

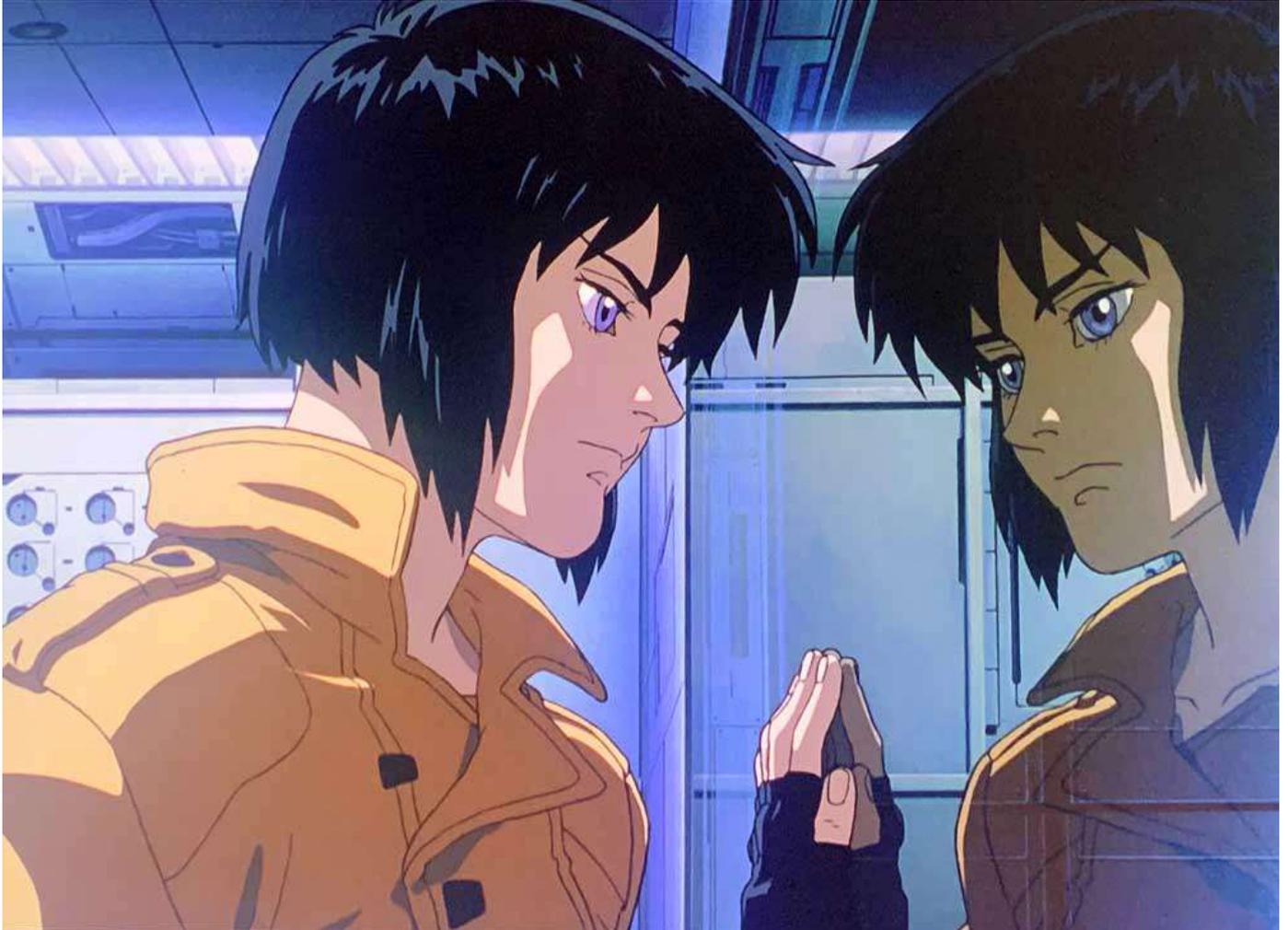


UNIVERSIDAD
DE LA REPÚBLICA
URUGUAY



Facultad de
Psicología

UNIVERSIDAD DE LA REPÚBLICA



**ANÁLISIS DESDE LA NARRATOLOGÍA DE
REPRESENTACIONES DE PERSONAJES FEMENINOS
EN CÓMICS, CINE, SERIES Y VIDEOJUEGOS.**

Trabajo de Final de Grado

Estudiante: Santiago Soca Garibaldi 3.357.452-1

Docente de Tutoría: Magister Mónica Lladó

Montevideo, Abril 2022

AGRADECIMIENTOS:



Ella le muestra el señuelo, lo guía, lo incita a romper sus trabas. Y si él puede emparejar su significado, los dos, el conocedor y el conocido, serán liberados de toda limitación.

The Hero With a Thousand Faces, Joseph Campbell (2004).

Gracias a mi docente de tutoría Dra. Mónica Lladó por su invaluable guía y confianza durante el proceso de trabajo.

INDICE

Resumen / Abstract	3
Introducción	4
Antecedentes	5
Propósito	6
Referentes teóricos (conceptos claves)	6
Conceptos claves de Narratología en Estudios de Medios.....	6
Modelos teóricos dentro de la Narratología como herramienta de análisis.....	11
Concepto de Arquetipo.....	13
Función de las representaciones, hacia una perspectiva feminista.....	14
Teoría de género, roles femeninos desde la perspectiva feminista.....	16
Metodología	21
Representaciones en Videojuegos	23
Custer's Revenge.....	24
<i>Leisure Suit Larry Laffer in the Land of the Lounge Lizards</i>	25
<i>Miss PacMan</i>	26
<i>Samus Aran</i>	26
<i>Tifa Lockhart</i>	27
Lara Croft... Laura Cruz?.....	28
Reboot: Lara Croft, Tomb Raider: Survivor Trilogy (Trilogía Sobreviviente).....	34
CINE: もののけ 姫. (Mononoke Hime), "Princesa Mononoke".....	43
TALIA AL GHUL: COMICS/ANIMACIÓN/FILM/SERIES/VIDEOJUEGOS.....	47
Harley Quinn.....	50
BOND GIRL "CHICAS BOND".....	53
RESULTADOS	54
DISCUSIÓN	55
Bibliografía	57

RESUMEN: En este trabajo se presentan conceptos básicos de teoría narrativa y medios (audiovisuales y comics), para articular con teorías de perspectiva de género. El objetivo es conformar un análisis descriptivo con algunos ejemplos de representaciones femeninas de personajes de la industria del entretenimiento. Se buscará la influencia de factores como: el tipo de medio, y los procesos creativos teniendo en cuenta la re-valorización del rol en la sociedad de la mujer (nueva perspectiva y cambio de los arquetipos femeninos). Según el caso a tratar, se revisarán aspectos como; el rol de la personaje en la estructura narrativa, la estética de su presentación, así como también las condiciones materiales de su proceso de creación.

Palabras clave: arquetipo, género, narrativa, medios, videojuegos.

ABSTRACT: In this work, basic concepts about narrative theory and media (audiovisual and comics) are presented in order to articulate genre perspective theories. This is aimed to elaborate a descriptive analysis of some cases of female characters' representations in the entertainment industry. We'll be looking at influence factors like; the type of media, and the creative process considering the re-evaluation of women's role in society (shifting perspective and change on female archetypes). Depending on the case being treated, we'll review certain aspects like; the role played by the female character in the narrative structure, the way she is presented (aesthetic), and the material conditions of her creation process.

Keywords: archetype, cinema, gender, narrative, media, video games.

INTRODUCCIÓN

Es con bastante frecuencia durante nuestra formación en la carrera de psicología, que nos hemos encontrado ante una propuesta de análisis de una película taquillera del momento, o de algún/a personaje clásico/a en alguna obra de ficción. Generalmente, nos lanzamos de inmediato con mucho entusiasmo a la realización de ese análisis tomando solamente de forma exclusiva una perspectiva desde el punto de vista de alguna teoría psicológica, como por ejemplo trastornos de personalidad o dispositivos psicológicos de vínculos familiares, etc. Y así es que comenzamos a atribuir significados a diestra y siniestra a todo lo que vemos y oímos proveniente de la pantalla del dispositivo de turno más cercano. Al lanzarnos de esa manera sin un encuadre que contemple las vicisitudes del medio a través en que se da nuestro objeto de análisis, es que podemos cometer errores de interpretación resultando a veces en un entendimiento del contenido que está bastante alejado de las intenciones que quiso comunicar el autor o que otros interpretan. Esto cobra especial relevancia cuando intentamos analizar historias sin prestar atención a los elementos extra que van más allá de la historia en sí, por ejemplo sus condiciones materiales de producción.

También, suele ocurrir con significados perdidos en la traducción, Un ejemplo paradigmático es la película “La Novicia Rebelde” cuyo nombre original es “The Sound of Music” (El sonido de la música). Mientras que en el primero se hace énfasis en la Rebeldía de la representación de la personaje, en el nombre original del film se resalta el aspecto musical, la alegría que expresa la personaje en lugar de rebeldía. Aunque el cambio se de a éste nivel semántico, es suficiente como para determinar el modo discursivo resultante.

Respecto a este mismo aspecto de lo discursivo ¿Cómo es que podemos interpretar la versión original de la Sirenita de Hans Christian Andersen con su final trágico a diferencia de la versión de la Sirenita de Disney con su final feliz? Si terminan de forma tan distinta ¿Por qué es entonces que entendemos que se trata de la misma historia?

En la misma línea ¿Por qué el hecho de que cuando estamos viendo una película y la situación de algún personaje cambia abruptamente haciendo algo inesperado, muriendo, etc. nos produce cierta disonancia cognitiva y no nos gusta más la película? ¿Por qué es que a veces en el cine cuando algo así sucede en el film, el público en la sala parece reaccionar de la misma manera? ¿Se trata del mismo mecanismo que hace que esperemos asustarnos cuando elegimos una película de terror, o que esperemos reír cuando optamos por una comedia y nos disgusta cuando el film no colma nuestras expectativas? ¿A caso hay un estándar o reglas universales a seguir para que una historia nos guste a todos? ¿Dentro de esas reglas universales, cuál es la causa de que ciertos personajes se encuentren en diferente contexto y sin embargo nosotros seamos capaces de reconocerlo/a?

En el presente trabajo nos centraremos en conceptos de técnicas de análisis de Narratología que nos serán de ayuda para responder éstas preguntas. Para eso, y utilizando dichas técnicas, es que nos centraremos en las representaciones sociales de personajes femeninos en la industria del entretenimiento. Veremos que a lo largo de la historia de dicha industria, la representación de los personajes femeninos ha sido influenciada por los arquetipos dominantes de cada momento dado en que se produce esa representación. Además, según cuando se van dando las representaciones es que debemos considerar la coyuntura de varios factores que pueden llegar a ser de carácter determinante; como, el tipo de medio en que aparece la representación (comics, cine, series, videojuegos), cambios de perspectiva en la sociedad (que a su vez se van dando a partir de los diferentes momentos históricos, etc). También debemos recordar que al mismo tiempo los propios medios dentro de cada sector de la industria del entretenimiento han tenido su historia particular siendo afectados por una dinámica muy similar, ya que no siempre ocuparon la misma posición de preponderancia cultural que tienen hoy en día. Esto es el caso cuando referimos especialmente a los comics y videojuegos ya que en sus comienzos han tenido que ganarse su espacio enfrentando concepciones antagónicas no sólo por parte de padres de generaciones anteriores, sino también desde algunas disciplinas, y hasta de entidades gubernamentales.

Utilizaremos teorías feministas de perspectivas de género basadas en el paradigma del *standpoint* ya que serán de utilidad para posicionarnos ante el planteo de las cuestiones de los arquetipos femeninos con respecto a sus condiciones de producción materiales. ¿Cómo es que quienes participan en los procesos creativos determinan el cómo se dan las representaciones femeninas?

ANTECEDENTES

Abrudan, Prundaru (2009), un artículo que se enfoca en la relación entre los videjuegos como representaciones sociales y la realidad en cuánto a la manera en que están conectados. Tiene una postura multidisciplinaria articulando teorías de estudio de medios, elementos de ciencias de la comunicación, psicología social y narratología. La primera parte del artículo consiste en exposición y articulación de los conceptos teóricos utilizados. La segunda parte trata sobre un estudio de caso (metodología cualitativa) con contenido del juego *Command & Conquer: Red Alert*. El objetivo del artículo se concentra en mostrar la capacidad de los videojuegos para crear significado y construir imágenes específicas del mundo.

Larrarte (2016), artículo de análisis (método cualitativo) de sensibilidad femenina en héroes del cómic y la telenovela *Betty la Fea*. Se analiza como las/los personajes deben sacrificar su sensibilidad femenina en pos de alcanzar su destino heroico. Se articula desde una hipótesis

interpretativa que vincula perspectivas de género y estructura patriarcal articulando con la obra de Joseph Campbell. Se toman aspectos visuales de películas y comics de Spider-man, Superman, X-Men y Batman, y también capítulos de la telenovela Mencionada. Se discute el material de contenido desde un punto de vista semio-antropológico con el objetivo de interpretar valores simbólicos.

Lynch et al. (2016), realizan un artículo empírico de producción de resultados originales utilizando la metodología de análisis de contenido (metodología mixta). El material utilizado para el objeto del análisis es contenido de videojuegos lanzados desde 1983 hasta 2014 (n = 571), todos títulos con personajes femeninas. El objetivo fue evaluar la sexualización de los personajes femeninos teniendo en cuenta hacia qué género se dirigió el juego como producto. Los resultados fueron que hubo una disminución en la sexualización de los personajes femeninos a través de los años, con un pico observado en la década de 1990. Los juegos tradicionalmente dirigidos al público masculino (*fighting games*, de peleas) presentaron una mayor sexualización en sus personajes femeninos en comparación con juegos de tipo rol. Los resultados se discuten articulando con teorías de *social identity* y *objetification of heroines*.

PROPÓSITO

Mediante el ejercicio de análisis descriptivo de caso, se buscará observar de qué manera se vieron afectadas las representaciones de personajes femeninos teniendo en cuenta factores cómo quienes son los que participan en sus procesos creativos (construcción de *storyworld*), cómo se dan los roles en cuanto a su función dentro de la estructura narrativa (aspectos de medio tipo *conceptuales*), cómo es que se da la presentación de la personaje (aspectos de medio tipo visuales sensorial-no conceptual). Se articulará con las teorías feministas de perspectiva de género. Al final, en base a lo observado en los casos de análisis, y se generará una hipótesis.

REFERENTES TEÓRICOS

Conceptos claves de Narratología en Estudios de Medios.

Como punto de partida para establecer una herramienta teórica, es necesario introducir a la *narratología* y su objeto de estudio. Para ello podemos comenzar con una de las autoras referentes en la temática, Mieke Bal (1999) quien define a la narratología como la teoría de las narrativas, textos narrativos, imágenes, espectáculos, eventos; dispositivos culturales que “cuentan una historia”. La autora señala que el corpus, acerca el cual la narratología dirige sus pronunciamientos consiste de *textos narrativos* de todo tipo, hechos para una variedad de propósitos y sirviendo varias funciones diferentes. A partir de allí, ella concluye que las narrativas

no deben de tomarse como *textos puros* si no que han de tomarse como modos discursivos que afectan objetos semióticos.

Otro autor destacado en la materia, Jan-Noël Thon (2016), señala que cuando hablamos de la Narratología en Estudio de Medios, nos referimos al enfoque que la ciencia del estudio de las narrativas toma al avanzar su teoría ampliando su corpus, al incluir conceptos que amplían la idea de *textos narrativos*. Dicha ampliación ocurre gracias al avance de esos nuevos conceptos actualizados, capaces de liberar la idea de *texto narrativo* de su origen en estudios literarios. De esta forma, la Narratología pasa a ser capaz de considerar cualquier medio y ámbito como posible fuente desde donde podemos extraer una historia. Este avance se ha ido dando paulatinamente gracias al aporte multidisciplinar, destacándose aquí los aportes desde el ámbito de la psicología.

El aspecto del propósito de los *textos narrativos*, es de suma importancia para el presente trabajo ya que dependiendo de la finalidad discursiva del emisor, el género discursivo se verá afectado en cuanto a su estructura. ¿Cómo es que se da ésto? Ejemplo paradigmático: *Disney* toma las historias del *Jorobado de Notre Damme*, la *Sirenita*, o una historia de la realidad como la vida de Pocahontas para hacer el film *Pocahontas*, y cambia la estructura narrativa transformando la historia desde tragedia o biografía a cuento de hadas.

Profundizando más en este aspecto, Bal (1999), distingue entre *texto narrativo* e *historia*, en el sentido en que una historia puede ser leída en diferentes textos, cambiando de tono, siendo adaptada para niños, o para una película, etc.

La distinción entre los los conceptos de *texto narrativo* e *historia* que hace la autora, son de suma importancia por lo frecuente en que los términos son utilizados en general y en este trabajo. Para dejar más en claro aún esa diferencia, podemos mencionar otro ejemplo además del ya mencionado ejemplo de Disney. Podemos referir al cuento del *Bogeyman* transformado en película de terror con el mismo nombre, cuento de tradición oral conocido entre hispanohablantes como “el cuco”.

Continuando con Bal (1999), desde su planteo de que al ser evidente que los *textos narrativos* difieren de uno a otro aunque contengan la misma *historia* (pudiendo resultar en diferentes versiones de esa historia), es que ella afirma que se pueden estudiar a los *textos narrativos* de manera separada de las *historias* con que se relacionan recordando que esos *textos* refieren a narrativas en cualquier medio (film, comics, libros, videojuegos). Siendo así, la autora refiere a la discusión acerca de la naturaleza del *corpus* de la narratología, es decir la forma que los *textos narrativos* toman según los diferentes medios, y así resalta que el *corpus* de la narratología se compone de **sistemas simbólicos**.

Antes de adentrarnos en el concepto pertinente para tratar los medios, podemos mencionar a Jahn Manfred (2021) quien sintetiza el planteo anterior de Bal, señalando que se

suele empezar con la narrativa en su estado natural de cotidianidad y que a partir de allí se nos suele llevar a la narrativa en ficción, la cual puede darse en varios modos como texto, films, actuación en vivo y/o combinaciones de éstos modos. El autor finaliza su síntesis afirmando que prácticamente todas las teorías de narrativa distinguen entre *qué* es lo narrado (la historia) y el *cómo* es narrado (el discurso).

Nos adentramos a lo transmedial siguiendo ahora a Thon (2016), quién define a las narrativas como **representaciones de palabras que están habitadas por personajes y situadas en un tiempo y espacio**. A partir de ahí es que entonces centra la cuestión del estudio en cómo las representaciones de narrativas proyectan esas palabras a través de los diferentes medios profundizando así en el concepto de *texto narrativo* que ya vimos. Para eso, él presenta el concepto de **storyworld** (mundo-historia) como los mundos evocados por las narrativas.

Thon (2016) conceptualiza al **Storyworld** basándose en la idea de que, **quien construye el mundo de la narrativa**, (es decir ese mundo evocado, ese tiempo y espacio en el que se sitúan los personajes), **es el autor, el escritor, el emisor, el creador de la narrativa**, y no el receptor. Thon continúa el planteo con la idea de que, **el receptor re-construye** el mundo narrativo, el *storyworld*, al recibir el mensaje en cualquiera de sus modos de **sistemas simbólicos** (films, libros, videojuegos, imágenes, etc). Luego concluye así con la **idea de storyworld como una construcción intersubjetiva** (construcción-reconstrucción). Asimismo, resalta que el concepto de **storyworld** soluciona la preocupación académica por parte de la **narratología cognitiva** al ser un término que refiere a lo que ocurre dentro de la cabeza del receptor, campo que dentro de la multidisciplinaria de la narratología suele ser estudiado por la **psicología cognitiva**.

Luego de explicar el concepto de *storyworld*, Thon (2016) presenta su definición del término como: modelos mentales sobre quién hizo qué cosa y con quién, cuándo, dónde, por qué, y de qué manera en el mundo en que los receptores se trasladan, o como representaciones mentales globales del mundo/s evocado/s tanto implícita como explícitamente por una narrativa. Thon, continúa aclarando que esto es así independientemente de la forma en que esa narrativa se presente, ya sea texto impreso, film, novela gráfica, lenguaje de signos, o conversación cotidiana. Por último, y en concordancia con el aporte ya tratado de Mieke Bal (1999), Thon (2016) refiere a la definición de modo o medio (de las formas narrativas) como un recurso social y culturalmente formado para hacer significado.

Para entender de manera más completa lo que hemos venido viendo hasta ahora, podemos comparar el concepto de *texto narrativo* al que refiere Mieke Bal (1999), con el concepto que *storyworld* presentado por Thon (2016). Ambos conceptos refieren a lo mismo, a la narrativa, a la historia contenida en sí. La diferencia principal la podemos ver revisando el origen del término *texto narrativo* que nos indica Bal (1999), origen que se da desde el mundo del análisis literario cuando se comenzó a trabajar en el avance de la teoría de la narratología hacia otros medios.

Thon (2016), mientras nos dice que *Storyworld* es un término acuñado de forma relativamente reciente contemplando lo que sucede en la cabeza del receptor independientemente del origen desde donde se emita la historia. El autor resalta que gracias a eso, se elimina cualquier posible confusión al arrastrar el sentido más general de la palabra *texto* liberando la idea de su origen literario referido al mundo de las historias impresas en libros. Sin embargo aclara que aún hoy en día, el término *texto narrativo* mantiene popularidad debido a que el sentido de “leer” algo en otro lugar que no sea texto escrito, ha pasado al lenguaje común con el uso de expresiones como “leer entre líneas”, “leer el contexto”, o “read the room” (traducido del inglés: “leer la habitación”), “textual”, “literal”, etc.

Thon (2016), continúa ahora con la cuestión de cómo el receptor construye la representación mental desde los *storyworlds* a través de los diferentes medios/modos señalando que ésta ha sido centro de la llamada narratología cognitiva. En este sentido, el autor parte del principio de *minimal departure* que le permite al receptor proyectar en estos mundos todo lo que sabe acerca de la realidad, haciendo solo los ajustes necesarios dictados por el *texto narrativo*. Thon resalta que los receptores no llenan las brechas desde el mundo real externo, si no que lo hacen desde su propio mundo interno de conocimiento, siendo este punto de suma importancia, ya que el autor de la narrativa puede suprimir aspectos del *storyworld* o limitarse solo a dar indicio de ellos según las posibilidades del medio.

En cuanto a los indicios narrativos en los diferentes medios, podemos tomar como ejemplo: la música de fondo en un film (puede querer comunicar algo), una aparición *cameo*, la acción sospechosa y/o inesperada de algún personaje, doble sentido con intención humorística dirigido al público adulto codificado en un film infantil, incluso hasta para comercializar un producto *-product placement-* (ej: un personaje aparece tomando una bebida cola, o utilizando una herramienta o dispositivo y se muestra la marca), etc. Dentro de este marco teórico veremos que este aspecto de suprimir detalles del mundo evocado y/o codificarlos, es parte de lo que tratan los diferentes modelos dentro de la narratología, ya que ésta no sólo estudia a las narrativas en sí, si no que también a los modos/medios como **sistemas simbólicos** en su capacidad para transmitir narrativa.

Considerando dicha capacidad de un modo narrativo (medio) en cuanto a la reconstrucción del *storyworld* por parte del receptor, Thon (2016), diferencia entre *modalidades sensoriales (nonconceptual “no-conceptuales”)* y *modalidades semióticas (conceptual “conceptuales”)*. Continúa estableciendo cuando es que se dan éstos tipos de modalidades: sensoriales (*nonconceptual*), es cuando el *modo* mismo evoca al mundo ficticio y el receptor lo percibe mediante sus sentidos, como es el caso de los videojuegos en la actualidad, de los *films*, e imágenes; mientras que las modalidades semióticas (*conceptual*), consisten en lenguaje escrito o auditivo y el receptor re-construye el mundo narrativo pero no lo percibe directamente. Thon

además, señala que la vez, estos dos tipos de modalidades son categorizadas como visuales o pictográficas/fotográficas (las *no-conceptuales*) y verbales (las *conceptuales*).

Referir a las mencionadas consideraciones categóricas es importante ya que nos es de utilidad para ubicar nuestra posición con respecto a los contenidos que analizaremos en este trabajo.

Luego de haber tratado los conceptos básicos, continuamos con Thon (2016), quien define de forma concisa las configuraciones modales (audiovisuales, verbales, pictográficas/fotográficas) de las representaciones. Es así que él define a: **Films**: representación audiovisual de *storyworlds* caracterizada por el uso de *mise-en-scène* (diposición de actores en la escena), cinematografía, montaje, y sonido; **cómics**: representación verbal-pictográfica de *storyworlds* caracterizada por el interjuego de imágenes dibujadas, palabras, paneles de encuadre (viñeta), y diseños de página; **videojuegos**: representaciones interactivas de *storyworlds* caracterizadas por una combinación de simulación interactiva, eventos guionizados, y escenas de corte (ésta última pudiendo particularmente integrar configuraciones multimodales de otras varias representaciones mediales), que a veces están arregladas de formas estructurales narrativas no-lineales que pueden resultar en un número diferente de representaciones narrativas, dependiendo del desempeño del jugador, decisiones del jugador, y parámetros similares.

Para terminar este apartado de conceptos básicos de narratología enfocada a lo transmedial, es pertinente volver con Mieke Bal (1999), ya que ella distingue a la narratología como una herramienta teórica que ha de ser concebida para diferenciar el lugar de la narrativa en cualquier expresión cultural sin llegar a privilegiar ningún medio, modo o uso ya sea como objeto para un lector, espectador, como audiencia o videojugador. La autora resalta que la narratología nos brinda una perspectiva que permite incluir diferentes enfoques como el psicoanálisis o la retórica, así también como posicionamientos ideológicos para poder formar un *insight*. Basándose en estas características de la narratología, Bal señala la posibilidad que ésta herramienta teórica brinda para formular una descripción *textual* accesible para otros, pudiendo procesar y descubrir características de un *texto*, y si esa descripción es entendida como una propuesta que puede ser presentada dentro de un marco teórico sistemático, obtenemos la ventaja de poder discutirla. Por último, la autora concluye que sí durante el estudio es necesario acudir a teorías más allá de la narratología para entender las funciones y posiciones desde puntos de vista históricos, de géneros, y de diferentes backgrounds, es entonces que la narratología ha cumplido su propósito.

Tomando en cuenta esta posibilidad de articulación de perspectivas teóricas e ideológicas que nos brinda la narratología para elaborar una propuesta de análisis, es que más adelante iremos avanzando hacia un enfoque desde la perspectiva feminista.

Modelos teóricos dentro de la Narratología como herramienta de análisis.

En este apartado, abordaremos conceptos teóricos de la llamada “narratología clásica” o “narratología estructural clásica”. **Éstos conceptos son los que nos permiten establecer un criterio de observación al atender elementos de las diferentes formas narrativas** (o sea de los medios, films, libros, comic, video juegos, imágenes), desde donde podemos extraer significados para un análisis. Es decir que son los conceptos guía para la reconstrucción del *storyworld* que hacemos como receptores para lograr dar significado a las representaciones. Por ejemplo: para un medio de tipo **sensorial** o **no conceptual** de tipo visual como un film, poder atender al **escuchar** elementos auditivos, como la música de fondo cuando aparece un/a personaje o sucede cierta situación, también para atender al **ver** elementos visuales como el tipo de vestimenta del/la personaje; mientras que en un medio tipo **semiótico** o **conceptual** como en un libro, podemos **imaginar** la estética visual del/la personaje mediante la lectura de su descripción. En definitiva, éstos conceptos son la herramienta que nos permite revisar el cómo se dan las representaciones en los diferentes medios, o sea extraer significado del modo discursivo en las distintas formas narrativas, examinando todos los elementos e indicios narrativos que la componen.

Siguiendo a Bal (1999), con respecto a los mencionados modelos teóricos de la “narratología clásica”, ella señala que a pesar de haberse originado con el objetivo del análisis literario (narrativa impresa en libros), éstos son completamente compatibles a ser aplicados a las narrativas en los otros medios. Tomando esta distinción como base, la autora resalta que la utilización de éstos modelos teóricos clásicos de narratología nos permiten acceder a las diferentes capas de significado que nos dan los indicios narrativos a través de los diferentes elementos que hoy en día se nos presentan en los diferentes medios audiovisuales.

Es importante que nosotros también mencionemos la utilidad que estos conceptos de narratología clásica tienen al momento de elaborar diferentes tipos de análisis según el tipo de estructura narrativa en que esté contenida la historia que se aborda. Por ejemplo, podríamos decir que la teoría de narratología estructural de las **5 etapas del equilibrio** de Todorov sería más adecuada para un análisis de una estructura narrativa típica de principio, desarrollo y final, mientras que el modelo teórico de los **códigos** de Barthes sería más adecuado para una estructura tipo *flashback*, o para una forma narrativa en que los elementos dominantes sean la presentación visual y/o musical en vez de ser una estructura narrativa dominada por los eventos de la historia en sí, como por ejemplo una ópera, o una obra de teatro de tipo revista, o simplemente una imagen.

Como se establece en el apartado metodológico, se utilizarán los conceptos teóricos aquí mencionados para observar/extraer significados de las fuentes objeto de los análisis. Siendo así, durante el análisis se hará referencia a terminología proveniente de los conceptos aquí tratados.

5 Etapas del Equilibrio: Tzvetan Todorov (1973). El autor plantea que la narrativa en su estado más elemental es un movimiento entre dos equilibrios que son similares pero no idénticos: **1) Estado de Equilibrio;** situación estable inicial del mundo y personajes. **2) Ruptura del Equilibrio;** sucede algo que irrumpe en la normalidad y se cambia el estado en que se comenzó. Ese algo puede ser un antagonista, evento natural en el mundo, etc. **3) Se reconoce la ruptura del equilibrio;** el protagonista y/o demás personajes reconocen que algo está mal y debe ser arreglado. Ésta es la parte que más tiempo toma en la historia ya que el protagonista y/o demás personajes pueden demorar en hacer ese reconocimiento. **4) Se intenta reparar el equilibrio;** suele suceder hacia el final, todo en la historia ha ido llevando hacia este momento. **5) Se restaura el equilibrio o se instala un nuevo equilibrio;** la etapa final donde se derrota al enemigo o el desastre es superado. Se crea un nuevo balance o se restaura el balance del comienzo.

Teoría de los códigos, (Barthes, 1974). En su obra *Elements of semiology Roland Barthes (1977)* señala que la semiología apunta a internalizar un sistema de signos, cualquiera sea su sustancia y límites; imágenes, gestos, sonidos musicales, objetos, y las complejas asociaciones de todos éstos, los cuales forman el contenido de rituales, convenciones o entretenimiento público: todos éstos constituyen, si no lenguajes, al menos sistemas de significación. Su **Teoría de los códigos** Barthes (1974), trata de que un código es un aspecto de un *texto* desde el cual el receptor obtiene significado ya sea deconstruyendo o decodificando el *texto*. Señala que la narrativa es controlada desde eventos que causan preguntas al receptor, configurándose así un misterio codificado por el autor.

Sus tipos de códigos son: **Hermenéutico o enigma;** todo elemento de la historia que nos haga preguntarnos por qué existe ese elemento, o su utilidad en la narrativa (vestimenta, diálogos, música, objetos, locaciones, etc). Estos elementos no son explicados por el autor de la historia, si no que son presentados y pueden jugar un rol en la resolución final. **Proairético / código de acción;** todo lo relativo dentro de la narrativa a lo que esté sucediendo o eventos que tienen consecuencia para que otras cosas sucedan y la narrativa avance tomando un rumbo. Si el personaje hace la acción X entonces el receptor puede concluir que luego el personaje hará la acción Z, o si le sucede A, entonces el personaje hará B. Ejemplo el agente es informado de su misión y la historia avanza sobre cómo el personaje la cumple. **Código Semántico:** todo elemento que produzca más de un significado. Ej. un personaje antagónico ayuda al héroe, por qué lo hace? Es en realidad bueno o necesita al héroe para lograr algo en el futuro? (un personaje antagónico no siempre quiere decir que sea el villano, pero su rol en esa historia nos puede hacer creer que sí lo sea). **Código Simbólico:** es un elemento que toma el lugar de otro elemento en el contexto connotando un significado más profundo. Ej. una acción de un personaje nos puede dar la pauta de qué es lo que siente, o la forma de vestir del personaje en un contexto dado, como el color negro por luto o un vestido revelador durante un evento en qué se encuentra la ex-pareja,

etc. **Código Referencial:** Es cuando en una parte de la narrativa se hace referencia a algo fuera de ella asumiendo que el receptor tiene conocimiento a lo que se está refiriendo. Puede ser otra obra narrativa, eventos históricos u otro aspecto de conocimiento o cultura general.

Levi-Strauss (*Structural Anthropology*, 1963), (antropólogo francés plantea su teoría de binarios opuestos después de haber estudiado por largo tiempo los mitos a través de la historia). Plantea que la **oposición binaria de opuestos** y el conflicto hacia su resolución es lo que hace avanzar a la narrativa y es lo que se necesita como motivación de los personajes. Algunos ejemplos de ésta oposición son: bien/mal, vida/muerte, viejo/nuevo (o joven), masculino/femenino, guerra/paz, etc. El autor también distingue la figura del “tramposo” (*trickster* en la traducción al inglés), que juega un rol de mediador en el conflicto entre los opuestos.

Vladimir Propp (1968), su teoría de los personajes de stock. Se basa en su amplio estudio del folclore tradicional ruso. Propone que más allá de las diferencias superficiales, los cuentos presentan las mismas estructuras narrativas. Esto se puede observar de acuerdo a las **funciones que cumplen los diferentes personajes según su rol**, es decir que la función es lo que define al tipo de personaje (héroe, villano, etc). Siendo así Propp llega a identificar hasta 31 tipos de funciones, entre ellas las más importantes y frecuentes son 7: **héroe/heroína**, el personaje principal quien tiene que llevar a cabo la mayor tarea en la historia; **villano/a**, es quien le dificulta la tarea a la heroína/héroe en la historia, es quién crea la disrupción que debe ser reparada, suele ser el antagonista principal; **donante**, es alguien que le provee algo a la heroína/héroe (conocimiento/sabiduría, armas, refugio, etc); **falsa/o heroína/héroe**, es quien finge ser un héroe/heroína pero luego se revela que está en contra de ésta/e, puede ser también el villano; **ayudante** (*sidekick*), es el personaje que acompaña y ayuda a la heroína/héroe a lo largo de historia (ej: en Batman es Robin, en Don Quijote es Sancho Panza); **la princesa**, es quien el héroe o heroína pretende salvar, puede también representar su interés amoroso; **despachador/a** es aquel personaje que envía a la heroína/héroe a su viaje, misión o tarea y es quien suele darle las instrucciones del caso, con frecuencia es un personaje más viejo/a y/o con más sabiduría que el héroe/heroína. Se parece a Levi-Straus en cuánto afirma que se necesita una heroína/héroe para que exista un villano, no existe el bien sin el mal, etc.

Concepto de Arquetipo.

El concepto de *arquetipo* utilizado en el psicoanálisis de Jung, es fundamental en la obra de Joseph Campbell (2004), a partir de quien destacaremos la función de las representaciones en el presente trabajo. También es la base dentro del modelo teórico narrativo de *personajes de stock* propuesta en los estudios de Vladimir Propp (1968) (ya tratado dentro de los conceptos de narratología clásica utilizados para el análisis). Asimismo, siguiendo el tipo de análisis que nos permiten las perspectivas generales de narratología en estudio de medios, y estando en concordancia también con lo establecido en las teorías feministas al revisar las *condiciones*

materiales de los procesos creativos, es que veremos que los arquetipos son el factor de influencia fundamental en cuanto a cómo se dan las representaciones femeninas ya que dependiendo de qué arquetipos se manejen desde los procesos creativos, es que se determinará el cómo será la representación.

David Duff (2000), nos presenta al concepto de **arquetipo** como un patrón o *motif* (idea, motivo, tema, causa) que deriva de los mitos antiguos o rituales, y en última instancia de una “gramática” universal de la imaginación humana. Duff hace la aclaración de que, aunque los arquetipos no son específicamente un fenómeno literario, el concepto ha sido caracterizado en varias teorías de géneros literario y otros medios.

Función de las representaciones, hacia una perspectiva feminista.

Como ya hemos visto de la mano de Mieke Bal (1999), la narratología es una herramienta teórica que nos permite proponer un encuadre de análisis desde diferentes perspectivas tanto teóricas como ideológicas. De acuerdo a la propuesta de este trabajo, comenzaremos a partir de la función de las representaciones sintetizada por Joseph Campbell, para luego ir centrándonos en una perspectiva feminista desde la teoría de género a partir de Ursula Le Guin, quien nos da una reseña de cómo se ha venido dando el rol femenino tanto en las narrativas mismas del/la héroe/heróina, como así también en los procesos creativos de esas narrativas.

Tratando sobre el estudio comparativo de los mitos a través de la historia, la obra de Joseph Campbell ha sido de gran influencia en la industria del entretenimiento, incluso se encuentra presente en la formación de carreras relacionadas a ese sector (ej. su obra fue parte de lo que inspiró a George Lucas al escribir *Star Wars*). En su libro más conocido *The Hero with a Thousand Faces* “El héroe de las mil caras” (libro que existe en la biblioteca de nuestra Facultad de Psicología), (Campbell, 2004), logra ubicar una esencia narrativa logrando así crear una percepción en cuanto a su función social. Para ello, siguiendo a los autores ya tratados y utilizando también las herramientas del psicoanálisis (el concepto ya presentado de *arquetipo* de C.G. Jung), Campbell se enfoca en el aspecto narrativo estructural común que observa en sus estudios comparativos y logra ver como los arquetipos son elementos fundamentales en la creación de las representaciones que habitan las narrativas.

En un pasaje de la mencionada obra de Campbell (2004), cuando refiere a la analogía del viaje del héroe en las narrativas mitológicas con el paciente en terapia psicoanalítica así también como con el individuo en la sociedad en general, es que podemos encontrar sintetizada una de las funciones de las representaciones. Allí, él señala que el sentido completo del mito ubicuo del viaje de la/del héroína/héroe es que debe servir como un patrón general para hombres y mujeres, donde quiera que se encuentren a lo largo de la balanza. Siendo así, el autor afirma que es debido a eso que el mito está formulado en los términos más amplios, y entonces el individuo solo tiene que descubrir su propia posición en lo que se refiere a ésta fórmula humana general, y dejarse

asistir por ella para poder traspasar las paredes que lo restringen. Campbell formula la pregunta ¿quiénes son y dónde están sus ogros? como reflejos los reflejos de los enigmas no resueltos de la propia humanidad del individuo. Asimismo propone la pregunta de ¿cuáles son sus ideales? como los síntomas de percepción de la vida del individuo.

Como se mencionó anteriormente entre los conceptos tratados; las narrativas están presentes no sólo en el material de entretenimiento que se nos presenta, si no también en nuestra cotidianidad, son inherentes al lenguaje mismo. Es por eso que Campbell (2004) caracteriza al mito como omnipresente en la vida del individuo, y en esas narrativas es que encontramos representaciones, que a su vez son nutridas por arquetipos que determinan los diferentes roles que esas representaciones han de cumplir determinando así una estructura. Concordando así con lo propuesto por Propp (1968), cuando los roles, o sea, las funciones de las/ los personajes cambian, la estructura narrativa cambia. Siguiendo éste concepto del cambio de tipo de narrativa según los roles, nosotros podemos recordar la expresión de que “el cuento es otro” cuando el rol cambia.

La escritora americana de ficción Ursula K. Le Guin (1986), da cuenta de que el rol de la mujer a quedado rezagado frente a la narrativa del viaje del héroe. En su planteo señala que, lo que más probablemente haya sido la primera creación humana -la bolsa de recolección- es atribuida a las mujeres debido a su función como soporte principal de la unidad familiar al estar al cuidado de los más jóvenes y de la recolección de alimentos. Sin embargo, la escritora hace hincapié en que dicho dispositivo no es capaz de competir contra las lanzas y demás armas destinadas al combate para así derrotar al mal que presenta la narrativa del pasaje del héroe. Siendo así, ella nos dice que la mujer entonces no es heroína, no participa de esa historia, ni siquiera forma parte de esa narrativa tan característica de la mitología humana. Incluso, en más de una conferencia y entrevista, Le Guin (1985, 2008) comenta que cuando ella comenzó su actividad de escritora, los héroes, magos, y demás personajes principales en las historias de fantasía eran siempre hombres. Esta situación del rol femenino socavaba de forma tan profunda que la autora menciona que en sus comienzos, en sus primeras novelas, escribiendo desde su experiencia de vida y desde sus propios arquetipos internos, ella no fue capaz de concebir un personaje principal femenino, cosa que lograría más tardíamente en su obra.

En cuanto al aspecto de las estructuras narrativas, Le Guin (2004), da cuenta de la reducción moral que se produce ante la falta de variedad en el género de fantasía y ficción tanto por parte de los autores como de quienes presentan las obras (editoriales, etc). Ella argumenta que la estructura narrativa suele ser siempre de batalla violenta de bien contra el mal, mientras que se deja de lado la verdadera función que la narrativa debe tener: descubrir el verdadero origen del mal para brindar alternativas desde un ejercicio moral más complejo. En la misma conferencia, la autora también menciona la falta de diversidad racial en los/las personajes.

En una entrevista Le Guin (1985), afirma que los hombres escriben diferente a las mujeres, y que hasta el momento las pocas mujeres escritoras del ámbito se habían adaptado al estándar del estilo de escritura masculino. Coincidiendo completamente con las teorías feministas como ya veremos, Le Guin encuentra la causa de ésta diferencia de escritura, en la diferencia de la experiencia de vida entre hombres y mujeres. Ante esto, ella señala que afortunadamente para aquel momento, las mujeres habían adquirido su propio estilo de escritura, no compitiendo, sino enriqueciendo el panorama de los procesos creativos. Este hecho ella se lo atribuye a los movimientos feministas que se habían dado en las décadas anteriores a los cuales agradece por su solidaridad tras haberla liberado en su manera de escribir como mujer, dándole la posibilidad de ya no estar más bajo el mismo estilo de escritura masculino.

Posteriormente, en una de sus conferencias más tardías de su vida, refiriendo al panorama creativo del momento (más de dos décadas después de la entrevista mencionada en el párrafo anterior), Le Guin (2008), señala que hay muchísimas mujeres heroínas haciendo exactamente lo que hacen los hombres, sintiendo lo que los hombres sienten y compitiendo con ellos. Para ella, éstas son personajes con nombre femenino que no actúan como mujeres. Ante esto, la autora no se declara fundamentalista al no estar segura de la diferencia entre hombres y mujeres, pero afirma sí saber la diferencia cultural que esto provoca y que algo había ido muy mal para que esto sucediera.

Quizá, éstas últimas observaciones por parte de la autora sean las más relevantes para el presente trabajo. Volveremos con sobre éstos aspectos luego del análisis.

Teoría de género, roles femeninos desde la perspectiva feminista.

Como ya se ha dicho en apartados anteriores, es que siguiendo lo planteado dentro de la posibilidad que nos permite el encuadre de análisis de la narratología, podemos articular desde la discusión de teorías feministas-representaciones sociales/imaginarios para así elaborar una propuesta de análisis teniendo en cuenta los roles y arquetipos en los casos a tratar. Siendo así, al ir avanzando en este apartado iremos articulando con conceptos ya tratados para sentar las bases de la propuesta de elaboración del análisis posterior. Con ese fin, los conceptos de perspectiva feminista serán utilizados de manera similar a las teorías de narratología clásica en el sentido de herramienta de observación en el análisis, sólo que en vez de auxiliarnos en la extracción de los aspectos del medio narrativo en sí, los conceptos de teoría feminista nos servirán para observar y explicarnos las circunstancias de los procesos creativos de las representaciones a analizar.

Tomando a las representaciones sociales como punto de partida, Arruda (2010) cita en primera instancia a la definición de Moscovici: "Las representaciones sociales son conjuntos dinámicos [...] son **sistemas** que tienen una **lógica propia** y un **lenguaje particular**, una

estructura de implicaciones que se refieren tanto a valores como a conceptos [con] un **estilo de discurso propio**".

Ésta definición citada por Arruda (2010), va en concordancia con los autores de narratología. Concuere da con Mieke Bal (1999), en el sentido de que los *textos narrativos* objeto de la narratología representan **sistemas simbólicos** con el objetivo de afectar **modos discursivos** (lo que aparece en la definición citada por Arruda como "**estilo de discurso propio**"). Así también, coincide con Manfred (2021) quién completa la idea diciendo que el **discurso** es el *cómo* se da una narrativa -como se dan las historias-, y esa manera en que los *textos narrativos* afectan al *cómo*, o sea al **discurso**, depende de cómo se utilice lo que en la definición citada por Arruda se le llama "**lenguaje particular**". Contemplando a la naturaleza de los medios, de las formas narrativas y dependiendo de sus posibilidades, ese "**lenguaje particular**" se podrá dar por las diferentes formas en que se den los indicios narrativos del medio (estética de la personaje, música, etc). En un sentido más amplio, también podemos encontrar coincidencia con Thon (2016), al tomar en cuenta que *storyworld* refiere a la misma idea que *textos narrativos* sólo que especifica haciéndola independiente de un origen literario y contemplando lo que sucede entre el emisor y receptor.

En segundo lugar, la definición de representación social de Jodelet citada por Arruda (2010), es referida por la autora como la de más consenso: "Las representaciones sociales son una forma de conocimiento socialmente elaborado y compartido, con un objeto práctico que contribuye a la construcción de una realidad común a un conjunto social".

Siguiendo esta última definición citada por Arruda (2010), podemos relacionarlo al concepto de arquetipo traído por Duff (2000) en el sentido de que el autor refiere a los arquetipos como una idea, motivo, tema o causa de origen en los mitos antiguos y en la imaginación humana universal, con respecto a la "forma de conocimiento socialmente elaborado y compartido" de la definición que cita Arruda. Además, si tomamos el carácter de "construcción de realidad común a un conjunto social" de dicha definición citada por la autora, podemos asociar el uso de los arquetipos como ideas fundamentales para el proceso de construcción-reconstrucción del *storyworld* por parte del autor y receptor. A partir de allí es fácil inferir que los arquetipos determinan una modalidad discursiva en la representación que se puede ver reflejada en como se presenta una personaje y/o una estructura narrativa.

Con respecto a lo que ha de tenerse en cuenta al momento de estudiar las representaciones sociales, Arruda (2010) menciona que: "Jodelet recuerda que la representación social debe ser estudiada articulando elementos afectivos, mentales y sociales, además de integrar a la cognición, el lenguaje y la comunicación, las relaciones sociales que afectan las representaciones y la realidad material, social e ideal (de las ideas) en la que llegan a intervenir". De esta manera, Arruda señala que las condiciones de producción y de circulación de las representaciones sociales, los procesos y estados de éstas, y su estatus epistemológico,

conforman tres planos sistematizados, estando el último mencionado a la relación de la representación con lo real.

Tomando en cuenta estos elementos afectivos, de relaciones sociales, etc. que Arruda (2010) menciona resaltando la relación de la representación con lo real, es que podemos ubicar a las funciones de las representaciones volviendo a las consideraciones ya tratadas de las que habla Campbell (2004). Aquí debemos recordar que el autor señala que las narrativas funcionan como guía-patrón formuladas de manera general para que el individuo en sociedad -ya sea mujer u hombre- se pueda dejar asistir descubriendo su propia posición dentro de esas representaciones. Nosotros aquí podemos tomar del planteo anterior que cita Arruda con respecto a los elementos afectivos, mentales, y de situación social en general, como los elementos que el individuo utiliza para poder descubrir esa posición dentro de la representación narrativa, para así lograr que dicha representación funcione como la guía de asistencia, que plantea Campbell.

Continuando con su planteo, Arruda (2010) refiere a las condiciones de producción de las representaciones como el “piso de la representación”. Arruda expresa: “[...] las condiciones de producción son las grandes responsables de la posibilidad de explicación, de interpretación del sentido que los grupos atribuyen al objeto representado [...] Toda representación es representación de alguien y de alguna cosa. Toda representación se refiere a un objeto y tiene un contenido. El “alguien” que la formula es un sujeto inmerso en condiciones específicas de su espacio y tiempo.

Éste último aspecto del planteo de la autora es crucial para la elaboración del análisis posterior ya que coincide con la perspectiva de análisis de narratología con respecto a tomar en cuenta a los procesos creativos. A esto le debemos agregar los aspectos ya articulados de cómo influyen los arquetipos en los procesos de construcción y re-construcción del storyworld. Además, al momento de revisar quién es ese “alguien” que formula la representación, es que podremos ver cómo se ve afectado el modo en que se da esa representación. Es importante aquí recordar la observación que hizo Ursula LeGuin (1985), de que los hombres y las mujeres no escriben igual, ya que veremos si esto solamente sucede en los procesos creativos literarios o también ocurre en otros ámbitos. Profundizaremos un poco más en estos aspectos desde las teorías feministas para terminar de articular la configuración de perspectiva del ejercicio de análisis posterior.

Finalizando con su aporte, Arruda (2010), refiere a la perspectiva de pensamiento complejo de Edgar Morin para describir el origen de las teorías feministas. La autora resalta que el surgimiento de las teorías feministas se da en el seno de las luchas de los movimientos sociales, cuestionando los determinismos de la ciencia que anteponen la naturaleza a la cultura y demás dimensiones sociales, culturales y afectivas, señalando así ante todo el carácter de constructo social que tiene la idea de género. Un aspecto de suma importancia que Arruda destaca, es que la crítica e idea feminista se basa en un paradigma de *standpoint* que tiene en cuenta la manera femenina en que se experimenta el mundo y que se que conoce a los sujetos masculinos.

El paradigma de *standpoint* de las teorías feministas es de utilidad para complementar los aspectos tratados de las condiciones materiales de producción en los procesos creativos, cobrando especial relevancia al momento de considerar a ese “alguien” quien formula la representación. Como ya vimos también con LeGuin (1985), ese “alguien” estará condicionado/a a su experiencia de vida por haber nacido hombre o mujer. Se harán las consideraciones pertinentes con respecto a esto en las consideraciones/discusión luego del análisis.

El próximo concepto nos servirá para articular los procesos psíquicos internos de los sujetos en el ejercicio de construcción- reconstrucción intersubjetiva de las representaciones sociales por parte del autor/emisor y el receptor. La siguiente autora referirá dichos procesos internos a la noción de género como constructo social, pero lo que se hará, como se ha venido haciendo hasta ahora en este apartado, es articular también con elementos de narratología, relacionando los procesos internos presentados, con los procesos internos del *storyworld*, ya que como hemos podido ir viendo mediante las articulaciones anteriores, éstos junto a las narrativas que contienen, pertenecen dentro de la categoría de representación social. Se utilizarán perspectivas de la psicología social para atender a los factores externos del individuo, así como también, de manera muy breve, una perspectiva de psicología cognitiva para atender a factores internos en la psique del individuo.

Para terminar de establecer la articulación de nuestra herramienta de análisis, utilizaremos la idea que trae Fátima Flores (2010), acerca de la *objetivación* y *anclaje*. En este planteo, la autora describe a la *objetivación* y *anclaje* como los dos procesos internos de la representación, que funcionan para la incorporación de información externa (del ambiente), articulando con la experiencia previa del sujeto y de los grupos. A partir de la idea de las representaciones sociales como pensamiento constituido/constituyente como proceso de anclaje/objetivación, traído por Tomás Ibáñez-García, Flores describe al proceso de acomodación con la experiencia previa ligada a una identidad de rol de género para ubicar nueva información.

Para articular estos procesos internos de *objetivación* y *anclaje* de las *representaciones sociales* con el proceso interno de *minimal departure* del *storyworld*, es que debemos atender en los primeros mencionados, a la característica de que el sujeto incorpora la información externa articulando con su experiencia previa. Como ya vimos en el concepto de *storyworld*, esto se debe a que el receptor articula desde su mundo interno para **reconstruir** el mundo ficticio del *storyworld*, debido a que el principio de *minimal departure* establece que el receptor hace la reconstrucción desde su mundo interno y no tomando la información que provenga del exterior. Tomando muy brevemente un enfoque de psicología cognitiva, este hecho nosotros se lo podemos atribuir a que durante la **reconstrucción**, la información nueva que el receptor está recibiendo desde el exterior es la brindada por el propio *storyworld*, sea por el tipo de medio que sea -tanto conceptual como sensorial-, lo que quiere decir que sus recursos cognitivos de atención

están ocupados en la **reconstrucción** del *storyworld*. Por lo tanto, si el receptor intentara reconstruir el mundo ficticio del *storyworld* con información nueva del exterior, es porque está buscando información fuera del medio en que se presenta ese *storyworld*, es decir que su atención hacia el medio donde está contenida la historia, está interrumpida, aunque ésto sea debido a un proceso de atención *top-down* (ejemplo, el sujeto receptor pausó el film para buscar un hecho histórico mencionado en éste, debido a que esa información le es relevante para su entendimiento de la historia de la película). Ahora bien, volviendo a la perspectiva de psicología social desde las teorías feministas, es que podemos considerar en la articulación de los procesos internos la etapa de la **construcción** del *storyworld* por parte de emisor/autor. Para esto consideramos la característica del proceso interno de *objetivación* y *anclaje* en cuanto el sujeto sí incorpora información del exterior la cual es mediada por su grupo social y su identidad de género. Teniendo también en consideración los conceptos más generales de las teorías feministas y de género tratados anteriormente en este apartado, podemos agregar también el factor de la experiencia como hombre o mujer relativa al sujeto, lo cual determina quién es ese “alguien” que formula el *storyworld*, **construyéndolo**, siendo ese “alguien” parte de un grupo social en un tiempo y espacio, conformando éstas circunstancias las condiciones materiales que determinan la representación social, constituida en el presente caso por el *storyworld*.

Siguiendo con Flores; las representaciones sociales pueden llegar a tener una posición de centralidad, tal como es el mismo rol de género que opone resistencias acudidas por elementos periféricos culturales como ya internalizados intersubjetivamente en la conciencia colectiva como lo son por ejemplo las religiones e ideologías. De ésta forma, como afirma Flores es que las representaciones sociales reproducen conductas, prácticas esperadas dentro de una norma dada por el sistema de género produciendo cierta complejidad al momento de desarticular el sistema representacional de género.

Este último aspecto de las representaciones sociales, nos es útil para identificar y cuestionar elementos que pueden ir más allá en el análisis. Por ejemplo tomando la observación de Ursula LeGuin (2008) sobre que las personajes mujeres, no actúan como mujeres. Esta afirmación es resultado de una comparación interna dada por los procesos de *objetivación* y *anclaje* con referencia a un esquema mental de cierta conducta esperada determinada por una idea de identidad de género. Sin embargo, debemos tener en cuenta de lo mencionado acerca de que las teorías feministas nacen de los movimientos sociales que tienen un fin político de reivindicación. Por lo tanto, podremos ver dentro de los cambios de paradigma en la concepción de arquetipos, cuales son los nuevos roles a que las personajes femeninos acceden, y cómo lo hacen; basados en qué otros modelos como de esquema mental de referencia en los procesos de regulación social interna de *objetivación* y *anclaje*. ¿A caso puede o no puede una personaje femenina acceder al mismo rol que un personaje masculino? ¿Para ser protagonista, debe actuar

“como mujer”, esto es debido a que no se concibe a que ella sea capaz, o que sea correcto o no?
¿Quién decide ésto, los/las integrantes de los procesos creativos?

Trataremos de abordar este tipo de preguntas durante el ejercicio de análisis.

Metodología.

Materiales: (NOTA: en la siguiente descripción del material fuente para el análisis, se utiliza la categorización de *sensorial-nonconceptual* y *conceptual*, a partir de los aspectos teóricos utilizados en el presente trabajo debido a la necesidad de adaptar el contenido desde el medio original al documento de tesis).

Se hará un análisis descriptivo de casos de estudio documental de contenido, proveniente de varios medios diferentes, tales como videojuegos, cómics, y films (animación y *live action*). En lo que respecta a los aspectos del medio tipo *sensorial-no conceptuales*, se adaptará el contenido proveniente de los medios audiovisuales para exponer en el presente trabajo de tesis de acuerdo a la manera descrita a continuación:

Para los contenidos de aspecto visual, se incluirán en el presente documento, capturas de pantallas tomadas directamente de las fuentes del contenido, a las cuales se tiene total acceso (ya sea los films *live action* y series utilizados, así también como los videojuegos). En el caso de los cómics, se incluirán imágenes digitalizadas generadas a partir del escaneo de las páginas pertenecientes al cómic en papel original escogido para el análisis. En lo que respecta al contenido de aspecto auditivo, en caso de ser considerado en alguna parte del análisis, no se adaptará contenido mismo alguno. De hacerse referencia a algún tipo de contenido auditivo, el registro se limitará a una descripción general (ej. tipo de música o tono de voz).

Con respecto a los aspectos de medio de tipo *conceptual* generados al momento de adaptar el contenido desde su fuente original al presente documento de tesis, o sea los aspectos narrativos concernientes a los eventos de las escenas de las historias contenidas, serán adaptadas al presente documento de tesis mediante registro escrito en forma narrativa. Dentro de lo posible, se ejercitará fidelidad máxima respecto al contenido del medio original teniendo en cuenta la necesaria traducción propia desde el idioma original.

El criterio de selección de los casos del análisis, se basa en el objetivo de resaltar aspectos que nos permitan elaborar una descripción acerca de cómo se dan las representaciones femeninas partiendo desde la articulación de los referentes teóricos, tomando una perspectiva de género feminista. Entre los factores del criterio de selección de los casos de las personajes para el estudio, se encuentra su popularidad tanto dentro de su ámbito subcultural como afuera de el; y la relevancia de la historia de su proceso creativo para la elaboración de la descripción. En algunos

casos se destaca la presentación estética de la personaje, en otros se destacan aspectos *conceptuales* de su rol dentro de la estructura narrativa, y en otros casos se resaltan indicios narrativos que nos permiten hacernos una idea general de su representación y su proceso de creación para dejar entrever la concepción del arquetipo utilizado en el momento para analizar la circunstancia desde la perspectiva de género feminista.

Con respecto a los casos pertenecientes a videojuegos, debido a la mayor complejidad del medio en su capacidad narrativa debido a la tecnología actual y aspectos como el *gameplay*, se hará una breve introducción de la historia del medio mismo ya que las diferentes circunstancias tecnológicas a través del tiempo, tienen mucha influencia en cómo se dan las representaciones de las personajes femeninas. (el medio pasó desde una tipología más *conceptual* a ser cada vez más un medio de tipo *sensorial-no conceptual*).

Se revisan también fuentes documentales (videos de documentales y entrevistas online, artículos de prensa especializada a en las temáticas, etc.), con el fin de describir en el análisis los procesos de creación de las representaciones de las personajes femeninas contemplando establecido en la articulación teórica de narratología y teorías feministas de perspectiva de género.

Método: Se utilizará el método cualitativo de pensamiento reflexivo para elaborar el análisis de caso(s) descriptivo a partir del material de contenido descrito, de acuerdo a las perspectivas y herramientas teóricas articuladas, y argumentadas en sus secciones correspondientes. El objetivo será observar cómo se ven influenciadas las representaciones femeninas en los medios a tratar teniendo en cuenta las diferentes concepciones de los arquetipos femeninos desde su procesos creativos. Se discutirán los resultados y se concluirá de manera correspondiente.

Como autor de éstos análisis, dejo establecido que tengo cultura gamer al ser consumidor de este tipo de entretenimiento desde que tengo memoria y por lo tanto conozco y he sido expuesto a la fuente de casi todos los casos tratados al momento de su lanzamiento al mercado, con la excepción de los videojuegos más viejos (jugué años después). Por lo tanto mi perspectiva personal es desde mi experiencia de vida siendo parte de la demografía objetivo a la que se apuntaba/apunta este tipo producto. Asimismo, para los casos de animación y films, conozco las historias desde el momento de su primera emisión y/o lanzamiento por medios físicos o servicios de streaming. Esta circunstancia puede significar un sesgo debido a factores nostálgicos afectivos, así como también puede resultar en una ventaja al conocer de ante mano información relevante de los casos.

Representaciones en Videojuegos.

Con la expresión “la impregnación de lo visual”, es que Iadevito (2014), describe a la época contemporánea, caracterizada por el dominio de las imágenes y los signos en nuestra cultura. De ésta manera, Iadevito expresa su concordancia con la afirmación de Berger que ella misma cita, acerca de que las expresiones del arte responden a un punto de vista masculino dentro de su carácter hegemónico.

A pesar de que la mencionada afirmación citada por la autora refiere al cine, sin temor a equivocarnos podemos decir que ésto cobra aún más relevancia en la industria de los videojuegos.

En la actualidad los videojuegos cuentan con su propio evento equivalente a los Oscar llamado *The Game Awards* a los que acuden varios de los actores y cantantes famosos en la industria del cine y la música. Además, en lo que respecta sobre todo a los videojuegos catalogados como *triple-A* o *AAA*, el proceso de creación es análogo al de los filmes ya que se cuenta con un alto presupuesto de producción que contempla elementos como: actuación, movimiento capturado, voice acting, y en ocasiones la participación de actores famosos. A ésto le podemos sumar la complejidad que requiere la dinámica del medio descrita en su definición correspondiente citada el anteriormente. Esto llega a tener tal complejidad desde el punto de vista narrativo que existe la posición de diseñador de narrativa interactiva *narrative designer* o *interactive narrative designer* como rol dentro del proceso de creación. Tomando en cuenta las posibilidades tecnológicas actuales, la construcción del mundo ficticio -el *world building*- estrechamente relacionado al concepto de *storyworld*, pueden llegar a tener una dimensión enorme, especialmente cuando la estructura narrativa no es necesariamente lineal como en el caso de los juegos *open world* “mundo abierto”, donde el jugador es libre de explorar ciudades enteras (réplicas y ficticias), o hasta continentes. Ejemplos entre los más conocidos son las sagas de *Grand Thief Auto*, *Red Dead Redemption 2*, *Spider-Man*, *Skyrim*, *Microsoft Flight Simulator*.

Pero para poder ver cómo es que la imagen de la representación de la heroína tiene tanta relevancia es que debemos ir a los comienzos de la industria, cuando la tecnología estaba en pañales en comparación con la actualidad. Es revisando aquellos tempranos momentos que podemos afirmar que el medio de los videojuegos entraba en la categoría de modalidad semiótica o conceptual al contrario de la actualidad en que claramente conforman una modalidad sensorial. Esto es debido a la cercanía con la realidad que la tecnología permite al crear/reproducir las representaciones tanto de personajes como de los mundos ficticios de sus *textos narrativos*, de sus *storyworlds*.

Considerando lo dicho en el film documental *The Story of Film A New Generation* (2021), es que ya no tenemos que forzarnos a suspender nuestra incredulidad, la tecnología se ha convertido en una ventana lo suficientemente transparente como para revelar la calidad de la

actuación, la escritura, y el drama; tecnología que en parte ha venido de la época pre-cine, fotografía y videojuegos.

Pero esto no fue siempre así ya que la tecnología fue avanzando paulatinamente a lo largo de las décadas.

En una breve reseña, podemos ver las primeras imágenes de representación femenina en los videojuegos y cómo ha ido evolucionando. Algo que va a quedar claro son los dichos del planteo del principio de este apartado; las imágenes son en función del imaginario masculino y con destino a un público masculino. La intención de autoría de esas creaciones intersubjetivas de *storyworlds*, de mundos ficticios, y de representaciones femeninas, quedará bien ilustrada a continuación.

En 1982, en un juego para la consola *Atari 2600*, a partir de este *sprite* (grupo de píxeles en 2 dimensiones representando un personaje, **fig.1**), se pretendía representar junto a nuestro aporte cognitivo e imaginativo en la construcción intersubjetiva, a la mujer nativa-americana de la siguiente imagen (**fig.2**).



Figura 1

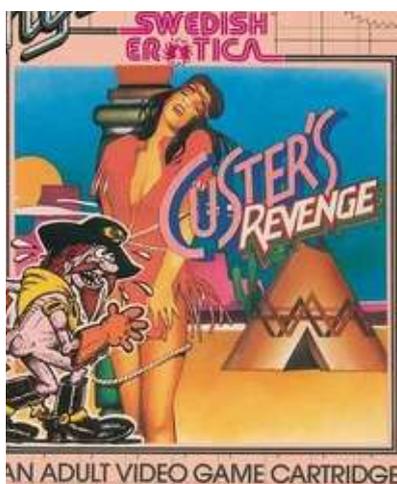


Figura 2

Cómo vemos (**fig.2**), el personaje masculino es sólo una caricatura, la intencionalidad sexual que representa pretende ser vista como algo humorístico y más “inofensivo”, esto mientras que en el primitivo y rudimentario videojuego se trata de esquivar flechas y violar a la mujer nativa americana atada. Ahora bien, para auxiliarnos a reconstruir la idea como receptores en toda su intencionalidad sensual dentro de lo que posibilitaba la tecnología de la época, la imagen de la mujer en el arte del *cover* del cartucho del juego es mucho más realista. Varios juegos con esta temática en la misma época han aparecido, y a pesar de ser igual de rudimentarios en cuanto a su imagen, son mucho más complejos del punto de vista narrativo y de *gameplay*. Tal es el caso de *Leisure Suit Larry Laffer in the Land of the Lounge Lizards*, o como lo llamábamos acá: “*El Larry*” (**fig. 3,4,5**) para PC -las computadoras ya eran mucho más poderosas que las consolas Atari-.

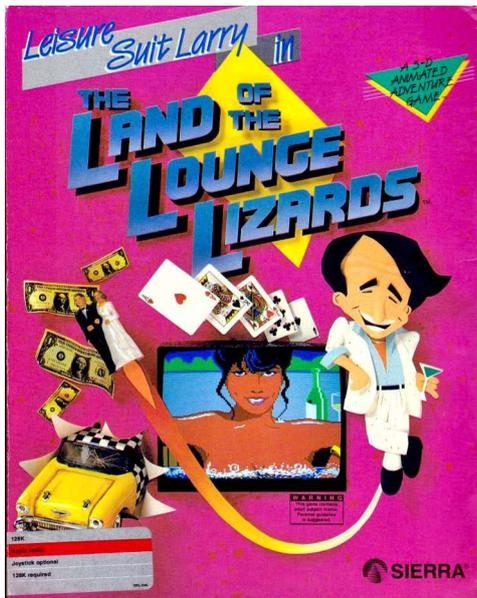


Figura 3: Box Art de Leisure Suit Larry (1987)



Figura 4: Las mujeres se representan en primer plano al acercarse a ellas y hablarles. El jugador debía escribir en el teclado para dialogar con ellas.



Figura 5: Así se veía el juego. El objetivo era controlar a Larry para lograr que tuviera relaciones sexuales con las mujeres que encontraba. Se ve arriba del mostrador un sprite que pretende representar la foto de una mujer desnuda, para marcar el tono del bar que Larry visita.

Este tipo de intencionalidad del rol femenino como objeto sexual o premio a ser alcanzado no queda relegada solamente a juegos para adultos de la época, además se sabía bien que la gran mayoría de consumidores eran jóvenes, más aún en el albor de los videojuegos. Yo mismo jugaba *Leisure Suit Larry* siendo un niño pequeño, auxiliado con un diccionario inglés-español *Larousse*, intentando descifrar el misterio de lo que trataba este juego. Incluso había una serie de preguntas para verificar la edad de quien intentaba comenzar a jugar. Si se contestaba mal, el propio juego acusaba al jugador de ser niña/o... era una situación esperada por los creadores.



Miss Pacman. A partir de este *sprite de Miss Pac-man* que se controlaba en el juego (**fig.6**), la imagen en la máquina de fichas (*arcade*, o “*maquinita*” por nuestras latitudes), pretendía que viésemos a Miss Pacman como en la próxima imagen (**fig.7**).

Figura 6:

Fig.7: Arte en la máquina arcade representando a los personajes. El fantasma, personaje enemigo del juego no sólo está mirando a Miss Pacman, si no que su expresión es de estarla **admirando**. Ella mientras posa.



Figura 7



Figura 8:

Fig.8: Al costado de la máquina original, otra imagen representativa de los personajes. Ella sonríe mientras es perseguida y corre con tacos altos. Hasta en este primitivo videojuego, el rol femenino es el de objeto de deseo sexual. En la máquina original de Pac-Man, el juego es casi idéntico pero los roles no son representados con sub-tonos sexuales. El fantasma es fantasma y representa una amenaza para Pac-Man. A pesar de la evidente intención de autoría, esta vez es la protagonista del juego es femenina ya que es el jugador/a quien controla a *Miss Pacman*. Esto por lo menos ayudó a ir acercando al público femenino a los videojuegos en un primer momento. (THE SUNDANCE KID, 2015)

Un ejemplo que no puede faltar mencionar en cuanto al rol femenino se refiere en este ámbito: **Samus Aran**. En *Metroid* (1986), controlamos a la personaje que está representada por éste *sprite* (**fig.9**), tiene un traje espacial que le permite disparar y ejecutar más funciones. Al final del juego vemos cómo el traje desaparece (no era técnicamente posible mostrar cómo se quitaba el traje), y nos es revelado que el personaje era mujer. Excelente hasta acá; es la protagonista, se suele atribuir la influencia del personaje femenino de Ripley interpretado por Sigourney Weaver en *Alien* de 1979, etc. Pero a lo que debemos dirigir la atención es que dependiendo del desempeño del jugador, mientras menos tiempo se tarde en terminar el juego, la personaje Samus aparecerá con menos ropa, siendo la recompensa máxima ella apareciendo en bikini (Byrd, 2021)

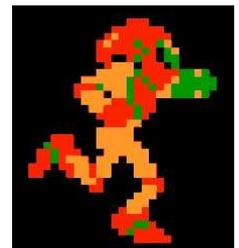


Figura 9



↑ **Figura 10:** Samus Aran en *Metroid* (1986). De derecha a izquierda: como aparece Samus según menor a mayor tiempo para terminar el juego. Su rol, al final es el de ser recompensa no para la protagonista dentro de la historia, si no para el receptor; el joven público masculino.

↓ **Figura 11:** Samus Aran en *Metroid Dread*, (2021), dentro de su traje. Y no, ya no usan a Samus como recompensa de objeto sexual, no aparece más en bikini.



Acercándonos cronológicamente al ejemplo principal, tenemos a **Tifa Lockhart** de *Final Fantasy VII* (1997). Una de las primeras personajes icónicas de cuando surgió la tecnología 3-D en los videojuegos. Quizá no tan conocida entre el público casual, pero con representación multimodal (también película CGI, y anime). Su arquetipo es el de la chica *next-door*, amiga de la infancia del protagonista masculino y uno de sus dos intereses amorosos posibles en el juego.

Figura 12: Tifa en *Final Fantasy VII*, 1997



Figura 13: Tifa en *Final Fantasy VII Remake*, 2020



(**Figs.12,13**): Las imágenes corresponden a *screenshots* y son como es la personaje en ambas versiones, 1997 y 2020, mientras se juega (se interactúa y/o se controla), y no a una secuencia de video pre-rendereado. En la versión original (**fig.12**) el modelo 3-D ni siquiera tiene el detalle suficiente para tener manos ni dedos (estilo *super-deformed*), mientras que la versión remake de 2020 (**fig.13**), no se diferencia de una película semi-realista de CGI (*computer*

generated images). La prioridad reportada en entrevistas por los diseñadores de la personaje era que se le notaran los músculos abdominales y presentarla como una mujer *fit*. Poco después el departamento de ética de Square Enix (el estudio creador del juego), tuvo que intervenir para que le redujeran el tamaño del busto y le colocaran el sujetador deportivo negro por debajo para que no sea antinatural el movimiento en las secuencias rápidas de acción (Wolfe, 2019; Yin-Poole, 2019). El departamento de ética es el encargado de mantener los estándares acorde al *rating* de edad del público destino y que el producto final sea políticamente correcto. Las imágenes corresponden al producto final. En las comunidades de cultura gamer, las youtubers y streamers femeninas suelen reaccionar de forma exagerada al aspecto de Tifa y fingen enamorarse de la personaje en tono jocoso parodiando una actitud *simping* o, más coloquialmente *simpin*. Tanto Samus, como Tifa fueron diseñadas por hombres japoneses. La idealización de un cuerpo femenino muy voluptuoso suele estar muy presente en las imágenes de los productos japoneses de entretenimiento (anime, manga y videojuegos) siendo esto uno de los motivos de un tipo muy característico de *fanservice* (en éste caso; mostrar el cuerpo femenino desde ciertos ángulos con el fin de objetivarlo con respecto a sus características sexuales secundarias). Tifa es un caso representativo de una representación femenina idealizada compartida tanto por público masculino como femenino, pero el centro, el génesis de esa idealización puede ser fácilmente rastreable a una idea masculina hegemónica al ver la intencionalidad de autoría de los creadores.

Lara Croft... Laura Cruz?



Figura 14: Primeros diseños en papel de Toby Gard de "Laura Cruz", la primera versión latinoamericana de la personaje.



Figura 15: Versión final de la personaje Lara Croft tal cual como se dió a conocer en el mundo por primera vez, apareciendo en el videojuego "Tomb Raider" en 1996.

En un principio, Toby Gard, un artista diseñador de personajes, concibió a Lara como un hombre, un arqueólogo aventurero, básicamente un clon de Indiana Jones pero latinoamericano. Al proponer su idea en el estudio, le hicieron notar la obvia similitud con su inspiración, fue entonces que se le ocurrió recurrir a la otra mitad de la especie humana e inspirado en otro personaje femenino del juego *Virtua Fighter* fue que pensó en una mujer; Laura Cruz (imágenes de sus diseños originales a la derecha). Ella sería latinoamericana y tendría sus aventuras en su país de origen Perú. Su padre sería un militar y quién entrenase a Laura como mercenaria (la figura paterna, del patriarca suele ser para varios personajes femeninos la manera más legitimada de acceso a un lugar central, o para negárselo). El factor del mercado no tardó nada para comenzar a determinar las condiciones que conformarían el producto final. Se daba por sentado de que un videojuego debía poder venderse bien en EEUU para ser una franquicia exitosa. El problema fue que los norte americanos no podían pronunciar bien ni “Laura” ni “Cruz”. Es así que se decidió cambiar a un nombre fonéticamente parecido pero británico, se cambió Laura por Lara y se tomó el apellido “Croft” de la guía telefónica de Londres (al igual que el apellido “Bond” para James Bond, ésta no sería la única coincidencia con el personaje espía masculino). Luego, Toby Gard decidió enfatizar las formas femeninas del cuerpo de Lara para que se notara fácilmente con los gráficos limitados de la época de que se trataba de una personaje femenina (Gard cuenta que sólo logró convencer a su jefe Jeremy Smith para crear una protagonista femenina luego de que le mostró una animación ya terminada de la personaje). Ésto, sumando a la conclusión de Gard de que en la psique colectiva, lo que gusta son los cuerpos atractivos tantos masculinos como femeninos, o sea hombres musculosos y rudos y mujeres voluptuosas y curvilíneas, el ideal del super héroe proveniente de los cómics. Tampoco hay que olvidar de que se trata de un diseñador profesional de personajes, así que tal conclusión no fue fundada en una observación ingenua. Se contrata a la actriz Shelley Blond para hacer la voz de Lara a quién se le instruye que imite a un James Bond femenino y monosílabo. Aquí asoma claramente uno de los asuntos centrales de toda la representación de Lara como veremos. Cabe mencionar también que Gard, hizo un esfuerzo consciente para que los enemigos humanos que atacarían a Lara en el juego fuesen solamente los mínimos imprescindibles requeridos para el avance narrativo. Esto es debido a que notó que la violencia en el medio estaba ya muy naturalizada. Entonces decidió que los enemigos fuesen animales salvajes como lobos, tigres, osos y hasta dinosaurios. Sin embargo, éste buen intencionado acto fue uno de los puntos de crítica al juego ya que andar matando animales fue visto aún como algo más cruel.



Figura 16

Desde el punto de vista de la estructura narrativa, los personajes no son muchos. El villano original sería un poderoso hombre de negocios llamado Williard Stirling (**fig.16**), que jugaría primero el rol de despachante de la heroína en su viaje hacia su misión para luego revelarse como el villano al ser en realidad un dictador de otra dimensión que intenta utilizar a Lara para obtener las reliquias/artefactos requeridos para así poder volver a su mundo (imagen derecha). Como vemos en la mente del creador no se concibió a otra mujer como villana ni mucho menos en una posición de poder. Afortunadamente y para acelerar la producción (el departamento de

marketing ya estaba ofreciendo el producto a los distribuidores), el estudio contrata a Vicky Arnold, una guionista que ayudará a Toby Gard en el diseño narrativo. Es así entonces que Vicki cambia al villano por una villana llamada Jacqueline Natla (**fig.17**), una mujer poderosa en el mundo ejecutivo quién contrata a Lara (despacha a la heroína) para recuperar ciertas reliquias. Luego se revela que Natla es en realidad una de las regentes de la Antigua Atlántida y busca conquistar el mundo a través del poder de los artefactos que Lara encontrará. La narrativa es bastante sencilla ya que el *gameplay*, la mecánica del juego trata sobre Lara explorando ruinas y tumbas antiguas (de ahí el nombre del juego *Tomb Raider*, literalmente “Asaltante/a, o invasor/a de tumbas”). El juego es un éxito y llega a vender 7 millones de unidades siendo uno de los juegos más vendidos hasta el día de hoy. Así es que comienza el *ordeal* de Lara como representación.



Figura 17
Villana
Jacqueline
Natla



Figura 18: Lara en el Cover de la Revista "The Face"

Desde el departamento de marketing del estudio se comienzan a ordenar la producción de imágenes *renders* (CGI a partir de modelos 3D o 2D en este caso del modelo 3D de Lara). Es así que Lara comienza a aparecer semi-desnuda en revistas y el modelo 3D de su cuerpo es objetivizado presentando a Lara como sex symbol (**fig. 18,19,20**).



Figura 19: Imagen render de Lara semi desnuda



Figura 20: Imagen de Lara en bikini

(Fig.20) Imagen muy popular en pósters y revistas. Era también muy frecuente en los establecimientos de videojuegos. En el ámbito local, esos lugares además de ser frecuentados por niños (yo entre ellos, no tantas niñas en esa época), contaban con la presencia de hombres de mediana edad muy fumadores (antes de la ley de regulación de consumo de tabaco). Con ese público e imágenes de Lara Croft semi-desnuda, el ambiente se configuraba evocando a un taller mecánico o cierto tipo de bar.

(Fig.21) Lara, aparece hasta en comerciales de venta de automóviles marca SEAT, en dónde un hombre, al verla, empieza a hervir como una caldera de forma muy caricaturesca y Lara lo encierra adentro de un auto. El comercial no da información alguna sobre las características del automóvil.



Figura 21

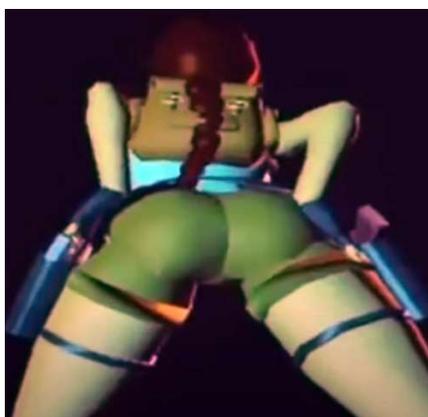


Figura 22: Fanservice en comercial de Tomb Raider

(Fig.22) Su propio videojuego *Tomb Raider* es promocionado en comerciales tremendamente sexualizados en dónde el cuerpo poligonal de Lara sirve como centro del más desvergonzado y objetivante *fanservice* al presentarla desde su cola.

(Fig.23) Uno de los comerciales muestra a un padre comprándole un playstation a su hijo solo como excusa para ir a abrazar a Lara y sacarse una selfie -con cámara Polaroid- mientras la mira con cara extremadamente lasciva.



Figura 23



Figura 24

(Fig.24) Luego su hijo le pregunta si su madre -la esposa del señor- sabe sobre la selfie a lo que el señor todavía suspirando por Lara, responde “Who?” (¿Quién?). El anillo de alianza está siempre en plano. El rol del niño es mitigar mediante el reproche la conducta del padre. La mención de la madre sólo sirve para legitimar la importancia de ese reproche. La actitud del padre nos transmite que ante el avistamiento de nuestra mujer ideal, debemos correr hacia ella y abrazarla mientras la miramos con cara del Lobo malo de los viejos dibujos de Droopy (Dir. Tex Avery), y para aunque sea probar que estuvimos en su órbita debemos documentar el encuentro. Ella a pesar de tener la actitud de James Bond y de un Rambo enojado, se quedará quieta sólo para nosotros, limitándose nada más a poner una leve cara de disgusto.

miramos con cara del Lobo malo de los viejos dibujos de Droopy (Dir. Tex Avery), y para aunque sea probar que estuvimos en su órbita debemos documentar el encuentro. Ella a pesar de tener la actitud de James Bond y de un Rambo enojado, se quedará quieta sólo para nosotros, limitándose nada más a poner una leve cara de disgusto.

(Fig.25) La temática padre/hijo continúa en otro comercial más tardío en el que Lara Croft irrumpe en el dormitorio del niño diciéndole “Let’s do this” (hagámos esto), a lo que el niño la mira y responde “Yes ma’am” (sí madam). Acto seguido aparece el padre pidiendo permiso para tener un turno en el juego con toda la intención de ser también abrazado por Lara Croft, a lo que el niño responde “No”. Aquí no hay reproche como giro humorístico, la gracia es que el niño ocupa el lugar en donde el padre quiere estar, entre los brazos de la mujer ideal. La diferencia con el



Figura 25

comercial anterior es que Lara es quién irrumpe en el entorno, ella es quien abraza. La modelo también se llama Lara, Lara Weller y es la tercera en representar a Lara Croft. Aún hoy, cuando se trae la discusión de la idealización del cuerpo de Lara, los fans masculinos más veteranos suelen argumentar la existencia de las modelos y su parecido físico con la personaje. Lo que no tienen en cuenta es que ninguna de las modelos puede saltar distancias extra largas, dar vueltas en el aire, mientras disparan con las dos manos -y sin error-, y todo sin tomar impulso ni cansarse, entonces ahí sí se recuerda que se trata de un juego. Lo que defienden es la posibilidad de Lara como objeto sexual, pero no a Lara como ficción de una super arqueóloga aristocrática inglesa, a la vez gimnasta super habilidosa. La defensa de ese aspecto, identificándose con esa ficción particular de Lara, de mujer ultra competente casi supra-humana, se dará por parte del público femenino, quienes al fin, mal o bien, tienen ahora a su campeona femenina en el rol protagónico.

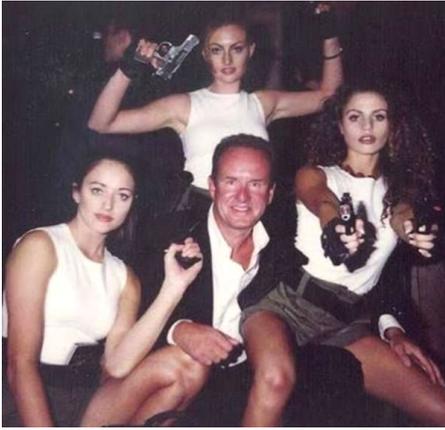


Figura 26

(Fig.26) Acá tenemos la foto que muestra a la raíz del problema: en el evento del *E3* europeo en 1996, cuando se dio a conocer el juego *Tomb Raider* por primera vez, el equipo de marketing decidió presentar a Lara Croft como el ícono de la franquicia y para eso decidieron contratar a tres modelos y rodearse de ellas mientras posaban con las armas características en mano. Como vemos en la foto, la narrativa de marketing no tiene mucho que ver con el juego en sí. Sin embargo, es la misma narrativa que vimos en los comerciales: hombre rodeado de mujer/es ideal/es. Quizá en la narrativa

dentro del videojuego se haya podido prescindir de las figuras masculinas que responden a lógicas hegemónicas, pero no fue así en la vida real.

(Fig.27): Lara como aparece en *cameo* en otro juego; encadenada y sumisa).

Dentro del equipo de seis personas que trabajaron en el desarrollo del juego (programación, diseño, testeo, etc), incluyendo al creador Toby Gard, habían 5 hombres y una mujer Heather Stevens encargada del diseño de niveles. Gavin Rummery, uno de los programadores cuenta en una conferencia que la sexualización de Lara llegó a tal punto por parte de la división de marketing, que en su vida privada, cuando contaba a lo que se dedicaba, la gente creía que trabajaba en un juego semi pornográfico (“*porny game*” es el termino que usa). Mientras tanto, debido al éxito, el equipo era explotado a producir más y más secuelas mientras perdían cada vez más libertad creativa. Esto provocó que el creador original Toby Gard renunciara a pesar de que su jefe le ofreciera la posibilidad de quedarse en el estudio sin tener que trabajar para así poder percibir las ganancias que le significarían una fortuna de por vida. Su colega Heather Stevens también le pidió en ese momento que se quedara ya que a pesar de que entendía el malestar por lo que le estaban haciendo a su querida personaje, ella entendía que habían logrado crear algo de gran impacto, cosa que no era tan frecuente para los estudios de software pequeños. Sin embargo, Toby Gard se desvinculó del proyecto. En los subsecuentes juegos de la franquicia Lara sería aún más sexualizada; el tamaño de su busto sería exageradamente más grande pareciendo crecer más en cada secuela empeorando así la controversia. Debido al requerimiento del estudio de lanzar un juego por año, el equipo desarrollador fue sufriendo *burn out* hasta llegar al punto de intentar matar varias veces a Lara dentro de la narrativa -sin éxito ya que les mandaban resucitarla-. La calidad fue bajando hasta que el último juego de la serie en aquel momento *Angel of Darkness* fue un fracaso comercial. Esto provocó que el estudio original propietario de la franquicia, Core Design, le suspendiera la licencia al estudio distribuidor/editor Eidos. La franquicia estuvo así en



Figura 27

estado durmiente por algunos años hasta volver en forma de remakes y más recientemente en un reboot.

Lo que podemos observar en este ejemplo es que la representación nunca hizo un proceso de objetivación/anclaje con referentes de la vida cotidiana, tanto sea mujeres como hombres, si no que el consenso de lo aceptado o no aceptado que dichos procesos conllevan, fueron hechos con lógicas particulares de mercado de la industria del entretenimiento. La personaje de Lara Croft es una fusión de otras representaciones masculinas del mundo del entretenimiento. Como vimos en su proceso creativo, es una mezcla de Indiana Jones y James Bond con actitud y habilidades de Rambo presentada en un arquetipo de Femme Fatale. Todo lo que compone a esta primera versión de Lara responde a una lógica masculina. La circunstancia que permitió que el público femenino se identificara con Lara es su capacidad de agencia al mismo tiempo de ser de sexo femenino. No obstante, en cuanto a la idea de género, al igual que James Bond, Rambo, o Indiana Jones son modelos de héroes y no de hombres comunes, esta versión de Lara Croft es un modelo de heroína (basada en esos mismos modelos de héroes masculinos), y lejos está de representar a una mujer común.

Reboot: Lara Croft, Tomb Raider: Survivor Trilogy (Trilogía Sobreviviente).

En 2013, luego de que anteriormente la empresa Square Enix (los mismos propietarios del personaje de Tifa) adquiriera los derechos de la franquicia *Tomb Raider*, es que lanzan una nueva versión del juego transformando por completo a Lara Croft. La saga de esta versión de Lara corresponde a la fecha a tres juegos lanzados en 2013, 2015 y 2018. Esta vez, se prestó suma atención al hacer a Lara más identificable con una mujer común. Aprovechando también el gran avance tecnológico la idea es poder mostrar a Lara cuando se lastima, cuando se cansa, cuando tiene frío siguiendo la idea de buscar que el/a jugador/a se sienta más cerca a la representación de la experiencia de Lara dentro de la narrativa. O sea, que el modo narrativo sea más sensorial, que requiera menos de nuestra imaginación para la construcción intersubjetiva del *storyworld*.



Figura 28: Tomb Raider, 2013



Figura 29: Rise of the Tomb Raider, 2015



Figura 30: Shadow of the Tomb Raider, 2018

(Fig.28,29,30) Dadas las posibilidades técnicas, y la necesidad de hacer el personaje de Lara más humana y realista es que se encomienda el diseño narrativo a la escritora de videojuegos Rhianna Pratchett. En última instancia, por más que se parezca a un film, se trata de un videojuego y el *gameplay*, la mecánica de jugabilidad es el factor determinante en este medio, y en ésta franquicia, hay un personaje de sexo femenino que maneja armas y es capaz de matar tanto a hombres así también como animales salvajes. La labor de la escritora entonces fue conciliar una experiencia de mujer común, con la representación de un personaje con las habilidades de Rambo. Entonces, lo que ella decidió para la narrativa, su *storyword*, fue construir un mundo ficticio extremo capaz de obligar a Lara -una arqueóloga muy joven en esta instancia- a hacer todo lo necesario tanto para sobrevivir como también para salvar a quienes la rodean manteniendo así una característica fundamental para su carácter de heroína. Siendo así, el mundo ficticio del primer juego de esta trilogía (2013), se conforma por una isla remota habitada solamente por un culto/secta de hombres desquiciados que sacrifican a todos aquellos que llegan desde afuera en nombre de una diosa japonesa antigua. A Lara se la acorralará hasta que no tenga más opción que defenderse. Para eso el evento que hará avanzar la narrativa hacia ese rumbo del viaje de la heroína -viaje en su misión de escapar de la isla y también viaje emocional y psíquico para transformarse en la personaje capaz de matar a un batallón entero de hombres armados y hasta osos con tan solo armas blancas-, será la inminencia a sufrir abuso sexual.



Figura 31

(Fig.31) En la secuencia, el atacante le acaricia el rostro a Lara y se le viene encima. Esto activa un *quick time event* (evento de tiempo rápido) que es una mecánica interactiva en videojuegos que consiste en presionar botones específicos mostrados muy brevemente en pantalla para incluir nuestra propia reacción en el evento que está experimentando la personaje. Si tardamos en reaccionar o presionamos el botón equivocado,

veremos como el atacante toma del cuello a Lara y es *game over*.

(Fig.32) De superar eso, Lara muerde la oreja del atacante, logra desatarse y pasamos a la segunda secuencia (imágen del medio), que consiste en la mecánica interactiva de *mashing* (apretar lo más rápido posible un botón/tecla) para simular que estamos haciendo fuerza junto/por Lara. [Recuerdo casi destrozar mi teclado de tanto apretar solo una misma tecla. ¡Tenía que salvar a Lara!]. Cuando superamos la mecánica, Lara dispara y mata al atacante.



Figura 32



Figura 33

(Fig.33) Luego se lanza al piso y comienza a llorar debido al terrible momento traumático; casi es abusada y fue obligada a matar por primera vez. La sangre en el rostro de Lara es la del atacante.

Esta secuencia provocó mucha controversia haciendo que el viejo debate acerca del tamaño del busto de Lara pareciera el recuerdo de un viejo chiste. Por un lado se condena mostrar un acto tan horrendo y real para muchas mujeres con la excusa de hacer más fuerte a una personaje (y usar la controversia como publicidad). Por el otro, la autora señala que en otros medios se muestran explícitamente escenas peores, hecho que no causa debate alguno, además de que el juego es para mayores de 18 y la industria del videojuego siempre ha sido culpabilizada por todos los males (Murphy, 2017).

(Fig.34) Es importante revisar los personajes de stock en el viaje de heroína de Lara. Como suele suceder con las franquicias AAA de videojuegos, el *lore y/o backstory* suelen presentarse en *comics* sirviendo así como complemento a la narrativa del videojuego y para extender la franquicia en otro medio (a diferencia de adaptar la narrativa principal como en el cine, el *comic* suele complementar). Desde el *comic* es que obtenemos la información de quiénes son y cómo llegan a sus roles los diferentes personajes de stock, así también como explicaciones de cómo es que la protagonista ya tiene X habilidad al momento en que estamos comenzando el videojuego (*backstory*). En este caso, se profundiza de esa manera algo en común que Lara tiene en todas sus encarnaciones; la obsesión con su padre ausente (por estar muerto y antes por estar ocupado). El personaje *donante* en el juego es una figura paterna, Conrad Roth, guía de expediciones y guardaespaldas del padre de Lara a quién conoce desde pequeña.

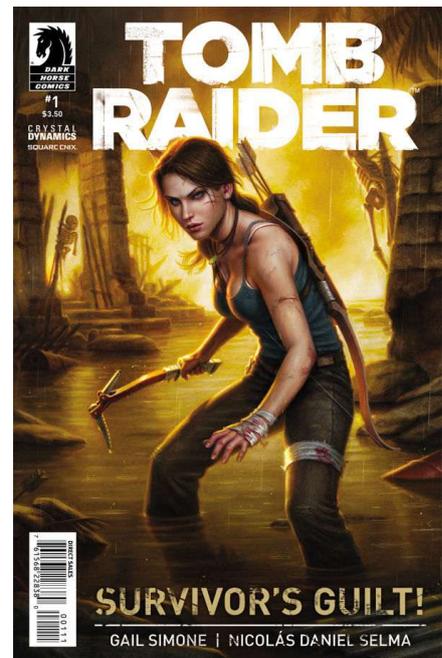


Figura 34



Figura 35

(Fig.35) En la viñeta podemos ver a un joven Roth usando el cordón de su zapato para conformar un colgante con la pieza de jade que la pequeña Lara encuentra y le muestra a él ya que su padre está ocupado. Podemos ver el collar y colgante en el cuello de Lara en todas las versiones de los juegos de la trilogía actual (como se ve en las screenshots). El significado codificado es el hallazgo de la pieza de jade

representando la habilidad de arqueóloga aventurera de Lara. El cordón que Roth le da, significa el soporte afectivo y emocional de esa habilidad, soporte que proviene de la figura paterna de Roth quien subroga a la figura paterna ausente del padre de Lara.

En la etapa en que Roth cumple su rol de personaje *donante* en el videojuego, volvemos a la temporalidad del presente dentro de la narrativa siendo Roth ya más veterano y Lara adulta. La escena se establece en un diálogo luego de que Lara le salva la vida a Roth aplicándole un torniquete en la pierna para frenar el sangrado de su herida luego de haber arrastrado su cuerpo inconsciente a través de una distancia considerable. Ella lo salva a él para que la escena exista.

(Fig.36) En el diálogo Roth le pregunta a Lara, dónde es que una dama como ella aprendió a hacer algo como lo que hizo (refiriendo al torniquete en su pierna que le salvó la vida él), ella ríe y contesta que trabajando en el turno nocturno en Nine Bells -un bar- (la escritora presenta a Lara como una mujer que se



Figura 36

vale financieramente por sí misma y no usa su fortuna familiar). Lara continuá diciendo que una botella rota no tiene nada que envidiarle a un lobo (una mordida de lobo fue lo que provocó la herida en la pierna de Roth). El diálogo se torna más serio cuando Roth le hace ver a Lara que en la situación en que están, ella es la única que puede actuar para que ambos sobrevivan. Para eso debe subir a la antena de comunicaciones y arreglar la radio (parte del primer *quest* en la misión de la heroína, Roth acá es también *despachante*). Ella se muestra reticente -recién vivió una experiencia traumática-, a lo que él le recuerda que ella es una Croft (apellido paterno). Ella responde con la frase "I'm not that kind of Croft" (No soy ese tipo de Croft). Él responde diciendo



Figura 37

que claro que ella lo es, solamente que todavía ella no lo sabe. Acto seguido, le acerca el hacha de escalar (*climbing axe*, **fig.37**): objeto punzante para trepar y que Lara usa también como arma). Por último él la mira seriamente y le dice que tenga cuidado. Lo que vemos en esta ocasión es que el rol del personaje *donante*, al tratarse de una figura masculina paterna está legitimando desde una posición patriarcal a la heroína femenina para su entrada al mundo masculino. Para eso es que la sabiduría que él da a la heroína es recordarle que ella lleva el apellido de su padre y por ende ella carga con su legado aunque ella no lo sepa o quiera. Para enfatizar el hecho de que ella, mujer, ya está en un mundo de

dominio masculino es que él hace la entrega del arma/herramienta punzante (entrega simbólica de falo que ella no posee por ser mujer). Luego de este rito de legitimación/habilitación, él despacha

a la heroína advirtiéndole cuidado, ya que ambos saben que ella no tendrá la suerte de que todas las figuras masculinas que ha de encontrarse en su viaje le signifiquen a ella un rol benevolente.

Para no quedarnos con un punto de vista subjetivo al enfatizar éstos aspectos al aplicar las teorías, analogías e ideologías que nos permite el análisis desde la perspectiva narratológica, es que siguiendo ese enfoque, debemos revisar la intencionalidad de la autora en esta escena. En una entrevista de podcast (Raidercast S2 E4, 2020, nov 27, 18m26s), Pratchett dice que no estaba muy familiarizada con la personaje y que solo sabía, tras leer la biografía de Lara, que ésta tenía un padre con muchas aventuras arqueológicas. La escritora afirma riendo que la línea “*I’m not that kind Croft*”, fue escrita “off the cuff” (expresión que significa sin preparación previa). El entrevistador menciona el significado que los fans de Lara le dan a la frase al hacer paralelismos comparando esta versión de Lara con la versión sexualizada original. Pratchett dice que al momento ella no estaba en sintonía con el sentir de la personaje y que no está segura si la frase sobrevivió simplemente porque ya estaba escrita y pasó así al guión final.

Al igual que Lara entró al mundo de la arqueología y de aventuras a través de sus figuras paternas, la guionista Rhiana Pratchett cuenta que tuvo su primer contacto con la industria del video juego a través de su padre, el escritor Terry Pratchett cuando él fue invitado al lanzamiento del tercer juego, *Tomb Raider III* en 1998. Rhianna recuerda que solía decirle a su padre que no sexualizara a la personaje ya que en entrevistas él decía que pasaba muchas horas de felicidad siguiéndole la cola a Lara. (Raidercast S2 E4 2020, nov27, 1m54s).

Profundizando más en el aspecto del **código simbólico**, continuamos revisando la carga de significados acerca de Lara como mujer atrapada en un mundo masculino en ésta secuencia:



Figura 38



Figura 39



Figura 40

Apenas comienza el juego (**fig.38**), Lara despierta colgada del techo dentro de una caverna oscura. Está atada y

envuelta por cuerdas y trapos sucios. Apenas la liberamos -*gameplay* mediante- y Lara cae siendo empalada por una varilla de hierro en punta (**fig.39**). Luego debemos hacer fuerza con ella con (mecánica *mashing*) hasta que logra sacarse el objeto punzante de su abdomen (**fig.40**).



Figura 41

Acto seguido, al explorar la oscura caverna Lara encuentra una mujer sin vida colgada encima de cráneos, y esqueletos humanos apilados.(**fig.41**)

Adentrándose más aún, Lara causa una explosión y la caverna se comienza a derrumbar. Lara es entonces perseguida por uno de los hombres desquiciados del lugar quien la intenta tomar por los pies mientras que ella trepa hacia la luz proveniente de un pequeño orificio de salida. (**fig.42**) Nosotr@s mientras interactuamos reaccionando a *quick time events* y *mashing* (a esta altura, quién no está como loc@ preocupad@ con la nariz pegada a la pantalla, o es un/a psicópata, o es un misógino).



Figura 42



Figura 43



Figura 44

Por último Lara llega a la salida e irrumpe hacia el exterior (**fig.43**). Luego se levanta y se da cuenta que está en una cima y

podemos ver el panorama de la isla y el amanecer, y es ahí cuando aparece el título del juego: *Tomb Raider*. (fig.44)

Evidentemente podemos establecer una alegoría contenida en esta secuencia. Las cuerdas y los trapos con que está atada Lara simbolizan una bolsa, un útero. Luego Lara se libera, **nace** dentro de una caverna oscura solo para ser empalada por un objeto fálico en su abdomen; como su versión original, Lara aquí ha nacido en un mundo masculino hegemónico representado por la caverna oscura. La varilla de hierro que la empala es el falo que ataca su abdomen, su cuerpo femenino. La montaña de esqueletos y la sangre que Lara encuentra dentro de la caverna representa a las mujeres que han sido víctimas del mundo masculino. El comienzo del derrumbe de la caverna es el final de las viejas lógicas de dominación masculina. La pared que ella trepa para llegar a la luz mientras que el hombre la sigue y la intenta atrapar representa la lucha femenina por liberarse del mundo masculino que la ataca, que no quiere que escape de su control. Finalmente, la irrupción de Lara al exterior iluminado, en una cima desde donde se puede ver toda la isla, representa un segundo nacimiento para Lara (esta versión actual de Lara), libre del dominio masculino hegemónico, libre de ver y elegir a donde ir.



Figura 45

(Fig.45) Las alegorías más gráficas y perturbadoras las podemos ver en las escenas de cómo muere Lara cuando perdemos. La mayoría de sus muertes consisten en que ella es empalada en distintas zonas del cuerpo según la situación del juego en que estemos.



Figura 46

(Fig.46) Ésto es lo que sucede si el hombre desquiciado de la caverna oscura atrapa a Lara; le clava un hacha puntiaguda en el medio del pecho. Lo que suma horribilidad al acto, es que mientras él persigue a Lara, le grita que la quiere ayudar, y cuando logra atravesarle el corazón, pone la mano en el rostro de ella y dice “Shhh” “It’ll be over soon” (Shhh. Ya se va a terminar pronto), mientras el grito de agonía de Lara se va extinguendo. No hace falta explicar la metáfora del acto en sí del hacha en el corazón ni el grito desgarrador de Lara, si no más bien el significado de la masculinidad dando muerte a los sentimientos, a las emociones femeninas, a la vida misma de la mujer. Esto significa el hombre silenciando el reclamo femenino, silenciando la denuncia, silenciando el abuso a la mujer.





Figura 47

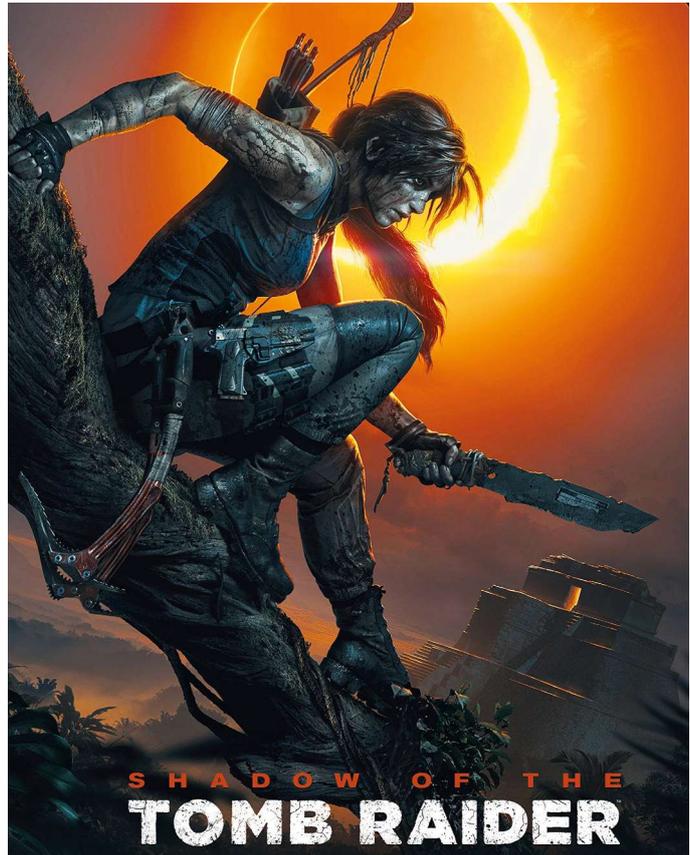


Figura 49



Figura 48

En las imágenes promocionales de los juegos de esta trilogía vemos reflejada la idea: Lara toma el control de las armas del mundo masculino (objetos punzantes), para cumplir su objetivo. El primer juego trata del origen de Lara (**fig.47**). Ya en el segundo (**fig.48**) y especialmente en el tercero *Shadow of the Tomb Raider* (**fig.49**), ella ya es la personaje al que el nombre del juego refiere, llegando hasta causar -sin intención- una catástrofe al dejarse llevar por su obsesión y tomar el artefacto que provoca el *desequilibrio* en la estructura narrativa. El título *Shadow of the Tomb Raider* (La sombra de la asaltante de tumbas) refiere al sentido Jungiano de *sombra*, es el lado oscuro de Lara, su obsesión. Ella sigue siendo la heroína, solo que pierde de

vista algunas prioridades características de ese rol -como el de rescatar gente- ante la obsesión de completar su búsqueda. El código simbólico está claro en la imagen, Lara está acechando desde lo alto en la selva como un predador. En su mano, un gran cuchillo/machete que en la imagen apunta a la entrada del templo que se ve en el fondo. La metáfora del objeto punzante/entrada es clara, solo que ahora quien tiene el arma punzante más grande es ella.

(Fig 50, 51) El cuerpo de Lara ahora es musculoso de acuerdo a sus habilidades. En el forcejeo cuando lucha con hombres, ella es la vencedora sin mayor dificultad. Tanto la actriz que la interpreta, Camilla Luddington como la escritora Rhianna Pratchett suelen hacer una pausa durante las entrevistas para señalar que Lara aún es hermosa (sí, aclaran eso) a lo que probablemente los muchachos de marketing ocultos en el fondo asientan con la cabeza y respiran con alivio.



Figura 50



Figura 51



Figura 52



Figura 53

(Fig.52,53) La Rambo femenina volvió, pero esta vez lo hizo a través de una narrativa más propicia a los procesos de consenso. Hubiese sido también interesante y más novedoso que flechas y cuchillos, ver a Lara asfixiando a sus enemigos y predadores salvajes con una bolsa super resistente inspirada por el planteo de Ursula Le Guin.

CINE: もののけ 姫. (Mononoke Hime), “Princesa Mononoke”.

(Fig.54) Mononoke Hime de 1997, una película de anime referente que tuvo gran aceptación entre el público casual luego de ser éxito comercial en occidente. Creada por Hayao Miyazaki, director cofundador de *Studio Ghibli* -el equivalente a *Disney* en Japón- sirvió como la primera bofetada para que el estudio americano del ratón despertara a la realidad de que la hegemonía de su típica estructura narrativa de cuento de hadas, tenía sus días contados.

En este caso el factor que más influye en la creación del *storyworld* es el *background* cultural. A diferencia de las tradiciones judío-cristianas de occidente en donde dios crea a Adán para dejarlo encargado del



Figura 54 Póster Ver. Japonesa.

mundo y luego crearle a Eva para compañía; las tradiciones religiosas japonesas se basan en *shinto*, un sistema de creencias caracterizado por *animismo*: definido por Harari (2014) como la creencia de que, lugares, todas las plantas, animales y fenómenos naturales tienen consciencia, sentimientos y se comunican directamente con los humanos. Esto implica que la relación del ser humano no ha de ser de dominio sobre la naturaleza como en occidente, si no que debe ser de armonía con ella. Desde ese aspecto religioso de *background* cultural (sin olvidar lo patriarcal de la cultura japonesa) como esquema referencial en la intención de autoría de Miyazaki es que la estructura narrativa ubica al *desequilibrio* que ha de ser reparado por l@s héroes en la relación humanos/naturaleza, centrándose allí la *oposición de binarios*. A ese respecto es que los roles de los personajes humanos se dan desde una perspectiva de *género humano* y no desde las diferencias del sentido psicológico entre hombres y mujeres (Flores, 2010). Dicho esto, el sentido de género está presente (interés amoroso, humor de género de mujeres a hombres, etc), pero no es estructural, o sea que la narrativa no gira en torno a roles de género estamentales. Así es que de los *personajes de stock* no se da el rol de princesa (ser rescatada/recompensa para el héroe), ni tampoco se da el rol de *villan@* quien por sus características es *antagonista* pero **no** villana. La *coprotagonista* llamada *San*, no es *princesa* ya que no está atrapada ni esperando al héroe en un castillo, si no que es una muchacha criada por los lobos del bosque que busca matar a la *antagonista* Lady Eboshi, que es quien la llama “Mononoke Hime” (“princesa de la venganza/monstruo”) solo en sentido irónico.

El interés amoroso del héroe es *San*, siendo ésto una sorpresa para ella ya que no está esperando a un *príncipe azul*. Ella misma ni siquiera se percibe como dentro de la categoría de *género humano* y menos dentro de la categoría de *género femenino* si no que ella se considera también un lobo, parte del bosque. De ahí su presentación con sangre alrededor de su boca y la piel de lobo atada a su espalda (**fig.54**) en vez del típico vestido omnipresente en la cultura de occidente. La prioridad de los protagonistas -ella y él- es reparar el *desequilibrio* de la relación *género humano/naturaleza* quedando rezagada la *historia de amor* en segundo plano, esto genera que la resolución narrativa, el final no sea el “y vivieron juntos felices para siempre”, lo cuál es requisito fundamental en las narrativas de estructura de cuento de hadas.



Figura 55



Figura 56

(Fig 55,56) El héroe expone el interés amoroso sólo con la línea “Eres hermosa” mientras ella lo tiene sometido a punta de cuchillo quedando anonodada, y el público también al descubrir el aspecto amoroso como una dimensión extra de los personajes. Pero este aspecto no es centro y único *motif* como en otras estructuras narrativas.



Figura 57



Figura 58

(Fig.57,58) Lady Eboshí: no es villana ya que en su código semántico no tiene características fundamentales para cumplir ese rol; ayuda a leproso, compra chicas esclavas para liberarlas, su vínculo de líder en su comunidad se basa en el respeto y agradecimiento y no en el miedo por ser la “más poderosa” como en el arquetipo típico de villan@. Al final, ella busca agradecer al héroe, no vengarse. Pero sí tiene rol de antagonista ya que su código de acción es opuesto a la misión de los protagonistas. Ella comanda a las mujeres (fig.58), que son quienes trabajan en la extracción de metal (actividad humana origen del *desequilibrio*) y quienes defienden la fortificación de la comunidad.



Figura 59



Figura 60

El aspecto de género se ve cuando el héroe llega a la fortificación en donde reside la comunidad humana. En una escena (fig.59), una mujer reprime a su marido por haberse lastimado y no poder cumplir ahora su labor asignada, él avergonzado por el regaño delante de todos -mujeres y hombres- quienes ríen. En otra escena (fig.60), se muestra a las mujeres trabajando, siempre alegres en su labor y no como “atrapadas” en una situación de la que desean liberarse. Sin embargo, una de ellas cuenta que sus vidas allí es mejor que en los pueblos ya que los hombres no se meten con ellas. Ésta es una de las dos instancias de diálogo en que se

expone de forma explícita la situación de las mujeres en el mundo. Ocurre una exposición similar con un personaje leproso cuando cuenta que Eboshi fue la única que los trató con dignidad y les brindó un lugar.



Figura 61

Él es héroe y ella anti-héroe (su código de acción así constituyen a la personaje al intentar matar a Lady Eboshi como medio para lograr reparar el desequilibrio de la narrativa), pero ambos son protagonistas. **(Fig.61)** Los dos luchan codo a codo, se rescatan mutuamente en diferentes escenas y al final ambos son quienes reparan el desequilibrio narrativo **(fig.62)**.



Figura 62 Momento final en que los dos están expuestos al peligro para dar resolución a la historia.



Figura 63 “Entonces vive en el bosque, yo viviré en el fuerte. Juntos viviremos. Yakul y yo te visitaremos”. Y ella se marcha en su camino. El “juntos viviremos” tiene un significado más amplio ya que incluye la noción de espacios diferentes como parte de un todo.

La resolución se da con el re-establecimiento de un nuevo equilibrio humanos/mundo. El dios de vida/muerte se fusiona con en el entorno dando origen a la naturaleza tal como la conocemos, sin animismo, sin comunicación directa con los humanos. La naturaleza simplemente es. Ellos no se casan y viven felices como en los cuentos de hadas; ella no puede perdonar al género humano y vivirá en el bosque, él vivirá en el fuerte y la visitará **(fig.63)**, Ésta resolución no enfatiza la oposición de binarios, en donde el bien ha de vencer al mal, si no que busca una armonía entre los opuestos (naturaleza/ser humano).

TALIA AL GHUL: COMICS/ANIMACIÓN/FILM/SERIES/VIDEOJUEGOS.

Talia Al Ghul, personaje que apareció en comics en 1971 para luego saltar a la animación, film, series y videojuegos. Ella es probablemente el ejemplo más claro de una personaje femenina existiendo en un mundo masculino con lógicas patriarcales. La esencia de la situación de Talia queda bien descrita en el siguiente fragmento de Asunción Bernárdez Rodal (2018):

[...] la gran fortaleza del poder patriarcal está en que las mujeres estamos vinculadas afectivamente de múltiples maneras a los hombres. Son nuestros padres, nuestros hijos, nuestros amantes, nuestros esposos, nuestros hermanos o nuestros amigos. Se nos hace duro individualizar al opresor en los rostros de los que amamos. Los hemos parido y criado. [...] Nos han formado para reconocer y aceptar ese poder, aunque a veces hagamos como que no existe o no forma parte de nuestras vidas, porque ese poder maligno no es patrimonio de nuestros hombres concretos, sino de los otros hombres en general. (p. 24).

Talia es hija del súper villano Ra's al Ghul ("Cabeza del demonio"), nombre en árabe, lo que ya nos da un gran indicio del *background* cultural para el *motif* que tendrá con ella. Talia irá evolucionando pasando de arquetipo de *princesa en apuros/accesorio objeto sexual* hasta *femme fatale* pero convirtiéndose en una personaje con agencia propia; una villana o anti-héroe dependiendo de la historia que se trate. Esto se puede ver claramente en dos historias.

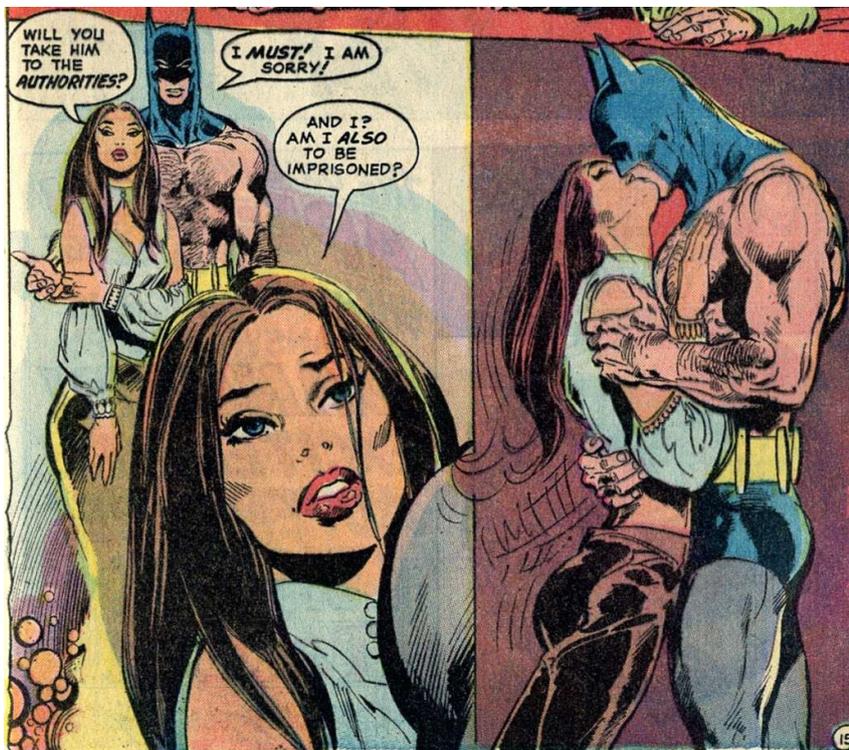


Figura 64

Ra's, el villano al considerar a Batman como un digno sucesor de su imperio decide ofrecerle a Talia para que produzcan un heredero varón. Ra's considera el rechazo de Batman como insulto y comienza la batalla héroe/villano. Talia se encuentra así en el medio de la lucha, dividida entre los dos hombres que ama.



Figura 65



Figura 66



Figura 67



Figura 68



Figura 69

Cuando Batman es victorioso, ella llora a su padre (**fig.65**) y le explica al héroe que ella no compartía sus métodos. Batman le dice “lo sé”, momento en que ella se da cuenta que él la rechaza no sólo como hija de su padre (el villano), si no como persona, como mujer (**fig.66**). Talia pregunta al héroe si ahora ella será su prisionera (**fig.67**) se pone a disposición del hombre triunfante), él la toma, la besa (**fig.68**), y la abandona en medio del desierto alejándose en avión. En la versión animada (misma historia del comic **fig.64**), pero con diferencias narrativas de escritura, además de las inherentes al medio), se ve a Talia de perfil, con el corazón roto, mientras el avión se aleja (**fig.69**). Al presentar a Talia solo como objeto sexual y recompensa, queda rebajada en función primero de su padre y luego de Batman, o sea como accesorio del villano y objeto de deseo/tentación para superada y enaltecer así la característica del héroe masculino de ser el campeón de la templanza, repudiando en este caso lo único que le brindaron a la personaje mujer para dar; su femineidad. Se castiga su sensualidad con un corazón roto.

En apariciones subsecuentes a lo largo de los años, Talia aparece como *femme fatale* demostrando a la vez habilidades como agente mercenaria y una gran inteligencia, pero siempre cumpliendo los designios de su padre. En varias historias Ra's al Ghul afirma que Talia es la hija perfecta, pero con un defecto fundamental: es mujer. Ésto marca al personaje hasta que comienza a ser escrita en un rol cada vez más central e independiente hasta que, ya con su padre muerto

ella es la líder de la organización. Su *motif* de tentación para el héroe ha sido transformado, ha logrado concebir un hijo varón con Batman (seduciendo y/o drogando al héroe según versiones de la historia). Su accionar gira entorno a sus planes y no a una “fragilidad emocional” acorde a ideales masculinos de lo femenino como en la vieja historia escrita en 1971 (**fig.64**) en comic y en 1993 para animación (**fig.65 a 69**).



Figura 70



Figura 71



Figure 72



Figure 73

En la película animada *Batman: Bad Blood*, 2016, ella ya es una villana propiamente dicha de acuerdo a su código de acción como personaje. En una escena, un clon adulto de su hijo le dice que él la quiere conocer, la quiere amar, la quiere sentir en su corazón y en su sangre, le dice que siempre la ha servido sin cuestionarla, y se arrodilla abrazando el vientre de ella rogándole por favor que le permita tener eso (**fig.70**). Él pide esto respecto a querer tener recuerdos de ella como madre, igual que su hijo natural, pero la forma y sus palabras tienen una carga de *código simbólico* importante. El simbolismo se enfatiza cuando se muestra a otra personaje mujer, Onix una guerrera mano derecha del clon, quien baja su mirada y frunce el entrecejo durante el ruego del hombre. ¿Está celosa? ¿Incómoda que su compañero ruegue así? (**fig.71**) Talia responde simplemente matando al clon ante la mirada aterrorizada de Onix (**fig.72,73**). Quién como se confirmará al final, ahora odia secretamente a la villana. El clon abraza rogando al vientre de Talia;

figura masculina rogando de rodillas por favor que se le permita amar a su feminidad (como hombre/hijo). Ella lo despacha, ahora él es irrelevante. Talia ya lloró y sufrió por su padre y por Batman, su feminidad fue repudiada en aquel momento. Ahora, a ésta personaje mujer se le permite ser villana e ir en búsqueda de su objetivo como tal. La batalla final heroína/villana será con Batwoman, no Batman (**fig.74**), y quien dará muerte a la villana será Onix.



Figura 74

Harley Quinn (Fig.75): Comenzó como personaje *sidekick* de Joker (Guasón) en animación. Tuvo tanto éxito que pasó a todos los medios hasta que la personaje se convirtió en franquicia. Su historia de origen trata de que siendo psicóloga se enamora del Joker y termina siendo víctima en una relación tóxica y abusiva. Harley es capaz de salir de esa relación gracias a su amistad con Poison Ivy con quién establecerá una nueva relación amorosa. Con el pasar del tiempo Harley se ha convertido en un ícono de la liberación femenina para las víctimas de abuso. Una de las características que la ha hecho tan popular es que ella no es para nada perfecta, pero siempre intenta mejorar, incluso en lo que respecta a sus trastornos mentales.



Figura 75



Figura 76

(**Fig.76**) Escena de la serie animada muy conocida en donde Joker (Guasón), le niega afecto íntimo a Harley cuando ella lo sugiere.

(Fig. 77) En esta captura vemos claramente un concepto feminista en acción, acuñado por la autora Laura Mulvey (1989): **male gaze** (mirada masculina). La autora acuña el término como relacionado con la



Figura 77 Film: Suicide Squad (2016)

scopophilia, concepto psicológico de obtener placer mirando al otro. Mulvey plantea que en un mundo de imbalance sexual entre el hombre activo y la mujer pasiva, la mirada masculina proyecta sus fantasías en la figura femenina la cual es estilizada de forma acorde. Siendo así, Mulvey señala que en su rol tradicional de exhibicionismo las mujeres son simultáneamente miradas y mostradas con su apariencia codificada para transmitir un fuerte impacto visual y erótico para connotar así un ofrecimiento a ser miradas. La autora señala que la observación de las mujeres como objeto sexual es el *motif* del espectáculo erótico. Mulvey, finaliza su planteo diciendo que tradicionalmente la mujer siendo mostrada funciona en dos niveles, el primero para ser mirada por los personajes de la historia dentro de pantalla, y el segundo nivel es como objeto erótico para ser observada por el espectador.

Ahora bien, no sólo la personaje de Harley Quinn está siendo mirada, si no que la actriz que la encarna, Margot Robbie, también. La actriz reportó en más de una entrevista el haberse sentido incómoda durante el rodaje de la película, debido a la cantidad de escenas de semidesnudez que le exigían. Cuando la actriz manifestó no sentirse cómoda con tan poca ropa, el director le contestó que la iconografía de la personaje lo exigía. Robbie, quién se había vuelto toda una fan de la personaje, tomó coraje a partir del movimiento MeToo y resolvió abrir su propia firma productora. Desde ahí sería ella misma quien tendría control creativo total. Robbie, estaba cansada de que todos los roles que le eran ofrecidos fuesen siempre de arquetipo *bombshell* (el arquetipo de mujer bella hipersexualizada).

Esta circunstancia afectó en gran manera el como se dió la representación de la personaje en los films sucesivos. Lo primero que hizo la actriz/productora fue incluir en su contrato con *Warner Bros* (dueños dela franquicia), que Harley tendría su película como personaje

independiente, sin que haya indicio alguno del Joker. Esta condición de Robbie se dió a partir de que en la ficción, la personaje se libera de esa la relación abusiva.(Fig.78).



Figura 79

Figs. 79, 80) Otro aspecto a destacar es que en la película de Harley Quinn producida por Margot Robbie, *Birds of Prey*, la personaje nunca aparece hipersexualizada. La vestimenta que usa suele apelar a un público femenino y los personajes de *sidekick* de Harley suelen ser mujeres.

(Fig. 81) Rostro escaneado y digitalizado de la actriz Margot Robbie, lo que se llama *likeness*. La actriz ya encarnó a Harley, ahora Harley le devuelve el favor en otro medio.



Figura 81



Figura 78 Harley se defiende y vence a Joker. Momento que desde el cómic catapulta a la personaje como ícono de la liberación femenina.



Figura 80



Figura 82 En varios medios, Poison Ivy le brinda el apoyo necesario a Harley para que logre liberarse de su relación abusiva con el Joker. La amistad evoluciona en romance.

BOND GIRL “CHICAS BOND”: Cómo se las llama ya dice mucho. Suelen ser la típica *femme fatale*, la potencial doble espía/asesina o quién traicionará de alguna manera a James Bond, quien debe sacar provecho de la seducción que ellas ofrecen sin caer en la trampa de su traición. Especialmente en los primeros film del 007, ellas suelen ser objeto sexual y/o en ocasiones *comic relief*. Más tardíamente las figuras femeninas van cobrando agencia hasta ser escritas como mujeres independientes y complejas, con *motif* propio más allá de la dinámica seducción/traición. Las personajes de **Vesper Lynd** en *Casino Royale*, (2006) y la **Dra. Madeleine Swann**, *No Time to Die* (2021) tienen especial relevancia ya que al no estar escritas solo como mujeres de objeto sexual y de desconfianza siguiendo el viejo arquetipo con esa única función, es que se logra cambiar toda la estructura narrativa resultando en una resolución de estructura narrativa novedosa en el último film dentro de una franquicia que existe desde la década de los 1960s.



Figura 83: Imagen que cuenta la misma narrativa que vimos con la Lara Croft. de los 1990s: hombre rodeado por mujeres como objeto. Esta foto promociona el film, justamente llamado *Octopussy*. Las personajes mujeres son representadas como objeto sexual en las películas de antaño del 007. Actrices: Carole Ashby, Gillian De Terville, Tina Robinson Hansen, Carolyn Seaward, Mary Ann Catrin Stävin. Actor: Roger Moore



Figura 84: Vesper Lynd (Actriz: Eva Green) *Casino Royale* (2006)



Figura 85: Madeleine Swann (Actriz: Léa Seydoux), *Spectre* (2015), *No Time to Die* (2021).

Resultados

Se hara una breve descripción de los casos y se complementará con información extra en algunos para complementar el análisis principal, antes de pasar a la discusión.

Videojuegos: Custer's Revenge, Larry Laffer, Miss Pacman, Samus Aran, Tifa 1997 Lockhart, Lara Croft 1996. En éstos primeros casos, vemos que la intencionalidad de autoría es obviamente el de sexualizar a las personajes femeninas. Debido a lo rudimentario de las posibilidades técnicas, la intencionalidad de autoría de sexualizar a la mujer se evidencia en los aspectos narrativos conceptuales, más allá que se dentro de lo rudimentario de los aspectos visuales, se logra concebir la intencionalidad.

Tomando en cuenta el "alguien" creador de la representación, son hombres, que tienen en mente a receptores también masculinos pero más jóvenes al diseñar a las personajes según su ideal de fantasía, cabe resaltar prestando atención a que este tipo de intencionalidad para con ese tipo de público se da tanto en los creadores norte americanos, así también como japoneses. Parece ser el género masculino comparte la misma ideas de mujer ideal y sexualizadas en esa "gramática universal" de su imaginario colectivo masculino. Por lo meno en la actitud de afán de comunicarlo a otros masculinos. En cuanto a la estructura narrativa, en el caso de Larry, y Custer's Revenge, el rol femenino no sólo es cosificado, sino denigrado. Con respecto a los demás casos, las personajes femeninas tienen un rol protagónico (salvo Tifa, que es sidekick).

Samus Aran 2021, Tifa 2020, Lara Croft 2013, 2015, 2018. Atendiendo el caso de Tifa 2020, con respecto a la regulación de su diseño por parte de la división de ética, es que podemos ver que aún persiste la intencionalidad de creación de la mujer ideal según las fantasías del imaginario masculino. Sin embargo, salvo Samus que en ésta última edición está dentro de su traje (aunque en apariciones anteriores, no registradas aquí y que son bastante más recientes, aparece en spandex azul), tanto Tifa como Lara siguen respondiendo a un ideal de belleza masculino. El resultado, dadas las posibilidades técnicas, es el opuesto. Hay preeminencia en los aspectos estéticos sensoriales no-conceptuales del diseño de las personajes. Además, auxiliado con información extra que no está registrada aquí, con respecto a otros aspectos de los procesos creativos de diseño, es que se puede llegar a la conclusión que el afán de lograr personajes ideales continúa. Esfuerzos creativos de diseño, como por ejemplo el de utilizar varias mujeres como modelos para así escanear todo su cuerpo combinando el resultado final manteniendo las características mas ideales para conformar la versión final del cuerpo de la personaje, como ocurre en el caso de Lara, creo que es un indicio obvio, de la intencionalidad.

Respecto a al rol dado por las escritoras mujeres en el caso de Lara, el su historia de origen ahora le da cierta legitimación, solo determinada por los aspectos de *gameplay* del medio.

Mononoke Hime: En cuanto a los aspectos de la estructura narrativa, este caso es el primero de los presentados que al momento de ser lanzado, ya tenía una estructura diferente dada por el rol y la presentación de la co-protagonista femenina. Está puesto a modo de contraste

comparativo con la estructura típica de cuento de hadas. El creador Miyazaki odia ser comparado con Walt Disney, básicamente su marca es buscar ser esa antítesis con respecto al estudio del ratón. Sin embargo, no debemos olvidar que del punto de vista de aspecto sensorial no-conceptual, se trata de una de las excepciones proveniente de la tierra del sol naciente. Solo basta con dirigir nuestra atención al anime, o manga para ver un sinnúmero de personajes femeninas voluptuosas idealizadas, al mejor estilo de Tifa.

Talia Al Ghul: Comienza como una femme fatale muy influenciada por los arquetipos utilizados en James Bond en la época debido a que su padre, el villano Ras Al Ghul, fue concebido basado también así. De ahí que la personaje haya “heredado” el cargar con ese arquetipo. En las apariciones posteriores, el cambio fundamental que la personaje tienen es que es liberada de su afectividad con respecto a su figura paterna adquiere ahora ella un motif propio e independiente. Pero, si vemos el resto del film, vemos que el mismo procedimiento se cumple para todos los personajes femeninos al hacerse a un lado el papel de los protagonistas masculinos, como Batman, quedando así el camino libre para que el protagonismo lo tome Batwoman en este caso. (no confundir con Batgirl).

Harley Quinn: Esta personaje se ha convertido en “el cuarto pilar” de DC comics (Warner Bros) junto a Wonder Woman, Batman y Superman. Aquí vemos bien claro lo que ocurre cuando quien maneja el proceso de creación pasa a ser una mujer y no un hombre. Más aún cuando la carga de la representación de la personaje recae sobre su propio cuerpo, rostro y psique. Es importante mencionar también que la actriz se encontraba en un proceso de alejamiento de los tipos de roles hipersexualizados que siempre le ofrecían. En este caso, al tener a la mujer real tan relacionada al personaje, se puede contemplar bien la perspectiva de *standpoint*. En lo que refiere para este caso al concepto articulado de *male gaze*, tan solo alcanza con revisar entrevistas de sus compañeros de esa película para comprobar como, aún fuera del set de filmación, la actriz continúa con la carga de ser objeto de *male gaze*. Y, alguna que otra mujer también a hecho alusión al aspecto físico de la actriz, pero no para sexualizar, si no como manera irónica de humor. Robbie buscó proyectos con personajes lejos del ideal de belleza femenina, cansada de que la encasillaran.

Discusión:

Los casos de éstas personajes presentan la mismas circunstancias que muchos otros casos en el sentido de que, es evidente que cuando en los procesos creativos participan sólo hombres, la representación, en algún punto se verá afectada. Y esto no sólo lo digo contemplando los ejemplos del análisis. Incluso, al revisar entrevistas y artículos que hablan de personajes femeninos, no es lo mismo leer algo escrito por una mujer que leer algo escrito por un hombre. Obviamente, yo tampoco soy ajeno a esta circunstancia y comparando con diferentes artículos pude relacionar ciertos aspectos propios que requieren de un esfuerzo de consciente de mi parte para que los pueda observar.

Revisando también otros ejemplos, muy conocidos, podemos ver que hay toda una tradición de éstas circunstancias creativas de las personajes femeninas. Sólo para mencionar quizá el ejemplo más clásico: Wonder Woman. Del punto de vista de la estructura narrativa, el origen de Wonder Woman (Mujer Maravilla), está fuertemente relacionado a su condición de mujer y es eso mismo lo que le da fuerza a la identidad de la personaje. Ahora bien, desde el punto de vista de los aspectos sensoriales no-conceptuales del medio del cómic, el mismo hombre autor de ese fuerte origen de identidad femenina, no tardó en comenzar a dibujar a la personaje atada y con poca ropa siguiendo su fantasía fetiche de bondage. La personaje tuvo que ser “rescatada” por autores/as en las décadas sucesivas.

Con respecto a los conceptos de la Narratología, es importante mencionar que no sólo sirven para la propuesta del presente trabajo, sino que pueden ser utilizados para otra propuesta articulada desde otra perspectiva para poder analizar material de contenido. En lo personal, creo que es necesario manejar siempre algunas de éstas nociones al momento del abordaje de un análisis de material de contenido, especialmente en el ámbito académico. De lo contrario, corremos el riesgo de adjudicar significados desde nuestra perspectiva subjetiva con cuales fueran las teorías que estemos utilizando al no contemplar las diferentes circunstancias del propio medio en que está el material de contenido de nuestro objeto de estudio.

Por último, desde un lugar más movilizador para mí, como un aficionado de los videojuegos y de éste tipo de contenido de entretenimiento, creo que puedo decir que he notado un cambio no sólo en los roles de las historias de éstas personajes (especialmente cuando son escritas por mujeres), sino también en la participación femenina de quienes comparten dicha afición. En relación de lo que hemos venido hablando, existe la noción de que Lara Croft sirvió de “caballo Troya” para abrirle las puertas a las mujeres, al ámbito de los videojuegos no sólo como jugadoras, si no también como artistas creadoras. Pero cabe mencionar que sin lugar a dudas, ésto se debe a los frutos de movimientos sociales en otros ámbitos que han ido logrando la revalorización del rol femenino en la sociedad toda, y no solo en la participación de los procesos creativos del mundo del entretenimiento.

Sin embargo, el cometido de un movimiento social como el feminista no es para nada ajeno ni lejano al mundo del entretenimiento ni a los fenómenos culturales que desde allí se producen para las comunidades aficionadas. Entre la bibliografía que revisé para el presente trabajo, se distingue en la teoría del videojuego *videogame theory*, una capacidad narrativa mucho más amplia que en los otros medios, abarcando el ser parte de comunidades, incluyendo no sólo el jugar on-line, si no también hacer *streaming* jugando con un chat que comenta, viendo como una/un *gamer* reacciona cuando juega, incluso el participar de convenciones, etc. ¿A que viene ésto? Son varias las mujeres *gamers* que cuentan el rechazo solo por ser mujer que padecieron al querer entrar a las comunidades cuando recién comenzaron. Son varias las mujeres que hacen *reviews* de videojuegos y padecen todo tipo de comentarios sexistas. Y, sin ir más lejos de lo que

fue la revisión de material para el presente trabajo, me encontré más de una vez a solo un *click* de distancia de videos de mujeres *cosplayers* sufriendo *cyberbulling*. Una de ellas, llorando porque en los comentarios les decían que no se parecía en nada a Tifa y que se quitase más ropa. Es evidente que hay que estar atent@s a éstas situaciones ya que no sólo se dan lejos o quedaron en décadas pasadas, sino que siguen pasando: misma historia, diferente forma narrativa. Hay que cambiar esa la historia de fondo para que haya un verdadero cambio más profundo aún y positivo.

BIBLIOGRAFÍA

Abrudan, Elena, and George Prundaru. "Social Representations and Ideologies in Digital Games." *Journal of Media Research*, vol. 2, no. 3, May 2009, pp. 30–41., <https://www.mrjournal.ro/docs/R2/05MR3.pdf>.

Al Lowe, S. O.-L. (1987). *Leisure Suit Larry in the Land of the Lounge Lizards*.

Ayer, D., & Ostrander, J. (2016). *Suicide Squad*. United States: Warner Bros. Pictures.

Bal, M. (1997). *Narratology : Introduction to the theory of narrative*. Toronto Buffalo: University of Toronto Press.

Barthes, R., Lavers, A., & Smith, C. (1977). *Elements of semiology*. Hill and Wang.

Barthes, R., Miller, R., Howard, R. & Balzac. (1990). *S/Z*. Oxford: Blackwell.

Borak, J. (2020, May 8). *Harley Quinn*. All the Best Inmates Have Daddy Issues. episode.

Byrd, M. (2021, 8 de Agosto). *Metroid: How Did NES Gamers React to Learning Samus Aran is a Woman?* <https://www.denofgeek.com/games/metroid-nes-ending-samus-aran-woman-reveal-reactions/>

Campbell, J. (2004). *The hero with a thousand faces*. Princeton, N.J: Princeton University Press.

Campbell, M. (2006). *Casino Royale* [Film]. Metro-Goldwyn-Mayer, Sony Pictures, Columbia Pictures, Sony Pictures Releasing.

- Conner, A., & Palmiotti, J. (2016, April). *Harley Quinn*, 2(25).
- Connor, F. (1982). *Roger Moore as James Bond with the Bond Girls in "Octopussy."* National Portrait Gallery. <https://www.npg.org.uk/collections/search/portrait/mw83595/Roger-Moore-as-James-Bond-with-the-Bond-Girls-in-Octopussy>
- CreativeOutletPortland.org. (1985). *Exploring Creativity with Ursula K. Le Guin*. Youtube (2018) <https://www.youtube.com/watch?v=M73cyc9lhhI>
- Dini, P., & Timm, B. (1999, 16 de Enero). *The New Batman Adventures*. Mad Love. episodio.
- Gamereactor. (2013, enero 3). *Tomb Raider—Rhianna Pratchett Interview*. <https://www.youtube.com/watch?v=iH9zwl8rmJk>
- General Computer Corporation, Midway. (1982). *Ms. Pac-Man*.
- Giannhs409. (2010, septiembre 1). *Lara Croft Tomb Raider Commercial*. <https://www.youtube.com/watch?v=qLmUFE3NFUg>
- Graf, N., Palacios, F. & Everardo, M. (2010). *Investigación feminista : epistemología, metodología y representaciones sociales*. México, D.F. Cuernavaca, Morelos México, D.F: Universidad Nacional Autónoma de México, Centro de Investigaciones Interdisciplinarias en Ciencias y Humanidades Centro Regional de Investigaciones Multidisciplinarias Facultad de Psicología.
- Harari, Y. (2014). *Sapiens : a brief history of humankind*. Toronto, Ontario: Signal McClelland & Stewart.
- Iadevito, P. (2014). *Teorías de género y cine. Un aporte a los estudios de la representación*. Universitas Humanística, 78(78). <https://doi.org/10.11144/Javeriana.UH78.tgcu>
- Jahn, Manfred. 2021. *Narratology 2.3: A Guide to the Theory of Narrative*. English Department, University of Cologne. URL www.uni-koeln.de/~ame02/pppn.pdf

Java Discover | Free Global Documentaries & Clips [JavaFilms]. (2020, abril 2). *Worlds of Ursula K. le Guin (2018) - A lone woman in a man's sci-fi world | exclusive clip HD*. Youtube. <https://www.youtube.com/watch?v=m6YU4CLvm-w>

JHM Ltd. , American Multiple Industries}. (1982). *Custer's Revenge*.

Joji Fukunaga, C. (2021). *No Time to Die* [Film]. Metro-Goldwyn-Mayer, Universal Pictures.

Lara Croft Tomb Raider Gaming Channel. (2016, julio 15). *Tomb Raider PlayStation US Commercial 1997 (Greatest Hits Value)*. <https://www.youtube.com/watch?v=b7kBcJOZisY>

LaraAndLauraCroft. (2020, octubre 14). *Tomb Raider Anniversary: Full Extra Disk (Retrospective 10th Year Anniversary Documentary)*. https://www.youtube.com/watch?v=ZYsQ6E2B_qY

Leal Larrarte , S. (2016). EL DESTINO DEL HÉROE: EL SACRIFICIO DE SU SENSIBILIDAD FEMENINA. *Nóesis. Revista de Ciencias Sociales Y Humanidades.*, 25, 152–169.

Le Guin, U., 1986. *The Carrier Bag Theory of Fiction*. [online] The Anarchist Library. Available at: <https://theanarchistlibrary.org/library/ursula-k-le-guin-the-carrier-bag-theory-of-fiction> [Recuperado 9 de enero 2022].

Lynch, T., Tompkins, J. E., van Driel, I. I., & Fritz, N. (2016). Sexy, strong, and secondary: A content analysis of female characters in video games across 31 years: Female game characters across 31 years. *The Journal of Communication*, 66(4), 564–584. <https://doi.org/10.1111/jcom.12237>

MercurySteam, N. E. (2021). *Metroid Dread*.

Miyazaki, H. (1997). *もののけ姫 Mononoke Hime* [Film]. Japan; Studio Ghibli.

Mulvey, L. (1989). *Visual and Other Pleasures*. Houndmills, Basingstoke, Hampshire RG21 6XS and 175 Fifth Avenue, New York, N.Y. 10010 : Palgrave Macmillan.

Murphy, M. (2017, April 4). "IT'S 18 RATED" *Tomb Raider* writer defends Lara Croft 'rape' scene claiming 'there's worse in soap operas.' <https://www.thesun.co.uk/tech/2685968/tomb-raider-writer-defends-lara-croft-rape-scene-claiming-theres-worse-in-soap-operas/>

- Murray, J. (2018, September 12). *Shadow of the Tomb Raider*. computer software, Square Enix.
- Nintendo R&D1, Intelligent Systems. (1986). *Metroid*.
- O'Neil, D. (1971, Junio). Daughter of the Demon. *Batman*, 1(232).
- O'Neil, D. (1972, Setiembre). The Demon Lives Again! *Batman*, 1(244).
- O'Neil, D. (1993, 3 de Mayo). *Batman: The Animated Series* The Demon's Quest: Part I. episodio.
- O'Neil, D., & Wein, L. (1993, 4 de Mayo). *Batman: The Animated Series* The Demon's Quest: Part II. episodio.
- Oliva, J. (2016). *Batman: Bad Blood* [Video]. Warner Bros. Animation, Warner Bros. Home Entertainment.
- Pratchett, R. (2015, 10 de Noviembre). *Rise of the Tomb Raider*. computer software, Square Enix.
- Pratchett, R., & O'Connor, S. (2013, 5 de Marzo). *Tomb raider*. computer software, Square Enix.
- Production I.G Bandai / Shochiku (Japan) Manga Entertainment (United Kingdom). (1995). *Ghost in the Shell* 攻殻機動隊. Japan.
- Propp, V., Jakobsonová, S., Wagner, L. & Dundes, A. (1968). *Morphology of the folktale*. Austin: University of Texas Press.
- Raidercast. (2020, 27 de noviembre). *Raidercast S2: E4 An Interview With Rhianna Pratchett - Rebooting Lara Croft*. https://www.youtube.com/watch?v=ujsXcc_Mli8
- Rodal, A. (2018). *Soft power : heroínas y muñecas en la cultura mediática*. Madrid: Fundamentos.
- SEAT commercial featuring Lara Croft—YouTube*. (2015). Recuperado 141 de febrero de 2022, de <https://www.youtube.com/watch?v=IDJs1AGeNH8>
- Square Enix Business Division 1, Square Enix. (2020). *Final Fantasy VII Remake*.

Square, S. E. (1997). *Final Fantasy VII*.

SYFY. (2020, enero 30). *How The Hell Did Harley Quinn Become A Pop Culture Icon? - Behind The Panel | SYFY WIRE*. https://www.youtube.com/watch?v=wp0wU_9lJts

The Making of Tomb Raider | A Retrospective on the PS1 Classic—YouTube. (2022). Recuperado 14 de febrero de 2022, de <https://www.youtube.com/watch?v=eeMFdrlrdZY>

THE SUNDANCE KID. (2015, 9 de Noviembre). "*Lady Arcaders" and Ms. Pac-Man's Significance in Women's Video Gaming*. <https://Thehistorybandits.Com/>. <https://thehistorybandits.com/2015/11/25/lady-arcaders-and-ms-pac-mans-significance-in-womens-video-gaming/>

The Take. (2022, febrero 26). How Margot Robbie escaped the "bombshell trap". Recuperado el 15 de febrero de 2022, de <https://www.youtube.com/watch?v=IVTIKL5ae0o>

Thon. (2016). *Transmedial narratology and contemporary media culture*. Lincoln: University of Nebraska Press.

Thornham, H. (2011). *Ethnographies of the videogame : gender, narrative and praxis*. Farnham, Surrey, England Burlington, Vt: Ashgate.

Thurston Community Media [ThurstonCommunityMedia]. (2008). *Ursula K. Le Guin reads from "The Wizard of Earthsea"*. Youtube (2013). <https://www.youtube.com/watch?v=i6KrU84CPKE>

Todorov, T. (1973). *The fantastic; a structural approach to a literary genre*. Cleveland: Press of Case Western Reserve University.

Tomb Raider—Lethal and Loaded—YouTube. (2014). Recuperado 14 de febrero de 2022, de <https://www.youtube.com/watch?v=YOKMYZVZKyo>

Ursula K. Le Guin — Gedo Senki. Ursula K. Le Guin. (s.f.). Retrieved 12 February 2022, from <https://www.ursulakleguin.com/gedo-senki-1>

Ursula K. Le Guin—Some Assumptions about Fantasy. (2004). Ursula K. Le Guin. Recuperado 21 de enero de 2022, de <https://www.ursulakleguin.com/some-assumptions-about-fantasy>

Wolfe, H. (2019, 19 de Junio). *Square Enix's ethics department requested Tifa's body be toned down in Final Fantasy 7 Remake*. <https://www.vg247.com/>. <https://www.vg247.com/final-fantasy-vii-tifa-redesign>

Worlds of Ursula K. Le Guin (2018)—A Lone Woman in a Man's Sci-Fi World | Exclusive Clip HD - YouTube. (2020). Recuperado 11 de enero de 2022, de <https://www.youtube.com/watch?v=m6YU4CLvm-w>

Yan, C. (2020). *Birds of Prey*. United States: Warner Bros. Pictures.

Yin-Poole, W. (2019, 19 de Junio). *Square Enix has an ethics department and it told the Final Fantasy 7 remake developers to "restrict" Tifa's chest*. <https://www.eurogamer.net/>. <https://www.eurogamer.net/articles/2019-06-19-square-enix-has-an-ethics-department-and-it-told-the-final-fantasy-7-remake-developers-to-restrict-tifas-chest>