



FACULTAD DE BELLAS ARTES
LICENCIATURA EN ARTES VISUALES

**De los superhéroes, las representaciones y el género:
Una mirada a las representaciones en el *Universo Cinematográfico de Marvel***

Luís Alejandro Ortiz Miranda

Bogotá, 2020

1. Información General	
Tipo de documento	Trabajo de Grado
Acceso al documento	Universidad Pedagógica Nacional. Biblioteca Central
Título del documento	De los superhéroes, las representaciones y el género: Una mirada a las representaciones en el <i>Universo Cinematográfico de Marvel</i>
Autor(es)	Ortiz Miranda, Luis Alejandro
Director	Romero, Diego.
Publicación	Bogotá. Universidad Pedagógica Nacional,
Unidad Patrocinante	UNIVERSIDAD PEDAGOGICA NACIONAL. UPN
Palabras Claves	SUPERHÉROES, GÉNERO, REPRESENTACION, MARVEL.

2. Descripción
<p>Proyecto investigativo que se pregunta por los modos en cómo se representan los géneros en una de unas películas del Universo Cinematográfico de Marvel (UCM), indicando la manera en que las imágenes son contenedoras de discursividades cargadas de ideologías, así como también de formas arquetípicas y codificadas que construyen la mirada.</p> <p>La investigación es tipo documental y analítica, y en esta se busca realizar una revisión de fotogramas del UCM, así como de otras imágenes provenientes de la cultura visual, partiendo del análisis de estudios visuales del feminismo y el psicoanálisis, la sociología, entre otros.</p>

3. Fuentes
<ul style="list-style-type: none"> • Alvarez, C. (2010) El Género Como Categoría Y Las Categorías Como Género. Universidad De Cadiz, Revista De Derecho Social. • Acaso, M. (2007) Esto no son las Torres Gemelas.COMÓ APRENDER A LEER LA TELEVISION Y OTRAS IMÁGENES. Los libros de la Catara Fuencaral. Madrid, España. • Beuchot, M. (2007). Interpretación, Analogía E Iconicidad. En: Arias, D. [Coord.]. Semántica De Las Imágenes. Figuración, Fantasía E Iconicidad. México, Siglo XXI.

- Beuchot, M. (2014). Charles Sanders Peirce. Semiótica, Iconicidad Y Analogía. México D.F., Editorial Herder.
- Bourdieu, Pierre (2000), La Dominación Masculina. Barcelona: Anagrama (La Domination Masculine. París: Editions Deu Seuil, 1998).
- Cáceres-Péfaur, B. (2010). Cultura Visual Y Educación. Nuevos Desafíos / Nuevos Paradigmas. Universidad De Los Andes, Mérida, Venezuela
- Connel, R. (1997). La ORGANIZACIÓN SOCIAL DE LA MASCULINIDAD. En: Valdés T, Olavarría J, EDITORES. Masculinidades. Poder Y CRISIS. Santiago, Chile. Isis Internacional.
- De Lauretis, T. (1992). Alicia YA NO. FEMINISMO, SEMIÓTICA Y CINE. Valencia, España. Universitat De València.
- De Lauretis, T. (1996). La Tecnología Del Género. Buenos AIRES, Argentina. Revista MORA, Facultad Filosofía Y Letras. Universidad DE BUENOS Aires. Nº 2.
- Hernández, F. (2005). ¿De Qué Hablamos Cuando Hablamos De Cultura Visual? Educação & Realidade, 30 (2), 9-34.
- Inda, N. (1996). Género Masculino, Número Singular. En Género, PSICOANÁLISIS, SUBJETIVIDAD. Argentina.
- Kaplan, A. (1998) Las mujeres y el cine A ambos lados de la cámara. Valencia, España. Universitat De València.
- Ladevito, P. (2014). Teorías De Género Y Cine. Un Aporte A Los Estudios De La Representación. Universitas Humanística, 78, 211-237. [Http://Dx.Doi.Org/10.11144/Javeriana.Uh78.Tgcu](http://Dx.Doi.Org/10.11144/Javeriana.Uh78.Tgcu)
- Marrero, A. (2006). Introducción A La Sociología. Montevideo, Uruguay. Fundación De Cultura Universitaria De Montevideo
- Metz, C. (2001). El Significante Imaginario. España. Editorial Paidós.
- Mulvey, L. (1988). Placer Visual Y Cine Narrativo. Valencia, España. Universitat De València.
- Pardo Abril, N. (2012). Discurso En La Web: Pobreza En Youtube. Bogotá, Colombia. Universidad Nacional De Colombia

Videografía

- Brown, G. Chermie, C (Productores). (2013). Agents of S.H.I.E.L.D. [Serie de Televisión]. Estados Unidos. Marvel Television.
- Feige, K (productor) y Black, S (director). (2013) Iron Man 3 [Cinta cinematográfica]. Estados unidos.
- Feige, K (productor) y Favreau, J (director). (2008) Iron Man [Cinta cinematográfica]. Estados unidos.
- Feige, K (productor) y Favreau, J (director). (2010) Iron Man 2 [Cinta cinematográfica]. Estados unidos.
- Feige, K (productor) y Russo, A. Russo, J (Directores). (2016) Captain America: Civil War [Cinta cinematográfica]. Estados unidos.
- Feige, K (productor) y Russo, A. Russo, J (directores). (2018) Avengers: Infinity Wars [Cinta cinematográfica]. Estados unidos.
- Feige, K (productor) y Russo, A. Russo, J (directores). (2019) Avengers: End Game [Cinta cinematográfica]. Estados unidos.
- Feige, K (productor) y Whedon, J (Director). (2015) Age of Ultron [Cinta cinematográfica]. Estados unidos.

4. Contenidos

Se llevó a cabo una investigación documental y analítica de unas de películas del Universo Cinematográfico de Marvel, el análisis se dividió en dos secciones, la primera de ellas pone la mirada sobre la representación de lo femenino con un enfoque psicoanalítico-cultural; la segunda parte, se ocupa de las representaciones masculinas con un enfoque sociológico-cultural. Para efectos analíticos se recurrió a documentar otras imágenes de la cultura visual como imágenes pornográficas y memes, esto para dar cuenta de cómo se manifiestan dichos fenómenos en distintas producciones del a cultura visual.

5. Metodología

La metodología que ocupó el presente documento fue de tipo documental y analítica, la cual permitió reunir una serie de fotogramas e imágenes tanto de las películas como de la cultura visual, para su posterior análisis, todo esto desde un orden interpretativo hermenéutico, buscando dar sentido a cómo se construye la mirada y los discursos cargados de ideologías que se comunican soportados en la imagen. La perspectiva de análisis se basó como ya fue mencionado en un enfoque psicoanalítico-cultural y sociológico-cultural.

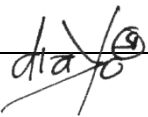
6. Conclusiones

En relación a la saturación visual en la que muchas sociedades están sumergidas, creando consumidores y creadores de imágenes, todo esto soportado en las tecnologías de la información, se evidencia cómo en el UCM se codifican discursividades que resultan en confeccionar un entramado ideológico a la mirada que construye.

La calidad multimodal en que los discursos son comunicados en el lenguaje audiovisual soporta distintos arquetipos que son mostrados a través de las representaciones de género, estos al ser analizados develan una suerte de discursos con respecto a ideales de ser, que buscan formar y construir la mirada. Lo anterior sucede gracias a una serie de recursos culturales ya instaurados en las formas de ver que permiten hacer inteligibles y sobre todo solidificar ciertos discursos que terminan por posicionar el género, y estos, en resumen, buscan configurar la forma en cómo se organiza la vida social a través del acto de mirar.

La representación femenina en la película de los vengadores tiene dos funciones, la primera es cumplir con la cuota de erotismo demandada por las lógicas de consumo masculina, y la segunda es ser un elemento diegético a la narrativa de los personajes masculinos, es decir, dichas representaciones buscan transformar o generar algo en el desarrollo del personaje masculino, también cabe resaltar como estas cumplen la función de unidad de transacción que suma al capital acumulado de tipo simbólico en los personajes masculinos.

Existen una gramática masculina en la producción del lenguaje audiovisual del UCM, por ejemplo, en el tiempo de pantalla del que gozan los personajes masculinos, así como los acentos narrativos y recursos diegéticos que allí se usan, como el despliegue y acumulación de capitales por parte de los personajes masculinos, sus estatus y organización social en relación a los personajes femeninos.

Elaborado por:	Luis Alejandro Ortiz Miranda
Revisado por:	Diego Germán Romero Bonilla 

Fecha de elaboración del Resumen:	14	07	2020
----------------------------------------------	----	----	------

ÍNDICE

LISTADO DE FIGURAS.....	8
INTRODUCCIÓN.....	10
PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA.....	14
JUSTIFICACIÓN.....	19
OBJETIVOS.....	22
MARCO TEÓRICO.....	23
METODOLOGÍA.....	52
ANÁLISIS FILMICO.....	60
CONCLUSIONES.....	135
BIBLIOGRAFÍA.....	143
VIDEOGRAFÍA.....	145

LISTADO DE FIGURAS

- Figura 1. Capitana Marvel. Anna Boden y Ryan Fleck (2019)
- Figura 2. Capitana Marvel. Anna Boden y Ryan Fleck (2019)
- Figura 3. Capitana Marvel. Anna Boden y Ryan Fleck (2019)
- Figura 4. Tony Stark siendo salvado. Anthony y Joe Russo (2019)
- Figura 5. Capitana Marvel rescatando a Tony Stark. Anthony y Joe Russo (2019)
- Figura 6. Capitana Marvel descargando la nave de Tony Stark en la tierra. Anthony y Joe Russo (2019)
- Figura 7. Virgen Stella Maris. Autor desconocido (Siglo XIX)
- Figura 8. Capitana Marvel, nuevo corte de cabello. Anthony y Joe Russo (2019)
- Figura 9. Comparativas cortes de cabello. Anthony y Joe Russo (2019)
- Figura 10. Búsqueda Pornhub Capitana Marvel. Pornhub (2020)
- Figura 11. Comparativa looks y vestimentas Black Widow. Feige y Brown (2010 – 2019)
- Figura 12. Tres planos de Black Widow. Feige (2012)
- Figura 13. Relación entre Bruce Banner y Black Widow. Feige (2018)
- Figura 14. Bastones de la Viuda Negra. Feige (2015)
- Figura 15. Armas de fuego de Black Widow. Anthony y Joe Russo (2019)
- Figura 16. Black Widow en la base de *Los Avengers*. Anthony y Joe Russo (2019)
- Figura 17. Power Girl Scene. Anthony y Joe Russo (2019)
- Figura 18. Comparativa. A la izquierda una escena porno llamada Orgy is the new black, a la derecha un meme basado en dicha escena. Collete (2015)

Figura 19. Comparativa. Figuras masculinas de la sociedad rodeados de mujeres. (2019 & 2017)

Figura 20. Maria Hill & Capitán America. Joss Whedon. (2015)

Figura 21. Fiesta de superhéroes. Joss Whedon. (2015)

Figura 22. Maria Hill & Nick Fury. Joss Whedon. (2015)

Figura 23. Escenas de Maria Hill. Jed Whedon (2013)

Figura 24. Pepper Potts y Iron Man. Jon Favreau (2010)

Figura 25. Capitán América versus Thanos. Anthony y Joe Russo (2018)

Figura 26. Iron Man Usando el Guantelete del infinito. Anthony y Joe Russo (2019)

Figura 27. Búsqueda en youtube de cómo parecer superhéroe. Youtube (2020)

Figura 28. Búsqueda de youtube de entrenamientos específicos de autor por personaje¹. Youtube (2020)

Figura 29. Comparativa cortes de cabello Thor. Feige (2012 – 2019)

Figura 30. Thor enojado discutiendo con el resto de Avengers. Feige (2019)

Figura 31. Poster Pelicula Civil War. Anthony y Joe Russo (2016)

Figura 32. Poster publicitario de Civil War. Anthony y Joe Russo (2016)

Figura 33. Thanos mirando a la cámara. Feige (2019)

Figura 34. Star Lord & Tony Stark discutiendo. Anthony y Joe Russo (2018)

Figura 35. Star Lord & Thor discutiendo. Anthony y Joe Russo (2018)

Figura 36. Tony Stark presentando su armamento al ejercito de USA. Jon Favreau (2008)

Figura 37. Iron man en Stark Expo. Jon Favreau (2010)

Figura 38. Pepper Pots consolando a Tony Stark. Shane Black (2013)

Figura 39. Thanos a punto de dar un golpe. Anthony y Joe Russo (2018)

Figura 40. Thanos agarrando la cabeza de Thor. Anthony y Joe Russo (2018)

Figura 41. Thanos versus Iron Man. Anthony y Joe Russo (2018)

Figura 42. Thanos golpeando a Iron Man. Anthony y Joe Russo (2018)

INTRODUCCIÓN

Apreciado lector, el presente documento soporta mis intereses investigativos con respecto a la imagen, y como esta resulta ser un soporte tecnológico que construye la mirada, y que comunica discursividades a través de todas las posibilidades que despliega el lenguaje audiovisual, esto en relación al género y más específicamente a cómo es su representación en el universo cinematográfico de Marvel (UCM).

La investigación también llega a abordar imágenes, las cuales se proponen como lugares o parcelas del campo de la cultura visual en los que se evidencian y reproducen, en algunos casos, de maneras más o menos explícitas, discursos y representaciones relacionadas al género que se evidencian en las películas del UCM.

Se hace hincapié en la necesidad de generar esfuerzos desde distintos lugares, como lo es el campo investigativo para aportar a una educación para la mirada, que logre generar en las personas la sospecha sobre las imágenes que les son comunicadas a diario, y cómo estas tienen incidencia directa en la cotidianidad, reconfigurando y manteniendo sistemas de ideas en el tiempo.

Con respecto a este ámbito investigativo, se revisaron otros documentos que ocupan objetos de estudio y preguntas de intereses similares a modo de estado del arte, que si bien, no es un apartado grueso para el presente documento, sí se revisó. A continuación, se exponen algunos de estos documentos.

Rastros de sujeto contemporáneo en tres series animadas del último decenio 2008, es un trabajo de grado realizado por Angélica Klinger que rastrea rasgos del sujeto contemporáneo con respecto a tres series animadas con relación a cómo a los discursos de visualidad y sujeto contemporáneo.

Narrativas del cine de terror colombianos 2018, es un trabajo de grado para optar por el título de licenciada, realizado por Karen Rico. En el documento se buscó identificar narrativamente elementos propios de las producciones de terror en un país como Colombia, y las formas en que el contexto político, social y cultura son evidencias desde este género de terror.

Johan Medina, realiza en 2018 su trabajo de grado titulado “*Hombres de Honor*”: *cambiando la imagen de las FFMM en la televisión colombiana*, en el cual se pregunta como una producción titulada “hombres de honor” funciona como dispositivo de comunicación por parte del estado para construir semióticamente una relación entre los colombianos y las fuerzas armadas.

Para 2019, Lorena Monroy propone el documento investigativo *Desafiando el estereotipo: Análisis de la representación de la figura antiheroica femenina en los cómics* en donde se pregunta por la influencia que pueda tener los comics en la cultura con respecto a divergencias en la representación de anti heroína en contextos como Estados Unidos, Japón y Argentina. Y proponiendo esta figura de representación como una muestra de informalidad a las normativas impuestas sobre el cuerpo femenino.

Si bien se revisaron muchos más referentes, solo menciono algunos y agradezco a los investigadores por su interés en el campo de los estudios visuales y por sus aportes y hallazgos, recalco la importancia que tienen estos esfuerzos dentro de la educación para la mirada.

Para el apartado analítico, se resolvió, en primera instancia poner la mirada sobre la representación femenina con un enfoque psicoanalítico-cultural de corte feminista, trayendo a colación personajes de la narrativa como la Capitana Marvel, La Viuda Negra, Pepper Potts. En este apartado parto con un soporte teórico compuesto por autoras como Laura Mulvey, Teresa De Lauretis y Ann Kaplan quienes proponen su posición feminista de manera transversal a los estudios psicoanalíticos, así como estudios cinematográficos, como los propuestos por Christian Metz, quien, a su vez, también ocupa la teórica psicoanalítica, para desarrollar sus postulados; se crea así, un entramado teórico muy interesante para abordar la visualidad del UCM, buscando los modos de representación del género. De manera ulterior, un segundo apartado se pregunta por la representación masculina, esto desde un enfoque sociológico-cultural, escudriñando en personajes como Iron Man, Thanos, Thor, Fury etc. con un soporte teórico compuesto por autores como Pierre Bourdieu, Robert Connell y Norberto Inda, quienes se ocupan de estudiar el sistema de organización masculina, así como la dominación del mundo simbólico. Para finalizar, el lector se encontrará con una sección de

conclusiones, en donde recojo algunas de las reflexiones más importantes que surgen en el documento, así como claridades y proyecciones a futuro para el ámbito investigativo.

PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

La imagen y su colmo en la sociedad.

La imagen en todas sus facetas ha sabido aprovechar las posibilidades que las tecnologías han traído consigo y, a través de ellas, ha echado raíces en las vidas de los sujetos, en sus cotidianidades y en lo extraordinario, en lo local y lo global; también, ha desdibujado las líneas que definían lo privado y lo público, se ha colado en las sociedades como parte del esqueleto urbano, poniendo ojos mecánicos y pantallas digitales en cada rincón y cada sujeto. La imagen ha refinado su método, y ahora crea realidades, nos dice cómo somos y cómo ser (aunque no lo seamos ni podamos llegar a serlo), nos consumió y es una extensión más de nuestro cuerpo a tal punto de convertirnos en creadores y consumidores prolíficos de imágenes, alimentando la masa corporal de este fenómeno a desproporciones descomunales.

El colmo de la imagen y la reproductibilidad y repetibilidad es en bucle, el pan de cada día en la sociedad. Esta saturación visual resulta ser el índice de un problema mayor: la incidencia que ha adquirido la imagen en nuestras vidas, en tal medida que las guerras simbólicas se han perfeccionado hasta tal punto que el campo de batalla es nuestra cotidianidad, siendo abordados por intereses políticos e ideológicos mientras consumimos contenido digital a través de las propagandas y los anuncios que se nos muestran.

Dentro de todo el paradigma de la vida en imágenes y la saturación de estas, que actualmente estamos experimentando, hay una arista que considero de mayor relevancia para el presente documento: la representación. Diariamente son producidas millones de imágenes, capturadas y/o creadas a través de la subjetividad de quien las hace, sin embargo, “que son, en primer lugar, representaciones visuales y, en segundo lugar, constituyen posicionalidades y discursos, a través de actitudes, creencias y valores, es decir, que median significaciones culturales” (Hernández, 2005, p.12) y es que esto resulta ser el leitmotiv del asunto, imágenes que forzosamente posicionan a otro, lo obligan a ser visto de una forma en específico, distorsionan su derecho de constituirse discursivamente a través de esta, lo lesionan y silencian su voz.

De modo tal que en la sociedad global, la palabra acompañada de la imagen se ha convertido en un tipo de relato que no solo genera placer visual sino que constituye un dispositivo con la capacidad de interpelar(nos) en el plano de ‘lo social’ y ‘lo subjetivo. (Ladevito, 2013. p. 213)

Así entra a colación el cine, como ente productor de imágenes con alta carga simbólica, que valiéndose de las posibilidades de la visualidad incide en nuestras formas de ver, de relacionarnos, de leer y vivir los contextos. Es decir, el cine oculta tras un velo de entretenimiento u ocio una dimensión formativa e incisiva de descomunal afectación a las masas, tales son sus consecuencias que las imágenes allí mostradas acaban por formar incluso a aquellos que no las han visto, por una suerte de osmosis comunicativa de los contenidos, una grieta que crea el cine en la sociedad que, a modo de crescendo se expulsa por las mentes y cuerpos de los miembros de un contexto y construye formas de mirar.

En este marco, en la comunidad académica de las Ciencias Sociales se observa actualmente una tendencia a considerar el cine más como medio configurador de un discurso acerca de la realidad social –subsumiendo las cuestiones de imagen y sonido– que como objeto de estudio en sí mismo. (Ladevito, 2013, p.213).

Es por ello que el cine labra y fertiliza un terreno idóneo para la observación del fenómeno de las representaciones de tipo cultural y la formación de subjetividades, siendo entonces un objeto de estudio idóneo para mi proyecto de investigación que busca reflexionar y analizar esas formas en cómo el cine construye la mirada.

Estados Unidos, Hollywood y sus superhéroes

Si de intereses políticos se trata, hay que mencionar a Hollywood, (así como otras grandes industrias fílmicas a lo largo de la historia, tales como el cine soviético, o el cine alemán), pues funciona como un dispositivo idóneo para esto, además, bastante contundente. El centro mundial del cine, la hegemonía y, a su vez, la formación de ideologías y subjetividades alrededor del mundo tiene su epicentro en Los Ángeles, California, donde son producidas miles de películas al año, estas son distribuidas en la gran mayoría de países del globo y son consumidas por millones de personas, siendo tal que Google reporta² que las dos últimas cintas de *Los Vengadores* alcanzaron 2.048 miles de millones USD y 2.798 miles de millones USD en taquilla alrededor del mundo.

Con los soportes tecnológicos y narrativos de creación audiovisual que se han ido afinando con el paso de los años, han perfeccionado formas y sistemas dentro de lo visual bastante efectivos y exitosos; cual fórmula saben jugar con los colores, las palabras, la música, los vestuarios, han creado y adoptado maravillosas tecnologías para recrear efectos, y todo ello para dar cuerpo a una visualidad que habita la virtualidad a la que accedemos a través de las pantallas. Es toda una experiencia la que se nos vende, al menos a primera vista, pues tras la inocencia de la mirada termina por generar estructuras de pensamiento, construir subjetividad e ideologías que, en cierta medida, como ya fue dicho, son consecuencias de nuestras formas culturales hegemónicas pero que, a su vez, también las refuerzan, y todo esto sucediendo en segundo plano, en algún lugar entre el sujeto, la palomitas de maíz y la pantalla, pero todo mediado por la mirada.

Es así como dentro de todo este paradigma de saturación de imágenes, surgen consideraciones y preguntas sobre los modos en cómo son dados en las producciones audiovisuales de consumo masivo, relacionando su índole con los procesos de construcción de la mirada en la audiencia que promulga y consume este tipo de productos culturales, una de ellas, y desde la cual surge mi interés y motivación para el presente proyecto investigativo, es la pregunta por el género³ y la forma en cómo este es representado, recordando la calidad

² Consulta realizada en la base de datos de Google, el día 27/08/2020.

³ En el apartado teórico, el lector encontrará insumos que ayuden a definir un poco más el género, sin embargo, las complejidades, diversidades y todas las formas en como este se puede manifestar, no son estudiadas a fondo en este documento, ya que mi interés es ver qué definición es construida desde las películas del UCM, qué características van apareciendo y los datos recogidos y en la representación allí expuesta; sin embargo, si se

masiva en que las producciones de Hollywood, como *Avengers*, despliegan. Dicho esto, propongo la siguiente pregunta de investigación como orientadora del presente documento:

¿Cómo son representados los roles de género en las películas del Universo Cinematográfico de Marvel (UCM)?

Con esta pregunta orientadora, espero que desde la educación artística visual se pueda analizar, comprender y exponer las formas en como las grandes producciones de cine consumidas de forma masiva y atravesadas por relaciones de poder, interés políticos e ideológicos representan roles sociales, en este caso de género, cargados simbólicamente y entender cómo estos inciden en la construcción de la mirada.

El corpus investigativo, está compuesto por películas del UCM seleccionadas a propósito de los referentes teóricos psicoanalíticos culturales de corte feminista, así como aquellos de corte sociológico cultural, los cuales dan lineamientos para observar con ojos de investigador el material audiovisual y seleccionar fotogramas y aspectos que me generen preguntas, y que sean de valor para el proceso investigativo. Dicho esto, el presente documento tendrá en cuenta las siguientes producciones de UCM para la recolección de datos:

- Age of Ultron (Feige. 2015)
- Agents of S.H.I.E.L.D (Brown, 2013)
- Avengers: End Game (Feige. 2019)
- Avengers: Infinity Wars (Feige. 2018)
- Captain America: Civil War (Feigen. 2016)
- Iron Man (Feige. 2008)
- Iron Man 2 (Feige. 2010)
- Iron Man 3 (Feige. 2013)

propone el género desde los refrentes teóricos como un avance tecnológico de la cultura, haciéndolo susceptible a variaciones, cambios y evoluciones.

Si bien, no se va a ocupar la totalidad de las películas como datos, si se realizará una selección de fotogramas de todas ellas que ayuden a organizar un bagaje narrativo para un posterior análisis representativo del género. La razón de ocupar distintas películas, es el hecho de que Marvel en su universo cinematográfico mantiene cierta coherencia narrativa y una evolución diegética que hace que las dos últimas entregas de dicho universo, se vea afectadas por eventos pasados, es decir, para entender como es representado el género en el UCM, resulta ideal tener en cuenta las distintas entregas cinematográficas.

JUSTIFICACIÓN

En un mundo donde la visualidad prima, donde la hegemonía de la vista tiene supremacía por encima del resto de sentidos, donde la tecnología ha evolucionado en tal medida de convertir a las personas pertenecientes a las sociedades industriales en consumidores y creadores de imágenes, encuentro en primera instancia relevante el quehacer de exponer las formas en cómo nos relacionamos con dichos fenómenos visuales y analizar las maneras en que estos, en calidad de dispositivos con intencionalidades afectan a las sociedades y sus culturas.

La cuestión no se centra, por tanto, sólo en los objetos, sino en cómo estos se abordan, la indagación que posibilitan y el espacio de interacción e intercambio que nos brindan en esa encrucijada entre la mirada de la realidad que construyen y la mirada cultural que los visualizadores proyectan. (como se cita en Hernández, 2015, p. 11)

Es por ello, que dichos objetos, las imágenes, siendo artefactos que desde nuestra más temprana edad contribuyen a nuestros procesos de formación en distintas dimensiones de la vida humana, resultan como un objeto de estudio de suma importancia para el investigador.

Siendo tan relevante esta afectación de la imagen a la cultura, a la sociedad y a las personas, justifico que, desde mi labor docente de Artes Visuales, encuentro de gran valor y peso, el contribuir a la formación de la mirada y a la pedagogía abordando productos culturales como los del UCM como parcelas importantes a estudiar y susceptibles a la reflexión; por lo cual este documento podría inscribirse dentro de los denominados estudios visuales, esperando que desde allí pueda contribuir al problema de las dimensiones formativas del cine y la forma en cómo esta incide en la construcción de la mirada, y una formación cultural, en la que yo mismo me veo inmerso.

Esto plantea la necesidad de analizar qué ocurre en el proceso educativo, usualmente tradicional, poco dado a experimentar transformaciones, que corrientemente utiliza metodologías de lenta innovación frente a una realidad donde imágenes y sonidos van copando cada vez más espacios y trascienden en la generación de nuevos hábitos y modos conductuales. (Cáceres, 2010, p.75)

Modos conductuales que se hacen visibles en la manera en cómo estas producciones cinematográficas atraen y crean lazos con los espectadores, que como ya previamente mencioné, no asisten a un evento inocente en sí mismo, sino que efectivamente están formándose en subjetividades e ideologías. Es así como considero que para la labor docente y la educación artística entrar a mediar estos escenarios y contribuir a una alfabetización de la imagen en los sujetos resulta de suma importancia. Siendo entonces la educación artística, un ente en la educación de gran relevancia, pues si se tiene en cuenta los fenómenos actuales de la imagen en relación las tecnologías de la información, cobra más sentido que nunca una educación para la mirada.

Por otro lado, resulta de suma importancia, para mí, como licenciado en formación del programa académico de Artes Visuales de la Universidad Pedagógica Nacional, hacer un aporte que resulte relevante e idóneo a los procesos, preguntas e inquietudes que la comunidad académica pueda tener, y así, realizar una contribución a mi alma mater, en especial a la línea de investigación de cultura visual, que inclina sus intereses a problemáticas atravesadas por la imagen, a la cual adscribo el presente documento de investigación, a la par con esto, el interés de cuestionarse las formas en cómo se establecen sistemas, como por ejemplo los relacionados al género, y soportados en la imagen, considero que puede ser un aporte de suma importancia para la línea de investigación, ya que estos tiene directa relación con las formas en cómo se organiza la vida social. Desde mis metodología, hallazgos y análisis, conclusiones obstáculos y proyecciones futuras espero se establezca un punto de partida para generar más preguntas, para avivar intereses y cuestionar producciones culturales de tipo visual, enmarcadas en el ámbito comercial y masivo, como son las películas de Hollywood, la música pop, la series, el *show biz*, etc.

Entiendo también, que desde el ámbito académico, nuestro interés como licenciados en formación se volqueen, en su mayoría, a ciertos productos culturales más encaminados a lo artístico, al cine arte o bien a productos más explícitamente relacionados con la academia, sin embargo, uno de mis afanes en proponer productos comerciales y de entrenamiento como objeto de estudio para el sujeto investigador, es que estos son usualmente consumidos y distribuidos de manera masiva, generan un compromiso gigante con las personas, que siguen y miran estos productos con mayor fervor que otros, por ello, a mi parecer el licenciado de

artes debería también cuestionarse esto, hacer preguntas, e inclinar sus esfuerzos al propósito de alfabetizar la mirada.⁴

⁴ Sobre el concepto de alfabetizar la mirada, así como el problema de las representaciones y lo real, se profundizará en apartados posteriores tomando como base a María Acaso y su documento *Estas no son las torres gemelas 2007*.

OBJETIVOS

Objetivo General

Comprender las formas en cómo son representados los roles de género en unas películas del universo cinematográfico de Marvel a través de herramientas de corte psicoanalítico y semiótico para hacer un aporte a los estudios visuales con respecto a la representación de género.

Objetivos específicos

- Realizar un proceso documental de fotogramas en unas películas del universo cinematográfico de Marvel y otras producciones de la cultura visual.
- Analizar dichos documentos en aras de atisbar modos de representación referentes al género.
- Componer un apartado analítico que dé cuenta al lector de los modos en cómo se representa el género en películas del universo cinematográfico de Marvel.

MARCO TEÓRICO

Para este apartado he decidido organizar el desarrollo de los referentes teóricos, en tres grupos, esto en aras de presentar una explicación de estos con una estructura ordenada para el lector. Estos grupos serán etiquetados bajos los siguientes títulos, *Teoría fílmica*, en donde presentaré referentes que darán una introducción sobre la esencia del problema fílmico y del espectador. Posterior a esto, la segunda categoría será *Teórica fílmica feminista*, en la cual se presentará el género como una tecnología, además de aportar referentes teóricos que desde el psicoanálisis con un corte feminista realizan estudios fílmicos. Y para finalizar, la última categoría será, estudios del psicoanálisis y la cultura visual, para allí dar muestra de conceptos inherentes al psicoanálisis que ayudarán a navegar a través del posterior desarrollo del presente documento.

Cabe destacar también, como este apartado teórico, así como la ulterior sección analítica, buscan develar aspectos ya establecidos en la cultura visual con respecto a los procesos de construcción de mirada, y aunque estos tienen gran relación con un espectador que sostiene la mirada en ellos, el lugar de este documento es develar la morada construida de las representaciones y no se enfoca en estudiar la experiencia del espectador con estas. Sucede esto en aras de presentar un encuadre más preciso, poniendo mi interés investigativo en un solo aspecto. Es clave aclarar también que, parto con un entramado teórico compuesto por los autores y autoras ya mencionados, en ellos se hallan una serie de conceptos e ideas con las que inicio a realizar los procedimientos investigativos, sin embargo, es muy posible que a lo largo del proceso surjan preguntas y conceptos nuevos que si bien no están definidos en esta parcela teórica de inicio, si quedarán a disposición de mis intereses investigativos ulteriores, esto en aras de generar una investigación más acotada y focalizada.

TEORÍA FÍLMICA

Sobre el espectador

El fenómeno o biede la creación, divulgación y recepción de la pieza cinematográfica, o del material audiovisual, es posible gracias a sus realizadores, ya que es la recepción, un apartado del cual se ocupa otra entidad, y quisiera abordar este rol. . Aquí entra en juego el papel del espectador.

Para ello, convoco el pensamiento de Christian Metz, y posteriormente de Teresa de Lauretis. El primero, con su ensayo *El significante imaginario*, el cual sirvió como referente teórico para de Lauretis, en su trabajo *Alicia ya no. Feminismo, semiótica y cine*. Ambos autores, soportan sus ideas en el pensamiento psicoanalítico, el cual, para el presente proyecto investigativo resulta relevante, ya que propone que la importancia de reflexionar sobre el papel del espectador para el presente trabajo es entender un poco los tránsitos de la narrativa, los mensajes comunicados a través de lo audiovisual que se materializan gracias a un sujeto que los recibe y reacciona frente a ellos, es modificado por estos, y lleva a la práctica, en una realidad en la que habita, ideologías aprendidas. Con tránsitos narrativos me refiero a la circulación de lo comunicado en el material audiovisual y en especial a qué sucede durante dicha circulación en relación a la construcción de mirada.

Para Metz, El referente imaginario,

Designa el bloque de realidad imaginaria, de donde el espectador supone que ha sido extraída la historia. «Supone» no es la palabra justa, se trata más bien de un sentimiento, difuso, insistente y que por otra parte se engalana con los prestigios de la evidencia. (Metz, 2001, p. 16).

Dibujamos entonces al menos dos tipos de bloques de realidad, aquella en la que el espectador habita físicamente, y otra, la realidad imaginaria, que es la expuesta en la diégesis al espectador, y que, en palabras de Metz, a través de los artilugios de la tecnología se siente como verdadera, o bien, que prestan oropeles procurados como evidencia, todo esto en aras de generar veracidad en la emoción de quien observa.

El origen de la experiencia del usuario como espectador es rastreable en la noción del estadio del espejo planteada por Jacques Lacan que

Se sitúa en lo esencial sobre la vertiente de lo imaginario (= formación del Yo por identificación con un fantasma, con una imagen), aún en el caso de que el espejo permita igualmente un primer acceso a lo simbólico, por mediación de la madre que mantiene al niño delante del espejo, y cuyo reflejo, que aquí funciona como gran Otro, aparece forzosamente en el campo especular, junto al del niño”. (Metz, 2001, p. 22)

Esta noción, resulta como un inicio de lo que sucederá en el espectador eventualmente al estar frente a la pantalla (espejo) en donde en lugar de ver a una representación de sí mismo, verá un grupo de personajes antropomorfos y arquetípicos en su mayoría con los que generará un proceso e identificación, tal y como sucedía en el estadio del espejo expuesto por Lacan.

Ahora bien, no podemos definir al espectador en un acto comparativo con un niño de aproximadamente dieciocho meses, o que bien ronda esta edad, pues a diferencia de este, el espectador ya ha experimentado el suceso de ver su imagen reflejada en el espejo, y por lo tanto ya está en total capacidad de discernir sobre los objetos del mundo, incluido a sí mismo, su cuerpo e imagen y la de una otredad o semejanza que habita en un bloque de realidad física junto a él. Por ello, a diferencia del estadio del espejo, al observar todo un bagaje de imágenes en la pantalla, no se hace necesario explicarle y describirle lo allí mostrado, en contraste del espejo, en donde los demás señalaban aquel reflejo, tratando de constituir el yo en el niño. “Al igual que cualquier otra actividad ampliamente «secundaria», el ejercicio del cine supone el superar la primitiva indiferenciación del Yo y del No-yo. (Metz, 2001, p.60), es decir, podemos afirmar lo que fue el espectador, un niño: identificándose con su reflejo, construyendo su yo a partir del acto del ver.

Lo propuesto por Lacan funciona como inicio e incluso como metáfora de lo que sucede con el espectador al poner sobre la mesa que nuestro primer acceso a lo simbólico es a través de un yo que nos ocupa la mirada desde lo reflejado en el espejo. Pero si bien, la identificación primera, con su yo del espejo ya no es una necesidad que lo ocupe, entonces

El espectador tiene ocasión de identificarse con el personaje de la ficción. Pero, aun así, hace falta que este exista. Por consiguiente, esto solo vale atribuido a la película narrativo-

representativa, y no a la constitución psicoanalítica del significante de cine como tal. (Metz, 2001, p. 61)

Por lo que especifica Metz, en posición al cine narrativo con personajes, que en piezas audiovisuales catalogadas como cosmomorfismo, en donde se muestra al espectador secuencias de paisajes y objetos inanimados, y no se advierte figuras antropomórficas o bien personajes, la identificación sigue ahí, pues esta, como bien vimos se formó a temprana edad con ayuda del espejo, invitando entonces, a preguntar no por ese yo formado, si no por el lugar que ocupa durante una proyección audiovisual.

Con respecto a esto, nos responde,

El espectador se halla ausente de la pantalla: al revés del niño ante el espejo, no puede identificarse a sí mismo como objeto, sino únicamente a objetos que están sin él. La pantalla, en tal sentido, no es un espejo. Lo percibido, esta vez, está por entero del lado del objeto, y ya no hay nada que equivalga a la propia imagen, a esa singular mezcolanza de percibido y sujeto (de lo otro y de mi) que precisamente fue la figura necesaria para separarlos entre sí. En cine, siempre será el otro el que ocupe la pantalla; yo estoy ahí para mirarlo. No participo para nada en lo percibido, al contrario, soy omnipercibiente. (Metz, 2001, p.62)

Que si bien, como fue dicho el yo se forma en una temprana edad, eventualmente la percepción de los bloques de realidad se constituye en el sujeto, de modo tal que este ocupa una conciencia de estar y no estar dentro de la narrativa de la película, es decir su papel es el que implica la mirada, el ver y todo lo que ello conlleva, ahora bien esta afirmación por parte del espectador no excluye la posibilidad de sentirse identificado, proyectarse y relacionarse emocionalmente con los personajes en la diégesis, esto último será profundizado posteriormente en otro apartado con base en los postulados de Teresa de Lauretis y Laura Muley, quienes reflexionan más a fondo cómo se dan estos procesos de identificación y proyección del espectador en el cine, y de cómo esto hace parte de una tecnología del género, mediada por la mirada.

Regresando al centro de gravedad de este apartado, aportar una definición al lector de lo que es el espectador, y más importante de lo que es en relación al cine, implica entender el saber del sujeto espectador:

Sé que estoy percibiendo realmente, que mis órganos sensoriales reaccionan físicamente afectados, que no me he puesto a fantasmear, que la cuarta pared de la sala (la pantalla) es verdaderamente distinta de las otras tres, que frente a ella hay un proyector (o sea, que no soy yo el que proyecta, o al menos no yo solo), y se asimismo que soy yo el que percibe todo eso, que ese material percibido-imaginario acaba depositándose en mi interior como en una segunda pantalla, que es a mi adonde acude para iniciar su cortejo y componerse como continuidad, y que por tanto soy, yo mismo, el lugar en donde este imaginario realmente percibido accede a lo simbólico instaurándose como el significante de un cierto tipo de actividad social institucionalizada, llamada «cine». (Metz, 2001, p. 62)

Metz nos aporta una definición clara de lo que el espectador es, partiendo de su experiencia propia en el acto de ver, esto es el hecho de que el espectador es el lugar donde un bloque de realidad imaginaria, se instaura en lo simbólico del sujeto, esto, partiendo de la producción del cine, y que finaliza su tránsito, posándose y echando raíces en la dimensión simbólica del espectador.⁵

Ahora bien, De Lauretis propone que hay diferencias entre el sujeto espectador según su género, sexo y contexto, añadiendo un tramo bastante extenso de complejidad al asunto, afirmando que se:

Da por supuesto que los espectadores -los "destinatarios" de la imagen constituyen una categoría homogénea y, por tanto, comparten no solo un "conocimiento semántico" común, sino también la misma "experiencia visual". La dificultad llega a ser insuperable si simplemente reemplazamos la imagen [...] con la imagen de una mujer, que es un caso mucho más frecuente dentro de la historia de la iconografía occidental. Si admitimos (¿y, como es posible no hacerlo?) que hombres y mujeres no parten de la misma experiencia visual al mirar la imagen de una mujer, y aún menos el mismo conocimiento sobre las mujeres, ¿qué pasa

⁵ Aclaro al lector, el hecho de la temporalidad y contexto bajo los cuales el documento de Christian Metz, *Psicoanálisis y cine: el significante imaginario*, fue realizado, pues para los años 70, los avances tecnológicos, no se hallaban en el estadio que conocemos para el año 2020, de ahí que el cine como tecnología de lo visual convocase la atención e interés de los teóricos, pues este se estableció como un importante fenómeno para la cultura visual. A pesar de los cambios que el tiempo ha traído consigo a las distintas sociedades y culturas, lo propuesto por Metz se puede expandir a un contexto vigente, y realizar una actualización de sus postulados. Finalmente, el UCM como acontecimiento de la cultura visual, efectivamente tiene un carácter adaptivo a las distintas tecnologías, tales como dispositivos móviles, televisores, servicios de streaming entre otros, aun así, la primicia de cada uno de sus películas, exceptuando las series, hubo de ocupar la gran pantalla.

con la comunión de significado y experiencia sobre la que supuestamente se apoya "nuestra concepción cultural" de la mujer? (De Lauretis, 1992, p. 81)

Además de poner en tela de juicio la supuesta homogeneidad del espectador, añade una nueva variable, y esta es lo que el espectador ve, es decir, si Metz nos ayudó a comprender que el espectador es el lugar donde el cine cumple su tránsito, finalizando en el acceso a la dimensión simbólica del este, la autora nos propone que dicho acceso se realiza de distintas formas en relación a quién ocupa el papel de espectador y qué ve, poniendo como ejemplo a la representación de la mujer.

Haciendo hincapié sobre todo en que

Lo que es más importante, en los modos de producción de imágenes de nuestra sociedad, donde se interpela a todos los espectadores como si fueran masculinos, o, cuando se sabe que son femeninos, se espera que compartan la concepción "cultural" masculina de la mujer, o se les obliga a ello. (De Lauretis, 1992, p. 81)

Propone que los espectadores, no asisten al cine en un estado inocuo o aséptico en lo que se refiere a lo simbólico e ideológico, sino que por el contrario ya están organizados ciertas estructuras de pensamiento para entender el mundo.

Sucede que este estado en el que llegan las y los espectadores a la sala de cine ⁶, se genera a lo largo del desarrollo del sujeto, iniciado en el estadio del espejo y alimentado por una vasta producción cultural de discursos encriptados y contenidos en distintas formas de lenguaje, cómo películas, documentales, música etc. Por ello, y ampliando a Metz, podríamos decir que el espectador, es un recipiente de ideologías, de formas de sentir, de acciones, de bagajes culturales que constantemente está recibiendo de parte del cine y su acción comunicativa, bloques de realidad imaginaria que se instauran en lo simbólico en este, y que inciden en su realidad, física, y por ende en su papel como espectador de ahí en adelante.

Los aportes de estos dos autores en primera instancia suponen que el proceso de representación de género tiene como fin un espectador, es decir, su producción fue pensada

⁶ Cabe destacar en múltiples y soportes de los que el cine, y el lenguaje audiovisual pueden hacer uso sin embargo, A y la gran mayoría de sus entregas han sido ómnibus, cuya primicia sucede en, de ahí, que a pesar de las múltiples formas en que se puede acceder al contenido, se resalte principalmente la sala de cine.

para el consumo, para sostener la mirada, y, aunque el presente documento no ocupa estudiar la experiencia de un grupo de personas con la película de *Avengers*, si se plantea entender cómo la producción del lenguaje audiovisual en la película, tiene una finalidad de consumo por parte de las personas, y específicamente busca construir la mirada de estas, por ello, cabe destacar también en el presente apartado, el hecho de la complicidad ideológica que pueda urgir una cierta clase de espectador en los tipos de producción cinematográfica que una se generen, pues adoptar y reproducir ideologías puede traer como consecuencia el mantenimiento y consolidación de estas a lo largo del tiempo, a través de precisamente productos culturales como el cine. En apartados ulteriores del marco teórico, se traerá a colación que desde el psicoanálisis en clave feminista se preocupan por estudiar esa mirada patriarcal para consumo masculino que se construye en una parcela de la producción cinematográfica.

Discursos Multimodales y alfabetización de mirada

Generar reflexiones en torno a cómo los discursos producidos en la sociedad tienen relación con la representación y las formas en cómo se organiza la vida social, resulta una suerte de dilema, entendiendo que, esto no se produce y se reproduce de una única e inequívoca manera, por el contrario, es transmitido en actos comunicativos a través de varios canales o modos que llegan a los receptores de forma casi simultánea, monopolizando los sentidos en nombre de una semiósis multimodal. Los discursos de carácter multimodal son todos aquellos actos comunicativos que se transmiten simultáneamente desde varios modos o formas de ser recibidos por la percepción del receptor.

El carácter multimodal del discurso y de los recursos que implica potencia la construcción e interpretación de significados y amplifica sentidos sociales, haciendo posible que los procesos de comunicación contribuyan a desarrollar una nueva comprensión y significado de la experiencia y de las acciones humanas, transformando las formas de conocer, creer y desarrollar actitudes. (Pardo, 2012, p.42).

Resulta de estos modos de comunicar, una piedra angular en el presente documento, que entiende los discursos como no fortuitos, al contrario, son intencionados en relación a intereses políticos e ideológicos,

Dentro de este panorama se establece que la comunicación y los procesos de significación que le son propios, se hallan determinados por los factores políticos, económicos, sociales y culturales en un momento histórico específico, lo cual crea el conjunto de condicionamientos de uso. En este sentido, los intereses de los grupos hegemónicos y de los grupos sociales, en general, contribuyen a determinar prácticas colectivas, a apropiarse recursos y tecnologías, y a incidir en las formas como se orienta la vida social. (Pardo, 2012, p.41)

Es decir, los discursos son como son por unas consecuencias contextuales del lugar y del momento histórico, que serán tenidas en cuenta a la hora de realizar cualquier análisis crítico de este, pues al entenderlo en contexto puede cobrar más sentido. Dicho contemporánea, y momentossincrónica

En segunda instancia, los discursos se manifiestan a los receptores de forma simultánea a través de distintos canales, o bien, lenguajes por los que puede ser comunicado, es decir, quien sea el portavoz de dichos discursos entiende muy bien los caminos para hacerse escuchar, que no se limitan a un solo lenguaje, podemos entonces preguntarnos qué nos están diciendo a través del idioma, pero también del vestuario, los peinados, los gestos y ademanes, los colores, la música etc.

Importante resulta, abordar individualmente estos modos de transportar el discurso, pues en su destilación de todo el integro acto comunicativo pueden salir a flote aspectos relevantes para la presente investigación, pero también, generar relaciones entre los distintos modos, potencia considerablemente el mensaje y el acto comunicativo, develando también aspectos clave de la discursividad impresa.

Son precisamente varios los canales o modos a través de los cuales se puede abordar un problema, en este caso, el problema de los discursos de representación, siendo entonces

El compromiso ético del investigador [...] reconocer la multiplicidad de formas de dominación que se expresan en los discursos, teniendo en el horizonte de sus reflexiones el reconocimiento de la diversidad, las prácticas sociales que apoyan dicha diversidad y las expresiones múltiples que se imponen a las formas de interacción humana. (Pardo, 2011, p. 44)

Se propone así una suerte de necesidad emancipadora para los receptores, algunas veces inocentes de los modos en cómo los discursos llegan a ser comunicados en los estrenos de películas de superhéroes. Esta audiencia por sus características tan indefinidas en varios sentidos, edades que oscilan grandes distancias, procedencias y contextos totalmente variados, formación y educación distinta, representa pues, el dilema a ser estudiado e investigado, la pregunta es ¿qué está siendo comunicado, en relación al género a tantas personas? Resulta relevante para el quehacer investigativo del docente en artes visuales, buscar respuestas a ello. “El lenguaje del cine es -como todo lenguaje- codificado y descodificable” (Colaizzi. 2001, p.1), por ello, resaltar la importancia de apostar esfuerzos en alfabetizar la mirada, en las formas en como se codifican, y bien, su posible decodificación en productos culturales como el cine, abren todo un campo de posibilidades a estudios visuales.

“Pero la configuración propia de su discurso -las imágenes, el flujo narrativo, la sofisticación de la tecnología- hacen del lenguaje cinematográfico un modo de representación de la realidad y una fuerza poderosa de persuasión no suficientemente cuestionada” (Colaizzi. 2001, p.1), pues de alguna manera, se naturalizan muchos discursos y modos de operar en cuanto a comunicación en el cine, se presentan escenas de violencia física y de machismo a lo largo del UCM, que comúnmente no se cuestionan, como si una sospechosa obviedad y normalidad cobijara el flujo narrativo y diegético. En esto claramente influyen los avances tecnológicos que suponen, un continuo acercamiento de la película, a modo de análogo de la representación de una supuesta realidad, que podría más bien ser un cumulo de idearios que rigen en un momento cultural particular y responden a los modos en como se ha organizado la vida social y como se quiere proyectar dicha organización.

Es crudiñar como los discursos comunicados en el cine, y específicamente en el UCM hacen uso de las posibilidades tecnológicas para expandir su cualidad multimodal, se queda corto en cuanto a comprender la magnitud comunicativa que se puede apreciar, siendo un problema mucho más complejo, pensar por ejemplo, en personajes de tipo antropomorfo como Hulk o Thanos, que narrativamente logran conectar a nivel emocional en su desarrollo, pero que son creados a partir de tecnologías como el CGI⁷, es decir, sus expresiones, gestos, ademanes etc son creados en gran parte gracias a una computadora y a un software, que si bien, estos serían usados por un profesional en esta tecnología, no deja de ser un artificio del lenguaje visual comunicado, que eventualmente se conjuga en la mirada construida como natural, y que:

Como todo lenguaje- tiene efectos. Efectos extremadamente poderosos (y virtualmente perniciosos) si tomamos en cuenta el hecho de que seguimos disfrutando del “espectáculo cinematográfico”, nos exponemos a sus representaciones, bajo la categoría del entretenimiento: [...] para pasarlo bien, gozar de los mitos eróticos más recientes y de las acciones más espectaculares y/o conmovedoras. (Colaizzi. 2001, p.1).

Si bien estos efectos, no serán estudiados a fondo, pues como fue aclarado previamente, el presente documento se enfoca en entender como efecto la manera en que el cine construye la mirada en relación a las representaciones de género, si se debe hacer claridad que todos

⁷ Abreviatura para Computer Generated Imagery, o en español imágenes generadas por computadora, es una tecnología que se empezó a usar en los años 70 y representó un gran avance en las posibilidades visuales del cine y las producciones audiovisuales.

esto discursos que son comunicados a las personas al consumir, bien sea en la sala de cine o desde sus dispositivos, películas como lo son las pertenecientes el UCM, tendrán variedad de efectos en la vida social y su configuración.

Y es que el punto que quiero dibujar, es que los discursos, siendo múltiples, simultáneos, soportados y potenciados consiguen generar una suerte de

Claridad inequívoca de la percepción que nos convence de la existencia del objeto representado, sino también al espacio ilusorio -una chambre- que, especialmente en la representación fílmica, parece rodear a quien mira integrándolo en un mundo orgánico y coherente y le hace establecer una equivalencia entre ver y creer (Colaizzi. 2001, p.2).

Sacando a colación que los discursos comunicados no solo son multimodales o soportados en las distintas tecnologías, sino que parece que fueran pensado para pasar totalmente inadvertidos para la mirada analfabeta del espectador, son exitosos en cuanto comuniquen y no levanten sospechas de qué comunican, ni a través de cuantos canales y modos lo comuniquen.

También debe decirse que los discursos que nos lleguemos a encontrar siendo comunicados en el UCM, no son invención primaria de sus productores, directores y guionistas, se debe suponer que “un modo de representación nos remite necesariamente a un modo de producción y a modos de recepción (Colaizzi. 2001, p.2) de ahí que, en el apartado previo, donde se abordó teóricamente desde Metz y De Lauretis, y propusiera una complicidad en el espectador, o más bien en la mirada masculina, es decir, entender cómo se representa el género, nos permite evidenciar un bagaje de discursividades, ideas y concepciones presentes en la vida social, específicamente en lo referente al género y su representación.

Con respecto a la definición de discurso, Pardo nos propone que:

El discurso sirve a la formulación, permanencia y reproducción de las formas de ser, estar y parecer de los actores sociales y a la transformación del estatus quo, por lo que materializa las ideologías o sistemas de idearios vigentes en la cultura.” (Pardo, 2011, p. 46)

Identificando así, que al referimos a discurso, denotamos los modos en como está y se configura la vida social, hablamos de un ciclo de permanencia y cambio, de un sistema de

ideas que tiene conexión con otros momentos y contextos históricos y sobre todo con el accionar cotidiano de los actores sociales.

Sobre la necesidad de alfabetizar la mirada

Cómo bien ha sido dicho a lo largo del documento, las imágenes son portadoras de discurso en múltiples formas, y llegar a leer y desentramar lo que ellas comunican no es tarea sencilla, pero si labor de suma importancia para el ámbito educativo. Sobre ello podríamos pensar que un objetivo de un investigador/profesor de artes visuales, es que la persona en formación “desarrolle una serie de reflexiones sobre los productos visuales que le rodean, imágenes que ha dejado de ver para empezarlas a leer” (Acaso. 2007, p.12) que, si bien no es tarea fácil, pues como se apuntó en principio del presente documento, estamos sumergidos en una saturación visual, con la cual nos hemos comprometido sin darnos cuenta a ser prolíficos en el consumo y producción de imágenes, pero sin tener demasiada conciencia sobre lo que se nos comunica, y sobre lo que comunicamos.

Para ello, remito al lector, a Maria Acaso, quien en su texto *Estas no son las torres gemelas 2007* se preocupa por abordar el tema de la lectura de imágenes, los problemas o consecuencias que se dan a causa de la no alfabetización de la mirada, la representación y algunas estrategias para iniciar al lector en las formas comunicativas de leer y entender el lenguaje visual. Preguntarse entonces, por qué no se nos enseña a leer imágenes de la misma manera en cómo se forma a las personas para leer y escribir textos, cuando no es muy difícil atisbar que el lenguaje visual habita en nuestra vida social tanto o más como el lenguaje escritural, en las ciudades post industriales vemos y producimos muchísimas imágenes al día, y sobre todo siempre nos están comunicando a través de ellas, pero ¿Quiénes lo hace? ¿Quiénes nos comunican tanto? ¿cómo aprendieron a comunicar y hacer uso del lenguaje visual? Y en especial, ¿con que intenciones lo hacen?

Sobre ello, Acaso nos responde que “las imágenes son, hoy más que nunca, tergiversaciones intencionadas de la realidad, construcciones hechas por alguien para algo, en la mayoría de los casos con intenciones muy concretas” (Acaso, 2007, p.15) que si bien, su cualidad de intencionalidad concreta, no excluye su codificación, y, por lo tanto, trae a flote su potencial decodificación. Y es importante evidenciar que si el lenguaje visual ocupa usar argucias para

comunicarnos cosas sin que estemos plenamente conscientes de todo ello, también es vulnerable a hacer un proceso inverso y realizar una lectura de todo lo allí contenido, ya que resulta ingenuo no sospechar, y creo que es una labor educativa prevenir sobre la inocencia del lenguaje visual a las personas, pues las "imágenes no son ornamentos [...] lo importante [...] es que generan conocimiento, es decir, modifican nuestra forma de pensar y hacen que nos posicionemos de determinada manera ante la vida" (Acaso, 2007, p.15), configuran la cotidianidad de las personas, y tiene muchas más incidencia de la que creemos a priori, de ahí, que dudar y tener actitud sospechante frente a lo que se nos comunica, es un lugar de inicio idóneo para buscar alfabetizar la mirada.

En el párrafo anterior se mencionaba la cotidianidad, este término es importante, porque es allí, en lo cotidiano, en lo común donde sucede la vida de las personas, en el bus camino al trabajo, en la sala almorzando con la familia, en la tienda adquiriendo alimentos etc. Dice acaso que la cultura visual sucede allí, en esa parcela de cotidianidad que nos inunda día a día a todos. Pero antes de definir qué es cultura visual, ella nos habla sobre la cultura, sin adentrarse en definiciones especializadas y complejas, que esta "se puede entender como un conjunto de valores, creencias y significaciones que configuran el entramado social que utilizan las sociedades para dar sentido al mundo en el que viven. (Acaso, 2007, p.18) y dentro de ese paradigma cultural existen sistemas de comunicación y enseñanzas que suponen formar a las personas dentro de los límites culturales establecidos, uno de estos sistemas, es lo que precisábamos ocurre comúnmente en la cotidianidad, esta es la cultura visual.

Pensar en que existe una cultura de lo visual implica que hay complejidad con respecto a un contexto y momento histórico en cuanto a significaciones que dan sentido a la vida de las personas, pero fluyendo a través de una materialidad visual. La cultura visual desde Acaso:

Puede definirse como conjunto de representaciones visuales que forman el entramado que dota de significado al mundo en el que viven las personas que pertenecen a una sociedad determinada. Es el conjunto de productos visuales que pueblan nuestra cotidianidad y dan origen a la identidad del individuo contemporáneo (Acaso, 2007, pp.18,19)

Decir esto, implica que la cultura visual está con nosotros siempre, en los momentos más inocuos esta se halla junto a nosotros dándonos posibilidades y comunicándonos todo tipo de

cuestiones sobre la cultura en la que estemos inmersos, dicho esto, si no se educa a las personas para relacionarse con dicha cultura, no sería para nada descabzado preguntarse, ¿Quién soy? ¿Quiénes somos? Pues todo este flujo de producciones culturales de tipo visual que nos abordan a diario realmente lleva a cuestionarnos la influencia que tiene en lo que una persona es y puede llegar a ser.

Y es que, al parecer una de las primeras cosas que la cultura visual se encarga de enseñar en las personas, es que lo que se ve, es real. Si a esto último, lo vemos en relación a los avances tecnológicos y científicos, llegamos a un problema de representación considerable, pues las imágenes soportadas en las posibilidades tecnológicas han llegado a estadios impresionantes, siendo capaces de mostrar una ventana a un mundo falso pero plausible a la mirada.

Todo esto ocurre porque las imágenes poseen lo que Roland Barthes denominó el efecto de realidad, efecto basado en el parecido que determinadas representaciones [...] mantienen con la realidad, lo que hace que parezca que, ante ellas, estamos ante la realidad misma. (Acaso, 2007, pp.16)

Propone acaso que existen dos realidades, una realidad primera y una hiperrealidad, esta última siendo el lugar que habitan las producciones de la cultura visual, y que, las personas sin los conocimientos y la experiencia adecuada para leer imágenes, puede confundir estas dos. Sobre la hiperrealidad Acaso propone que esta está conformada por un gran volumen de visualidades que están en constante flujo y terminan por formar un espacio o segunda realidad, que puede llegar a tener más transcendencia sobre nuestras vidas que la realidad verdadera. “Pensemos en lo que pensamos: el trabajo que deseamos, la pareja que queremos, la casa que anhelamos. Todos nuestros sueños de futuro están planteados desde la hiperrealidad.” (Acaso, 2007, pp.17,18) de ahí que sean tan importantes los estudios visuales que dediquen sus esfuerzos a cuestionar producciones de la cultura visual, pues éstas podrían estar intentando encasillar la vida de las personas, y la dirección que esta tome, las decisiones y acciones que ejecute en su vida cotidiana, como se vista, y se peine, qué palabras use, qué profesión llegue a ejercer etc por lo tanto no es apresurado abogar por una educación de la mirada que soporte estrategias y técnicas de lectura crítica de lo que vemos, y por lo tanto de las representaciones que se nos comunican, pues estas, siguiendo lo propuesto por acaso son imágenes creadas, por alguien, con intenciones definidas y pertenecen a un hiperrealidad. De

ahí que cuando se refiera a representación a lo largo del documento se entienda que estas son una serie de productos visuales producidos por seres humanos, que comunican, y sobre todo, que a casusa de los soportes tecnológicos y la carencia formativa en las personas para leer imágenes, son confundidas con lo real, de ahí el problema de la representación.

TEÓRICA FÍLMICA FEMINISTA

Género

Los dominados aplican a las relaciones de dominación unas categorías construidas desde el punto de vista de los dominadores, haciéndolas aparecer de ese modo como naturales [...] La violencia simbólica se instituye a través de la adhesión que el dominado se siente obligado a conceder al dominador (por consiguiente, a la dominación) cuando no dispone, para imaginarla o para imaginarse a sí mismo o, mejor dicho, para imaginar la relación que tiene con él, de otro instrumento de conocimiento que aquel que comparte con el dominador y que, al no ser más que la forma asimilada de la relación de dominación, hacen que esta relación parezca natural (Bourdieu. 2000, pp. 50,51)

Es esta naturalidad la que en un velo de certidumbre total envuelve la categoría del género, labor sería la sospecha sobre este, y sobre como esta naturalidad con la que se habla del género termina por hacer osmosis a lo largo de las vidas de las personas, y de las generaciones consiguiendo así instalarse bajo las sombras.

A lo largo de la historia la categoría de género, impuesta como fenómeno natural por parte de un grupo de agentes dominantes, efectivamente sobre unos dominados, ha sido argumentada con el más rimbombante lenguaje y desde razones que apelaban a los mandatos divinos e incluso a las interpretaciones más reductoras de la biología.

En este contexto, la teoría feminista, desde sus inicios, ha insistido en afirmar que la posición en la estructura social que se ha asignado a las mujeres es contingente y que, por tanto, no se desprende automáticamente de las diferencias anatómicas o fisiológicas ni deriva de esencias metafísicas o de la “naturaleza de las cosas” [...] las racionalizaciones que justifican la desigualdad de las mujeres deben contemplarse simplemente como construcciones ideológicas segregadas por una sociedad en la que las relaciones de poder son desiguales. Este cuestionamiento del carácter necesario de la posición social de las mujeres llega a una cierta madurez en la obra de Simone de Beauvoir y podría sintetizarse en la conocida frase: no se nace mujer, se llega a serlo (Álvarez, 2010, p. 81)

Y es que la categoría de género, por más natural y obvia que parezca empieza a mostrar variantes cuando se ponen en contraste las concepciones y aseveraciones hechas sobre esta

entre las distintas culturas, abriendo la puerta al debate sobre la artificialidad de esta, la sustituibilidad:

A lo largo del siglo XX, algunos trabajos antropológicos comenzaron a mostrar que el contenido de los estereotipos, expectativas y roles sociales asignados a hombres y mujeres, presentaba una variación notable de unas sociedades a otras. Ciertamente, la dominación masculina es una pauta enormemente extendida y acaso ubicua, pero este dominio de los varones se ha manifestado de modo muy distinto en contextos culturales diferentes. (Álvarez, 2010, p. 82)

Las constantes masculinas como entes dominantes establecen ciertos indicios que posibilitan vislumbrar las formas en cómo las estructuras de poder se han dibujado a lo largo y ancho del globo, con sus diferencias y excepciones claro, pero en su mayoría estableciendo la categoría de género como una construcción de carácter masculino.

La palabra Género, hasta aproximadamente los años setenta no fue utilizada para diferenciar las características biológicas entre los sexos por partes de las humanidades o ciencias sociales, y su uso era para nombrar las categorías o tipos de manifestaciones de objetos y paradigmas en general. En lingüística en varios casos se categorizan los sustantivos o pronombres en géneros, siendo usualmente dos, Masculino/Femenino o bien, Masculino/Femenino/Neutro. En estos casos se da, que el lenguaje da por hecho que el sexo del sujeto está en total armonía con su género, bien sea esto lo llamado como Cisgenero.

Este uso gramatical, en inglés el vocablo gender se convirtió en sinónimo de “sexo”, seguramente como una especie de eufemismo para nombrar el sexo como condición orgánica de los seres humanos sin aludir a la sexualidad humana o al acto sexual. (Alvarez, 2010, p. 83)

Durante mediados de los años cincuenta el vocablo género hizo osmosis y se coló entre los campos de la medicina y en especial, la psiquiatría, siendo usado en estudios que proponían la intersexualidad, que era la combinación de rasgos anatómicos masculinos y femeninos, especialmente en los primeros “tratamientos” hechos a niños intersexuales. Más adelante el termino fue utilizado para referirse a la construcción de la identidad sexual, es decir el termino dejo de ser utilizado como comodín del sexo del sujeto para referirse a la construcción social de la identidad sexual.

En 1975 una académica de la antropología y además feminista llamada Gayle Rubin publica un ensayo bautizado como *Tráfico de mujeres. Notas para una economía política del sexo*, en donde acuña el concepto de Sistema: Sexo/Género. Rubin propone el término género como un:

Conjunto de disposiciones por el que una sociedad transforma el producto de la sexualidad biológica en productos de la actividad humana, y en el cual se satisfacen esas necesidades humanas transformadas. (Alvarez, 2010, p. 84)

Esta nueva concepción del vocablo género permitió entender la construcción de la sexualidad a un nivel social, como un fenómeno maleable y que se puede aprender, y por lo tanto desaprender, abriendo posibilidades de estudio y crítica, y presentando el género como un aspecto cultural en oposición a la natural. Desde entonces el término género se extendió a muchos campos de las ciencias sociales, la antropología social, el feminismo y más.

El concepto género presenta posibilidades que proponen un devenir de emancipación para las personas, en las cuales sus posibilidades de vida no se vean limitadas por una categoría binaria, o bien, por una categoría construida desde sujetos dominantes. Por otro lado, este término permite diferenciar y contrastar con el término sexo, al presentar este último las características y rasgos de tipo anatómico y fisiológico de los rasgos sociales y culturales adjuntos a la categoría género.

El género como tecnología en los estudios visuales con base en el psicoanálisis

“Como punto de partida, tomaremos la manera en que el cine refleja, revela e incluso interviene activamente, en la interpretación recta, socialmente establecida, de la diferencia sexual que domina las imágenes, las formas eróticas de mirar y el espectáculo.” (Mulvey, 1988, p.365) entendiendo, que dicha manera, es un acervo tecnológico, masterizado en el cine. Al parecer la mujer, en la gran pantalla, se define como la diferencia respecto al hombre, cual dicotomía, uno excluye al otro y en aquella oposición, pueden existir. En esta constante definición desde la diferencia, propone Mulvey, “Una cierta idea de mujer se yergue como pieza clave del sistema: es su carencia lo que produce el falo como una presencia simbólica” (Mulvey, 1988, p.365). Sin embargo, esto causa, según Teresa de Lauretis, un asunto de homogenización de la mujer, haciendo difícil rescatar la identidad individual de cada mujer

cómo sujeto único, es decir, desde los discursos patriarcales insertos en el cine, “todas las mujeres no serían sino copias de diferentes personificaciones de alguna arquetípica esencia de mujer, representaciones más o menos sofisticadas de una femineidad metafísico-discursiva” (De Lauretis, 1996, p.8),⁸ dando lugar a una no alteridad en las formas de ser, y por lo tanto en las formas en cómo se mira la mujer desde el lugar de un espectador masculino, dejando a flote un primer problema, y es el del posicionamiento impuesto sobre la mujer desde el discurso patriarcal

“Podríamos decir entonces que, como la sexualidad, el género no es una propiedad de los cuerpos o algo originalmente existente en los seres humanos, sino el conjunto de efectos producidos en los cuerpos, los comportamientos y las relaciones sociales, en palabras de Foucault, por el despliegue de una tecnología política compleja” (De Lauretis, fecha 1996. p. 8)

De Lauretis desarrolla en su ensayo *La tecnología del género*, cuatro proposiciones las cuales elabora en aras de proponer el género como una tecnología, y por la tanto algo vulnerable a cambios, es decir, manifiesta su deseo por generar un nuevo paradigma del género, o, mejor dicho, poner sobre la mesa esta posibilidad el desvelar el género, no cómo una cuestión inmutable, sino más bien cómo un problema totalmente maleable. Los cuatro puntos que desarrolla son los siguientes, los cuales, dan una suerte de guía para el presente trabajo, a continuación, son citados:

- (1) El género es (una) representación, lo que no quiere decir que no tenga implicaciones concretas o reales, tanto sociales como subjetivas, para la vida material de los individuos. Todo lo contrario.
- (2) La representación del género es su construcción, y en el sentido más simple se puede afirmar que todo el arte y la cultura occidental es el cincelado de la historia de esa construcción.

⁸ Cabe destacar que este mismo suceso se da en la representación masculina también, solo que, a través de distintas posibilidades narrativas y codificaciones del lenguaje audiovisual y cinematográfico, ocasionando que el ideal de imagen masculina sea convergente, normal e inequívoco, estableciendo que el “Padecer de normalidad es tal vez el estereotipo más constante y silencioso que los varones hacen al tributo de género. A costa de su alienación como personas.” (Inda, 1996, p.220). Esto será desarrollado en apartados analíticos ulteriores.

(3) La construcción del género continúa hoy tan diligentemente como en épocas anteriores, por ejemplo, como en la era victoriana. Y continúa no sólo donde podría suponerse -en los medios, en la escuela estatal o privada, en los campos de deportes, en la familia, nuclear o extendida o de progenitura única para resumir, en lo que Louis Althusser ha llamado los aparatos ideológicos del Estado. La construcción del género continúa también, aunque menos obviamente, en la academia, en la comunidad intelectual, en las prácticas artísticas de vanguardia y en las teorías radicales y hasta y por cierto especialmente, en el feminismo.

(4) En consecuencia, paradójicamente, la construcción del género es también afectada por su deconstrucción; es decir por cualquier discurso, feminista u otro, que pudiera dejarla de lado como una tergiversación ideológica. Porque el género, como lo real, es no sólo el efecto de la representación sino también su exceso, lo que permanece fuera del discurso como trauma potencial que, si no se lo contiene, puede romper o desestabilizar cualquier representación. (De Lauretis, 1996, p.9)

Adentrándonos más en el paradigma del placer visual cine, Mulvey propone que el cine ofrece variedad de formas para generar placer, pero se halla que una constante en todas ellas es el acto de mirar, lo escopofílico. Para Mulvey, y con base en los postulados psicoanalíticos, este fenómeno aparece en primera instancia en relación al autoerotismo genital, para eventualmente ser trasladado, por un proceso analógico, a otras personas, es decir, el placer autoinfligido termina por ser proyectado en otros generando así, la escopofilia. Si bien el cine, se muestra abiertamente y no se pone al espectador en una posición de clandestinidad, este sí presenta un mundo herméticamente sellado al cual se puede acceder a través del acto de mirar, y no solo eso, sino que dicho mundo contiene una narratividad y una diegésis en la cual se juegan con las fantasías del espectador. Si bien este acto de mirar no es estático, ni tampoco único, pues existen gustos visuales que se dibujan en las parcelas de o repulsivo, para Mulvey así como para el presente documento, no se ahondará en ello, pues en el UCM no se hace uso de dichos recursos visuales para sostener la mirada, probablemente en otras producciones cinematográficas, definir con precisión otros modos de generar placer que ocupan lo repulsivo, resulte idóneo, pero para este caso, abordaremos el placer erótico, y el placer generado al acceder a ciertas fantasías relacionadas con el despliegue y acumulación de capitales.

Sucede que, en el cine, y el UCM sabe generar placer visual, saturando los sentidos en la justa medida, evocando mares de emociones y todo en esto en aras de generar en el espectador satisfacción. Sin embargo, plantea Laura Mulvey que “la tendencia cinematográfica imperante codifica lo erótico en el lenguaje del orden patriarcal dominante” (Mulvey, 1998, p.367) es decir, supone entonces que el cine, al igual que la pornografía en su mayorcísima parte son productos hechos para satisfacción principalmente masculina. Busca entonces Mulvey ocuparse, en su texto *Placer visual y cine narrativo*, de ese placer que genera el mirar durante el evento cinematográfico, y qué papeles ocupan los roles de género en ello, específicamente el papel de hombre como espectador y personaje de la diégesis, y sobre todo esto último en relación con la imagen de la mujer.

Como apertura, Mulvey encuentra un nodo entre la escopofilia como practica voyerista de la mirada, aquel placer que se genera independiente de las zonas erógenas por el observar, con el cine, que genera un ambiente voyerista para el espectador, una sala de cine a oscuras en cuyo centro una imagen que emerge emulando la realidad, posibilitando un ambiente hermético para la observación. También rescata los artificios del cine, que efectivamente se han ido afinando con el paso del tiempo y los avances tecnológicos, que posibilitan generar mejores efectos visuales, de sonido etc., que solo contribuyen a sumergir al espectador en este acto del mirar. Además de esto Mulvey, plantea que el cine ha desarrollado y mantenido en sus narrativas mundos que surgen desde la idea antropomórfica, y que, por ello, el mirar seres y mundos que en esencia resultan reconocibles desde lo humano genera un placer.

La mujer como imagen y el hombre como portador de la mirada, es el título de una de las secciones del texto de Mulvey, en este desarrolla uno de los aspectos más importantes para el presente investigación, ese es el hecho de que el centro del espectáculo (un espectáculo hecho para ser visto) es la mujer, esta última es mostrada de modo tal que su apariencia visual se codifica en orden de generar impacto visual, según Mulvey, la mujer desde la narrativa masculina “significa el deseo masculino, soporta su mirada y actúa para él” (Mulvey, 1988, p370). También resalta que en las narrativas del cine sucede un evento curioso y es el hecho de que la presencia femenina en pantalla entorpece el desarrollo de la historia, pues el espectador masculino se adentra en un momento de contemplación erótica, poniendo de

manifiesto como la concepción del cine como producto de consumo masculino, en muchas ocasiones ocupa la representación femenina como objeto del deseo que sostiene la mirada.

Lo que cuenta es lo que la heroína provoca o, mejor aún, lo que representa. Es ella, o más bien el amor o el miedo que inspira en el héroe, o quizá la preocupación que él experimenta por ella, lo que le lleva a actuar tal como lo hace. Por sí misma, la mujer no tiene ni la más mínima importancia. (Boetticher , como se cita en Mulvey, 1988, p. 370)

Por tanto, sale a relucir otro de los aspectos que propone Mulvey, más relevantes, y es que, si bien la mujer en la diégesis cumple la ya dicha función de generar placer en espectador masculino, también tiene un segundo rol, y ese es de ayudar a desarrollar los personajes masculinos, es decir, su papel es el generar ciertas condiciones para resaltar cualidades, experiencias, cambios, etc. que atreviese personaje masculino.

ESTUDIOS DEL PSICOANÁLISIS Y LA CULTURA VISUAL

Conceptos y modelos teóricos

En este apartado, y en aras de aportar al lector una base teórica, expondré de manera corta, una serie de conceptos y modelos teóricos, que se ocupan a lo largo del apartado analítico del presente proyecto investigativo, y que están enmarcados dentro del paradigma psicoanalítico principalmente, o bien, del cinematográfico. Para ello, ocuparé a Ann Kaplan y su trabajo titulado *Las mujeres y el cine: a ambos lados de la cámara* en donde ocupa realizar una sección similar a esta, en aras de brindar a los lectores no familiarizados una guía teórica sobre la cual transitar. Cabe destacar que Kaplan, también resulta citada posteriormente en el apartado de análisis de este proyecto, pues su trabajo aporta una mirada sobre la representación de la mujer en el cine, así como, de las implicaciones que tiene esta en el espectador, principalmente masculino.

Para iniciar, hablaremos de la maquinaria cinematográfica, y lo que este concepto abarca. Kaplan lo define cómo todas las implicaciones de las distintas dimensiones del cine, algunas de estas como la técnica, la económica, la ideológica, psicológica, religiosa etc. Inserta también el cine dentro de un contexto social específico, y alerta sobre como este, en su accionar suprime discursos alternativos a los impuestos hegemónicamente a través de él, a la par que desestima formas de generar discursividades alternas y, por lo tanto, a quienes la promulgan. “Lo que los críticos denominan la *énonciation* (su forma de decir) no puede diferenciarse del *énonce* (lo que se dice). (Kaplan, 1998, p.33), y a su vez, lo que se dice, debe decirse de maneras aceptadas, en otras palabras, la maquinaria del cine es definida desde la capacidad de controlar y prevenir una suerte de subversión discursiva, así como las formas de discursividad en sí mismas, ambas contenedoras de una ideología.

La ideología, que la maquinaria cinematográfica salvaguarda

Es una serie de representaciones e imágenes que reflejan las concepciones de “realidad” que asume cualquier sociedad” [...] “mitos por los que se rige una sociedad, como si dichos mitos hicieran referencia a una “realidad” natural y sin problemas. (Kaplan, 1998, p.34)

Poniendo entonces sobre la mesa problemas de representación y de concepciones impuestas, que terminan por tener incidencia sobre cómo nos vemos a nosotros mismo o bien a los demás.

La representación, por su parte habla de las formas de mirar construidas e impuestas, enseñadas en un espectador. La representación, en el caso de Hollywood, cobra considerable importancia pues designa y posiciona distintos sujetos y poblaciones, y cómo bien fue apreciado en el apartado de la maquinaria cinematográfica, invisibiliza las auto representaciones o discursividades alternas. La película, ofrecida a la vista como algo natural, que raya en los límites del realismo gracias a los soportes tecnológicos y a sus efectos masterizados por Hollywood , en un afán de esconder su estatus de “fabricación”, y gracias a “el olvido semiconsciente que emprende el espectador permite que fluyan con libertad los agradables mecanismos de *voyeurismo* y el fetichismo” (Kaplan, 1998, p. 35), que aleccionan al espectador, aleccionan específicamente su forma de mirar, y aunque esto sucede en el evento cinematográfico en una sala de cine, o bien, frente a una pantalla, invoca un efecto que se extiende fuera de ella, a las parcelas de la vida social.

Regresando a la castración, que como bien fue dicho es la conclusión a la que, desde la perspectiva freudiana, llega el niño y la niña al suponer que en un principio todos tenían pene, pero solo algunos fueron castrados, se genera así otro suceso expuesto dentro del paradigma psicoanalítico, este es, el fetichismo, una perversión que se da cuando:

Los hombres intentan descubrir en la mujer el pene que puede darles satisfacción erótica (por ejemplo, son representaciones del pene una cabellera larga, un zapato o unos pendientes). El temor a la castración es la base del fetichismo, porque hace que sea imposible la excitación sexual con una criatura que carece de pene o de algo que lo sustituya. En el cine puede “fetichizarse” todo el cuerpo de la mujer, para contrarrestar el miedo a la diferencia sexual, es decir la castración. (p. 36)

El fetichismo cumple dos funciones, que a mi parecer funcionan en cadena y de manera secuencial, la primera de ellas, es apartar en la mayor medida posible el miedo a la castración,

y por consiguiente abrir paso al disfrute sexual, ambas cosas dotando de pene a la mujer en las representaciones sexual a través de los fetiches, que estos vendrían a ser recursos de carácter fálico que suplan la carencia; algo interesante es que el fetiche en principio es poseedor y acaparador de la mirada, este funciona como un punto de convergencia entre el mirar con placer y miedo.

Si de mirar se trata, en el cine suceden dos fenómenos conocidos como Voyerismo y exhibicionismo: “El placer en el cine se crea mediante el mecanismo *vouyesrista* intrínseco, que actúa con más fuerza aquí que en las demás artes” (Kaplan, 1998, p. 36). Si bien no se puede generalizar, con que todo cine hace uso del voyerismo y el exhibicionismo como recursos, sí podemos proponerlos como predilectos para ser usados por este, pues son potenciales herramientas, que primero, no son tan idóneas a utilizar en otras artes y producciones culturales como lo es con el cine por su calidad narrativa y de visualidades de imágenes en movimiento, y segundo, el uso de esto supone éxito comercial para las producciones, pues generar placer en el espectador se ve traducido en una buena acogida, y sobre todo en lograr sostener la mirada.

Este mecanismo voyerista, también encuadrado dentro del paradigma freudiano, sucede durante la contemplación a alguien que no se sabe observado, y sobre todo por el placer erótico que esto produce en quien sostiene la mirada al observar. En contraparte, el exhibicionismo recae sobre el placer erótico que genera el acto de ser observado, en esencia el acto de mostrar en medida o en la totalidad el cuerpo, y al igual que el voyerismo, está altamente relacionado con la contemplación. Dicho esto, “el *vouyesrismo* es una perversión activa, practicada, sobre todo por los hombres con el cuerpo femenino como objeto de la mirada, mientras que el exhibicionismo es su equivalente pasivo” (Kaplan, 1998, p. 36).⁹

Regresando sobre el acto de mirar, surge otro termino, este es la escopofilia, una suerte de placer sexual provocado por la acción de la mirada sobre un objeto que la sostiene. Más adelante, desde los postulados de Mulvey profundizaremos sobre este fenómeno en la sala de cine y el espectador, y los mecanismos de placer que allí funcionan. Ahora bien, si la

⁹ Se debe resaltar el hecho de que lo largo del documento, me baso principalmente en una teórica de corte feminista, que critica precisamente la mirada masculina, y se cuestiona por el dominio patriarcal del mundo simbólico. Por ello resalto la existencia de variedad de estudios que problematizan otros casos específicos, como lo es la mirada femenina, o bien la representación de distintos géneros fuera de los binarios.

escopofilia descansa su razón de ser y hacer en un fin erótico provocado como consecuencia, la mirada se educa con propósitos hedonistas, y se construye a partir de ideologías que la maquinaria preserva. Según Kaplan(8) hay tres formas de mirar, estas formas surgen de una visión e interpretación feminista del psicoanálisis que busca criticar en parte muchos de los postulados hechos por Freud o Lacan, aportando precisamente esa preocupación por la mirada masculina sobre el cuerpo femenino, representado como objeto erótico y/o sexual para el placer visual. Dichas formas son desplegadas a continuación con base a lo expuesto por Kaplan (1998).

a) La mirada del texto narrativo, en donde el hombre ocupa una posición voyerista activa, teniendo como objeto de placer la mujer, que, en su forma representada, interpreta un papel de exhibicionismo pasivo.

b) El espectador masculino que mira a través de la mirada masculina, con la que previamente a través del desarrollo de la narrativa se identifica con esta, cosificando a la mujer representada.

c) La mirada de la cámara que redirige la del espectador.

Podríamos sintetizar las miradas propuestas por Kaplan, como la mirada propia del espectador masculino, la mirada del espectador masculino proyectado a través de su símil masculino en pantalla, con el que desarrolla una relación emocional a través de la narración, y la mirada omnipresente o omnipercibiente, en palabras de Metz, que le confiere la cámara.

Este acto de mirar, como bien fue dicho hace unos momentos, está guiado por tres formas ya establecidas que le confieren un proceso, unos tiempos, un ritmo; esto es lo que se conoce como narración cinematográfica, la cual “combina la diégesis y el discurso y representa una cadena de acontecimientos que tiene lugar en un periodo de tiempo, con una relación de causa y efecto” (Kaplan, 1998, pp. 43, 44). Un designio para la mirada podría pensarse, pues en la narrativa ya está todo pensado para establecer de manera lineal una serie de eventos representados, con incidencia simbólica en el espectador detalladamente planeados para su mirada. La diégesis por su parte es el conjunto de órganos que mantiene con vida la narración, los personajes, la historia, los escenarios acciones, tramas, giros en la trama etc. Por otro lado, el discurso es todo aquello que es comunicado, y cargado de ideologías,

sentires, saberes, emociones etc, a través de los lenguajes que soportan la narración y, por ende, la diégesis contenida en ella.

Estatus y roles

Como bien fue visto en apartados pasados, las representaciones presentan un oropel visual que pasa inadvertido a la mirada, si no se cuenta con un soporte teórico que eduque para leer imágenes se da por sentada la naturalidad de lo visto, tal es el que caso que el UCM, encontramos que a pesar de lo fantástico que se presenta en su narrativa y diégesis, se mantienen configuraciones sociales análogas, hay estatus sociales y roles que atraviesan las relaciones de los personajes, podemos ver como existen algunos que son millonarios, otros influyentes, otros importantes por su capacidad de ejercer poder etc. El punto clave es que, aunque se expanden las posibilidades de ejercer roles gracias a la fantasía impresa en la narratividad, se mantiene una representación análoga de la configuración social.

Para entender esto, dentro del campo de la sociología, traigo a escena a Andriana Marerro, con su documento introducción a la sociología, específicamente el capítulo 3, donde expone en qué consiste el estructural funcionalismo. La razón de abordar este tema es precisamente comprender como son organizados los estatus y roles desde esta mirada sociológica, y entender como existe un análogo de esto en la representación y organización social dentro del UCM .En el interior de un sistema, existen una cantidad de elementos o pequeñas piezas que se interrelacionan constantemente, el estructuralismo entiende a las sociedades de dicha manera, y más importantemente, plantea que, si uno o varios de esos elementos son modificados levemente el resto del sistema se verá afectado por completo, cambiando a si su estructura y funcionalismo. El estructuralismo resulta de procesos mentales, la abstracción y conceptualización de un sistema, que nos permite entonces, entender cómo funciona un sistema y en especial, cómo funcionan entre sí los elementos que componen dicho sistema.

El funcionalismo, que vendría a ser la otra cara de la moneda de la sociedad, intenta abordar y comprender a las sociedades no desde lugares más comunes como lo pueden ser, su historia

o su cultura, si no desde sus funciones, es decir, intenta observar las funciones de elementos individuales o bien de grandes grupos de elementos intentando desentrañar un ente más grande. Dentro de estos dos términos Funcional – estructuralismo, que nos aportan una forma de entender las sociedades como sistema compuesto por elementos, y a su vez estos últimos asignados con funcionalidad en relación con un todo, podríamos entonces abordar las concepciones de estatus y rol dentro de dicho sistema.

“Esas distintas partes que componen el sistema, constituyen la estructura, y cada una a su manera, contribuye para el mantenimiento del equilibrio total. Estas contribuciones a la estabilidad del sistema son llamadas funciones.” (Marrero, 2006, p.43). Plantea entonces Adriana Marrero sobre el funcional-estructuralismo que la razón de ser de cada una de las funciones de cada mínima parte del sistema y su relación con las otras, están dadas en pro de buscar el orden y la estabilidad social, ahora bien, preguntarse por cuál es la definición de estos dos objetivos, también resulta relevante pues de ella depende que se entienda por orden y estabilidad, entonces al escudriñar en ello se empieza a comprender el porqué de las formas individuales y colectivas. Siendo así las funciones, normas, comportamientos y derechos que se le asignan a los individuos, o bien actores sociales están dados por razones globales establecidas dentro de la sociedad.

La estructura del sistema social es usualmente jerárquica de tal forma, que, a sus elementos, o actores sociales se les adjudica una posición o estatus dentro de ella, dicho estatus trae consigo una carga o compromiso, este consiste en que el sujeto deba mantener un determinado comportamiento en frente de los demás, esto es un rol social, las formas en que los sujetos se relacionan a partir de dicho comportamiento entre sí. Estas formas de comportarse son construidas y adjudicadas desde varios lugares, la vestimenta, el léxico, las formas de consumo y qué se consume, las actividades laborales y de ocio etc. En resumen, el rol es la forma en cómo se ejerce un estatus y además de como este status es mantenido y aceptado frente a los demás elementos del sistema, dicho esto, el actor social que no desempeñe correctamente el rol social acorde a su status se verá sujeto a castigos, que pueden incluso llevarlo a descender de estatus en el retrato jerárquico de la estructura social.

La pregunta básica que se plantean estos autores es ¿cómo es posible que una sociedad mantenga sus características y su identidad a través del tiempo, si periódicamente renueva a

todos sus miembros? La respuesta suele ser que la sociedad es, en realidad, un sistema, que produce permanentemente los medios (estructura) que garanticen las condiciones para su subsistencia y estabilidad. (Marrero. 2006, p.43).

Explica esto entonces como al vivir en sociedad un sujeto se ve obligado a comprometerse dentro de un estatus y a ejercer un rol definido¹⁰, por ello los roles cambian de actor constantemente, pero los actores se ven limitados a encasillarse dentro de una lista de posibilidades estatus y comportamientos, a los cuales acceden en relación con sus características previas o a sus méritos y acciones.

En cuanto al estatus social, que como bien ya fue dicho es que el dibuja detalladamente el rol adjunto a dicho estatus, se han organizado cuatro tipos de estatus dentro del sistema social:

Estatus adscrito: Es la consecuencia a factores sociales previos, tales como la raza, el nivel socioeconómico, familia, origen de nacimiento etc.

Estatus adquirido: Se basa en la meritocracia, así el actor social, a partir de sus acciones puede escalar en el sendero de los estatus sociales y ejercer otro rol. Ejemplo de este tipo de estatus son los profesionales, los famosos, empresarios etc.

Estatus objetivo: Se da cuando un sujeto cumple en su gran mayoría con las características de uno o más criterios para acceder a un estatus social.

Estatus subjetivo: es el estatus que un sujeto creer tener, y por ello se empeña en ejercer el rol de dicho estatus a pesar de no pertenecer a él.

Todo este paradigma de organización social, como bien fue dicho, nos dará una base para entender los apartados ulteriores, en especial aquellos en donde diseccionaremos la imagen, para entender como en la narrativa y la representación se da un análogo estructural y funcionalista de la organización social.

¹⁰ El estructural funcionalismo es un cuerpo de saberes, con el objetivo de abordar variedad de fenómenos sociales, entre ellos por supuesto, los modos en cómo se organiza la vida social, los estatus y roles que se ejercen. Existen variedad de abordajes a este tema, que varían considerablemente según el autor, de ahí que sea complejo elaborar una única definición sobre ello, sin embargo, se puede abordar de manera somera para dar luces al lector durante el posterior análisis, y que este sepa que los personajes y su narratividad se desarrollan en una representación de una organización social, que a modo de sistema también establece jerarquías, estatus y roles.

METODOLOGÍA

Orden interpretativo hermenéutico

Para el presente proyecto, parto por establecer un orden de tipo interpretativo-hermenéutico que fundamenta el modo en cómo me acerco a los fenómenos de mi interés. Este orden, denominado naturalista, cualitativo, tiene como origen las ciencias sociales, y un poco más específicamente la antropología, y provee al sujeto investigador una suerte de lente que le permite volcar la mirada sobre todos aquellos acontecimientos de la vida social.

La teoría hermenéutica es clarificadora, iluminativa y articuladora en su esfuerzo de comprensión de la práctica social. La comprensión es una de las dimensiones y objetivos fundamentales de este tipo de teorías. Por ello, cuando lo que se busca es interpretar lo que sucede en una situación concreta, en lugar de establecer controles necesitamos observar la interacción entre todos los elementos de la situación elegida tal y como operan en su con texto natural. (Pérez, 1994, p.27)

Partiendo de esto, podemos proponer sobre el orden interpretativo hermenéutico que intenta reflexionar sobre la praxis del fenómeno estudiado, es decir, no persigue el establecimiento de una norma de carácter genérico que cobije homogéneamente situaciones o fenómenos similares, sino que por el contrario, intenta dar luz y comprender esas reglas o formas de organización de un fenómeno particular, en un contexto particular, y más importante aún, los modos en que esto genera distintos saberes, y significados. La razón, y la importancia de no intentar establecer o evidenciar un tipo de normativa universal para el presente documento, es la conciencia de que cualquier tipo de discurso generado desde el ámbito académico con un corte homogeneizador puede ser posicionante sobre la otredad, impartiendo un tipo de violencia simbólica sobre los otros, ya que no se trata de producir modos de ver al otro, sino, por el contrario, dar un vistazo desde distintos acercamientos, que nos den una comprensión más holística de lo que sucede.

Este orden, se acerca a los fenómenos dados, con la premisa de que los conocimientos surgen en y por la práctica, en especial en las parcelas cotidianas de la actividad humana, en el día a día, el conocimiento surge en los modos de interacción e las personas, a través de sistemas de codificación como los lenguajes, con factores altamente influyentes como su dimensión psicológica, política, socio económica etc. Por lo que comprender todas aquellas características del contexto inmediato, así como las potenciales variables que surjan al observar, es parte de lo que este orden propone al investigador para conseguir realizar un ejercicio idóneo de la comprensión.

Otro aspecto a tener en cuenta del ya mencionado orden interpretativo hermenéutico, es su interés por los detalles más que por una globalidad de lo estudiado, entendiendo que en aquellos microsistemas o fundamentos de lo observado se encuentran los caminos a seguir para un buen entendimiento de lo que puede allí estar sucediendo, esto en relación a mi proyecto de investigación, resulta adecuado ya que es mi interés el evidenciar lo que a primera vista no es visible, que se camufla entre los artificios de la imagen y la tecnología, aquello que atraviesa la mirada y no siempre somos conscientes de ello.

Otra de las grandes contribuciones que aporta este orden a la actividad investigativa, y que a mi parecer es aquel que fundamenta lo que busco a través de este documento, es que logra otorgar a las personas la característica de sujetos que interactúan entre sí, que constantemente están comunicando y recibiendo significados, que transforman su mundo y el de los demás, sujetos que puestos en un contexto cultural donde la visualidad como lenguaje, como dispositivo de comulación de sentidos e ideologías, adquieren una posición de suma importancia, una posición en donde todos aquellos actos de comunicación que comprenden y producen genera una constante permanencia y actualización de los modos en cómo se organiza la vida social.

Investigación documental

Para fines prácticos de mi investigación, y sobre todo en relación a los modos en cómo se producen las piezas audiovisuales del cine, que están mediadas por las tecnologías de la información en varios aspectos tales como el ritmo de creación y exposición de estas, modos de generar la imagen y modos diversos de contener mensajes. Opto, entonces, por asumir

metodológicamente las herramientas de la investigación documental. La razón de ocupar este tipo de investigación sobre otras es que no realice un análisis totalmente semiótico, pues no me adentro en la naturaleza del signo, sino que me intento volcar mi interés investigativo sobre un importante acontecimiento de la cultura visual.

Para ello busco entonces, realizar una selección, organización y posterior estudio de la información referentes a mi objeto de estudio, las películas del UCM, siendo esta mi fuente de información primaria, pero también espero recopilar imágenes pertenecientes a la cultura visual que en aras de producir un ejercicio dialéctico desde la recolección de documentos de fuentes de información secundarios, que generen preguntas y reflexiones sobre el objeto de estudio en sí mismo, este tipo de objetos remiten a la pornografía, la política, la religión y su iconografía, los memes entre otros.

Sobre la investigación documental se aclara que esta, desde Martha Barriga y su documento La investigación en educación artística (año???) “examina sistemáticamente los registros de documentos como fuentes de información” (Barriga. Año, p. 140) Barriga también aclara que, si bien los documentos generalmente se hallan como escritos, dentro de la investigación documental también se trabaja con otros documentos de tipo audiovisual, como lo son las películas.

Algunos “Estudios pueden clasificar y evaluar los contenidos de los documentos de acuerdo a criterios establecidos” (Barriga. Año, p. 141) estos criterios, son en parte dados por el soporte teórico con el que doy inicio a la investigación, que como bien se ha dicho, son principalmente de corte psicoanalítico con un enfoque feminista, es decir, como lo propone Barriga, establezco desde los lineamientos conceptuales que proponen autoras como Laura Mulvey, Ann Kaplan y De Lauretis una serie de ideas que me permiten observar con una mirada investigativa en clave con los preceptos propuestos por ellas, , para posteriormente clasificar y estudiar una serie de fotogramas, que me generan preguntas con respecto a la preocupación de realizar una crítica a la mirada construida masculina en el cine. “Obtener la información y seleccionar un producto visual del resto, y después, comprender el mensaje para que la información que nos llega modifique nuestro conocimiento de una forma controlada y consiente (Acaso, 2007, p.90) es posible en la medida que tenga, un soporte teórico que me guíe de donde y cómo buscar.

Entender, no es posible sin adentrarme en el paradigma psicoanalítico-cultural de corte feminista, que funciona a modo de instrumento de observación para identificar qué fotogramas son valiosos como datos en pro de alcanzar los objetivos propuestos para el presente documento. Con respecto a la investigación documental declaro entonces que, de la mano con el orden interpretativo hermenéutico, me permitan comprender la complejidad dada en las representaciones de género de las producciones audiovisuales, que como bien ya se mencionó, al estar soportadas por las tecnologías, y por ser multimodales su proceder cambia pues estas resultan saturadas de canales comunicativos, por lo tanto de discursividades e ideologías comunicadas contenidas en todas las posibilidades que estas soportan.

Proponer entonces, desde lo previamente documentado, una evaluación minucioso de un producto de la cultura visual como lo son las películas del UCM en cuestión para el presente documento, inclinado el interés en la importancia de entender más a fondo qué contiene las películas de manera explícita, pero sobre todo de manera implícita, bajo que códigos o tecnologías se camuflan ideologías o mensajes que representan y posicionan a las personas y que puedan o no terminar por generar exclusión u inclusión. Por otro lado, subrayo la tendencia general de trabajos de grado de la Licenciatura en Artes Visuales de la Universidad Pedagógica Nacional de Colombia, que hacen uso de esta combinación documental analítica (Barco, J., Delgado, D. y Romero, D., 2019), como proceso práctico de las investigaciones e intereses dados por los investigadores, esto dado por la utilidad de esta metodología, que como ya se mencionó permite una adecuada recolección de documentos que sirvan como soporte para dar paso a un análisis de corte crítico que permita entender y acercarse a una surte de comprensión de un fenómeno de la vida social, en mi caso la producción de contenido audiovisual en el cine, denominado como una actividad social por Metz, y más específicamente en lo contenido allí, dentro de las posibilidades del lenguaje audiovisual.

Unidades de análisis

El universo cinematográfico creado por Marvel, parte o se fundamenta en los comics producidos por esta compañía en los últimos (aproximadamente) ochenta años, en los cuales han creado narrativas visuales soportadas en el formato impreso, generando todo un cumulo de superhéroes empapados de la cultura estadounidense, y que en conjunto forman un universo, un entramado de narrativas que, aunque cada una tiene su propio hilo, tiendan a tejerse unas con las otras creando un macro relato mucho más grande. Relato que se ha extendido por una gran parte de países y culturas alrededor del mundo, lo que genera una suerte de culturización de estos relatos de superhéroes.

Para inicios del nuevo milenio, la producción de comics para Marvel no estaba en su mejor momento, pues carecían de éxito comercial, en especial frente a la competencia DC comics, por ello, y no sin adversidades, emprenden el camino hacia la producción cinematográfica con un super héroe conocido como *Iron man* 2008, lo que genera una suerte de franquicia del cine, que, hasta el día de hoy no ha culminado y sigue en constante producción, desarrollo y expansión.

La última película de *Los Vengadores*, titulada originalmente *Avengers End game* 2019, es una secuela de la película *Avengers Infinity war* 2018. Este tipo de películas denominadas *Avengers* dentro de la familia de producciones de Marvel, ocupa un lugar especial, pues recoge en una misma cinta a una gran variedad de superhéroes que en papel de (super)equipo, enfrentan amenazas internas como externas, generando una política de seguridad interna, así como una exopolítica de seguridad.

Regresando a los dos últimos títulos del universo Marvel en la gran pantalla, hay que resaltar estas dos producciones como dos de los más grandes acontecimientos de la cultura visual de la última década, esto dado gracias a un fenómeno procesual generado en las espectadoras y los espectadores desde la primera película *Iron Man* en 2008, que ocasionó que la atención mediática y la expectativa por parte de un gran número de público a nivel mundial fuere altísima, y a través de la argucias de la narrativa cinematográfica dada no solo a lo largo de

todas las películas sino especial en las dos últimas, se diera un suceso de suma importancia para la vida cotidiana de las personas.

Es así como del extenso entramado de imágenes que componen todas estas películas y en especial de las dos últimas producciones, rescato fragmentos o fotogramas que me permiten detener la narración propia del espacio virtual desarrollado en la película, y a través de un análogo de congelar el tiempo, poder fragmentar la diégesis allí mostrada y posar la mirada menos apresuradamente, para posibilitar la reflexión sobre todo lo que se dirige al ojo espectador.

Además, y en aras de enriquecer los posibles procesos de corte analítico que se generen, rescato fotogramas de todas películas de la ya mencionada franquicia, esto con el ánimo de poder observar en una temporalidad narrativa fenómenos (representaciones, tramas, narrativas personajes etc.) mostrados en la película y dar cuenta de cómo se han consolidado a lo largo del tiempo para ser lo que fueron en las más recientes entregas. Paralelamente a esto, traeré a colación imágenes pertenecientes a la cultura visual en las que pueda encontrar una función útil para el proceso analítico del presente proyecto investigativo, es decir, imágenes que me permitan evidenciar lo que sucede en la película y las formas en cómo está organizada la vida social humana fuera de la pantalla, y entender esta última como un análogo de lo ya establecido socialmente, y a su vez como un dispositivo que refuerza o media esa vida social de la que, en un principio surgió. Mauricio Beuchot, quien dedica parte de su interés a la interpretación de Pierce, explica que desde este, la analogía es un fenómeno que habita entre lo unívoco y lo equívoco, es decir, que significar un signo implica a la vez, semejanza y diferencia con aquello que este representa, ya que, recordemos, desde Pierce los signos tienen en su haber la función de representar algo que no esté necesariamente presente, y dicha significación se genera dentro de un interpretante que conoce el signo y lo que este representa.

Algunos signos no son necesariamente parecidos a aquello que representa, como es el caso de las palabras y las letras que en su mayoría no guardan una relación con aquello que significan en el intérprete, sin embargo, otros signos de corte icónico como las fotografías, por ejemplo, sí que guardan relación con aquello que representan. Para el caso inmediato la analogía surge como una semejanza en la organización de la vida social contenida en la

narrativa y adornada diegéticamente con respecto a la organización de la vida social fuera de la pantalla, y se pretende evidenciar como hay una incidencia entre ambas a través de los procesos de construcción de mirada y de comunicación de ideologías.

Los modos en cómo seleccionaré estos fotogramas están dados en primer lugar, por las veces en que yo, en papel de espectador, así como luego, en papel de investigador, vi las películas, teniendo mi propia experiencia desde los dos lugares ya mencionados como guía para seleccionar con base a mi criterio fotogramas que me resulten valiosos y despierten curiosidad en mi quehacer investigativo.

Enfoque documental del desarrollo de la información

En primera instancia subrayo como los referentes del marco teórico, no solo aportan una serie de postulados que me ayudan a interpretar la información, sino que, también contribuyen al apartado metodológico en el sentido de que estos ofrecen sus ideas, análisis y reflexiones en el hacer, y por lo tanto guían mi proceder, por ello que los rescate como parte de mi enfoque documental.

La razón de ocupar mis referentes teóricos como compuesto de la metodología es que, estos precisan de instrumentos que contribuyen a abordar las formas en cómo se produce, comunica y transforma los significados dentro de un contexto social. Por otro lado y regresando a los postulados en un principio del apartado metodológico aclaro que este trabajo se adscribe al paradigma interpretativo-hermenéutico o cualitativo, entendiendo entonces que se comprende que la influencia y subjetividad del investigador influye en la recolección del material audiovisual, así como en la interpretación de este, es decir, se tiene presente que mi papel como investigador también puede influir un inconsciente masculino, permeado por ideologías de la cultura visual. Además, se deja claro que es imposible acceder a la realidad empírica en la cual fueron pensados y contruidos los discursos contenidos en las películas de *Los Vengadores*, teniendo acceso únicamente al material audiovisual de la película.

Sabiendo pues, que el lenguaje se manifiesta en varios modos que usualmente co-ocurren en un momento particular del material audiovisual, y además que estos modos no son necesariamente verbales, resulta necesario encontrar vías que permitan transitar el discurso y que durante el camino se puedan destilar sus partes, pero también congregadas de nuevo,

todo en ello en aras de generar una suerte de traducción audiovisual de las películas del Universo Cinematográfico de Marvel. Por ello este trabajo rescatará la metodología usada por Neyla Graciela Pardo Abril, en varios de sus trabajos, en los cuales se usa una propuesta de análisis que busca satisfacer las necesidades del análisis audiovisual en relación a la co-ocurrencia de elementos, y la correcta discriminación de aspectos verbales y no verbales, esta propuesta funciona entonces a modo de yuxtaposición de elementos, lo cual resulta idóneo para nutrir la metodología de la presente investigación, pues entonces posibilita que pueda estudiar los distintos modos de discurso que cohabitan simultáneamente las películas del Universo Cinematográfico de Marvel, es decir, veremos cómo aspectos que a priori no parecen relacionados, resultan tener una conexión, por ejemplo, un plano y un diálogo, la vestimenta y la música etc.

Por otro lado, el resto de mis referentes teóricos y de interpretación de las ya mencionadas parcelas audiovisuales que componen la película, son de corte feminista desde los estudios visuales basados en el psicoanálisis, estos estudios proponen ideas interesantes en relación al acto de mirar, y a la mirada, con respecto al inconsciente que puede ser develado en la imagen al estudiar, los arquetipos y discursos en los productos de la cultura visual etc. Todas estas ideas me permiten hacer una interpretación idónea en relación a mi pregunta por cómo es representado el género dentro del espacio virtual en que sucede la película.

Todos estos recursos teóricos en mi proceder metodológico me dan luces que orientan mi pregunta de investigación, la cual, busca indagar por los modos en cómo se representa el género en las películas del universo cinematográfico de Marvel, de ahí la perspectiva feminista a la par con el psicoanálisis que se pregunta sobre las representaciones de género en el cine y en la cultura visual, tratando de develar un inconsciente contenido en la producción visual y narrativa. Por ello, y desde las ideas y conceptos que se van generando a lo largo del entramado teórico, observo las películas pertenecientes al UCM y empiezo a extraer fotogramas cuyo contenido aporte y genere preguntas valiosas en relación a los objetivos propuestos, y por supuesto también de manera transversal a los postulados realizados por las autoras y actores de mi marco teórico.

ANÁLISIS FILMICO

Para este apartado, dedico mis esfuerzos al análisis de las imágenes expuestas en las películas seleccionadas del universo cinematográfico de Marvel (UCM), para ello en primera instancia me enfocaré en algunos personajes femeninos y su representación tales como La capitana Marvel, La viuda Negra, Pepper Pots entre otros, esto, desde un enfoque psicoanalítico-cultural. Para un segundo momento, llevaré al lector a un análisis de las representaciones de personajes masculinos, tales como Iron Man, Thanos, Capitán América, Thor entre otros, y esto se dará con un enfoque sociológico-cultural.¹¹

Estos cambios de enfoque responden a la multiplicidad de métodos y disciplinas de las que se nutre la cultura visual, y a pesar de que el lector encontrará bastante evidente el momento analítico de lo femenino con respecto del masculino, también hallará momentos donde ambos convergen y resultan tener coincidencias o nodos, que harán del compendio analítico general, un apartado más sólido e interesante.

¹¹ Para provecho y facilidad del lector, adjunto un sitio web catalogado como *Fandom*. Este tipo de sitio dedica su quehacer a organizar y exponer las biografías, relaciones, cronología entre otras características de los personajes del Universo Cinematográfico de Marvel. Para acceder al sitio solo se debe seguir el siguiente enlace: https://marvelcinematicuniverse.fandom.com/es/wiki/Marvel_Cinematic_Universe_Wiki

UNA MIRADA A LA REPRESENTACIÓN FEMENINA EN AVENGERS

La Capitana Marvel

En el campo de la representación, preguntarse por las características que construyen al género, es preguntarse por las diferencias entre género, así como los modos en qué estos se relacionan e interactúan. Catalogar la manera en cómo ha sido o es representado, por ejemplo, el género femenino en la gran pantalla resulta no solo en la organización de un conjunto de normas o una suerte de lenguaje que articula un modelo o ideal a seguir, sino que invita a un juego de exclusión, es decir, pareciese que la mujer fuese la diferencia, o bien, lo faltante del hombre, y viceversa, cual fotografía en su estado de negativo y revelado.

El primer límite de diferencia(s) sexual(es), entonces, es que constriñe al pensamiento crítico feminista dentro del marco conceptual de una oposición sexual universal (la mujer como la diferencia respecto del varón, ambos universalizados; o la mujer como diferencia *tout court*, y por esto igualmente universalizada). (De Lauretis, 1996, p.7).

Esta polarización en las formas de representación podría tener su origen en algunas de las propuestas del psicoanálisis que propone como paradoja este juego de mostrar y no mostrar el falo, bien sea a través de su obvia presencia o bien, traerlo a colación a través de su ausencia

La paradoja de del falocentrismo en todas sus manifestaciones consiste en que, para dar orden y sentido al mundo, depende de la imagen de mujer castrada. Una cierta idea de mujer se yergue como idea clave del sistema: es su carencia lo que produce el falo como una presencia simbólica. (Mulvey, 1988, p. 365).

En ese sentido, en la película analizada, cabe destacar el lugar del personaje de Capitana Marvel, quien en su debut es mostrada como una mujer en tierra extranjera, cohibida en varios aspectos: no tiene memoria, es coaccionada a no utilizar su poder e instrumentalizada para fines políticos y bélicos. En su película, la Capitana es presentada de manera tal que, al final, se nos muestra como una candidata digna de pertenecer a *Los Vengadores*. Además de ello, también es mostrada como una suerte de mujer subversiva frente a la opresión masculina, o al menos superficialmente eso es lo que pareciese, pues en su desarrollo, se pone de manifiesto, por ejemplo, desde su infancia con las desestimaciones de su padre, o en su temprana adultez al ser parte de la fuerza aérea en un ámbito colonizado principalmente

por hombres, o al revelarse del opresor Yon Rogg, o incluso cuando en una suerte de trama a través de Deus ex machina, salva a un Tony Stark agonizante, o cuando en la línea de tiempo natural es ella quien acaba con la vida de un retirado y rural Thanos, ella siempre se revela frente a dicho orden. “Es su deseo de triunfar sobre la carencia lo que el falo significa” (Mulvey, 1988, p.365) pareciendo entonces, que la capitana Marvel constantemente está buscando acceder al sistema de beneficios masculinos, esto se evidencia no solo a través de las ya mencionadas y obvias rebeliones en contra de la figura masculina, sino a través de varias acciones que ella constantemente realiza para tratar de reafirmar su posición frente al género masculino y los hombres a su alrededor.



Figura 1. Capitana Marvel. Anna Boden y Ryan Fleck (2019)

Unas de estas acciones que menciono sucede cuando ella, al llegar a la tierra (supuestamente inocente de toda construcción de género, pues es una mujer en un universo ficticio representado por hombres principalmente que no tiene memoria alguna), adquiere un vestuario que en parte roba a un hombre: chaqueta de cuero gastada, gorra, camiseta de una banda de rock, jeans azules y una motocicleta Harley. Lo más interesante de esta escena, es cómo al iniciar, la Capitana Marvel, aún en sus prendas alienígenas, es mostrada mirando y sosteniendo un mapa gigante que cubre gran parte de su cuerpo, casi como mostrando lo perdida que ella se siente en su rol de mujer; el hombre, a quien en unos momentos la capitana despojara de parte de sus pertenencias, se ofrece (con tono sexual) a ayudarla a cambio de una sonrisa, a lo que ella propone un apretón de manos que termina con una pleitesía forzada por parte de ella hacia él.



Figura 2. Capitana Marvel. Anna Boden y Ryan Fleck (2019)

Otro gran momento en pantalla, para la capitana tratando de acceder al sistema/género masculino, se evidencia también en su película debut a lo largo de sus interacciones con el joven Nick Fury, quien aún mantiene a salvo sus dos ojos. Fury, quien a pesar de su corta edad ya está empleado en un puesto considerablemente importante dentro de la organización jerárquica humana, trabajando en el gobierno estadounidense, específicamente para SHIELD, o una versión temprana de lo que en futuro sería, es mostrado como más flexible y abierto que en ninguna otra de sus apariciones en el universo cinematográfico de Marvel,

pues es puesto en situaciones donde revela sectores personales a la Capitana, mostrándose entonces vulnerable frente a ella, o mejor, frente a la amenaza de una mujer cuya construcción de género resulta intimidante, pues en primera instancia su lenguaje corporal, compuesto por sus gestos, por su tono al hablar y por su vestuario, sumado en segunda instancia al desorbitante poder que ella promete a lo largo de la película al lanzar ondas de poder y llevar a cabo hazañas fuera de lo común, logra entonces que Fury deba someterse a ella.



Figura 3. Capitana Marvel. Anna Boden y Ryan Fleck (2019)

Para *Avengers: EndGame*, también suceden varios momentos en los cuales se muestra a una Capitana ansiosa de sobreponerse (sin éxito) a sus contrapartes masculinas, una de ellas es durante aquel encuentro de unos vengadores derrotados y enojados, que acaban de conocer a la capitana Marvel, en dicho encuentro ella es abordada por el coronel James Rhodes, o

Maquina Guerra, amigo de Tony Stark, quien le reprocha por no haber estado presente durante los trágicos hechos, a lo que ella responde que ha estado cuidado del universo y hace énfasis en que lo ha hecho sola sin ayuda de Los Vengadores. Seguido esto, suceden dos cosas interesantes, el Capitán América y el ya mencionado Coronel James Rhodes comparten un gesto de incomodidad y desaprobación, seguido de esto, desde un rincón, surge un Thor que hasta ahora se había mantenido en silencio, y se posa a menos de un metro de la Capitana Marvel para alargar su brazo y llamar a su martillo, la capitana Marvel le hace frente y ni se inmuta, apenas dibujando una sonrisa, a lo que el Dios del treno responde diciendo que ella le cae bien, dando entonces al espectador una segunda aprobación (Recordando que la primera fue durante la película debut de la capitana Marvel) pero esta vez dada por un hombre, quien es caracterizado como dios y aparte es uno de los personajes con mayor voz y poder dentro de *Los Vengadores*.

Para el momento en que la Capitana Marvel, sin esfuerzo alguno llega al rescate del moribundo y perdido Tony Stark en aquel desierto espacial, sucede entonces un momento extraño en la película, e interesante en relación al acto de mirar, y a la mirada,

La del espectador en contacto escopofílico directo con la forma femenina que se ofrece para su disfrute (que connota fantasía masculina); y la del espectador fascinado con la imagen de su semejante situado en una ilusión de espacio natural, a través del cual puede alcanzar el control y la posesión de la mujer en el interior de la diégesis (Mulvey, 1988, p. 372)



Figura 4. Tony Stark siendo salvado. Anthony y Joe Russo (2019)

Invitando entonces al espectador, según lo dicho por Mulvey, a uno, desarrollar un deseo de poseer a la mujer quien es presentada como una ofrenda para el hombre, es decir, un ser quien es potencialmente asequible a través del acto de mirar; y dos, desarrollar una suerte de proyección empática con los personajes masculinos, casi como si se desdibujara el aquí y ahora del espectador, y se simulara ser un personaje, dicho de manera más simple es la forma en como a través de la diégesis la fantasea con ser Tony Stark y ser salvado por la Capitana Marvel. Esto presenta una gran posibilidad del cine, que pone de manifiesto lo importante de los análisis de carácter visual, y es la posibilidad empática que genera la narración a tal punto de poner un objeto de deseo (la mujer) y un vehículo virtual (el hombre) para intentar (fallidamente) alcanzar el clímax prometido por la fantasía. “La mujer expuesta como objeto sexual es el leitmotiv del espectáculo erótico [...] ella significa el deseo masculino, soporta su mirada y actúa para él” (Mulvey, 1988. p. 370).



Figura 5. Capitana Marvel rescatando a Tony Stark. Anthony y Joe Russo (2019)

Las teóricas feministas del cine habían estado escribiendo acerca de la sexualización de la estrella femenina en la narrativa del cine y analizando las técnicas cinematográficas (iluminación, encuadre, edición, etc.) y los códigos cinematográficos específicos (por ejemplo, el sistema de la mirada) que construye a la mujer como imagen, como el objeto de la mirada voyerista del espectador. (De Lauretis, 1996, p.20).

Utilizando varios recursos en esta escena para presentarnos a un objeto sexual que, brillante, se dibuja repentinamente entre la absoluta y oscura nada espacial, para la salvación (potencialmente sexual del hombre perdido que no podrá dejar su linaje, por vía masculina, ni ejercer su rol dentro de la sociedad) de Tony Stark; ahora bien, si a lo largo de este análisis hemos visto cómo, en la narrativa y desarrollo del personaje, la Capitana se ha constituido constantemente (o ha sido constituida) y ha hecho el esfuerzo de no presentarse como un objeto al potencial control masculino desde acciones como su vestimenta, tono de voz, vocabulario etc. Cuál es entonces la razón de ser de dicha escena, que busca que el espectador ponga su mirada sobre ella, a través de los códigos cinematográficos como los anteriormente vistos, de la mirada atónita de Tony Stark y la posibilidad de empatía que genera el Cine entre el personaje masculino y la mirada masculina, para luego desearla, la música en la escena, así como el primer plano de la Capitana Marvel. Dicha escena culmina con la Capitana Marvel descargando con meticulosidad sobre la superficie terrestre la nave en la que el naufrago Iron Man se encuentra.



Figura 6. Capitana Marvel descargando la nave de Tony Stark en la tierra. Anthony y Joe Russo (2019)

La escena anterior, usando códigos del cine para soportar la mirada masculina, remite a estrategias usadas por la iconografía religiosa, pues existe en la religión católica un antiguo título dado a María Madre de Jesús, conocido como *Stella Maris*, popularizado en el medioevo, que traduce estrella de mar, esta variación de la virgen es presentada como la guía y protectora de aquellos que buscan su sustento en el mar, quienes son náufragos, o simplemente que viajan a través del espeso mar. La iconografía religiosa de esta versión de maría es mostrada como un ente que, a modo de faro, reluce y emana una cálida y develadora luz en medio de la mar, de manera muy parecida a como fue mostrada una Capitana Marvel, que justo como una virgen, aconteció para salvar al naufrago Tony Stark, que minutos antes de la aparición de la santa, estaba dando por hecho su muerte.



Figura 7. Virgen Stella Maris. Autor desconocido (Siglo XIX)¹²

Cual contradicción a la última escena descrita, unos minutos adelante en la película de *Avengers: EndGame* se nos presenta a través de un holograma (lo que sería lo más cercano a una videollamada a través de Skype) a una Capitana Marvel con un nuevo estilo, específicamente su corte de cabello, que la capitana continua con sus intentos de acceder a la experiencia social del hombre, a sus privilegios, esta vez a través de despojarse de su cabello, un signo parte del lenguaje o narrativa que construye y sexualiza a la mujer en las representaciones.

¹² Pintura de autor desconocido. Imagen recuperada del banco de imágenes de Wikipedia https://en.wikipedia.org/wiki/Our_Lady,_Star_of_the_Sea#/media/File:StaroftheSea.jpg



Figura 8. Capitana Marvel, nuevo corte de cabello. Anthony y Joe Russo (2019)

En cambio, pareciera que fuese dotada entonces con un corte de cabello más cercano al masculino, el corte ideal del hombre heterosexual mostrado hasta ahora en el Hollywood, con la corona de arriba peinada hacia un lado y los costados del cabello más cortos.



Figura 9. Comparativas cortes de cabello. Anthony y Joe Russo (2019)

En otras palabras, da la impresión que narrativamente los creadores de la película intentasen que el personaje de la capitana Marvel buscara equipararse a sus opuestos masculinos en el

UCM, y aunque ya lo hace hasta cierto punto, con su gran potencial explosivo y destructivo, pero que probablemente nunca alcance del todo, pues:

En última instancia el significado de la mujer es la diferencia sexual, la ausencia del pene visualmente constatable, la evidencia material sobre la que se basa el complejo de castración, esencial para la organización del ingreso al orden simbólico y en la ley del padre. De ahí que la mujer como icono, expuesta para la mirada y disfrute de los hombres, controladores activos de la mirada. (Mulvey, 1988, P. 372).

Sin embargo, extraña entonces los constantes intentos en la narrativa del personaje por intentar ocultar dicha evidencia material de la ausencia de un falo, a través de su ropa, su lenguaje, y hasta su corte de cabello.

La mujer, en el ámbito de la representación:

Amenaza con evocar la ansiedad que originalmente significó. El inconsciente masculino tiene dos vías para escapar de la castración: la preocupación por la reactivación del trauma original (investigando a la mujer, desentrañando su misterio) contrarrestada por la devaluación, el castigo o la redención del objeto culpable (una vía que ilustra el cine negro); o bien la completa negación de la castración por medio de la sustitución por un objeto fetiche o por la conversión en fetiche de la propia figura representada, de manera que pase a ser tranquilizadora en lugar de peligrosa. (Mulvey, 1988, p. 372)

Parece entonces, que en la narrativa de la Capitana Marvel conmutara entre la sustitución o conversión del personaje en fetiche y la suerte de intentos de este por acceder y apropiarse de un grupo de códigos y acciones pertenecientes a la construcción de la representación masculina. Pero cuál puede ser entonces la razón de ser de dichas fluctuaciones en la direccionalidad del personaje, pues por un lado ella es representada como una mujer que no permite el control de una figura masculina sobre sí misma, y que además quiere hacerse con elementos materiales y acciones que la ubiquen en un lugar cercano al de la representación del hombre; y por el otro, hay una intencionalidad a través de los códigos cinemáticos de poner la mirada deseosa y sexual del espectador masculino sobre ella,¹³ tal y como lo vimos

¹³ Remitirse al fotograma ya expuesto del UCM cuando Tony Stark es salvado por la Capitana Marvel, y su mirada recae sobre ella, recordando lo expuesto por Mulvey y De Lauretis conecta con la mirada masculina del espectador.

por ejemplo cuando encontramos la relación con la virgen Stella Maris y que “por medio de la identificación con el actor a través de la participación en su poder, el espectador, también puede, indirectamente, poseerla” (Mulvey, 1988, P.372), esta dinámica de encender y apagar el interruptor de la potencial mirada carnal del espectador, podría entonces entenderse como una suerte de juego de prohibiciones, es decir, dibujar el personaje de la capitana Marvel como un objeto sexual más difícil de poseer, pues ella constantemente se niega a ello, por su descomunal poder que la dota de otro status, bien sea dentro de la clase o categoría femenina, o bien, dentro del conjunto general de personajes y no es erotizada ni sexualizada desde su corporalidad o su vestuario.

Las prohibiciones y regulaciones relativas a los comportamientos sexuales, ya sean hablados por autoridades religiosas, legales o científicas, lejos de constreñir o reprimir la sexualidad, por el contrario, la han producido y continúan haciéndolo en el sentido en que la maquinaria industrial produce bienes o comodidades y al hacerlo, también produce relaciones sociales. (De Lauretis, 1996, p.19).

La potencia con la cual la imagen de la capitana Marvel como objeto de deseo para la mirada masculina, es tal, que transita en varios registros de la producción cultural, es fácil encontrar personajes icónicos que se valen de los mismos códigos de representación, solo que en mayor o menor medida se evidencia la discursividad machista contenida en estos dependiendo de la parcela de producción y consumo cultural en la que observen. La capitana Marvel como un continuo que no se halla solo en los comics o las películas del UCM, refuerza y potencia la construcción de la mirada masculina que bien, la cosifica como objeto de deseo erótico y la instrumentaliza para fines comerciales, bien sea en una producción de Disney, en un cosplay o en un video pornográfico, siendo todos estos ejemplos o, siendo y

Construir la mirada de deseo masculina sobre este personaje como objeto sexual a través de la narrativa de la prohibición y el difícil acceso a ella, es la oferta (consecuente y ulterior a la demanda) de pornografía cuya temática es la fantasía sexual con ella. En las imágenes de ejemplo, lo primero a notar es cómo el objeto sexual usualmente mantiene el vestuario, en la gran mayoría de los casos, dicho traje cubre la mayorcísima parte de su cuerpo, dando por hecho que efectivamente si hay una sexualización del personaje, dicho deseo tiene su origen en la película, es decir, que a pesar de las acciones del personaje en *Avengers: EndGame*, de



no estar bajo un control patriarcal y prohibirse como objeto sexual lo que se logra es lo contrario, alentar con mayor entusiasmo el deseo de poseerla carnalmente.

Figura 10. Búsqueda Pornhub Capitana Marvel. Pornhub (2020)¹⁴

En un mundo ordenado por el desequilibrio sexual, el placer de mirar se ha escindido entre activo/ masculino y pasivo/femenino. La mirada determinante del varón proyecta su fantasía sobre la figura femenina, a la que talla a su medida y conveniencia. En su tradicional papel de objeto de exhibición, las mujeres son contempladas y mostradas simultáneamente con una apariencia codificada para producir un impacto visual y erótico tan fuerte que puede decirse que ellas connotan <para-ser-mirabilidad> [To-be-Looked-at-ness]. (Mulvey, 1988. P370)

Ahora bien, dicha codificación usualmente se hace a través de las vías rápidas, es decir, aquellos signos de carácter sexual con más aceptación en el mundo, es decir, escotes, faldas, labial rojo, pelo largo etc. pero en el caso del personaje de la capitana Marvel¹⁵, esta codificación se hace de manera curiosa, pues se busca que a través de la ocultación de sus rasgos sexuales, y la minimización de la erotización se genera más intriga y deseo por su cuerpo, por otro lado, en la psicología del personaje, que como bien ya fue dicho se presenta como subversiva frente a los hombres, resulta en potenciar el deseo sexual en ellos, y por ende en el espectador masculino.

Black Widow

¹⁴ Búsqueda realizada en el mes de marzo de 2020.

¹⁵ Ver figura #3

Natasha Romanoff, o como se le conoce, La Viuda Negra, es uno de los miembros de Los Vengadores y fue, en un principio, el único personaje femenino que cumplió con una posición o rol importante dentro del grupo de héroes en las películas debido a ser uno de los primeros personajes en involucrarse con la iniciativa vengadores y sobre todo a su gran capacidad de combate, siendo entonces que otras mujeres dentro de la diégesis eran estipuladas a roles mucho más pasivos, como Pepper Potts, quien cumplía el rol de asistente y, posteriormente, la pareja de Iron Man; o bien, como Maria Hill, quien tiene un cargo que parece ser dibujado como el de la secretaria de Nick Fury, a tal punto de que en la gran mayoría de escenas en que esta aparece, lo hace junto a Fury, pero de esto hablaremos más adelante. Por ahora, quisiera dedicar las siguientes páginas a una suerte de examen visual del personaje Romanoff/Viuda Negra, pues considero que resulta idóneo para ejemplificar cómo en la representación femenina de la mujer hecha por hombre en el cine comercial de Hollywood se puede explicitar el subconsciente patriarcal, y con ello todo un bagaje de ideologías que, en un principio, son “una serie de representaciones e imágenes que reflejan las concepciones de ‘realidad’ que asume cualquier sociedad” (Kaplan, 1972, p.34), es decir, cuál radiografía a los discursos contenidos en las representaciones.

Por otro lado, esta ideología, tal y como se ve en *Las mujeres y el cine: a ambos lados de la cámara* de E. Ann Kaplan, no es reciente, sino que lleva instalada en la concepción social de gran parte de la sociedad global bastante tiempo,

Lo cierto es que, en las narrativas dominantes del cine, en las formas clásicas, las mujeres, tal y como las han representado los hombres en esos textos, adoptan imágenes que poseen una categoría ‘eterna’ y se repiten en lo esencial a través de las décadas. (Kaplan, 1972, p.17)

La concepción social en relación al cine y la representación, ha ido evolucionando a través de la historia, encontrando nuevos caminos y códigos, acomodándose a las circunstancias del contexto político inmediato, pero sobre todo, y en un segundo plano llamado subconsciente, naturalizándose a través de “los mitos por los que se rige una sociedad, como si dichos mitos hicieran referencia a una ‘realidad’ natural y sin problemas” (Kaplan, 1972, p.34), la cuestión es problematizar lo que pasa por normal.

La presencia de mujeres en la narrativa de las historias, y en especial la forma en cómo estas son representadas, resulta siendo:

Un elemento indispensable del espectáculo en los films narrativos corrientes, aunque su presencia visual tiende a funcionar contra el desarrollo de una línea argumental, congelando el flujo de la acción en momentos de contemplación erótica. Esta presencia extraña debe de ser integrada coherentemente con la narrativa (Mulvey,1988, p.370)

Pareciese entonces, al observar, incluso someramente *Los Vengadores*, que lo que allí prima son las escenas de acción y un tipo de violencia políticamente correcta en ellas contenida, por ello que resulte interesante, en relación con lo que no propone Mulvey, que un personaje como la viuda negra, a lo largo de la narrativa cuente en su haber con una buena variedad de escenas de este tipo, sabiendo que la presencia femenina congela el flujo en remplazo de la posesión con la mirada. Parece entonces que la forma en cómo se encaja de manera coherente la representación de un personaje femenino dentro de las narrativas del cine comercial, fuese solamente a través de tres caminos, el de la sexualización, el de la sexualización-acción que es una variante del anterior, y el de la maternidad; ahora bien, el primero, la sexualización, sucede más comúnmente a través ciertos códigos como la vestimenta, los diálogos, los colores, encuadres de cámara etc., se carga de signos sexuales a un personaje femenino, despertando deseo en el espectador; paralelamente a esto, se da una conexión del espectador masculino con su contraparte, el personaje ficticio también masculino, lo que genera la posibilidad de que virtualmente el primero, con su mirada, contemple y alcance una suerte posesión sexual del objeto de deseo.

El segundo camino, la sexualización-acción, lo propongo como un recurso que se utiliza en *Avengers*, para que al poner en escena un personaje femenino, este se pueda sexualizar sin que se pierda el ritmo de avance de la narrativa, es decir, sin que la escena se limite a una contemplación sexual, y que, por el contrario, dicha contemplación suceda mientras la narrativa avanza a través de las escenas de acción que son las ruedas de la película. Por último, el camino de la representación materna, usualmente es rechazado, pues este evoca el miedo a la castración, sin embargo, cuando los dos caminos anteriores han sido transitados, o resultan intransitables, se relega a la mujer a la maternidad, generando “el hecho de que en el patriarcado la madre quede relegada al silencio, la ausencia y la marginalidad” (Kaplan, 1998, p. 23), en el caso específico de La Viuda Negra, a la ausencia pues bien, en la narrativa de la última entrega de *Avengers*, ella, cual sacrificio, pierde la vida de manera voluntaria para salvaguardar la de su amigo, Hawkeye. Veremos algunos ejemplos en la representación

de La Viuda Negra en la última película de *Avengers* que bien transitan los tres caminos ya mencionados, y que posibilitan dibujar mejor lo que implica el tránsito de estas tres vías en la representación femenina.



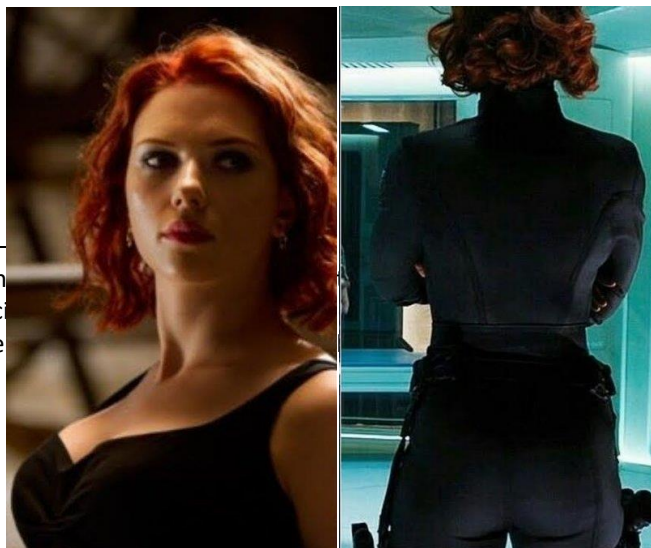
Figura 11. Comparativa looks y vestimentas Black Widow. Feige y Brown (2010 – 2019)

La representación a través del camino de la sexualización podría bien ser la forma predilecta de mostrarnos a este personaje, quien a lo largo de todas las películas ha sido representada

siempre con atuendos holgados que dibujan notoriamente sus curvas, escotes sutiles pero sugerentes, cabello rojo y, en ocasiones, diálogos sexys. En este personaje “la sexualidad está presente en todas partes, pero no se reconoce en ninguna” (Kaplan, 1972, p.21), como si se camuflara tras una heroína, tras una guerrera, con varias de las características de la famosa *femme fatale*¹⁶, sobre ello resalto que: “la heroína es una *femme fatale* que destila directamente su sexualidad seductora. El hombre la desea y, al mismo tiempo, teme al poder que tiene sobre él” (Kaplan, 1998, p.24).

Esta última recuerda también a lo hecho con el personaje de La Capitana Marvel, con quien en su representación se devela un juego de generar deseo y miedo a modo de intervalos en el espectador, una cuestión de hiperbolizar el deseo que genera el objeto, mostrándolo como potencialmente asequible, y potencialmente peligroso.

¹⁶ La *femme fatale* es un... y no es una representac... un muy buen acercamie... profundidad.



a través de la historia, en *Film Noir 1978* realiza un intento para ampliar en

Figura 12. Planos de Black Widow. Feige (2012)

La construcción de relaciones y escenas de tipo sexual, incluso las camufladas tras un velo de romanticismo, resultan siendo intentos constantes de que la mirada masculina a través de su conexión con su contraparte en la diégesis posea a una Viuda Negra que se nos muestra como deseosa de iniciar en repetidas ocasiones una relación, como bien se ha visto con Hulk, con Steve Rogers, Iron Man y hasta con Clint Barton, “la hostilidad patriarcal creciente se expresa ahora en la idea de que todas las mujeres desean sexo todo el tiempo” (Kaplan, 1998, p.25). Se crea y naturaliza un deseo continuo de sexo en la mirada masculina y, a su vez, se vende una idea de mujer ansiosa en todo momento por satisfacer dicho deseo, erigiendo un representación en el cual ella se omite por completo a todas las dimensiones políticas y humanas que construyen a una mujer en su individualidad, y a las mujeres como grupo humano, dicho esto, se cosifica a la mujer y se le delega de manera impuesta, cual razón de ser, el proporcionar placer al hombre.



Figura 13. Relación entre Bruce Banner y Black Widow. Feige (2018)

Volviendo a las relaciones que constantemente Natasha Romanoff está tratando de formalizar, se evidencia una suerte de intención de mostrar a la mujer como sujeto vulnerable, que necesita entablar una relación bajo la dominación masculina. Recordemos como ella en toda la narrativa trabaja para hombres, su superior es Nick Fury, en algún momento trabajo para Tony Stark, y los líderes de Avengers son hombres. Esto es curioso en el sentido de que, aunque superficialmente sea representada como una mujer fuerte e inteligente, incluso capaz de asesinar, el subtexto tras ello, es la mujer enmarcada en la heteronormatividad en busca de ser dominada y avalada por sistema género /masculino, pues a nivel narrativo ella está instrumentalizada a lo que puede aportar al desarrollo de personajes masculinos, de ahí que: Lo que importa es lo que la heroína provoca o más bien lo que representa. Es ella, o el amor o miedo que inspira en el héroe, o la atracción que él siente hacia ella, la que le hace actuar en el sentido en que lo hace. En sí misma la mujer no tiene la menor importancia". (Mulvey, 1988, p. 370)

Sucedendo entonces, que la presencia de Natasha Romanoff está subrogada a la historia y/o evolución o transición emocional o mental de los personajes masculinos en las películas; regresando a la relación con Hulk/Banner, recordamos pues que en muchas ocasiones era la presencia de La viuda negra quien calmaba a un furibundo Hulk, sin embargo, el centro de

atención en dichas escenas en primera instancia son los personajes masculinos y la presencia de La Viuda Negra es meramente instrumental.



Figura 14. Bastones de la Viuda Negra. Feige (2015)

Si bien las armas de la viuda negra efectivamente tienen una forma fálica, buscar una relación entre la teoría del falo y los objetos que se utilizan para construir un personaje como este resulta interesante, pues en su caso particular y a lo largo de todas las películas se ha limitado a ser mostrada o bien, representada con dos tipos de armas, los primeros son una suerte de bastones lumínicos que pueden pasar más fácilmente como falos que como armas. Por otro lado, la segunda herramienta inherente a este personaje, son las armas de fuego que siempre carga con ella.

En el modelo del fetichismo se llega a controlar a la mujer [...], en general a través del matrimonio, aquí la *femme fatale*, mediante la reunión, debe ser asesinada. La pistola o el cuchillo representan el falo que debe dominarla con su eliminación. (Kaplan, 1972, p.24).

Si bien la viuda negra no muere sino hasta la última entrega de *Avengers*, y no precisamente por un arma con forma fálica, podría entender que las armas que usa durante todo su desarrollo dentro de la diégesis son representaciones del falo con la que se carga, para sexualizarla.



Figura 15. Armas de fuego de Black Widow. Anthony y Joe Russo (2019)

Recordemos entonces que la mujer, en la representación muy posiblemente si despierte el miedo subconsciente del hombre a la castración, este último resulta ser la base del fetichismo “porque hace que sea imposible la excitación sexual con una criatura que carece de pene o de algo que lo sustituya” (Kaplan, 1972, p.36) por ello que, para evadir dicho miedo y moldear un sujeto predilecto a la sexualización, se le carga con armas que simbólicamente evocan el falo, y por consiguiente, calman el miedo a la posible castración en el espectador masculino.

Es decir, o que resulta interesante de sus armas, es que pareciese que en la representación sexualizada de la mujer hecha por el hombre, se obligase a la mujer a poseer de manera solapada el falo, como evitando recordar al espectador masculino la segunda cara de la moneda en la representación y presencia de la mujer, la carencia del pene y por lo tanto la posibilidad de castración, esto a través de la carga simbólica de la mujer sosteniendo falos en

gran variedad de escenas para hacer entonces la sexualización más contundente, alejando al espectador de un posible momento de displacer, es decir, se distrae de manera indirecta al espectador masculino llevándolo más hacia lo erótico y alejándolo de cualquier posible incomodidad, esto a través de presentarlos a un personaje femenino sosteniendo constantemente objetos con forma fálica.

Haciendo hincapié sobre dichas armas, pensemos en la cualidad penetrante de las armas, símbolos de objetos fálicos de poder masculino cuya función es instaurar el fetiche y alejar la mirada del espectador masculino del miedo a la castración. Esto de nuevo propone o dibuja a una mujer deshumanizada que vive por y para la mirada y el placer masculino, creando y manteniendo el mito de la mujer que en todo momento está buscando el encuentro sexual.

La mujer contemporánea, sexualmente liberada, pretende satisfacerse a sí misma, y obliga al hombre, por tanto, a afrontar directamente su miedo a la sexualidad femenina; y también que, si la *femme fatale* en el cine negro debía morir por haber provocado el deseo en el hombre (por el temor de sucumbir a lo deseable), la nueva mujer sexual hay que dominarla con el falo, como forma de que el hombre reafirme su control sobre la nueva expresividad sexual. (Kaplan, 1998, p.26)

Por ello, La viuda Negra y La Capitana Marvel, a pesar de ser dos tipos de representación considerablemente distintas de la mujer pero con un mismo principio original (la dominación masculina) representan en el caso de la viuda negra, la *femme fatale*, y en el caso del personaje interpretado por Brie Larson, una suerte de mujer liberada sexualmente, tienen en común que aportan a la ideología patriarcal en el sentido de que posibilitan a través de la expresividad de su poder un miedo, pero también un deseo como objetos sexuales en el espectador masculino, que bien, busca dominarla.

Como bien fue traído a colocación desde lo propuesto por Mulvey, la presencia de la mujer entorpece la corriente narrativa para el espectador, pues en este, genera la necesidad de monopolizar su mirada al acto de la sexualización de la mujer puesta en pantalla a través de la empatía con el personaje masculino. Esta contemplación erótica necesaria (pues resulta en factor comercial para atraer espectadores masculinos), pero entorpecedora para el desarrollo fluido de la trama, fue resuelta de manera práctica en *Avengers* en el caso de la viuda negra,

quien en sus apariciones en pantalla cuenta con una gran cantidad de escenas de acción, pero si se hace una lectura de dichas escenas teniendo en cuenta que sus armas resultan como un refuerzo a la contemplación erótica, lo que sucede entonces es que se puede dar continuidad a la trama de la película abiertamente atravesada por el deseo de ver acción y violencia, sin necesidad de excluir los momentos de contemplación erótica, y a su vez sin que estos últimos entorpezcan el desarrollo de la película. Generando también, como ya fue visto, una suerte juego doble, en donde se genera en el espectador masculino el potencial deseo de la mujer como objeto, y a su vez, se pone de manifiesto el poder latente de la mujer en las escenas de acción, su capacidad de matar, de defenderse de la violencia de otros hombres representados en pantalla, y por consiguiente se genera un deseo más grande de dominarla, por su peligrosidad y por su atrevimiento al despertar el deseo sexual en el espectador masculino.

Bien, habiendo puesto de manifiesto los dos primeros caminos a transitar en la representación de la mujer, la sexualización, y su híbrido, la sexualización-acción, surge la otra posibilidad de ser en la representación de la mujer, la maternidad.

El sistema sexo-género, en suma, es tanto una construcción sociocultural como un aparato semiótico, un sistema de representación que asigna significado (identidad, valor, prestigio, ubicación en la jerarquía social, etc.) a los individuos en la sociedad. Si las representaciones de género son posiciones sociales que conllevan diferentes significados, entonces, para alguien ser representado y representarse como varón o mujer implica asumir la totalidad de los efectos de esos significados. (De Lauretis, 1996, p. 11)

Y es que parece ser, que la mujer en la representación no tuviese muchos caminos o formas de ser, gracias a dichas asignaciones de significado, estas formas son, como ya lo vimos, la sexualización y todas sus posibles variantes en la representación, o bien como lo veremos ahora la maternidad. Y es que esto parece develar que hay un discurso cliché (pero bien instalado en la cultura) sobre la mujer fuera del significado de la mujer madura sexualmente: La mujer como madre. Y es que si bien, ya fue dicho que las posibilidades de la representación sexual en el personaje protagonizado por Scarlet Johanson ya fueron transitadas, sino que agotadas.

En *Avengers: Endgame*, nos presentan un panorama en el que un Thanos bien encaminado a su causa, logra eliminar a la mitad de las criaturas vivas en el universo, sufrimos entonces

del extravío de personajes como el joven Spiderman, la Familia de Hawkeye o bien de Fury. Este último personaje, resulta entonces interesante para la representación de La Viuda Negra durante su ausencia. A falta del líder de *Los Vengadores*, Fury, una suerte de padre, se nos (re)presenta a una Natasha Romanoff como nunca antes se le había visto, con un cabello descuidado, despojada de maquillaje, sin atuendos que refuercen la contemplación erótica del espectador, y con una expresión cansada, con ojeras y cabizbaja. Mientras los Vengadores restantes, que no perecieron al azar de Thanos, se encuentran en una suerte de duelo emocional alejados de la base de operaciones, una suerte de hogar, La Viuda Negra, quien ha dejado de ser la Viuda Negra, para ser solamente La viuda Natasha Romanoff, asume el papel de madre, tratando de localizar al resto de Vengadores, esmerada en ello, como tratando de evitar que su familia y su hogar se desmoronen. Enfatizo que me apoyo en el fotograma y en el contexto del cual es extraído, en donde como ya fue dicho, el resto de miembros del equipo de vengadores que no padecieron frente a Thanos se dispersan y separan por distintos lugares de Estados Unidos y el mundo, mientras que la Viuda Negra es el único personaje que se queda en la guarida o centro de operaciones de los vengadores, y como se evidencia en la imagen, sus códigos de representación cambian, ya no es cargada con signos que la sexualicen.



Figura 16. Black Widow en la base de *Los Avengers*. Anthony y Joe Russo (2019)

En una de las escenas de *Avengers Endgame*, un Capitán América afligido¹⁷ llega a la base de los Vengadores para encontrarse a una Viuda sentada en un escritorio, que parece que no fuese de ella sino de la ausente figura masculina que lo dejó vacío, bien sea un perdido Tony Stark o un ya no existente Fury. Durante dicha escena suceden varias cosas interesantes, la primera de ellas es un diálogo en el que Natasha confiesa a Steve Rogers que Los Vengadores para ella no era solo un trabajo, era una familia, mientras rompe en llanto. “La figura femenina plantea un problema más profundo. Connota también algo en torno a lo cual la mirada gira permanentemente aunque lo rechace: su falta de pene, que implica una amenaza

¹⁷ Su aflicción se da a causa de la muerte de la mitad de la población por parte de Thanos, lo que causó incluso que este acudiera a grupos de ayuda.

de castración y por lo tanto un displacer” (Mulvey, 1988, p.370), displacer que entonces se hace muy notorio en la apariencia en la representación de la viuda negra, quien como ya fue dicho se dibuja triste y cansada a consecuencia de que ha perdido su falo simbólico, la presencia masculina en casa, sus machos, sus hijos, y su familia se está destruyendo. Esta escena subvierte las anteriores representaciones de La Viuda Negra, y propone una nueva personaje femenino que asume su papel como madre según los ideales del patriarcado, y cual arrepentida por cargar con el pecado original de haber traicionado la ley del padre atribuido a la mujer por la concepciones religiosas; sucede entonces una doble moral en los discursos contenidos en las representaciones de mujer por parte del hombre, y es que usualmente se construyen personajes altamente sexualizados que los hombres desean constantemente y se convierten en el mito de mujer que habita en la ideología masculina, pero en la dimensión publica este modelo de mujer, es repudiado, pues cuestiona el orden social patriarcal al supuestamente tentar al varón y también, a nivel subconsciente traer a colación el miedo a la castración, pero en la dimensión privada el hombre construye a través de las posibilidades audiovisuales de la representación en el cine, la mujer que desea, una mujer cosificada, atenta y dispuesta a satisfacer el deseo sexual masculino. Esta dualidad al ser explicitada demuestra el solapado discurso patriarcal, que genera e instala ideología desde la contradicción.

Un segundo momento, que puede reforzar esta teoría, es durante esta misma escena cuando ella prepara un sándwich, esto en dos aspectos, el primero es el hecho de que ella como mujer, al perder la posibilidad de la sexualización, pues los personajes masculinos a través de los cuales se puede crear una relación empatía con el espectador y, por lo tanto, poseer con la mirada a Natasha han desaparecido, asume el papel de mujer-madre cocinando; el segundo, al cortar el sándwich, de manera diagonal, Tal y como un Nick Fury joven confesaría a La Capitana Marvel en la película debut de esta última, al decir que solo puede comer un Sándwiches o tostada cuando este es cortado de manera diagonal, clara referencia a este personaje entonces, o a su ausencia y displacer causado por la pérdida simbólica del falo por parte de Natasha Romanoff.

A pesar entonces de los caminos que pueda tomar la representación de la mujer en la pantalla, algo queda claro, y es que independiente de cuál sea la forma, la presencia de la mujer en la pantalla queda subrogada a el desarrollo, presencia o ausencia, transformación o designio

narrativo de los personajes masculinos, o bien, de los espectadores masculinos. Por otro lado, queda también de manifiesto las formas en como el sistema patriarcal a través de las posibilidades de representación de la mujer en relación a la representación del hombre, genera ideologías, es decir, representaciones y relatos para definirse como grupos sociales, que no necesariamente deben abordarse como una mentira o una irrealidad, pero que no por ello debe ser naturalizados y reproducidos día a día en la esfera social sin cuestión alguna, es decir, lo que realmente sucede en el cine termina por ser designio y ley en el accionar social de las personas, dejando de lado otras posibilidades y hechos del ser humano, como por ejemplo la sexualidad femenina que no se limita a ser por y para el placer masculino, las otras dimensiones en que se mueven y desarrollan las mujeres, como lo laboral, emocional y mental, y más aún, la individualidad de la mujer frente a otras mujeres.

La masa: un personaje compuesto de varias mujeres representadas

Para *Avengers Endgame*, en la prontitud de su clímax narrativo sucede una escena a rescatar para el presente proyecto, una en la que un golpeado Peter Parker, despojado de su tan icónica máscara, con una nariz sangrante, se aferra con todo su cuerpo al guantelete recientemente robado a Thanos, tirado en el suelo levanta la mirada para ver cómo del cielo desciende un poderoso resplandor que con prontitud se dibuja como la Capitana Marvel. Cual Virgen Stella Maris, con los códigos visuales de la iconografía religiosa, como bajar del cielo envuelta en un resplandor, se manifiesta a modo de santa por segunda vez para rescatar a otro hombre en apuros. Peter al entregarle el guantelete a ella, mira al frente y mientras observa que una numerosa parte del ejército de Thanos se acerca con intenciones bélicas, le dice a La Capitana Marvel que no sabe cómo ella podrá pasar a través de ellos, y sucede entonces, que emergen en pantalla varios personajes de la trama de *Avengers*, tales como Pepper Potts, La Bruja escarlata, Okoye, Valkiria, Wasp, Shuri y Mantis.

La trama en *Avengers* resolvió que todas las mujeres de su universo tendrían este momento donde atacarían juntas a una suerte de enemigo que en este caso no resultaba distinto a ellas, una masa homogenizada, pues estos estaban compuestos de un montón de alienígenas en los cuales el espectador no repara mucho, pues su representación raya en lo cliché. Esto, “Hace muy difícil, si no imposible, articular las diferencias de las mujeres respecto de la Mujer, es decir, las diferencias entre las mujeres o, quizás más exactamente, las diferencias dentro de

las mujeres. Por ejemplo, las diferencias entre las mujeres que usan velo, las mujeres que “visten la máscara” (en palabras de Paul Laurence Dunbar, frecuentemente citado por las mujeres escritoras norteamericanas negras), y las mujeres que “se enmascaran” (el término es de Joan Riviere) no pueden entenderse como diferencias sexuales. Desde ese punto de vista, no existirían diferencias en absoluto, y todas las mujeres no serían sino copias de diferentes personificaciones de alguna arquetípica esencia de mujer, representaciones más o menos sofisticadas de una femineidad metafísico-discursiva. Y es que si bien, en su afán de dar una supuesta reivindicación a la mujer en Hollywood con esta escena, lo que se consiguió fue dar a entender que la mujer en *Avengers*, no tiene la posibilidad de sobresalir por sí sola en la narrativa, no tiene cabida ni razón de ser su individualidad, sino que por el contrario es entendida como una masa, masa que en este caso se podría decir, Sí tiene un rostro, y es la capitana Marvel, pues es ella quien someramente sobresale del resto de mujeres en dicha escena, sin embargo, tanto ella, como el resto de personajes femeninos representados en pantalla, de nuevo están a merced de la narrativa masculina, pues en primer lugar aparecen cuando vemos en pantalla a un Spider-Man en apuros, y ellas en su surgimiento lo rodean cual escudo, y segundo, no son ellas quienes acaban con el malvado Thanos del pasado que llegó al presente, sino que la escena culmina en una potencial ganadora como la Capitana Marvel perdiendo frente a Thanos.



Figura 17. Power Girl Scene. Anthony y Joe Russo (2019)

En la escena, vemos a dos mujeres Afro, como Okoye y Shuri, a Mantis, una asiática representada como alienígena, una suerte de militar que es Valkiria, Pepper Potts una mujer del mundo empresarial y La Bruja Escarlata, y sin embargo en la escena ninguna de ellas tiene individualidad alguna, a pesar de que a priori o superficialmente pareciese que si tuvieran identidad, pero las formas en cómo se encajan los personajes femeninos a través de la diégesis y bien, durante la escena en cuestión subrogan a la mujer.

El estreno de la película coincidió con los escándalos en Hollywood relacionados a los salarios de las mujeres en las producciones cinematográficas y al movimiento MeToo¹⁸, en las cuales no ganaban en muchas ocasiones ni la mitad de lo que sus compañeros de trabajo masculinos, esta situación, como bien dije, causó revuelo en Hollywood y en el mundo, *Avengers Endgame* presenta entonces lo que pareciese un apoyo bastante torpe a las mujeres, que superficialmente contribuye a darle un lugar a las mujeres, pero realmente consiguieron homogenizar a las mujeres cual masa sin individualidad, ocasionando que esta escena tenga una incidencia e intención más comercial que relacionada con las luchas de género.¹⁹

Las mujeres, al haber estado relegadas también, en cierto modo, a los márgenes del discurso histórico, o incluso a una posición totalmente alejada de la historia (y a la cultura) definida como la historia de los hombres de raza blanca (normalmente burgueses). No se trata de negar de negar que las mujeres poseen historia propia que, hasta cierto punto, debe ser redescubierta. (Kaplan, 1998, p.17)

Si bien, la película en su momento, generó cierto impacto con la escena, eventualmente muchas imágenes que tal vez en una primera instancia buscaban solamente acudir al humor,

¹⁸ Movimiento que surgió a causa de escándalos de acoso sexual y violación sobre el productor Harvey Weinstein, a partir del 2017 y que desencadenó en ámbito actoral de Hollywood toda una serie de discusiones con respecto al género. Para más información consultar: <https://www.dw.com/es/she-said-el-libro-que-relata-la-historia-del-metoo/a-50599754>

¹⁹ La escena en cuestión fue titulada por los medios estadounidenses como “Girl power momento” o Girl Power Scene” lo que traduce como la escena o el momento del poder de las chicas, para más información se pueden buscar artículos como el siguiente: <https://www.indiewire.com/2019/04/avengers-endgame-girl-power-scarlet-witch-1202129153/>

como los memes por ejemplo, terminaron entonces haciendo una lectura interesante del discurso de dicha escena, es decir, aunque no fuese su intención, terminaron develando a través del humor meme discursos implícitos, contenidos y camuflados en la escena detrás de la emotividad superficial, o los códigos inherentes al cine como la luz, la música, los colores etc., que se yuxtaponen a lo comunicado en la escena.



Figura 18. Comparativa. A la izquierda una escena porno llamada Orgy is the new black²⁰, a la derecha un meme basado en dicha escena. Collete (2015)

Si bien, Spiderman es salvado por el grupo de heroínas, como ya fue dicho, los usuarios de internet han encontrado formas de hacer mofa de ello, pero como bien dije, a través del humor se puede dilucidar parte del discurso de dicha escena, vemos entonces como en ella, hay un Peter Parker siendo salvado, hay una relación, en principio de carácter sexual que alude a las películas porno que acuden a la fantasía, de la desproporción, bien sea de un hombre que tiene muchas mujeres para su satisfacción sexual, o bien de muchos hombres dominando sexualmente a la mujer, sin embargo, estos discursos pornográficos, al igual que la escena de

²⁰ Para mayor información sobre el origen de esta escena pornográfica que terminó por convertirse en meme, referirse a: https://meme.fandom.com/es/wiki/5_negros_y_1_rubia

Avengers, del supuesto empoderamiento de la mujer, también han provocado memes, (o bien imágenes que se relacionan). En ejemplo vemos una escena de una película pornográfica llamada *Orgy is the new black*, en donde una mujer de actitud y semblante físico pasivo es rodeada por un grupo de hombres que con disposición sexual agresiva hacia ella la observan. A partir de dicha escena pornográfica, y de la escena de *Avengers* en cuestión, se generó un meme en el cual se ve a un joven Spiderman rodeado de mujeres, en la imagen se devela que no hubo ningún empoderamiento en la escena original de la película, porque, aunque los roles se cambian, y es ahora un hombre quien es rodeado por mujeres, el estatus no es el mismo, él no está en la misma disposición que la chica de la escena porno, la relación dominante / dominado y su significado se mantiene en ambas imágenes, en la escena original de la película, en el film pornográfico y en el meme de *Avengers*. Se debe identificar que en los tres casos, los documentos visuales resultan ser análogos entre sí, es decir, no hay una relación de iconicidad exacta, sino que mantienen elementos, o constantes, que aunque se organicen de forma opuesta terminan por mantener una superioridad masculina, siendo así que en el filme pornográfico los hombres ocupan un rol activo, en la escena de *Avengers* es un hombre quien sostiene el estandarte de ser salvado, pues es una de las potenciales promesas de heredar el legado patriarcal de Tony Stark, y en el meme a pesar de sus variaciones sígnicas, los usuarios que hubieron de crearlo, mantiene una retórica machista.

A través del humor y la comparación, sale a colación que hay un discurso patriarcal en la sociedad, que muchas veces a plena luz del día se muestra abiertamente, sucede que dicho discurso ha sido naturalizado y al presenciarlo puede ser pasado por alto, pero al momento de generar comparaciones visuales, resulta más evidente:



Figura 19. Comparativa. Figuras masculinas de la sociedad rodeados de mujeres.²¹ (2019 & 2017)

Y es que si bien, las dos imágenes anteriores explicitan como las formas en que se han organizado la vida social, proponen formatos en donde el hombre es la figura principal y las mujeres están subrogadas a él, la relación de la pornografía y bien, de la escena llamada coloquialmente como *Girl Power* (poder femenino o poder de chicas) de *Avengers*, tienen relación con esto pues nos permite

Afirmar que la representación social de género afecta a su construcción subjetiva y que, viceversa, la representación subjetiva del género -o autorepresentación- afecta a su construcción social, deja abierta una posibilidad de agencia y de auto-determinación en el nivel subjetivo e individual de las prácticas cotidianas y micropolíticas. La construcción del género es el producto y el proceso de ambas, de la representación y de la auto representación. (De Lauretis, 1996, p.15)

Es decir, se pone sobre la mesa, una suerte de círculo, en donde lo que sucede en la vida social afecta las formas en cómo se representa, en este caso el género, en las producciones culturales, (y no solo al cine, pues si bien, la presente investigación aborda el cine comercial, considero que esto influye a todo lo producido dentro de la cultura), y a su vez, las producciones culturales terminan por modificar la vida social;

El discurso sirve a la formulación, permanencia y reproducción de las formas de ser, estar y parecer de los actores sociales y a la transformación del estatus quo, por lo que materializa las ideologías o sistemas de idearios vigentes en la cultura.” (Pardo, 2011, p. 46)

Y a su vez, estos últimos influyen en los discursos generados en la cultura, que son comunicados a través de las producciones culturales y vuelven a ser instrumentalizados para la formulación, permanencia y transformación de las formas de accionar de los actores sociales dentro de una cultura.

²¹ Fotografía del papa, con autoría de Paul Haring , rescatada de <https://www.thetablet.co.uk/news/11385/polish-nun-silenced-for-speaking-out-on-abuse->

La fotografía de Donald Trump fue tomada por Aude Guerrucci.

Se evidencia entonces, como este discurso del hombre rodeado de mujeres, es un discurso inherente a la vida social, colándose en ámbitos como lo político, lo religioso, lo pornográfico, y como bien lo vimos en un principio de este apartado, también en la famosa escena de supuesto empoderamiento de la mujer.

En otras escenas, a lo largo de las películas del UCM, o bien de producciones estrechamente relacionadas como lo es *Agents of SHIELD* 2013, serie que relata la vida diaria de los personajes sin poderes que pertenecen a la organización gubernamental ficticia SHIELD, en



algunas escenas, de Maria Hill, por ejemplo, se puede apreciar varios discursos que develan también parte del subconsciente patriarcal, que bien ayudan a soportar mejor lo que sucede de manera hiperbolizada en la escena *Girl Power* de *Avengers: Endgame*.

Figura 20. Maria Hill & Capitán America. Joss Whedon. (2015)

Una de las primeras cosas a notar, es como Maria Hill en una gran mayoría de sus escenas en pantalla, en especial las de las películas de Los Vengadores, aparece casi siempre acompañada de hombres y su participación en la escena, es de mujer instrumentalizada, es

decir, usualmente está llevando información que encontró a los hombres o bien recibiendo órdenes por parte de ellos, o lo más común, las dos anteriores.



Figura 21. Fiesta de superhéroes. Joss Whedon. (2015)

Incluso en situaciones que podríamos llamar fuera de lo laboral, Maria Hill no es mostrada en escena fuera de la presencia masculina, como si bien el discurso tras el personaje fuese el de una mujer hecha para acompañar la figura del hombre en distintos ámbitos sociales, incluidas las fiestas por supuesto, en donde se presenta a la mujer más como un accesorio masculino para su uso en público.



Figura 22. Maria Hill & Nick Fury. Joss Whedon. (2015)

El clímax de esta idea se ve muy bien dibujado en las escenas de las películas de *Avengers*, en donde casi siempre que ella aparece lo hace con Fury, mostrándola cual secretaria, siempre a su sombra. Y es que si bien ya fue dicho en páginas anteriores que Fury desempeña

un papel no solo de líder dentro de *Avengers* como familia, sino que este tiene un papel que raya en lo paternal, o mejor en lo patriarcal; dicho esto, el discurso de Fury acompañado usualmente por su asistente femenina tiene una conexión directa con las imágenes del Papa y Trump, y los discursos tras de dichas escenas, que bien podríamos decir entonces que no son fortuitas ni mucho menos, sino que efectivamente comunican una ideología que termina por establecer una representación de masculinidad hegemónica y canónica del hombre que lidera y para ello, subroga mujeres.



Figura 23. Escenas de Maria Hill. Jed Whedon (2013)

Otro buen ejemplo del discurso patriarcal, es el personaje Peper Potts, quien también a través del desarrollo de las películas inició como secretaria y eventualmente fue ascendiendo en los escalones empresariales, pero siempre por debajo del líder de la compañía Tony Stark, evidenciando que en la narrativa la mujer puede ascender laboralmente siempre y cuando no lo haga por encima de las figuras masculinas, y que lo haga por mandato de estos últimos, además que en el caso de Pepper, su ascenso se dio en primera instancia para servir a Tony Stark, y en segunda instancia, otra forma de ascenso y dominio es la relación que inicia con Tony, llegando al punto de formar una familia tal y como es mostrado en *Endgame*, el discurso tras de esto es como si el punto álgido en el ascenso de la mujer socialmente desde el discurso patriarcal mostrado en la representación es el matrimonio, siendo este último el éxito del género como proyecto de vida, y realización personal



Figura 24. Pepper Pots y Iron Man. Jon Favreau (2010)

UNA MIRADA A LA REPRESENTACIÓN MASCULINA EN *AVENGERS*

Por su parte, las representaciones masculinas de género, y en relación con las representaciones de femineidad en la gran pantalla, suponen ser mucho más intrincadas, estas han sido concebidas para ostentar un camuflaje cuyo norte es la inadvertencia por parte del espectador a toda costa, que si bien, no implica que las representaciones de mujeres en la narrativa cinematográfica sean fáciles u obvias, estas últimas se ven desprovistas de tal nivel de intrincación. Centrar la mirada en cómo se respetan el género masculino, busca revelar los mecanismos que codifican y simultáneamente cifran, la ideología patriarcal, sus modos de accionar a través de las producciones culturales como el cine.

Para iniciar este camino, que busca hacer un análisis de cómo algunos personajes de corte masculino son representados en las películas y las formas en que estos funcionan dentro del sistema de relaciones sociales, con respecto a su propio género, así como con el femenino, debemos primero intentar definir la masculinidad.

Con respecto a ello, Robert W. Connel²² en su documento titulado *La organización social de la masculinidad 1997* nos dice que esta “Es al mismo tiempo la posición en las relaciones de género, las prácticas por las cuales los hombres y mujeres se comprometen con esa posición de género, y los efectos de estas prácticas en la experiencia corporal, en la personalidad y en la cultura.” (Connel, 1997, p.6).

Podemos decir así que las masculinidad, la femineidad, y el género suceden en, llamémoslo, la dimensión praxiológica de las personas o de la sociedad, pues el género se hacen visible en el hacer, es decir que, para el caso de este estudio centrado en la masculinidad, al igual que el poder, esta es ejercida, de allí que Connel la defina en primera instancia como posiciones otorgadas dentro de un sistema relacional, generando así jerarquías, status y roles (cuestión que también se aplica para la femineidad); en segundo lugar sujetos que habitan y se comprometen a un género, haciendo de este un proyecto de vida; y por último, las múltiples incidencias de los dos puntos anteriores en la experiencia de dichos sujetos en un ambiente cultural.

Para el caso de la película, sucede que, el género en sus protagonistas, especialmente masculinos, se materializa en el hacer, el personaje masculino representado en super héroe²³ se forja como tal bajo una situación que demande su accionar, y que lo situé dentro de un status social, y que valide sus rol y acciones ulteriores, homologando esa masculinidad con una heroicidad. Así un héroe, en las narrativas culturales, se consolida como tal en cada situación en que salva al mundo, a una persona, o que en general enfrenta una situación que atenta contra sus valores y los de su sociedad. De aquí que la masculinidad y el heroísmo

²² Autor cuyos intereses recaen estudiar las formas en cómo se organiza la masculinidad, esto lo realiza desde campos como el psicoanálisis, la semiótica y la antropología.

²³ Se debe definir que, para el presente documento investigativo, el heroísmo se presenta como un concepto emergente, o mejor, como un correlato encontrado en las representaciones masculinas del UCM, y no parto a entender como arquetipo y su fundamento y evolución histórica desde la teórica clásica, sino que como dije, es un signo que se evidencia en la representación mostrada a lo largo de la narratividad del UCM.

funcionen tan bien juntas, pues estos dos se prestan para para que durante la práctica se consolide de manera más sólida, se nutran y confeccionen un referente para la masculinidad.



Figura 25. Capitán América versus Thanos. Anthony y Joe Russo (2018)

Al observar la película bajo dicha premisa, en la cual el heroísmo y la masculinidad se fabrican a ojos del espectador en las constantes muestras que nos ofrece la narrativa, y teniendo en cuenta que el grupo de heroínas y héroes está principalmente compuesto por personajes masculinos, podemos así aseverar que, hay un intento fundamentado en la cantidad de personajes masculinos por comunicar un discurso de talantes intenciones sobre la masculinidad. Traer ejemplos de este tipo sacados de la película sería incansable, pues estos suceden todo el tiempo, de hecho, la película en sí misma, retrata la forma en como todos estos personajes, recordemos la mayoría masculinos, nos dan muestras constantes de su capacidad de ejercer poder a escalas masivas, altos estatus sociales que irradian éxito, acumulación de riquezas, valores morales fuertemente arraigados entre muchos otros.

Con respecto al desequilibrio entre el género de los personajes en el grupo de héroes recientemente mencionado, pareciese una forma de dibujar la dicotomía entre estos, exponiendo allí cómo

La masculinidad existe sólo en contraste con la femineidad. Una cultura que no trata a las mujeres y hombres como portadores de tipos de carácter polarizados, por lo menos en principio, no tiene un concepto de masculinidad en el sentido de la cultura moderna europea/americana (Connel, 1997, p. 2).

Lo cual es manifiesto en las películas del Universo cinematográfico de Marvel, y es importante establecer para nuestro análisis que este es el enfoque allí mostrado, es uno de tipo polarizante y aunque aún no hemos definido qué es lo masculino, por lo pronto, podemos ver que una de las formas en cómo es mostrado esta idea para el espectador, es que lo masculino es diferencia de la femenino, e incluso, este último, es la sustracción de un todo.

El problema de género ocupa aparecer en el lenguaje mismo, pues “La operación por la cual quedan asimilados hombres y ser humano deja a la mujer relegada a lo otro (¿menos humano?), al mundo de la naturaleza.” (Inda, 1996, p212), posibilitando entonces que hablemos de *Los Vengadores* y no de *Las Vengadoras*, que las películas más taquilleras sean aquellas donde el estelar y protagonismo descansa sobre la parcela masculina, que los espectadores desarrollen una conexión más significativa con los héroes que con las heroínas. Dentro de la operación de significar a través de un signo a los Vengadores, hay una intención ideológica patriarcal, esto se evidencia al mirar en dicha operación e identificar un término dominante y otro dominado, pues el mismo signo (Vengadores) que contiene a los personajes masculinos, también contiene a los femeninos²⁴, sobre ello Inda, citando a García Mesenguer, trae a colación qué:

Quando existen dos (o más) contrarios teóricamente iguales pero que, en realidad, no lo son, el vocablo que designa al menos potente (término dominado) mantiene inalterada su significación, aludiendo tan sólo a su parte, en tanto que el vocablo que designa al más potente (término dominante) pasa a significar, a la vez, su parte y el todo. (Inda, 1996, p. 217)

Podemos así añadir a nuestra búsqueda por una definición de masculinidad contenida en la película, el hecho de que esta es un ente hegemónico, acaparador, que busca invisibilizar

²⁴ Sí bien esto es un efecto de la traducción de inglés a español, un par de párrafos adelante hablaremos como efectivamente sí existe una gramática representacional en el lenguaje visual de dominación masculina que aplica indiferentemente del idioma, además se recalca que, aunque sea efecto de la traducción no deja de suponer para los hablantes del español que la palabra vengadores sea global para los géneros, y haya una relación con la representación.

alteridades. Al transponer esto a la práctica de los personajes masculinos en la película, y dar cuenta cómo ellos constantemente invisibilizan a las mujeres en niveles narrativos, tanto como diegéticos, podemos observar como ejemplo la existencia de la escena ya mencionada previamente nombrada como *girl power scene*, en donde las heroínas de la película tienen sus, coloquialmente llamados, 5 minutos de fama; la existencia de esta escena, o mejor la necesidad de que exista esta escena habla de cómo los personajes masculinos sostienen y monopolizan la mirada de las espectadoras y espectadores, pues ellos se consagran a través de las posibilidades de la narración soportadas en las tecnologías de la información, como la piedra angular de todo, ocasionando que los productores en un afán de ocultar esto, dieran una supuesta mayor visibilidad a las mujeres, en los apartados anteriores profundizo más sobre ello, pues en este, busco mostrar dicha escena como consecuencia de la definición y acción de la masculinidad a lo largo de las películas de Marvel, en la que se evidencia cómo “Los seres hablantes poseen una tendencia inconsciente a identificar lo masculino con lo total, lo genérico con la norma, y lo femenino con lo parcial, con lo específico” (Inda, 1996, p.217)²⁵, por ello es por lo que, las mujeres tienen su escena, algo particular e identificable, mientras que los personajes masculinos no tienen una escena o momento en específico pues, su momento es la narrativa y la película en su totalidad, de allí la insistencia en que la parte idiomática incide en lo visual, y a su vez el lenguaje visual incide en el idioma, usando ambas unas mismas estrategias de visualidad que nos interpelan con respecto a las representaciones y discursos de género.

Con respecto a cómo la masculinidad mostrada en la película ejerce en nivel diegético, podríamos ver las maneras en que recursos como la música, el color, el plano etc. son usados para darle mayor importancia al héroe sobre la heroína, y en general se utilizan argucias posibles en la diégesis de tipo emocional y psicológico que están comunicando discursos sobre lo masculino, y por oposición, sobre lo femenino. Vemos como ejemplo, el momento en que Iron Man se sacrifica para salvar el universo, en el se aprecia la gestualidad heroica del personaje, las luces, el primer plano, la musicalidad, así como la reacción de otros miembros de los vengadores a este acto.

²⁵ Si esto se aplica, no al idioma como lenguaje, sino al lenguaje visual como dispositivo de comunicación, se resaltan entonces importantes cuestiones sobre la representación y la dominación del sistema simbólico por parte de lo patriarcal.



Figura 26. Iron Man Usando el Guantelete del infinito. Anthony y Joe Russo (2019)

Sin embargo, estas muestras de masculinidad mostradas en las representaciones no acapararles con exactitud a las practica social, con respecto a ello, se puede pensar que

Los portadores más visibles de la masculinidad hegemónica sean siempre las personas más poderosas. Ellos pueden ser ejemplares tales como actores de películas, o incluso figuras de fantasía, tales como un personaje del cine. Los poseedores individuales de poder institucional o de gran riqueza pueden estar lejos del modelo hegemónico en sus vidas personales. (Connel, 1997, p. 12)

Develando que el cine, es una herramienta definitiva y contundente del orden patriarcal para establecer el ideal genérico de los masculino, permitiendo incoherencias en el seguimiento de su modelo por parte de las personas que habitan el bloque de realidad física, pero estableciendo un hombre pulcro y fiel a sus valores que sirva como consigna de qué es pertenecer a género masculino, aunque en la práctica, no todos los hombres encajen en dicho canon a la perfección, aun así, si recordamos como todos estos discursos contenidos en imágenes terminan por establecer en las formas en cómo interactuamos con los otros, es decir, se establecen como mitos, resulta relevante cuestionarlos.

Recordemos como, Neyla Graciela Pardo, dice que los discursos contenidos en la película surgen para poder mantener a través del tiempo, prácticas sociales que favorezcan los intereses de grupos hegemónicos, creando configuraciones en cómo se da la vida social, y añadiendo lo propuesto por Kaplan, que nos dice que todo lo representado en la película resulta en un cúmulo de imágenes que, en un principio reflejan las nociones de realidad de las sociedades, y que en un segundo momento reconfigura o consolida dichas nociones, es decir, se genera, citando a Inda, una:

Triple sumisión al ideal (ideología), al ídolo (ideología) y a la omnipotencia (ideología) rectora de la realidad psíquica, siempre renegada como tal en provecho de la objetivación de lo real: toda ideología se presenta como objetividad. (Inda, 1996, p. 223 citando a Bernadn)

Ocasionado que la masculinidad se naturalice desde la pantalla hasta la vida social de un modo específico, bastante detallado en cómo debería ser su proceder con respecto a este, por parte de quienes estén inmersos en el género masculino como en el femenino, pues recordemos como la masculinidad define, por omisión, en proceso del lenguaje o implícitamente la femineidad.

Como consecuencia, es primero que seguramente esto no es particular de la película del universo de Marvel, sino que es una incidencia de origen patriarcal en variedad de productos culturales; Inda propone una vieja frase que dice que el mapa no es el territorio, tratando de dar “cuenta, [...] de los riesgos de quedar atrapados en la creencia de que el dibujo era lo mismo que la geografía de un país, por ejemplo” (Inda, 1996, p.214) y supone un problema primordialmente formativo, en cual se evidencia la importancia de educar la mirada de las personas para que estas estén en capacidad de discernir de lo mostrado en los bloques de realidad proyectos de vida a perseguir un modo único de ser hombre o mujer.

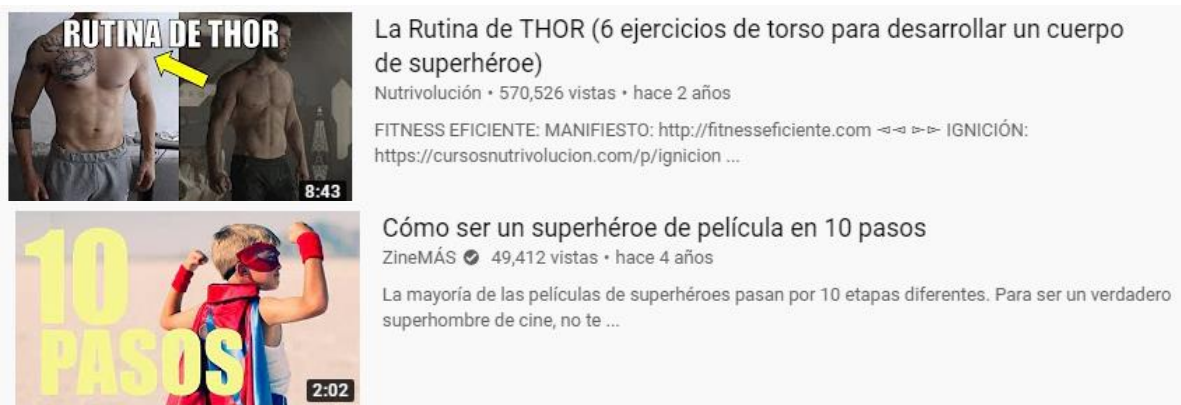


Figura 27. Búsqueda en youtube de cómo parecer superhéroe. Youtube (2020) ²⁶

La segunda parte de la consecuencia es que constantemente se está generando una homogeneidad, dentro y fuera de la pantalla, por parte de aquellos que se inscriben dentro de lo masculino, “Padecer de normalidad es tal vez el estereotipo más constante y silencioso que los varones hacen al tributo de género. A costa de su alienación como personas.” (Inda, 1996, p.220).

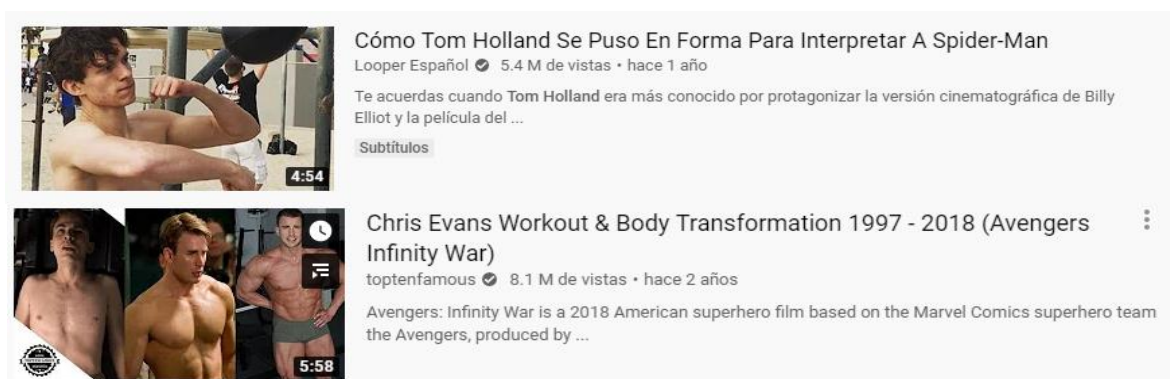


Figura 28. Búsqueda de youtube de entrenamientos específicos de autor por personaje²⁷.
Youtube (2020)

²⁶ Búsqueda realizada en el mes de mayo de 2020.

²⁷ Búsqueda realizada en el mes de mayo de 2020.

Esto se evidencia en los personajes de las películas, que aunque de manera superficial sostienen en su haber características que pueden suponer una diferenciación entre sí, resulta que fundamentalmente son iguales, pensemos en los cuerpos de los superhéroes que tienen un desarrollo muscular, hipertrofia es el término adecuado, muy similar entre todos, prueba de ello, es la ardua preparación física por la pasan los actores antes de hacer un papel de un superhéroe, y que además es de carácter obligatoria, esto a causa de que necesitan un cuerpo que soporte y encaje con el peso del ideal que se quiere comunicar de masculinidad, que a su vez se hiperboliza dotando este ente representado no solo como hombre heterosexual sino como súper hombre heterosexual, pues en la narrativa de la película, este superhombre está por encima del hombre común a causa de sus super poderes. Entender que una persona, cuya labor es el actuar, deba acondicionarse para su papel como superhéroe supone en primera instancia, que en su vida personal y cotidiana no mantiene dicho estado físico, y en segundo lugar, que hay un canon muy específico de cómo debe verse un cuerpo y la masculinidad en un hombre²⁸ que debe perseguir en pro de mantener su trabajo y estatus, ya que esta situación en la que se ven los actores de adecuarse corporalmente no es única de las películas de superhéroes, sino que se puede hallar en otros lugares de la cultura, evidenciando como no se trata de la película, la historia o el género de cine sino de la intención discursiva patriarcal,

²⁸ El actor debe adquirir ciertos valores corporales y ejercer ciertos roles para mantener su estatus dentro del sistema género masculino, y a su vez, que la representación contenida en el producto final, este acorde con dichos valores que se quieran comunicar.

que a modo de común denominador hace de las suyas en distintas producciones culturales y demanda actores que pavimenten el camino de lo masculino.



Figura 29. Comparativa cortes de cabello Thor. Feige (2012 – 2019)

Los cortes de cabello hasta ahora representados en el UCM también son un lugar en donde se tiende a converger esta necesidad de homogenizar lo que es la masculinidad, vemos el ejemplo de Thor, que en un principio fue representado con una larga cabellera, y una suerte de relación con lo salvaje y lo violento, esto último establecido por las representaciones culturales de los vikingos y nórdicos y su inclinación a la guerra asociada a esa imagen del bárbaro, que ha sido creada a partir de los textos de historia, las producciones culturales, que representan esas culturas de modo salvaje, pero no se está dando por hecho esto, sino que se evidencia que así han sido construidas, y por lo menos en el UCM se representa también de esta forma posicionante sobre otras culturas.

Eventualmente en su viaje, tuvo que perder su cabello largo para establecerse más adecuadamente dentro de su género, recordemos que, a pesar de no ser terrícola, va incorporando unos signos de vestuario e indumentaria más próximos a una estética inmersa en los idearios de representación masculinos evidenciados en los terrícolas del UCM, es

decir, cambiar la armadura por ropa civil, se recoge el cabello etc, y se carga con todo un grupo de signos que muestren una incorporación de cómo debe verse y vestir un hombre en el mundo contemporáneo, por ello se puede decir este fue sumergido en la sistema masculino cuando en la narrativa él llega a la tierra y se une a los *Avengers*, por ello, el cambio de su corte de cabello se da para mantener su estatus dentro de la jerarquía de superhéroes y cumplir con éxito su rol, que demanda que quien se inscriba dentro de lo masculino debe converger. Este ejemplo de cómo el personaje de Thor perdió su cabellera, pero, ganó mayor masculinidad elude acerca de cómo funciona el proceso de construcción social de la masculinidad que en palabras de Inda supone, primero “reducir las diferencias entre los varones” (Inda, 1996, pp. 232, 233) y segundo “aumentar las diferencias que nos separan de las mujeres.” (Inda, 1996, pp. 232, 233) en ese sentido, Thor se acerca más al ideal de masculinidad, y se aleja del cabello largo, que es un recurso diegético con el que se representa el género femenino.



Figura 30. Thor enojado discutiendo con el resto de Avengers. Feige (2019)

Para un resumen de las consecuencias expuestas a causa de la homogenización promulgada por los discursos patriarcales evidenciados en la película, surge el hecho de que, en la práctica social de los vengadores, los géneros binarios terminan por “ratifican la otredad uniforme que los hombres asignan a las mujeres, y éstas a los hombres, ocultándose en los dos polos la diversidad subjetiva.” (Inda, 1996, p.33) Sentando aún más sólidamente las bases que proponen la masculinidad como un total, así mismo como oposición de lo femenino, y a este último, como sustracción del primero, que es precisamente lo que sucede en la gramática visual de género en el UCM, que en un afán de acerca todo lo que vemos en la diégesis a la

idea de masculinidad, se invisibiliza cualquier alteridad, entonces todos los héroes masculinos deberían estar lo más cerca posible de tener un cuerpo atlético, éxito social, resultar atractivos para las mujeres, tener dinero etc.

Esto da pie a que suceda con precisa medida el hecho de que aunque el mapa no es el territorio, como propuso Inga, terminamos por vivir dicho territorio siguiendo lo dictaminado por el mapa, es decir, el signo en lugar de estar en función de aquello que significa, termina por modificarlo, creando mitos²⁹, que en palabras de Kaplan, estos son “por los que se rige una sociedad, como si dichos mitos hicieran referencia a una “realidad” natural y sin problemas (Kaplan, 1998, p. 34), incidiendo en las representaciones que los espectadores y espectadoras hacen de sí mismos, incluso interpelando de diversas maneras modos de comportarse y de pensar.

Recurriendo de nuevo a la analogía, el territorio sería todas aquellas realidades, cuerpos abyectos, inclinaciones, géneros y alteridades que existen en el bloque de realidad física, y el mapa es todo aquel bagaje discursivo cargado ideológicamente con los intereses patriarcales que nos muestran en las representaciones de géneros de la película, y la utilidad de este es dar directrices de navegación, para quienes se inscriban dentro del género masculino.

Escudriñar sobre este panorama presentado por la maquinaria cinematográfica de Hollywood, implica asentar el lente investigativo sobre los personajes masculinos de la película, en busca de entender qué hay detrás de sus representaciones con respecto al género, para ello, nos aporta Robert Connell que “para entender el género, entonces, debemos ir constantemente más allá del propio género. Lo mismo se aplica a la inversa. No podemos entender ni la clase, ni la raza o la desigualdad global sin considerar constantemente el género.” (Connell, 1997, p.10), para lo que propongo entonces anudar y desanudar los modos en cómo funciona la masculinidad en los momentos en que los personajes interactúan y se relacionan entre sí, todo esto en un marco también representacional de la sociedad, es decir, dentro del grupo social de los superhéroes, hay una serie de valores, de morales, de ideologías, hay jerarquías, clases sociales, razas, y toda una serie de variables

²⁹ Kaplan remite la idea de mito desde campos de estudios fílmicos, feministas y semióticos, en cuyo caso la definición de este varía considerablemente en relación a otros campos como el antropológico.

que están tejidas con el género y lo ayudan a construirse y solidificarse, y a su vez, el género inflige cambios en todas estas categorías, esto sucediendo dentro de un sistema que se autoincide, y su inercia es la constante ratificación de lo masculino como hegemónico, como total y excluyente.

Lo anterior lleva a pensar por un correlato emergente hasta ahora para el presente proyecto investigativo, evidenciado en las representaciones como lo es la violencia, por cómo está relacionada con lo masculino y por la cual actos de este tipo aparecen como un modo específico por el cual la masculinidad es ejercida en las representaciones de género. Ejercer violencia sobre los otros se ve traducido, en la mayoría de casos de la narrativa del UCM, como ostentación del poder, en la subyugación de toda manifestación divergente del ideal masculino, en especial aquella que se presenta como diferencia de este, la femineidad. Connel identifica que hay dos patrones de violencia que predominan sobre otros³⁰, estos son la justificación fundamentada en el rol masculino de ejercer dominación por violencia sobre una otredad, y el segundo patrón es, la violencia como transacción masculina. Sobre el primero de estos nos dice que “Muchos miembros del grupo privilegiado usan la violencia para sostener su dominación. [...] en general sienten que están completamente justificados, que están ejerciendo un derecho. Se sienten autorizados por una ideología de supremacía” (Connel, 1997, p. 18)

³⁰ Se aclara que la violencia es un correlato identificado luego e iniciar el apartado analítico, pero que no se toma como categoría pues este merece toda una investigación, que incline mayores esfuerzos a entender este concepto en relación a las representaciones de género, y todas las variantes y rizomas que pueda llegar a tener la violencia como categoría, pero que para el caso presente solo se evidencian como parte de la representación mostrada en el UCM.



Figura 31. Poster Pelicula Civil War. Anthony y Joe Russo (2016)

Un buen ejemplo para empezar a esbozar este primer patrón de violencia, es la trama principal sobre la cual se sustenta una de las películas y arcos argumentativos más famosos del universo Marvel, conocido como *Civil War* 2016, esta historia surge del hecho ficticio por el cual se busca establecer una política de control y transparencia sobre los superhéroes en estados unidos y el mundo, implicando una sistematización de quién es el superhéroe a ojos del Estado, es decir develar su identidad e implicar un proceso de burocracia al proceder de cada super héroe y sobre todo, poder regularlo para que sea funcional al estado y sus intereses, y no al margen de este.

A causa de esto, los vengadores se dividen en dos bandos, uno liderado por Iron Man y el otro por Capitán América; de nuevo ambos bandos concurren más en la parcela de la

masculinidad, pues como bien fue visto, las bajas cuotas de personajes femeninos en la película se evidencian constantemente, además de que cada bando entendido como una suerte de partido político que aboga por unas ideologías con respecto a la privacidad e identidad del sujeto héroe, fundamenta sus postulados en la amenaza de ejercer violencia física sobre el otro, en caso tal, de que no se cumplan sus demandas.

Suponer que dentro de la película se adjudica la violencia como medio o herramienta política, y se consolida la guerra como terreno donde los intereses de corte masculino demandados por cada bando, que como bien fue dicho, estaban liderados por dos super héroes masculinos, que además ocupan podios de similar jerarquía dentro del sistema de estatus del grupo, propone que se ha ido esbozando una idea en el espectador, mucho antes de las dos últimas entregas de *Avengers*, sobre el canon masculino.

La trama de la película concluye en la manifestación explícita de la violencia física, y sobre todo una manifestación que se siente justificada, se presenta como obvia o natural a ojos del espectador, quien difícilmente, al estar inmerso en la euforia del momento y en el avance de la trama, se llegue a preguntar el por qué la violencia fue el medio a través del cual la sustancia narrativa se desarrolló.



Figura 32. Poster publicitario de Civil War. Anthony y Joe Russo (2016)

Centrando más nuestra atención sobre dicha escena, se ve cómo Iron Man, lucha no solo con el Capitán América, sino con un secuaz y amigo de este último, llamado Soldado de Invierno, quien obtuvo su poderío al ser víctima de experimentos nazis que buscaban hacer de él, un sicario, siendo así usado para asesinar al padre de Iron Man. Esto supone un contexto aún más complejo de las relaciones masculinas, pues devela toda una intencionalidad de preservar el sistema patriarcal inmediato, es decir, Mientras Iron Man lucha por sus intereses políticos ya mencionados, también lo hace por motivaciones personales como vengar a aquella figura paterna tan importante en el desarrollo de su personalidad. Paralelo a esto, el Capitán América defendía a su amigo, pues este representaba el estandarte sobre el cual, al igual que Iron Man se construyó su idea de masculinidad, además que el soldado de invierno no solo ayudó a crear la intención en el capitán América por pertenecer a las fuerzas militares estadounidenses sino que, en el tiempo actual en el que se desarrolla la narrativa, este simboliza la conexión del capitán con ese grupo masculino que es el ejército, además de con su contexto.



Figura 33. Thanos mirando a la cámara. Feige (2019)

La película de *Civil War* 2016 termina para el espectador, con una fractura en las relaciones entre superhéroes que parece ser irremediable. Sin embargo, la narrativa vuelve a recurrir al recurso diegético de la violencia masculina injustificada, cuando en la siguiente entrega, *Avengers: Endgame*, aparece un nuevo personaje, su nombre es Thanos. Este básicamente, proclama defender los recursos del universo, aquellos que mantienen la vida, resalta también la corrupción que ha permeado las organizaciones sociales, y bajo esos hechos, emprende así un viaje en busca de cinco gemas esparcidas a lo largo y ancho del universo, las cuales, individualmente otorgan poder considerable a su portador, pero juntas, dotan a este de un poder omnímodo, recordando la famosa máxima de Acton, el poder corrompe y el poder absoluto corrompe absolutamente, poniendo sobre la mesa de nuevo, el patrón de violencia injustificado, ocasionado por los privilegios masculinos, que en la película se evidencian más, pero que fuera de la pantalla suceden también.

La cuestión es que dicha llegada, supone para nuestros héroes la necesidad de solventar las previas diferencias, y unirse, pues hay una entidad masculina externa, que amenaza el sistema

masculino interno, es así como, vamos encontrando que dentro del sistema masculino hay también lógicas de accionar, jerarquías, acuerdos y convenciones, valores y moralidades etc. Más adelante, ahondaremos en Thanos, en los modos en cómo fue representado, la forma en cómo este se relaciona con los demás personajes masculinos y femeninos, ya que, por ahora, continuaremos con lo propuesto por Connel, el cual nos dice sobre los patrones de violencia que “Llega a ser importante en la política de género entre los hombres. La mayoría de los episodios de violencia mayor (considerando los combates militares, homicidios y asaltos armados) son transacciones entre hombres.” (Connel, 1997, p.17).

Esto supone, de forma más específica y en relación a lo inmediatamente mencionado con respecto a *Civil War 2016*, que en la representación masculina mostrada en la película por lo menos, las confrontaciones con violencia física son un común denominador que media las relaciones entre hombres, convirtiéndose en una acción, un efecto de comportamiento de inscribirse dentro del sistema masculino preguntarnos cual es la razón de que esta esté presente no solo en grandes sucesos como guerras o desacuerdos políticos, sino en momentos más cotidianos supondría un camino investigativo largo, sin embargo, por lo pronto para el presente documento, traeré a colación momentos transaccionales de tipo masculino en el cual la violencia no se muestra como ajena estos, sino normal, naturaliza inherente a los modos en cómo las películas de UCM representa que los hombres deberían relacionarse entre sí.



Figura 34. Star Lord & Tony Stark discutiendo. Anthony y Joe Russo (2018)

Un momento interesante sucede cuando un grupo de superhéroes, conformado por Iron Man, Doctor Strange y Spiderman en su afán de sorprender a Thanos dando el primer golpe se dirige al espeso y oscuro espacio, en donde, terminan encontrándose con otro grupo de superhéroes llamados los Guardianes de la Galaxia conformado por Star lord, Mantis, Drax el Destructor, entre otros y se da una calurosa batalla contra Thanos, en el cual este último termina por ganar dicho encuentro, sin embargo antes de que la batalla iniciase, Iron Man y Star Lord protagonizan escena, en la que se confrontan verbalmente, burlándose uno del otro, tratando de imponer el plan que cada uno por su cuenta propone para enfrentar a Thanos, se evidencia cómo en la escena hay una urgencia de ambos por ser la persona que lidera, por ponerse a la cabeza del grupo, sin embargo el modo en cómo se da esto realmente no es evaluando el plan de cada uno, sino desde la mofa y la minimización del el otro.



Figura 35. Star Lord & Thor discutiendo. Anthony y Joe Russo (2018)

Otro momento de este tipo, y también protagonizado por Star Lord, cuando el grupo que lidera, guardianes de la galaxia salva a Thor, pues estaba flotando en el espacio exterior. Al llevarlo dentro de la nave, los demás miembros de guardianes de galaxia resaltan lo musculoso que Thor es, y a su vez recuerdan como Star Lord tiene papada y barriga. Al despertar, Thor proclama que usará su capsula de escape (proponiendo como las naves espaciales al igual que los navíos marítimos traen consigo botes salvavidas), esto ocasiona que Star Lord impostando una voz más gruesa, para connotar una mayor hombría, le diga a Thor que no puede hacerlo, la escena presentada a modo de comedia continúa generando momentos de disputa entre ambos personajes, en los cuales los dos buscan a modo de broma ridiculizar al otro. La escena bajo el corte de comedia, procura representar cómo las relaciones masculinas se resuelven desde la búsqueda de una confrontación, con el fin de adquirir un liderazgo y un dominio.

Sobre esta escena, cabe resaltar cómo el resto de miembros de Guardianes de la galaxia, mucho antes de que Thor despertarse, alienta la confrontación entre ambos exaltando los rasgos masculinos de este y minimizando los de Star Lord, subiendo algo muy interesante, y

es que la masculinidad no solo es definida dictaminando cómo un hombre de verse y actuar, sino también, como las personas alrededor de este deben comportarse, alentando los encuentros o choques masculinos, y propiciando el momento a la transacción violenta que establezca, de manera clara la jerarquía entre hombres, y por conclusión y totalitarismo, la jerarquía en general de todos los personajes.

Este tipo de escenas se repiten varias veces, no solo en las últimas entregas de *Avengers*, sino que, a lo largo del universo cinematográfico de Marvel, poniendo de manifiesto como efectivamente hay una constante en el modo interno de relación masculina, por ello, si de nuevo intentamos esclarecer la definición de masculinidad que aporta la película, que cómo bien vimos que esta es totalitaria, también es violenta, y en varios sentidos de tipo físico así como simbólico, verbal, psicológica etc.

La acumulación de capital como fundamento y muestra de la representación masculina

El género, como bien ha sido visto se configura simultáneamente a otras lógicas como la raza, la clase social, nacionalidad etc. Y estas lo configuran de manera recíproca, y en especial, la masculinidad configurada constantemente en la práctica de sí misma necesita de otras herramientas para su consolidación, como bien fue visto como el heroísmo que busca fijarla a través de lo simbólico de este, sin embargo, son variados los mecanismos en la diégesis a través de ellos cuales se busca comunicar el discurso masculino y dotarlo con la carga simbólica acorde al sistema patriarcal.

Uno de estos mecanismos, con los que más dialoga la representación del género masculino en la película, es el capital como fundamento y muestra del poderío que puede sostener un representante de dicho género, por ello a continuación presentare al lector una serie de ejemplos en los cuales la diégesis hiperboliza dichas acumulaciones de capital en personajes masculinos relacionándolas al género y la manera en cómo estas buscan construir la mirada, para ello me ocuparé principalmente de dos personajes, Tony Stark o Iron Man, y el villano de las dos últimas entregas de la película, Thanos.

La relación de la masculinidad con la acumulación de capitales, como referente o modelo a seguir en las representaciones de género se hace visible en la película de *Avengers* en muchos momentos, vemos como esto es un motor narrativo imprescindible para el soporte y

continuidad de los personajes masculinos, develando una estructura social en la película da forma a como se organizan las relaciones, las jerarquías, la importancia narrativa de cada personaje etc. Sin embargo, lo más importante a rescatar de las consecuencias del cumulo de capital que sostienen algunos personajes es que:

La dominación masculina tiene todas las condiciones para su pleno ejercicio. La preeminencia universalmente reconocida a los hombres se afirma en la objetividad de las estructuras sociales y de las actividades productivas y reproductivas, y se basa en una división sexual del trabajo de producción y de reproducción biológico y social que confiere al hombre la mejor parte, así como en los esquemas inmanentes a todos los hábitos. (Bourdieu, 2000, p. 49)

Fenómeno que, se desarrolla muy puntualmente, cuando vemos que son los hombres quienes dominan en el ámbito social del universo ficticio de Marvel en todo aspecto, pues son quienes tienen, en primera instancia el capital simbólico por su condición de hombres, y además en varios casos, su inscripción dentro del género masculino les permite heredar un bagaje de capital que funciona para preservar una configuración social a pesar del paso de tiempo, y sobre ello continuar consolidando el sistema masculino.



Figura 36. Tony Stark presentando su armamento al ejercito de USA. Jon Favreau (2008)

Ejemplo de ello es, quien podría considerarse como el personaje principal del universo cinematográfico de Marvel, Tony Stark, o bien uno de los que desde la narrativa se le ha dado mayor importancia, la historia de Tony, cuyo alter ego heroico es Iron Man, hombre de hierro, inicia con un joven Tony heredero de una gran fortuna hecha por su padre en el ámbito bélico, pues este acumuló su capital produciendo y vendiendo armas para la guerra. Tony Stark se muestra como un personaje seguro de sí mismo, no tiene inseguridades visibles, es popular con el sexo opuesto, le gusta exhibir su dinero y bienes materiales, pero también es extremadamente inteligente, de manera sobrehumana podría decirse, pues en la narrativa a través de elementos diegéticos se hiperboliza su inteligencia, usando palabras complejas del ámbito tecnológico y científico que terminan por ser argucias argumentativas en aras de construir en el espectador una mirada muy específica sobre dicho personaje, una mirada de admiración.

El afán de los escritores de los comics y directores de las películas de Marvel por sentar en el espectador constantemente el poderío que despliega Tony Stark desde distintos lugares, resulta interesante en relación a su representación dentro del género masculino, pues como bien se ha mostrado a lo largo de este documento y que se refleja en la cultura visual, especialmente en las diversas manifestaciones de los fans, así como en la narrativa propia UCM al sacrificar a este personaje, en su última entrega, de ahí que se proponga que este acapara la atención del espectador, además de gozar de ser uno de los que más tiempo en escena tienen, siendo uno de los más populares y queridos por la audiencia.

Para las dos primeras entregas de *Iron Man*, en 2008 y 2010, las escenas iniciales de ambas películas sientan las bases sobre las cuales se va desarrollar en adelante el personaje. Para el caso *Iron Man* 2008, vemos a un joven empresario, bebiendo Whisky y codeándose con altos mandos militares en una demostración de sus productos armamentistas. Para esta escena Tony Stark, aun no Iron Man, va siendo escoltado por tres militares, una de ellos mujer, con los que entabla una conversación de burlas y chistes, cuando la militar mujer le dice que se sienten intimidados por la presencia de Tony, este responde diciendo “Qué tal, eres mujer”.

Esta es la primerísima introducción al espectador de cine a la narrativa de dicho personaje, y a pesar de lo breve de esta, es muy contundente en su objetivo de representar a un hombre heterosexual, millonario y poderoso. Además, con la pasajera charla con la militar, recurrieron a la feminidad como diferencia del género, pues la sorpresa de Tony al sexo de la militar supone un mito generado por los discursos patriarcales sobre el lugar de la mujer en las actividades sociales, adjudicando al hombre la labor de la guerra.



Figura 37. Iron man en Stark Expo. Jon Favreau (2010)

Para *Iron Man* 2010, celebramos un evento tecnológico llamado Stark Expo en donde la ceremonia de apertura involucraba a Tony Stark, asumido en su papel de Iron Man, lanzándose de un avión de carga militar y cayendo a una tarima llena de luces y mujeres que a modo de bailarinas reproducen una excitante coreografía a sus espaldas. Mientras el público aplaude y grita en fervor una máquina compuesta de varios brazos mecánicos surge del suelo de la tarima y remueve la armadura de Iron Man, mientras este sonríe y levanta sus brazos saludando al público; debajo de su brillante armadura, un smoking develando su faceta de empresario.

La razón de traer a colación dichas escenas, es porque sientan en la mirada del público los signos y elementos diegéticos que tanto caracterizan a este personaje, pero que tampoco son ajenos al resto de personajes masculinos, que coinciden con Iron Man en algunas características bien sea la arrogancia e inteligencia como es el caso de Dr Strange, la capacidad de ejercer poder como Thor y Iron Man etc. A pesar de este fenómeno de homogeneidad del que ya hablamos en la representación masculina, Tony Stark parece una

versión integral del ideal patriarcal, ideal que no solo se muestra en sus primeras apariciones en la gran pantalla, sino que se desarrolla y cambia, pero siempre siendo representado dentro de la masculinidad como proyecto de vida.

Cuando Tony Stark no ejerce su rol y lo que esto representa siendo Iron Man que se mueve desde la amenaza de ejercer violencia física, lo hace desde su poderío y acumulación de distintos capitales, demostrando que

La fuerza simbólica es una forma de poder que se ejerce directamente sobre los cuerpos y como por arte de magia, al margen de cualquier coacción física; pero esta magia sólo opera apoyándose en unas disposiciones registradas, a la manera de unos resortes, en lo más profundo de los cuerpos. (Bourdieu, 2000, p. 54)

Es decir, todos estos recursos diegéticos como la ropa costosa, el éxito, la tecnología etc. establecen una jerarquía dentro del mundo virtual en el que se desarrolla la película, y confeccionan un status quo en el cuales se posiciona el personaje, y desde el cual se relaciona con los demás, sean de su género o no, y sobre todo estableciendo cuál es su papel dentro de los vengadores, y por consecuencia el papel de los demás, pues nadie más es capaz de ocupar el lugar que este tiene de aquel sistema de relaciones.

Si quisiéramos entender como este despliegue de capital organiza los modos en cómo se configuran los Vengadores, podríamos fijarnos en la exclusión en otros personajes, principalmente los femeninos en relación al capital que Tony Stark ostenta, sobre ello propone Bourdieu que:

El principio de la inferioridad y de la exclusión de la mujer, que el sistema mítico-ritual ratifica y amplifica hasta el punto de convertirlo en el principio de división de todo el universo, no es más que la asimetría fundamental, la del sujeto y del objeto, de la gente y del instrumento, que se establece entre el hombre y la mujer en el terreno de los intercambios simbólicos, de las relaciones de producción y de reproducción del capital simbólico, cuyo dispositivo central es el mercado matrimonial, y que constituyen el fundamento de todo el orden social. Las mujeres sólo pueden aparecer en él como objeto o, mejor dicho, como símbolos cuyo sentido se constituye al margen de ellas y cuya función es contribuir a la perpetuación o al aumento del capital simbólico poseído por los hombres. (Bourdieu, 2000, p. 59)



Figura 38. Pepper Potts consolando a Tony Stark. Shane Black (2013)

Poniendo de manifiesto el modo en que la representación femenina en la pantalla, como ya fue visto cumple con fines utilitarios, pero más específicamente cosificando y convirtiendo en objeto de transacción a la mujer. Ejemplo de ello, es en las primeras películas de *Iron Man* 2008 & *Iron Man* 2010, la presencia de gran cantidad de mujeres que, a modo de acompañantes adornan sus apariciones, o bien, con ejemplos más actuales, su relación con Pepper Potts, quien en todo momento asume un papel de subordinación con respecto a él, primero es su secretaria, luego su segunda al mando, luego su esposa y eventualmente la madre de su hija, e incluso cumpliendo un rol algo maternal, pues se dedica a lidiar con su desorden y caos, se preocupa por su alimentación etc.

La demostración de capital a lo largo de la película por Tony, y también por el resto de personajes genera una división sexual que configura la vida de los superhéroes y heroínas, y este suceso está inscrito

Por un lado, en la división de las actividades productivas a las que asociamos la idea de trabajo, y en un sentido más amplio, en la división del trabajo de mantenimiento del capital social y del capital simbólico que atribuye a los hombres el monopolio de todas las actividades oficiales, públicas, de representación, y en especial de todos los intercambios de honor, intercambios de palabras (en 'los encuentros cotidianos y sobre todo en la asamblea),

intercambios de regalos, intercambios de mujeres, intercambios de desafíos y de muertes (cuyo límite es la guerra). (Bourdieu, 2000, p. 64)

Con respecto a estas palabras de Bourdieu, podemos traer a colación cómo mientras transcurre la narrativa de Tony Stark y este está salvando al mundo, su esposa Pepper se queda en casa cuidando de sus negocios y vida empresarial o bien de su hija, pero lo importante aquí, es como por omisión a esta se le adjudica el espacio privado, mientras que Tony, como propone Bourdieu, puede monopolizar y ser partícipe de los intercambios de desafíos y muertes siendo Iron Man, y de actividades de productivas como la vida empresarial, desarrollo tecnológico, filantropía etc., como Tony Stark.

Retomando a Tony Stark en *Avengers Infinity War* 2018, vemos como a pesar de que este tiene en su haber distintos capitales, esto por sí solo no es suficiente para el cometido masculino, pues este, demanda un rol, es decir una serie de acciones para mantener su estatus que junto con su capital soporten la presentación del ideal masculino, dichas acciones son una inversión constante del personaje que a su vez se verá constantemente retribuida en su principal capital, el masculino:

Esta inversión primordial en los juegos sociales [...] que hace el hombre que es hombre de verdad: sentido del honor, virilidad, [...] es el principio indiscutido de todos los deberes hacia uno mismo, el motor o el móvil de todo lo ordenado, es decir, que debe realizarse para estar en regla consigo mismo, para seguir siendo digno, ante los propios ojos, de una cierta idea del hombre. Esta inversión se halla en la relación entre un hábito construido de acuerdo con la división fundamental de lo recto y de lo curvo, de lo erguido y de lo abatido, de lo fuerte y de lo débil, en suma, de lo masculino y de lo femenino” (Bourdieu, 2000, pp. 65, 66)

Por ello es que Tony, y no Pepper, se ve en la necesidad de ser un super héroe, recordemos cómo el heroísmo resulta idóneo en la consolidación de la masculino por medio del ejercicio del poder y de la violencia. Entendido en onces como todos sus actos heroicos son inversiones y depósitos guiadas por una moralidad masculina que Bourdieu llama lo recto y que ideológicamente define también a modo de lineamiento y por exclusión lo femenino, como todo aquello que no debe ser, y a su vez ladrando el camino que el héroe masculino transita en su narrativa, para el caso Tony Stark, quien, desde un principio abonó a su capital masculino con la acumulación de tecnología, saberes, dinero etc. y que concluyo en el acto

heroico que lo llevaría a la muerte como inversión final que establecería su sistema de valores masculinos por encima de cualquier otro.

Pero este fenómeno que motiva o impulsa al personaje a perseguir aquella dignidad que le puede producir alcanzar el ideal masculino, debe tener un fundamento, una estructura o configuración que accione en aquel que se inscriba dentro del sistema masculino aquel deseo, para Bourdieu la base de esto es el pundonor, definido por la RAE como un Sentimiento que impulsa a una persona a mantener su buena fama y a superarse. En palabras de del autor, es

Esa forma especial de sentido del juego que se adquiere mediante la sumisión prolongada a la norma y a las reglas de la economía de los bienes simbólicos, es el principio del sistema de las estrategias de reproducción con las que los hombres, poseedores del monopolio de los instrumentos de producción y de reproducción del capital simbólico, tienden a asegurar la conservación o el aumento de dicho capital. (Bourdieu, 2000, p. 65)

Es decir, Bourdieu propone un que un sujeto al estar expuesto a los modos en cómo se configura la masculinidad y el género, y a su vez los modos en como este interactúa con otros aspectos como la raza, la clase social etc., termina por adaptar una serie de estructuras en u practica social de origen patriarcal, diseñadas para que consta mente se active el pundonor como disparador de la necesidad de perseguir y concretar el ideal masculino. Esta explicación resultaría provechosa para aquel lector que se cuestionase por qué la figura del héroe siempre está arriesgándose y poniendo su vida en peligro y, sobre todo, devela como en la superficialidad de la narrativa estas hazañas se justifican en valores como proteger, salvaguardar etc., pero que, desde la mirada de Bourdieu tiene su origen en mecanismo culturales ideados por la ideología patriarcal en busca mantener su sistema masculino y todo lo que ello conlleva.

Entender esto en la representación de los personajes masculinos en *Avengers* llevaría a suponer que su existencia es la de labrar dichas estructuras y mecanismos en el espectador que activen el pundonor como agente motivador de una configuración social en la práctica del género, tal y como es actividad en la narrativa de los superhéroes desde su dimensión emocional. Para ello se debe resaltar la imagen, y específicamente lo audiovisual como herramienta que supone en sus modos de producción maneras de construir la mirada en el

espectador y comunicar ideologías que como ya lo hemos visto configuran la vida social de este.

Esta fuerza superior, que pueden hacerle aceptar como inevitable o como obvia, es decir, sin deliberación ni examen, unos actos que a otros les parecerían imposibles o impensables, es la trascendencia de lo social que se ha asimilado y que funciona como *amor fati*, amor del destino, inclinación corporal a realizar una identidad constituida en esencia social y transformada, de ese modo, en destino. (Bourdieu, 2000, pp. 67,68)



Figura 39. Thanos a punto de dar un golpe. Anthony y Joe Russo (2018)

Si bien el dicho pundonor es identificable en los modos en que funcionan los héroes masculinos, o precisamente los mecanismos que activan y motivan desde la emoción sus acciones, como en el ejemplo de Tony Stark, también se evidencia en otro personaje de bastante importancia para las recientes entregas de *Avengers* y su respectiva narrativa, este es Thanos, el villano presentado en *Infinity War* 2018 y *End Game* 2019, quien se proclama como el salvador del universo, este al ver como las formas de vida en distintos planetas y galaxias derrochan los recursos que les dan vida y establecen formas inequitativas de

organizarse socialmente, emprende un viaje para buscar cinco gemas que prometen a su portador conseguir cualquier cosa solo con un chasquido de dedos.

Son varias los asuntos que tienen en común Thanos y Tony Stark, pues el primero, desde su aparición ha sido cargado de elementos diegéticos que lo posicionan en un lugar muy interesante frente a los *Avengers*, tales como la capacidad de ejercer poder a través de la violencia física sobre los otros, tiene un numerable ejercito a su disposición, una nave gigantesca, es inteligente y estratega, su representación cultural es una exageración del canon masculino, un acento de este, si así se quiere entender, su voz es una voz hiper masculinizada entre muchos otros. La razón de que este personaje sea representado de dicha manera, tiene relación con aquel pundonor, ese sentimiento en los héroes que los motiva a actuar, sin embargo, siendo más detallistas Thanos sostiene un estandarte de masculinidad con suficiente capital para amenazar a todos los Vengadores juntos.



Figura 40. Thanos agarrando la cabeza de Thor. Anthony y Joe Russo (2018)

De hecho, la primera escena en la que aparece Thanos en la película de *Avengers Infinity War* 2018, este se encuentra con Thor y Hulk, este último un personaje caracterizado por su capacidad de ejercer violencia física de manera brutal, su corporalidad exagerada y sus atributos y actitudes que rayan en lo salvaje, quizá el más salvaje de todos los vengadores. Es entonces como Thanos sin esfuerzo alguno lo derrota, estableciendo, al igual que con Tony Stark en las primeras escenas de *Iron Man* 2008 y *Iron Man* 2010, una idea muy clara del capital que despliegue este sujeto y la amenaza que supone para los superhéroes, la tierra y la vida en general. Estas escenas son un claro ejemplo de los modos en que, en cuestión de minutos, pueden dar pistas a la mirada, dirigiéndola y posándola sobre aspectos que ayudan a la narrativa y a su vez a la comunicación de las ideologías.

Thanos, al funcionar como recurso narrativo con utilidad al desarrollo de personajes, al ser ese factor que detona la necesidad de que el héroe se incorpore a la situación, supone principalmente una evidencia con respecto a cómo la masculinidad se ejerce y se legitima, sobre ello podemos proponer desde Bourdieu que: “La virilidad tiene que ser revalidada por los otros hombres en su verdad como violencia actual o potencial, y certificada por el reconocimiento de la pertenencia al grupo de los "hombres auténticos.” (Bourdieu, 2000, p. 69)



Figura 41. Thanos versus Iron Man. Anthony y Joe Russo (2018)

En otras palabras, Thanos es la excusa narrativa por la cual los mecanismos activan el pundonor en el héroe, y este se arriesga, lucha e incluso se sacrifica. Un ejemplo de cómo Thanos cumple dicha función es cuando Iron Man, Dr Strange y Spiderman (este último sin el permiso de Iron Man quien se negaba a que fuera con ellos) van en una nave espacial a sorprender a Thanos y atacarlo sin que este se lo espere, y así solucionar todo. Una vez que Thanos y Stark inician su batalla, los diálogos, y las acciones a nivel semiótico resultan muy interesante al observarlas en relación a la acumulación de capital masculino.



Figura 42. Thanos golpeando a Iron Man. Anthony y Joe Russo (2018)

Para ir al grano, la pelea se desarrolla de modo tal que, Thanos, golpe tras golpe va desarmando a Iron Man, despojándolo de su armadura hasta que vemos a un Tony Stark casi desnudo, arrodillado y apuñalado por un accesorio de su propia creación; la escena busca mostrarle al espectador como el villano es capaz de despojar y sobreponerse a aquel capital simbólico, tecnológico y estratégico de Stark, desnudándolo no solo a nivel literal sino

también metafórico, ya que el desnudo físico significa el desnudo de los capitales que sostenían a Tony Stark como Iron Man, y con esa pincelada establecen a la mirada, desde la narrativa y la diégesis a un personaje masculino capaz de instaurarse en lo más alto de las jerarquías mostradas en *Avengers*.

Aun así, la trama del universo cinematográfico de Marvel se desarrolla de modo tal que al final Thanos es vencido, pero su derrota no es un momento para pasar por alto, pues en principio hay que resaltar que quien venció a Thanos no fue una mujer sino Tony Stark, quien se sacrifica para acabar con él, esto lo traigo a colación para relacionarlo con el personaje de Capitana Marvel quien tenía la capacidad de ejercer la violencia necesaria para acabar con él, sin embargo narrativamente ella no fue aprovechada para vencerlo pues este logro debía ser un triunfo masculino, pues recordemos que *Avengers* sostiene una gramática de género bastante desequilibrada, y con comunicados ideológicos que están alineados con lo patriarcal y totalitario, por ello el hombre en *Avengers*:

En oposición a la mujer, cuyo honor, esencialmente negativo, sólo puede ser definido o perdido, al ser su virtud sucesivamente virginidad y fidelidad, el hombre «realmente hombre» es el que se siente obligado a estar a la altura de la posibilidad que se le ofrece de incrementar su honor buscando la gloria y la distinción en la esfera pública. (Bourdieu, 2000, p. 69)

Con respecto a las esferas pública y privada, la escena llamada *Girl Power* podría entenderse como un momento en que le damos un vistazo a lo privado, un momento en el cual agrupan a todas las mujeres, y desde la esfera pública dominada por los hombres y la mirada de estos, las podemos ver en acción, sin embargo en oposición a esto los personajes masculinos gozan de tener libertad y decisión, tener una suerte de individualidad, tener sus propias escenas mientras que las mujeres están sujetas a un momento específico para ellas, como si el discurso implícito sea el de permitir que salgan, pero homogenizarlas en lo que implica una sola escena para ellas, y rápidamente recuperar el equilibrio poniendo la mirada a observar los desarrollos masculinos.

Y es que dentro del universo de *Avengers* las mujeres, al no poseer el capital simbólico que implica el falo, y los capitales que se adjudican a consecuencia de este, están destinadas al confinamiento dentro de una escena particular para ellas dentro de un mundo cuya esfera pública es monopolizada por los hombres, ocasionando que mientras estos acaparan la

historia. la mayoría de mujeres continúen avanzando en el flujo narrativo en un segundo plano, en la esfera privada, en sus casas o en papeles subordinados.

Regresando a Thanos, este no es solamente un personaje que amenaza con pervertir el sistema masculino de los personajes, sino que este también expresa un sistema de valores relacionados a la paternidad al igual que Tony Stark, aunque no de la misma manera que este último. Si bien ambos son Padres, en el caso de Tony Stark es biológico, y Thanos padre adoptivo, podemos entender como los dos personajes al inscribirse dentro de su género y todo lo que ello implica optaron por establecer un sistema patriarcal, y continuar con la herencia del sistema de valores masculinos. Aun así esta idea de ejercer dicho rol de padre se explaya fuera de los límites definibles de manera explícita de familia, como es el caso de Tony Stark, quien, después de ser rescatado de vagar por el espacio por la Capitana Marvel, decide no luchar más contra Thanos que logró erradicar la mitad de la población universal, y dedicarse a vivir su vida en familia con su esposa e hijas, en una pequeña cabaña, totalmente alejado de los lujos y excesos con los que conocimos al personaje, sin embargo entre aquella mitad eliminada por el chasquido de Thanos se hallaba Spiderman o Peter Parker, personaje con quien Stark desarrolló una relación, muy cercana, de tipo paterno, pues el superhéroe araña creció sin padre, criado por sus tíos.

Tony Stark encuentra en Peter Parker un candidato a heredero de su capital simbólico, al igual que él heredó de su padre un sistema de significados que se evidenciaban en aquellas primeras escenas de *Iron Man 2008 & Iron Man 2010* que ya fueron mencionadas en el presente análisis, este aspecto fue la razón por la cual Tony Stark decide alejarse de la compañía de su esposa e hija y aventurarse a intentar vencer a Thanos y restaurar aquella porción de vidas que desaparecieron, entre ellas la de Peter Parker, quien a nivel simbólico funciona como el hijo varón que ha de heredar su sistema de valores y garantizar su mantenimiento y posición a través del tiempo, sobre esto Bourdieu explica que “El mantenimiento de su posición depende estrechamente de la reproducción de su capital simbólico a través de la producción de herederos aptos para perpetuar la herencia del grupo y la adquisición de aliados prestigiosos” (Bourdieu, 2000, p.120).

Si bien, Tony Stark fallece, y su hija por su condición de mujer como diferencia del hombre no está en capacidad de heredarlo simbólicamente, Spiderman como hijo adoptivo a través

de la relación que se generó entre estos dos a lo largo de las películas puede garantizar que el sistema de valores de Tony prevalezca. Por otro lado Bourdieu (2000), propone que adquirir aliados poderosos, también es un medio para ello, pensemos en cómo el resto de Vengadores que sobrevivió a final de cuentas a Thanos, también efectuará en la práctica configuraciones que mantengan dichos valores.

Podríamos concluir con que aunque Tony Stark y Thanos murieron, solo Thanos murió de manera física como simbólica, pues Tony Stark establecido a través de las relaciones masculinas con su grupo de superhéroes y con Spiderman como hijo, y a través de sus acciones y acumulación de capitales, un sistema de valores que perduró incluso después de su muerte, y en contraposición con el sistema de valores que encarnaba Thanos, esto a costa de su gran sacrificio causado por el funcionamiento de los mecanismos de activación masculina que accionó en Tony su papel de Héroe, de sacrificio y por lo tanto consolidó y construyó en la narrativa y sobre todo en la mirada del espectador, el estandarte masculino como sistema dominante.

Conclusiones

La cualidad multimodal del lenguaje audiovisual de las películas del UCM y los modos en como estos se codifican, resultan en confeccionar un entramado a la mirada que la construye. Más específicamente lo relacionado a las representaciones de género es un hilo que se mueve a lo largo y ancho de la parcela del lenguaje generando puntos de conexión narrativos con otros aspectos como por ejemplo la jerarquía y el capital, que configuran la organización social de los personajes en la película, es decir, el género se ejerce en la práctica social, una que está inmersa en un paradigma complejo en donde todo funciona en relación a otras dimensiones en la que se mueven los personajes.

Por ello, intentar develar las formas en cómo se representan los roles de género, significó posar la mirada sobre la práctica de los personajes en distintas situaciones narrativas, y en relación con todos aquellos factores que influyen el género y que a su vez se ven afectados por él. Es así, como en el siguiente apartado trataré de recoger ideas y reflexiones importantes que presento a continuación, a modo de conclusión para el presente proyecto investigativo. Sin embargo antes, debo resaltar como para este apartado hubo dos enfoques, el primero de ellos el, psicoanalítico-cultural, el cual me permitió evidenciar en parte los discursos inconscientes y también aquellos evidenciados de forma más explícita, todos ellos de corte patriarcal ocultos en las imágenes; para un segundo momento el análisis viró hacia el enfoque sociológico-cultural, esto en primera instancia como ya fue mencionado varias páginas atrás, obedece a la flexibilidad de los estudios inscritos dentro de la cultura visual, que recurre a distintas parcelas del conocimiento para enriquecer los procesos, por ello que haya un cambio de enfoques el cual me permitió realizar un acercamiento a las imágenes y discursos mucho más interesante e idónea; en segunda instancia, las representaciones masculinas y femeninas no son dadas de la misma manera, es decir, para cada una se recurren a modos y recursos diegéticos y narrativos, esto ocasiona que para efectos prácticos de alcanzar los objetivos se deba recurrir a un soporte teórico muchos más amplio, de allí, el ya mencionado cambio de enfoque con respecto al análisis de las representaciones masculinas y femeninas. Sin más preámbulo, despliego a continuación los anuncios que recogen lo hallado en el apartado analítico.

El género en las representaciones binarias y heterosexuales de estas producciones audiovisuales se define por omisión y contraste, es decir, lo femenino es todo aquello que no es masculino y total, y a su vez, lo masculino define y posiciona lo femenino estableciéndose como mayoría y opuesto, esto en relación con el Orden interpretativo hermenéutico, que precisamente se preocupa por no definir generalidades ni polarizar, por el contrario quiere ir a los detalles, a las individualidades, de ahí que resulte relevante y de mucho importancia cuestionarse este tipo de representaciones binarias que no permiten alteridad en ellas, y no consideran otras formas de ser con respecto al género para el presente caso.

Hay una serie de codificaciones y arquetipos usados a lo largo de la historia de las producciones culturales, tales como la escritura, la pintura, la danza el teatro etc. que el cine, y en específico el UCM reúne y utiliza, pues estos ya están instauradas en las configuraciones de la mirada y son ideales para dotar de significado a una escena o personaje, y hacer más contundente la comunicación de ideologías; esto, sobre todo es lo que hace del cine un aparato que construye la mirada, su capacidad de reunir dentro de sí mismo tantos mecanismos y tecnológicas sobre los cuales construye la narrativa.

La representación femenina en la película de los vengadores tiene dos funciones, la primera es cumplir con la cuota de erotismo demandada por las lógicas de consumo masculina; la segunda es ser un elemento diegético a la narrativa de los personajes masculinos, es decir, dichas representaciones buscan transformar o generar algo en el desarrollo del personaje masculino, también cabe resaltar como estas cumplen la función de unidad de transacción que suma al capital acumulado de tipo simbólico en los personajes masculinos.

El cine comercial, y para el caso el UCM, al ser escudriñado, devela que hace uso de mecanismos en la experiencia cinematográfica de quien sostiene la mirada, estos buscan crear relaciones entre la mirada masculina y los personajes masculinos, propiciando experiencias de las que puedan ser partícipes de la trama a través de sistemas de proyección y poseer a la representación femenina como objeto de deseo, conectándolos a través de la mirada y generar un puente soportado en dichos mecanismos que posibilitan consolidar fuera de la pantalla, en la práctica configuraciones de género.

Los discursos comunicados en el UCM son producidos suponiendo al receptor final masculino, de allí que considerase importante mencionar desde Teresa de Lauretis este fenómeno, sin embargo, aclaro que estudiar más a fondo el problema de cómo recibe el espectador según su contexto, su identidad y cultura, así como su género, y cualquier otro factor inherente a este, aquellos discursos y procesos que eventualmente han de sostener su mirada y los procesos en detalle que allí interfieren y suceden, es un asunto de bastante importancia a desarrollar en un proyecto dedicado a esto.

Si bien, los discursos que se comunican no son necesariamente partes de un inconsciente patriarcal, sí se evidencia una ideología de este orden, ya que estos, aunque están codificados en las argucias y los soportes audiovisuales, narrativos, diegéticos y tecnológicos en los que soporta el cine, estos se hacen evidentes en otras producciones de la cultura como la pornografía o los memes, que develan dichos discursos ideológicos con distintos fines, como el humor el deseo sexual.

Todos estas discursividades mostradas en la película no son ingenuas o nuevas, ellas tiene relación a las formas en cómo se han instalado configuraciones y concepciones de realidad que guían las practicas sociales y a los sujetos que se desarrollan dentro de ellas, a su vez los discursos de la película, terminan por de nuevo consolidar o incluso posiblemente modificar dichas concepciones y mitos, lo cual también incide en las ideologías que serán comunicadas y la manera en cómo sean comunicadas en futuras producciones culturales, es decir, es una suerte de ciclo que se auto incide.

Dicho ciclo crea categorías o arquetipos, que en esencia se mantienen considerablemente intactos por largos periodos de tiempo, sin embargo no están exentos de actualizaciones y cambios diegéticos que los hagan consumibles en relación al momento histórico y al contexto en que se comuniquen, para ejemplificar recordemos como se evidencia los arquetipos de héroe, la madre, la femme fatale etc. poniendo de manifiesto que hombre se han encargado en su mayoría de producir dichos textos y subtextos contenidos en variedad de producciones culturales, y que en el UCM se muestra cómo una de las culminaciones más actual del uso del cine como aparato ideológico, de ahí su éxito e incidencia dentro de la cultura visual.

El universo cinematográfico de Marvel muestra dos caminos posibles para la representación femenina, el primero de ellos es el objeto de deseo y sexualización, es el más evidente y el que más está diseñado para sostener la mirada del espectador masculino, y el segundo el de la maternidad como deber y mandato al ser representado dentro del género adscrito, en este caso el femenino. Esto también tiene relación con las esferas pública y privada, pues al parecer la representación femenina de la mujer que ocupa el primer camino, el de la sexualización puede habitar en cierta medida, la dimensión de la esfera pública, sin embargo el otro camino, el de la maternidad, determina que la esfera privada es el lugar de desarrollo narrativo que se le otorga a dichos personajes femeninos, ahora bien, en su mayoría, el UCM transcurre en la esfera pública, esto porque se enfoca en la historia y narratividad de los personajes masculinos.

En cuanto a muestras particulares del ideal masculino en representaciones mostradas en El universo cinematográfico de Marvel, vemos que surge la violencia como transacción constante, como entidad que está presente en los modos en que los personajes masculinos se relacionan entre sí, de este modo, los chistes, las burlas, gestos y comentarios cargados de violencia y muchas veces maquillados con toques de comedia o cotidianidad pasan desapercibidos, pero en realidad están comunicando un modo muy particular y peligroso de percibir las relaciones entre hombres a la mirada del espectador. Por otro lado, la violencia de tipo física en las relaciones, principalmente dentro del sistema masculino, parece ser un recurso predilecto para la película, imponiendo esta como medio a través del que se desarrollan y concluyen prácticamente todas las tramas principales del UCM.

La película constantemente dispone a la narrativa, sucesos que disparan el mecanismo por el cual los héroes sienten pundonor y por consecuencia la necesidad ejecutar hazañas que le generen satisfacción con la idea del deber ser masculino. El rol de héroe parece ser idóneo para dibujar la representación de ideal masculino, pues este se caracteriza por disponer narrativas que ponen a prueba al sujeto, siendo el mecanismo idóneo para disparar el pundonor en los personajes.

Existen una gramática masculina en la producción del lenguaje audiovisual que es considerablemente evidente, por ejemplo, en el tiempo de pantalla del que gozan los personajes masculinos, así como los acentos narrativos y recursos diegéticos que allí se usan,

prueba de ello es la existencia de la famosa y controversial *girl power scene*, ya que esta está contenida en una coma o paréntesis dentro de historia del UCM, y es una suerte de intento por no implicarse dentro las problemáticas de género que surgieron en el contexto estadounidense en los últimos años, sobre todo en ámbito del show biz.

Para finalizar este despliegue de ideas provenientes del apartado analítico, la acumulación de capital parece ser otra constante en las características discursivas de las ideologías masculinas en la representación, pues en estas establecen todo un sistema social atravesado por aspectos políticos, raciales, de clase, de género por supuesto, que emulan en detalle lo que sucede en un bloque de realidad habitable, por lo que se puede decir que estas están organizadas y funcionan según un cumulo de capitales en el haber de cada personaje masculino, encontrando que aquellos que más ostentaban dichos capitales, son en su mayoría, los personajes más importantes para la narrativa como el caso de Thor, Iron Man, Capitán América, Thanos etc.

En relación a todos estos capitales el más relevante en el sistema masculino es el simbólico, y la narrativa los obliga a constantemente realizar hazañas inhumanas camufladas en el quehacer del superhéroe en pro de mantener dichos capitales simbólicos en primera instancia, y en segunda, capitales materiales. De nuevo recalcar como la épica, y los roles del superhéroe que caracterizan a los vengadores resultan ideales para constantemente realizar construcciones de género en la mirada.

Según los resultados hallados en el desarrollo, podemos encontrar algunas de las formas en cómo el cine, y particularmente del universo cinematográfico de Marvel representa a los géneros, esto en relación a la pregunta de investigación propuesta para el presente documento, la cual interroga sobre dichos modos a través de los que se construye la mirada, y que podrían en futuras investigaciones complementarse haciendo uso de metodologías que permitan la participación de personas en calidad de espectadoras y espectadores y aportando a un más desde el lugar de estos, a los procesos en torno a la mirada, incluso como ya fue propuesto investigar sobre el espectador según su contexto e identidad en relación a las posibilidades que el cine ocupa para el acto comunicativo, así como la intención comunicativa en sí y los interés e ideologías que están detrás de ello, pues seguro resultara

muy interesante por ejemplo, entender como producciones como las del UCM afecta de manera particular un país con una cultura definida o un grupo social específico, etc.

Centrar la atención investigativa en cómo se construyen las representaciones en el contexto de la cultura visual soportada por las distintas tecnologías y ver como todo esto es utilitario en favor de interés e ideologías hegemónicas, recalca aún más el papel del docente en Artes Visuales, que ocupa ser un potencial agente de formación de personas, específicamente, este está en capacidad de promover la alfabetización de la imagen, entiendo que estar sumergido en un contexto saturado de imágenes implica estar sumergido en un contexto que principalmente es comunicativo, cuyos canales a través de los cuales transitan aquellos discursos son monopolizados por grandes entidades como Hollywood y suponen que gran parte de las parcelas visuales que componen nuestra sociedad están configurándonos y construyendo nuestros modos de ver.

Lo audiovisual como lenguaje, efectivamente cumple con comunicar, y a través de estudios y proyectos investigativos que se preocupen por escudriñar los lenguajes visuales, se puede realizar acercamientos de múltiples indoles a este problema concerniente a la imagen, por ello creo que el aporte más importante que este proyecto hace a la línea de cultura visual, a la licenciatura de artes visuales y a la universidad pedagogía es el de aportar un proceso que se preocupó por las representaciones de género y los discursos y las ideologías que podrían ser comunicadas en la imagen, y sobre todo en producciones de la cultura que resultan masivas, que se distribuyen y consumen en muchísimos contextos y lugares alrededor del globo, de ahí que sea relevante las formas en que se construye la mirada desde actividades de producción como lo es el cine, donde se comunica y se crean estructuras en las personas con respecto al género.

Sin embargo, proponer y resaltar la importancia de los estudios visuales como un campo gigantesco que ocupa distintos tópicos importantes en el plano representacional, como la raza, la clase social, la memoria, la historia entre otros, es una apuesta a proponer en el presente apartado para intereses investigativos, ya que continuar avanzado en dicha dirección puede crear un entramado teórico y práctico que sirva como base para la educación y formación de las personas.

Sobre este importante tema de reflexionar sobre lo que vemos, cómo lo vemos o no, y la incidencia que aquello puede tener en las personas, Manuel Martín Serrano inclina su interés sobre las funciones sociales de la televisión, en su artículo *La influencia social de la televisión: niveles de influencia* 1981, que si bien, dicha reflexión tuvo lugar en un momento y contexto específico, la considero como un brazo que se puede extender hasta las conclusiones del presente documento, en relación al problema de alfabetizar la mirada.

La televisión media en la elaboración del conocimiento de la realidad y en la valoración de la realidad. (Serrano, 198, p.41) escribía en su momento el ya referido autor, casi a modo predictivo, hoy se cumple lo mismo con el cine y los medios audiovisuales masivos y comerciales, este problema puede resultar interesante para el interés investigativo, el tratar de rastrear como se han generado y evolucionado a lo largo de la historia estos medios que, como la televisión y el cine tienen la capacidad de representar e incidir en las personas, más puntualmente y con base en lo que Serrano propone, incide en distintas valoraciones o juicios de realidad que asumen las personas, y que globalmente genera un complejo entramado cultural y modos de ser y hacer.

Es importante escudriñar la imagen cual texto, estar al tanto de las intencionalidades de quien comunica dicha imagen y de que esta:

Proporciona representaciones del mundo. [...] aparecen ininterrumpidamente «modelos»: por ejemplo, [...] de «varones», «mujeres», «niños», «jóvenes», «amas de casa»; tipos distintos de «creyentes», «descreídos», «personas felices», «personas infelices», «sanos», «enfermos»; ilustraciones diversas de «partidos políticos», «iglesias», «organismos internacionales», «régimenes políticos». (Serrano, 198, pp.42,43)

Y es que no es difícil suponer que medios como el cine, la televisión, y en general la morada de lo visual en la cultura afecta y manipula la vida social, las industrias, las decisiones políticas individuales y colectivas, las formas en como las personas y sociedades interactúan con las esferas públicas y privadas etc. “En la medida que la televisión es un mediador, afectará a la interpretación de la realidad que asumen las personas sobre las que ejerza su “influencia. (Serrano, 1981, p.49) Y en la medida de que se llevan a cabo acciones en pro de alfabetizar la mirada el primer efecto descrito por Serrano mermara, presupuestando personas

educadas para leer las imágenes que duden de ellas y alerten a los demás de intentos de contenidos cuestionables o poco inocuos para la vida misma.

Documentos como el presente tienen un potencial emancipatorio de la mirada, por supuesto que no puedo decir que luego de que alguien lea esta investigación y se adentre en sus rincones recónditos será un erudito en leer la imagen, pero si hay una intención pedagógica de proponer al lector una duda sobre lo que vemos sin sospecha, por ello, que proponga que este proyecto investigativo pueda contribuir y dar guías de cómo cuestionar la imagen, de cómo leerla y sobre todo, de ver con una mirada distinta.

Bibliografía

- Acaso, M. (2007) Esto no son las Torres Gemelas.COMÓ APRENDER A LEER LA TELEVISION Y OTRAS IMÁGENES. Los libros de la Catara Fuencaral. Madrid, España.
- Alvarez, C. (2010) El Género Como Categoría Y Las Categorías Como Género. Universidad De Cadiz, Revista De Derecho Social.
- Barco, J. Ramos, D., & Romero, D. (2020). Entre el qué y el cómo: Trabajos de grado en Educación Artística Visual. Bogotá, Universidad Pedagógica Nacional.
- Barriga, M. (2012). *La investigación en educación artística. Una guía para la presentación de proyectos de pregrado y postgrado*. Bogotá: Universidad Distrital Francisco José de Caldas.
- Beuchot, M. (2007). Interpretación, Analogía E Iconicidad. En: Arias, D. [Coord.]. *Semántica De Las Imágenes. Figuración, Fantasía E Iconicidad*. México, Siglo XXI.
- Beuchot, M. (2014). *Charles Sanders Peirce. Semiótica, Iconicidad Y Analogía*. México D.F., Editorial Herder.
- Bourdieu, Pierre (2000), La Dominación Masculina. Barcelona: Anagrama (La Domination Masculine. París: Editions Deu Seuil, 1998).
- Cáceres-Péfaur, B. (2010). Cultura Visual Y Educación. Nuevos Desafíos / Nuevos Paradigmas. Universidad De Los Andes, Mérida, Venezuela
- Colaizzi, G. (2001). El acto cinematográfico: género y texto fílmico. Lectora. *Revista de mujeres y textualiad*. Recuperado de <http://www.raco.cat/index.php/Lectora/article/viewFile/205418/28134>
- Connel, R. (1997). La ORGANIZACIÓN SOCIAL DE LA MASCULINIDAD. En: Valdés T, Olavarría J, EDITORES. Masculinidades. Poder Y CRISIS. Santiago, Chile. Isis Internacional.
- De Lauretis, T. (1992). Alicia YA NO. FEMINISMO, SEMIÓTICA Y CINE. Valencia, España. Universitat De València.
- De Lauretis, T. (1996). La TECNOLOGÍA DEL Género. Buenos AIRES, Argentina. Revista MORA, Facultad Filosofía Y Letras. Universidad DE BUENOS Aires. N° 2.

- Hernández, F. (2005). ¿De Qué Hablamos Cuando Hablamos De Cultura Visual? *Educação & Realidade*, 30 (2), 9-34.
- Inda, N. (1996). Género Masculino, Número Singular. En *Género, PSICOANÁLISIS, SUBJETIVIDAD*. Argentina.
- Kaplan, A. (1998) *Las mujeres y el cine A ambos lados de la cámara*. Valencia, España. Universitat De València.
- Ladevito, P. (2014). Teorías De Género Y Cine. Un Aporte A Los Estudios De La Representación. *Universitas Humanística*, 78, 211-237.
[Http://Dx.Doi.Org/10.11144/Javeriana.Uh78.Tgcu](http://dx.doi.org/10.11144/Javeriana.Uh78.Tgcu)
- Marrero, A. (2006). *Introducción A La Sociología*. Montevideo, Uruguay. Fundación De Cultura Universitaria De Montevideo
- Metz, C. (2001). *El Significante Imaginario*. España. Editorial Paidós.
- Mulvey, L. (1988). *Placer Visual Y Cine Narrativo*. Valencia, España. Universitat De València.
- Pardo Abril, N. (2012). *Discurso En La Web: Pobreza En Youtube*. Bogotá, Colombia. Universidad Nacional De Colombia
- Serrano, MM. (1981) La influencia social de la televisión, niveles de influencia. *Revista española de investigaciones sociológicas*. Recuperado de <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/273123.pdf>

Videografía

- Brown, G. Cheramie, C (Productores). (2013). Agents of S.H.I.E.L.D. [Serie de Televisión]. Estados Unidos. Marvel Television.
- Feige, K (productor) y Black, S (Director). (2013) Iron Man 3 [Cinta cinematográfica]. Estados unidos.
- Feige, K (productor) y Favreau, J (Director). (2008) Iron Man [Cinta cinematográfica]. Estados unidos.
- Feige, K (productor) y Favreau, J (Director). (2010) Iron Man 2 [Cinta cinematográfica]. Estados unidos.
- Feige, K (productor) y Russo, A. Russo, J (Directores). (2016) Captain América: Civil War [Cinta cinematográfica]. Estados unidos.
- Feige, K (productor) y Russo, A. Russo, J (directores). (2018) Avengers: Infinity War [Cinta cinematográfica]. Estados unidos.
- Feige, K (productor) y Russo, A. Russo, J (directores). (2019) Avengers: End Game [Cinta cinematográfica]. Estados unidos.
- Feige, K (productor) y Whedon, J (Director) (2012) Marvel's The Avengers [Cinta cinematográfica]. Estados unidos.
- Feige, K (productor) y Whedon, J (Director). (2015) Age of Ultron [Cinta cinematográfica]. Estados unidos.