sub-variables</b>	<b>Indicadores</b>
Lenguajes simbólicos	Son expresiones verbales/visuales, no sin desconocer otros lenguajes cinematográficos (efectos especiales, montaje, encuadres, color, sonido, fotografía, música, etcétera), por medio de los cuales se comunica algo que demanda de un ejercicio de interpretación, en su decodificación, es decir, a través de una expresión o signo se representa algo. Por ejemplo: muestras de afecto, de rechazo, señales, compartidas por un grupo o una sociedad.	Explorar los tipos de lenguajes simbólicos que se usan para configurar la imagen de la mujer en las producciones de cine de superhéroes en los últimos diez años.	Expresiones verbales	-Locuciones que manifiestan pensamientos, visiones o prácticas cotidianas compartidas -Dichos -Vocablos o términos que referencian concepciones sobre la mujer. -Discursos en la interacción de personajes.
			Expresiones no verbales	-Gestos/ gesticulaciones -Movimientos faciales -Actitudes / poses -Movimientos corporales -Movimientos espaciales -Silencios -Ademanes -Inexpresividades -Objetos
Estereotipos sociales	Imagen que dan a entender: creencias, valores, comportamientos de un grupo, aceptados por la cultura y, a la par, facilitan procesos de identidad, pertenencia, socialización, etcétera.	Indagar los estereotipos sociales, físicos y morales, de la mujer, a partir de su papel en el cine de superhéroes en los últimos diez años.	Rasgos corporales o físicos y vestimenta	-Vestimentas -Fisonomía -Implementos u objetos cercanos
			Características sociales y comportamentales	-Inteligencia -Interacción con otros -Responsabilidad -Emprendimiento

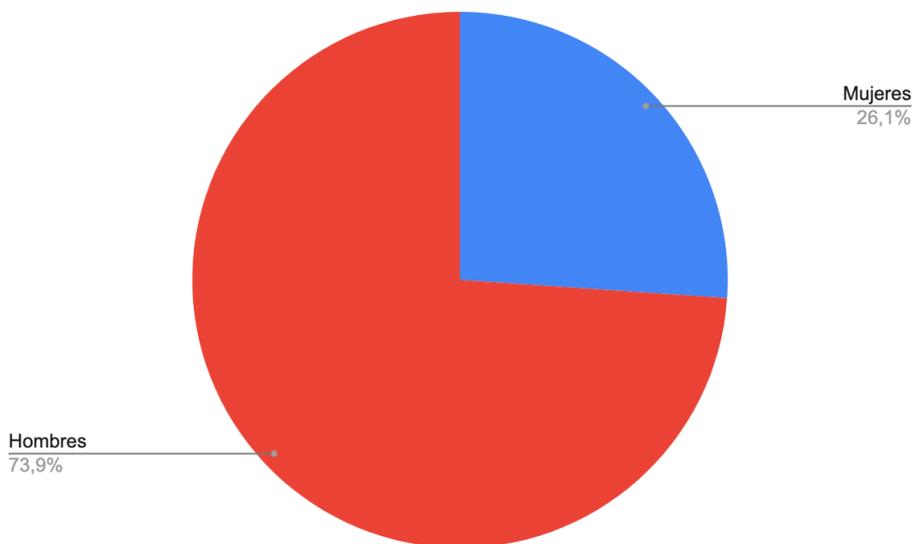
				-Repuesta emocional -Trato
			Atributos morales	-Sentimiento de justicia -Concepciones del bien o el mal -Códigos normativos

#### 4. Resultados

A partir de la matriz de *Operacionalización de las variables*, como herramienta para guiar el análisis, se abordan las dos variables para definir las tendencias en torno a la figuración de la imagen de la mujer en el cine de superhéroes. A partir de la identificación de características, se forman agrupamientos que permiten determinar los lenguajes simbólicos y los estereotipos generalizados en el corpus de conocimiento para. Con base en ellos identificar tendencias hacia una taxonomía de la imagen de la mujer en este corpus de investigación.

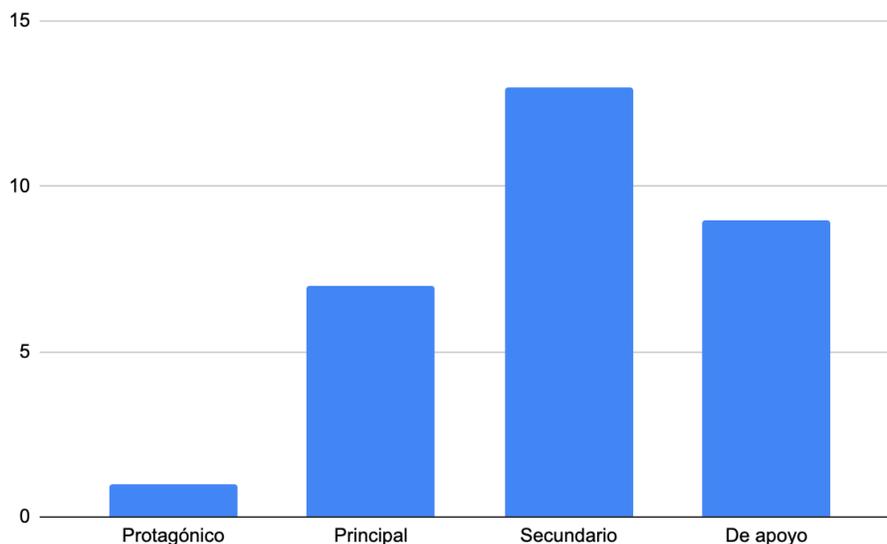
Como se observa en la figura 1, hay un desbalance en la participación de género en torno a los personajes femeninos y masculinos con solo una presencia del 26,1% de figuras femeninas en los diferentes roles. De igual manera los roles desempeñados por la mujeres se distribuyen entre: protagónico, principal, secundario y de apoyo (ver figura 2).

**Figura 1**  
**Participación femenina en las películas**



**Fuente:** Elaboración propia

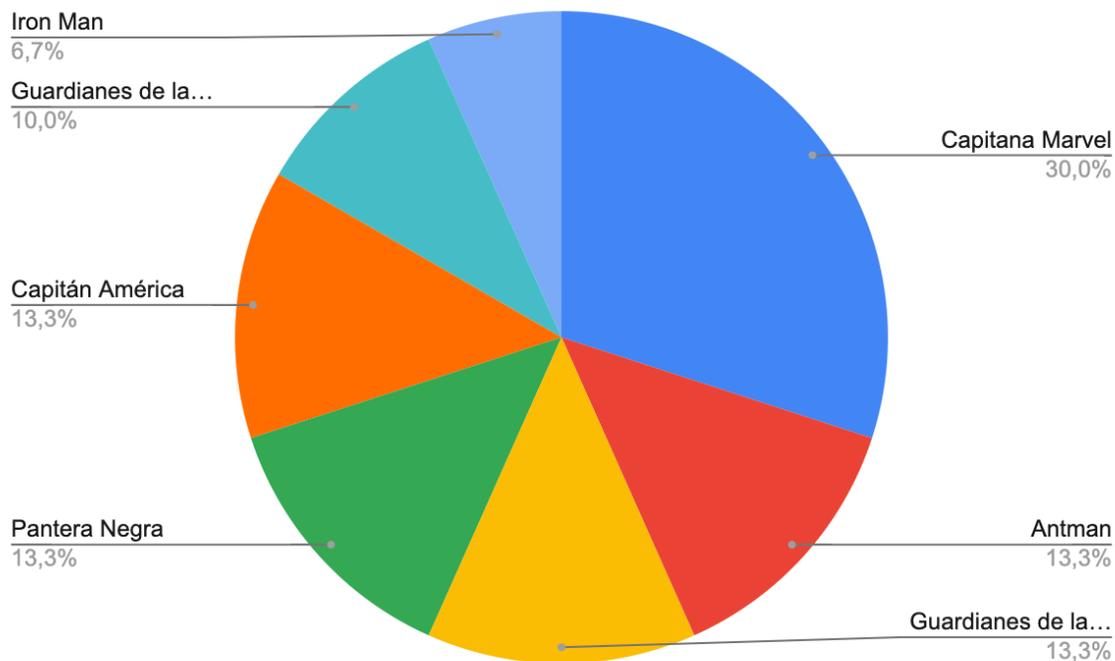
**Figura 2**  
**Roles desempeñados por las mujeres**



**Fuente:** Elaboración propia

La participación femenina tiene su mayor rango en la película *Capitana Marvel*, con una participación entre 2 y 4 personajes para el resto de los filmes, como se registra en la figura 3.

**Figura 3**  
**Participación femenina por película**



**Fuente:** Elaboración propia

En general, también se registra que, a partir de la construcción corporal de los personajes femeninos, se destacan tres características: la apariencia física (humana-semi-humana o cibernética), el uso de maquillaje como una forma de realce corporal y la vestimenta elegida. La tendencia es la figuración humana, con la excepción de un filme (*Guardianes de la Galaxia*) donde solo emergen figuras medio humanas o con más marcado acento robótico y de tres filmes que conservando la apariencia humana involucra figuras semi-humanas (*Capitán América*, *Pantera Negra* y *Capitana Marvel*). Solo tres filmes trabajan directamente con la representación de figuras humanas. Frente al uso de maquillaje en los roles principal y secundario, el 43% lo usa de forma sobria (apariencia natural) en todos su personajes, el 42%, por el contrario emplea lo hace resaltar, acentuando la fisonomía del rostro, mientras que 14% combina su uso según el rol desempeñado. Además de los dos rasgos anteriores se evidencian personajes conservadores en su apariencia (86%) y personajes provocativos (14%), para privilegiarse en cuatro filmes la figura solamente conservadora y en los otros tres la combinación con la figura provocativa (ver Tabla 3).

**Tabla 3**  
**Tipología general según la corporeidad**

Película	Apariencia física		Uso de maquillaje		Tipo de mujer	
	Humana	Semi-human a	Maquillada	Sin maquillar	Conservadora	Provocativa
Iron-Man 2	X		X	X	X	
Capitán América	X	X	X	X	X	

Avengers	X		X	X	X	X
Ant-Man	X		X	X		X
Guardianes de la Galaxia		X	X		X	
Pantera negra	X		X	X	X	
Capitana Marvel	X	X		X	X	X

**Fuente:** Elaboración propia

En síntesis, considerando el tipo de actuación dentro del rol desempeñado en los personajes protagónico, principales y secundarios, se encontraron cinco figuras que, agrupadas, dan cuenta de dos grandes tipos: mujeres inteligentes-ejecutivas-luchadoras (no necesariamente en forma física) -sensibles-líderes y mujeres guerreras, con fuerza física, desafiantes, astutas-rudas pero amables (ver tabla 4). Se registran roles femeninos, bajo la figura de apoyo, que son poco significativos en la trama general de las películas.

**Tabla 4**  
**Tipos de actuación según los roles protagónico principal y secundario**

Actuación	Rol			
	Protagónico	Principal	Secundario	Total
Mujer estratega, conservadora, inteligente, autoritaria	-	1	4	5
Mujer líder, inteligente, fuerte, segura, sensible	1	4	-	5
Mujer segura, emprendedora, inteligente, sensible	-	1	2	3
Mujer desafiante, irónica, contestataria, sensible	-	-	2	2
Mujer guerrera, astuta	-	2	3	5
<b>Total</b>	1	8	11	20

**Fuente:** Elaboración propia

#### 4.1. Lenguajes simbólicos

Como ya se señaló, para esta investigación, se entienden los *lenguajes simbólicos* como los elementos verbales y no verbales que utiliza el cine para configurar sus narrativas a través del relato y, dentro de él, dar vida a los personajes.

Por películas, las siguientes son expresiones verbales que se destacan, como tendencia, en los roles femeninos para indicar no sólo la personalidad y la capacidad de la mujer, sino la percepción por parte del hombre:

1. Mujer impulsiva, mujer fácil, mujer con sentimientos de discriminación de género, mujer torpe, mujer subvalorada.
2. Mujer razonable, mujer desafiante, mujer inteligente-estratega, mujer con carácter fuerte y justa.
3. Mujer ejecutiva con don de mando y dominante (uso de lenguaje fuerte y soez), mujer con sentimientos de superioridad frente al hombre.
4. Mujer débil, incompetente.
5. Mujer con capacidades comunicativas y reactivas. Uso, por parte de la mujer (al dirigirse a los hombres) de lenguaje coloquial, interactivo, amable vs. uso de lenguaje contestatario, amenazante, fuerte (intención de defenderse, hacerse valorar, protestar por el exceso de tareas, etcétera).
6. Mujer cuestionadora. Uso de lenguaje sarcástico, por parte de la mujer, para criticar patrones de comportamiento de género denigrantes y demostrar sus derechos.
7. Mujer contestaria, reactiva a la imposición masculina (el hombre ve a la mujer como incompetente para tareas complejas, por su belleza física).

Elementos no verbales que se observan en las siete películas, en torno a la visión de la figura femenina, se registran en dos campos: fuerza física (cuerpo), fuerza emocional (expresividad del rostro).

1. Movimientos. Puño cerrado como metáfora fuerza/poder. Luz que emana del cuerpo como indicador de poder. Puñetazos. Uso de armas de juego. Juegos marciales de defensa y competitivos (movimientos corporales ágiles o torpes). Expresiones faciales e inexpresividad (rostro adusto).
2. Mirada perdida (melancolía, tristeza, etcétera). Expresiones de nostalgia.
3. Juegos combativos con el cuerpo (movimientos corporales). Expresiones faciales de seguridad, autoridad y poder, euforia. Fuerza física y experticia (sola gana las batallas). Uso de armas de fuego.
4. Expresiones faciales en la interacción: sonrisa, inexpresividad, seriedad.
5. Movimientos corporales. Caminar suave. Golpes. Agilidad física. Uso de armas de fuego.
6. Gesticulaciones y señales (el dedo levantado como insulto). Mirada fija a los ojos de otro indicando superioridad. Gestos de incomodidad y rechazo. Gesto de desaprobación (fruncir el ceño). Chocar una espada contra el piso esperando respuesta.
7. Objetos-expresividades. Uso de armas de fuego. Pasos fuertes. Mirada ruda, firme, desafiante. Coqueteo (forma de sentarse). Rostro sonriente.

En síntesis, en el campo de la narrativa femenina en el cine de superhéroes, desde el análisis de las expresiones verbales y no verbales, como lenguajes simbólicos o lenguajes que dan significado al actuar (sentir, pensar, hacer, etcétera), por medio de diferentes signos, se observan cinco clases:

- ✓ Mujer inteligente. Estratégica, desafiante, motivada, de carácter fuerte, justa y resiliente.
- ✓ Mujer ejecutiva con don de mando, fortaleza emocional, responsable, entregada a su labor.
- ✓ Mujer guerrera. Fuerte físicamente, hábil y resiliente.
- ✓ Mujer débil, física y emocionalmente, fácil, torpe, vulnerable (se le subvalora, se le descalifica).
- ✓ Mujer bella, incompetente., descalificada para tareas complejas.

## 4.2. Estereotipos sociales

Abordados los estereotipos como una de las estrategias que utiliza el cine para dar vía a las narrativas, se analizan aquí desde tres componentes o sub-variables: apariencia física (lo corporal), características comportamentales en la interacción social (lo comportamental) y atributos morales (lo moral). (Ver tabla 5).

**Tabla 5**  
**Rasgos en torno a los estereotipos sociales según componentes**

Lo corporal	Lo comportamental	Lo moral
1. Figura estilizada: belleza física, cuerpo delgado y proporcionado, cabello arreglado.	1. Empatía social: motivación a la interacción con otros. Buen trato, empoderamiento social, resiliencia, uso de lenguajes cálidos y amables. Relaciones horizontales.	1. Código moral fuerte: apropiación de la ética militar y su cumplimiento. Alta conciencia de justicia, lucha ante la discriminación, pacifismo.
2. Vestimenta militar: se combina con trajes cotidianos, festivos y vestidos formales para darle elegancia a la figura y con la característica generalizada de realce al cuerpo (ropa ajustada y cómoda).	2. Relaciones de mando o autoridad. Trato vertical pero amable.	2. Empatía moral: valores cimentados en la responsabilidad, la lealtad, el cumplimiento, el bien y la ayuda a los demás.
	3. Relaciones de distancia personal. Parca en el lenguaje. Buen trato en la relaciones laborales	3. Negación moral: sentimientos de venganza, no acatamiento de

	pero aislamiento individual en otros ámbitos	órdenes, cuestionamiento de la norma.
	4. Interacción conflictiva: repuestas desafiantes, contestatarias (por la discriminación de la mujer), uso del sarcasmo, la ironía y la jocosidad como respuesta comunicativa.	

**Fuente:** Elaboración propia

En síntesis, desde el análisis de los estereotipos sociales se retrata a la mujer en el cine de superhéroes: 1) mujer *fitness*, con una figura estilizada, atractiva, vestimenta ajustada; una fisonomía traducida en tres tipos de rostros: expresivo-cálido (figura estilizada, movimientos armónicos y flexibles), adusto-inexpresivo (figura estilizada, postura rígida, rasgos robóticos) y ancestral-noble (figura estilizada, vestimenta ancestral); 2) una personalidad binaria: o, mujer inteligente-fuerte intelectual y torpe-débil emocionalmente (habilidades físicas básicas, luchadora, segura, cálida, rostro amable, resiliente), o mujer guerrera con habilidades físicas basadas en la fuerza (desafiante, adusta, poco expresiva, capacidades marciales; 3) una postura ética que define a la mujer desde tres perfiles: liberal-pacifista (luchadora, recta, cumplidora, flexible con la norma), conservadora-seguidora (rígida con la norma, sigue órdenes, acata la norma) y extremista-vengativa (rompe la norma, vengativa, contestataria).

De la anterior caracterización se desprenden cuatro grupos de estereotipos sociales, recuérdese no necesariamente son negativos, ya que la interacción cotidiana funciona, además, con estereotipos positivos:

- ✓ Estereotipos sociales, como ideas compartidas en torno al desempeño de la mujer en su espacio laboral, familiar y cotidiano o propiamente social (público). Se registra una alta tendencia a una concepción positiva de la mujer en torno a rasgos como: competencias intelectual y física, desempeño de cargos de inteligencia (ejecutivos, de dirección, de espionaje, de consejería) o cargos de subordinación y/o demandantes de fuerza física pero, además, de astucia. En pocos casos desempeñan, a la vez, roles familiares y laborales (dedicadas a su espacio de actuación pública). En menor escala, emerge el estereotipo de mujer dominada, la cual, no obstante, se muestra reactiva y contestaria.
- ✓ Estereotipos de belleza, como los rasgos que definen la construcción de la imagen corporal en la mujer. Se observa una mujer joven o de mediana

edad, con un cuerpo armónico (esbelto y delgado), blanca o negra (sin discriminación de etnia), vestimenta ajustada y bien elaborada (diseñada). Contrario al estereotipo tradicional, no se muestra una mujer débil o frágil físicamente, sino fuerte.

- ✓ Estereotipos de personalidad o concepciones compartidas, generalizadas, en torno a las cualidades psicológicas y ético-comportamentales que definen a la mujer y la diferencian de otras y de los hombres, las cuales definen su forma de actuar. La tendencia es ver la mujer positiva, inteligente (desde diferentes formas) con fortaleza emocional, con carácter firme, con alta competencia comunicativa y laboral (responsable, leal, justa).
- ✓ Estereotipo de resiliencia o exaltación de las capacidades para sobreponerse a las adversidades, solucionar problemas (de diferentes tipos y en diferentes niveles), ser independiente. Estereotipo generalizado y, a la vez, vinculado con un fuerte código moral que en la mayoría de los casos se expresa en empatía social y fortaleza moral. Son pocas la representación que muestran a la mujer con valores morales negativos (venganza, envidia, conflictiva en la interacción). Igualmente es baja la figuración de la mujer débil, incompetente, frágil, dependiente.

### **4.3. Tendencias en torno a la imagen de la mujer**

En general, a partir de los rasgos particulares de los personajes femeninos (protagónico, principal, secundario y de apoyo) se puede precisar la índole de la producción cinematográfica en orden a definir su intencionalidad frente a la caracterización de los papeles femeninos. Derivado de las dos sub-variables analizadas se pueden señalar que la imagen de la mujer mostrada en el cine de superhéroes, muestra para el siglo XXI, como lo reportó el *estado del arte* desde otras construcciones de género. Es poco significativa la mirada dual (buena/mala, fuerte/débil) que ya señalaba la crítica feminista, en las últimas décadas del siglo pasado.

Es significativo que las películas analizadas no muestran la problemática de violencia contra la mujer, discriminación de roles, competitividad personal o antagonismos en los desempeños sociales. Se evidencia una mujer marcada con otra imagen, inteligente, fuerte física, emocional y socialmente. No una mujer perfecta pero sí una mujer resiliente, contestataria, con ideales, valores y atributos morales fuertes y con una participación de equidad en los roles. No obstante sí se resalta la mujer heroína que, ya no compite con el hombre sino que tiende a acompañarlo, a interactuar con él como par.

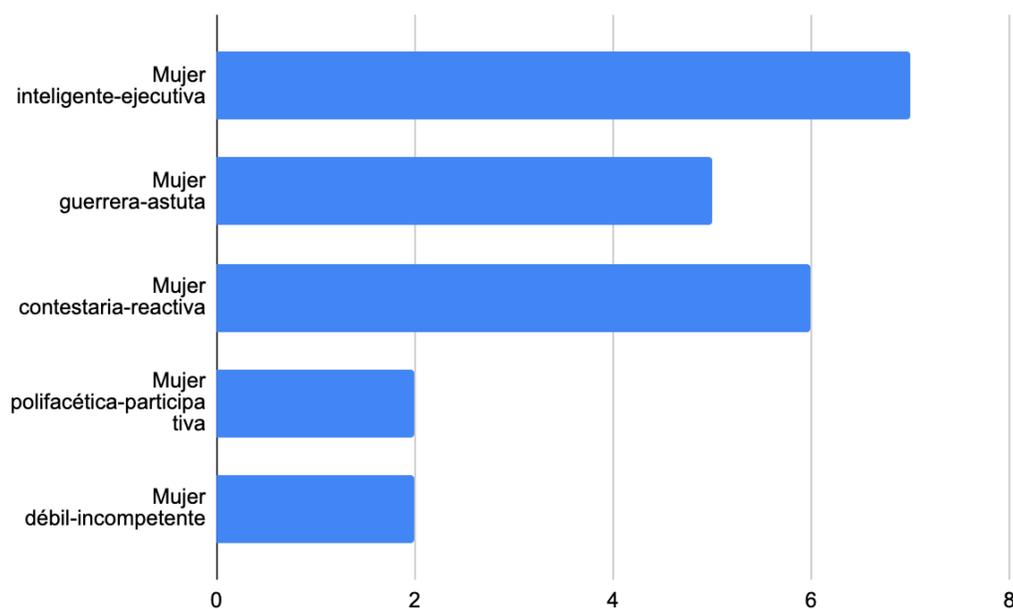
Los rasgos señalados permitieron hacer agrupamientos identificando similitudes y diferencias. Se observa, por película, tres tendencias altas a forjar una imagen de la mujer: Ejecutiva-inteligente, Guerrera-astuta y Contestaria-cuestionadora. Como

baja tendencia se registran dos imágenes: polifacética (desempeña roles laborales y familiares o domésticos) e incapaz-débil (ver tabla 6 y figura 4).

**Tabla 4**  
**Representación de la imagen en los papeles centrales según películas**

<b>Película</b>	<b>Mujer inteligente-ejecutiva</b>	<b>Mujer guerrera-astuta</b>	<b>Mujer contestaria-reactiva</b>	<b>Mujer polifacética</b>	<b>Mujer débil-incompetente</b>
Iro Man 2	X	X	X	X	X
Capitán América	X	X			
Avengers	X	X	X		
At-Man	X		X		X
Guardianes de la Galaxia	X	X	X	X	
Pantera Negra	X	X	X		
Capitana Marvel	X		X		

**Figura 4**  
**Participación de la imagen de la mujer según películas**



**Fuente:** Elaboración propia

## 5. Conclusiones

A partir de los antecedentes se puede precisar un vacío teórico en este tipo de estudios, ya que la tendencia investigativa se ha concentrado más en los estudios de género en el cine, en una línea objetivista, que no devela las subjetivaciones en el campo de las imágenes producidas. Como ya se mencionó, el interés se dirige hacia una figura narratológica más que de género desde dos categorías centrales: lenguajes simbólicos y estereotipos sociales.

Es de enfatizar, también, en que los estudios que se han realizado acerca de la imagen de la mujer en las películas basadas en cómics son más escasas que en otro género cinematográfico. Los estudios que se encontraron al respecto tienden a enfocarse en un filme específico o en un director, o simplemente, en el papel histórico de la mujer en el cine y cómo su reconocimiento ha alcanzado un nivel mayor. Tampoco se encontraron trabajos que se centraran en un género específico ni en producciones actuales. Sin embargo, lo que se encontró específicamente sobre este tema fue un estudio donde se analizaba el papel de las superheroínas en las tiras cómicas de Marvel y DC cómic, con relación a la tercera ola del feminismo.

La evidencia revisada muestra que no se ha hecho un estudio centrado en el papel de la mujer en el cine de ciencia ficción en la perspectiva narratológica, tampoco hay estudios que hayan enfatizado en las producciones de Marvel y DC en los últimos diez años, no se encontraron investigaciones donde se presente el tipo de lenguaje y sus usos para hacer una representación de la mujer, ni la producción de sentido que se da a través de este género; pero, no es de desconocer que sí hay estudios que hablan sobre las representaciones de género en el cine.

Aquí, en últimas, al ahondar en la imagen (lenguajes simbólicos y estereotipos sociales) de la mujer en el cine de superhéroes se puede precisar:

- ✓ Reivindicación de la imagen de la mujer, con cambio en los roles tradicionales y feministas para observarse una imagen más inclusiva socialmente. Contrario, como se señaló, a los planteamientos de Hudson, Mezzera & Moreno (2019) y Garro (2011) quienes hablan de un rol pasivo de la mujer, en favor de un papel protagónico del hombre (la mujer objeto para mirar y el hombre sujeto que mira) el cine de superhéroes visibiliza a la mujer otorgándole protagonismo.

Un ejemplo de este resultado es la película *Guardianes de la Galaxia Vol.2*, donde se puede apreciar que Gamora cumple un papel fundamental para la trama de la producción, siendo esta una de los personajes principales; en su papel se puede ver una mujer valiente y aguerrida en lo que hace. Es la líder de la historia, centrada en su manera de expresarse, tomar decisiones e imponer orden a Los Guardianes. A pesar de sus adversidades y

enfrentamientos físicos y mentales, logra salir de la oscuridad para vencer todo lo que se le imponía en su camino.

- ✓ Una imagen positiva de la mujer, no competitiva no excluyente en los roles sociales, no violenta, no relegada al espacio doméstico, no decorativa que, siguiendo a Martínez-Salanova (2016), una mujer que lucha no tanto por sus propios derechos sino por la injusticia social, mujeres protagonistas del cambio social, liberadoras, creativas, inteligentes, fuertes en todo sentido, luchan con el hombre.
- ✓ Un cine que refleja la vivencia de los cambios sociales de época que da un salto de la mujer pasiva-dependiente, de la mujer aventurera-mala-dominante-sexista a la mujer que aprende-pacta-construye sociedad-coopera. De acuerdo con los resultados, se evidencia que varias mujeres cumplían roles en pro de construir y cooperar para trabajar por una mejor comunidad. Por ejemplo, en la película *Ant Man*, Hope Pyme es la encargada de entrenar al personaje con el fin de que este pueda cumplir la misión que se le asigna de la mejor manera. Su duelo personal ante Hank, su padre, permitió que Hope se abriera y rompiera los esquemas tradicionales del papel de la mujer en el cine de superhéroes, y en general.

En *Capitán América: El Primer Vengador*, se puede apreciar que Peggy Carter, quien tiene un papel importante en el film, es la encargada de entrenar a los integrantes del ejército para convertirlos en hombres más fuertes y valientes; además es la que le ayuda a Steve Rogers con la misión de salvar a su amigo que se encuentra secuestrado en la fábrica de Hydra.

- ✓ La evidencia de una imagen de mujer contestataria ante las señales de discriminación del hombre y su imponente autoridad, se reivindica con sus respuestas reactivas para velar por sus derechos ante la subvaloración por parte de la autoridad masculina, y su calificativo de solo bonita, incapaz. Ejemplo de ellos, es el caso de Natasha Romanoff, personaje que a pesar de su belleza y su aspecto femenino, demuestra que es capaz de luchar contra cualquier villano que se le cruce en su camino. En varias ocasiones sus enemigos la menospreciaban ya que se veía débil e incapaz de defenderse por sí sola, sin embargo, ella les demostraba que la belleza es solo uno de sus acompañantes a la hora de pelear contra los demás.

Contrario a los análisis de Carolina Reynoso (en Siles-Ojeda, s.f.) en torno a una producción cinematográfica que muestra una imagen negativa de la mujer, aunque en otros géneros, con papeles binarios (positivos-negativos) "... mujeres negociables (madres, hijas, esposas...) y mujeres consumibles (prostitutas, vampiresas, golfas... [s. p.]", en el cine de superhéroes de Marvel, en los últimos diez años, el panorama cambia. Se muestra una imagen de mujer luchadora por la

humanidad, que se incluye como sujeto activo con derechos y desempeña un papel productivo en el ámbito ciudadano. No obstante dentro de una imagen corporal estereotipada bajo los cánones de la cultura occidental.

En síntesis, la imagen de la mujer en el cine de superhéroes ha cambiado con relación a las representaciones en años anteriores. Se muestra una mujer dinámica que sin perder su feminidad, es inteligente, guerrera y emprendedora, una mujer que cuestiona el rol machista (cuando es el caso) y participa en equidad con los roles masculinos. Solo un 2% de las imágenes dejan ver a la mujer como débil e incompetente (pasiva). Ya no se registra la imagen de la mujer, ni como objeto, ni como sujeto de violencia (periodos anteriores del cine). Diferente a los hallazgos de Hudson, Mezzera y Moreno (2019), como se señaló, sobre una mujer contemporánea indefensa y signada por el dolor, se ve más bien una mujer que reacciona ante la exclusión y discriminación. Sin embargo, hay que reconocer que la participación de la mujer en los filmes, en cuanto a papeles desempeñados, no muestra equidad con relación a los roles masculinos (aproximadamente un 85.73% de roles desempeñados por las figuras masculinas).

### Referencias bibliográficas

Alfaya, M., Bueno, M. & Navarro, S. (2012). *Estereotipos y roles: Mujeres en el cine*. (I Congreso Internacional de Comunicación y Género de la Universidad de Sevilla) Sevilla: Universidad de Sevilla.

Amiel, V. (s.f.). *El cuerpo en el cine*. [Online]. Disponible en: <https://rehip.unr.edu.ar/bitstream/handle/2133/855/El%20cuerpo%20en%20el%20cine.pdf?sequence=1>

Bernete, F. (1992). El estudio de los estereotipos a través del análisis de relatos. *REIS, Revista Española de investigaciones sociológicas*, (57), 123-135. Disponible en: <https://www.jstor.org/stable/40183601?origin=crossref>.

Berthier, A. E. (s. f.). *Guía mínima de apreciación cinematográfica*. [Online]. Disponible en: <https://antonioberthier.jimdofree.com/cine/elementos-simb%C3%B3licos/#:~:text=El%20lenguaje%20simb%C3%B3lico%20o%20figurativo,que%20expl%C3%ADcamente%20presentan%20las%20im%C3%A1genes>.

Bourdieu, P. (2000). *Sobre el poder simbólico*. [Online]. Disponible en: [http://sociologiac.net/biblio/Bourdieu\\_SobrePoderSimbolico.pdf](http://sociologiac.net/biblio/Bourdieu_SobrePoderSimbolico.pdf)

Burgos, J. (2010). Estereotipos: estrategias narrativas de la industria cultural cinematográfica. *Filo de Palabra*, (9), 13-17.

Cárdenas, A. (2011). Piaget: Lenguaje, conocimiento y educación. *Revista Colombiana de Educación*, (60), 71-91.

Cohen, J. (2001). Defining identification: A theoretical look at the identification of audiences with media characters. *Mass communication & society*, (4), 245-264.

Curtis, N., & Cardo, V. (2018). Superhero comics and third wave feminism. *Feminist Media Studies*, (18), 381-396.

Durán, M. (2016). Cuerpo y cine. El cuerpo en el cine y el cuerpo del cine. *Arkadin*, (5), 56-71. Disponible en: <http://papelcosido.fba.unlp.edu.ar/ojs/index.php/arkadin/article/view/134>

Federación de Enseñanza de Comisiones Obreras de Andalucía. (2010). La comunicación y el lenguaje. *Revista Digital para Profesionales de la Enseñanza*, (11), 1-6. Disponible en: <https://www.feandalucia.ccoo.es/docu/p5sd7569.pdf>

Fernández, M. & Méndez, L. (2009). La historia enseñada, cine y mujeres: Una tríada a debate. *La Aljaba, Segunda Época. Revista de Estudios de la Mujer*, (13), 147-161.

Garro, L. (2011). Aprende a mirar: la mujer como sujeto activo de la representación. *La ventana*, (33), 302-320.

Gómez, A. (2002). La representación de la mujer en el cine español de los años 40 y 50: Del cine bélico al neorrealismo. *Bulletin of Spanish Studies*, (79), 575-589.

González, B. (1999). Los estereotipos como factor de socialización en el género. *Comunicar*, (12), 79-88.

Hudson, E., Mezzera, J. & Moreno, A. (2019). El relato acerca de lo femenino y lo masculino en el cine chileno (2000-2016). *Revista de Comunicación*, (18), 95-110.

Jones, B. (2017). Producing and branding gender in comics: My so-called secret identity and the ambivalence of an alternative address. *Palabra Clave*, (20), 1073-1104.

Ladevito, P. (2014). Teorías de género y cine. Un aporte a los estudios de la representación. *Universitas Humanísticas*, (78), 211-237.

Laguarda, P. (2016). Cine y estudios de género: Imagen, representación e ideología. Notas para un abordaje crítico. *La Aljaba, Segunda Época. Revista de Estudios de la Mujer*, (10), 141-156.

Martínez-Salanova, E. (2016). *Mujeres, miradas y estereotipos en el cine. Utilización del cine para una enseñanza en coeducación*. [Online]. Disponible en: [https://www.educomunicacion.es/articulos/mujer\\_estereotipo\\_cine.htm](https://www.educomunicacion.es/articulos/mujer_estereotipo_cine.htm)

Martínez-Salanova, E. (s.f.). *Cine: estereotipos, modelos y miradas para una visión positiva y crítica hacia la coeducación*. [Online]. Disponible en: <https://www.uv.es/formargenero/cas/cineygenero/cineycoeducacion.pdf>

Morera, H. (2014). Mujer, violencia y cine: La agresión masculina como estrategia narrativa. *Narraciones de masculinidad(es)*, (13), 257-287.

Naciones Unidas (s. f.). *Los estereotipos de género y su utilización*. [Online]. Disponible en: <https://www.ohchr.org/sp/issues/women/wrgs/pages/genderstereotypes.aspx>

Olisa, M. (2016) 5 ejemplos de violencia simbólica. *Afrofémimas*. [Online]. Disponible en: <https://afrofeminas.com/2016/08/26/5-ejemplos-de-violencia-simbolica/>

Siles-Ojeda, B. (s.f.). Una mirada retrospectiva: treinta años de intersección entre el feminismo y el cine. [Online]. Disponible en: [https://www.panoramadelarte.com.ar/hamal/contenedor\\_txt.php?id=7](https://www.panoramadelarte.com.ar/hamal/contenedor_txt.php?id=7)

Solís, G. S. (2018). La importancia del desarrollo de la teoría cinematográfica feminista en México: Un llamado al análisis del género y el cine. *Debate Feminista*, (55), 81-103.

Williams, B. (2015). Es un trabajo maravilloso: mujeres trabajando en el cine de la Albania comunista. *Estudios en cine de Europa del Este*, (6), 4-20.

Wright, A. (2012). ¿Una oveja vestida de lobo? La problemática de la representación de la mujer y el cuerpo femenino en el cine de espadas y brujería de los años ochenta. *Journal of Gender Studies*, (21), 401-411.