

La representación de la mujer en el cine de ciencia ficción. Estereotipos y arquetipos femeninos en Star Wars

ALEJANDRA SAÑUDO MARTÍN (UNIVERSIDAD DE GUADALAJARA, MÉXICO)

FABIOLA ALCALÁ ANGUIANO (UNIVERSIDAD DE GUADALAJARA, MÉXICO)

Resumen

El cine es un reflejo del mundo social y la representación de determinados grupos sociales resulta significativa a la hora de estudiarlo. Este texto se centra en preguntarse sobre la representación de la mujer en el cine comercial o mainstream; de forma puntual se revisarán los estereotipos y los arquetipos femeninos que aparecen a lo largo de la saga Star Wars, con la intención de revisar si éstos perpetúan ciertas formas de representación o si proponen algunas nuevas. Ello con enfoque en tres personajes femeninos: Leia, Padmé y Rey.

Palabras claves: cine, mujeres, imagen, estereotipos, arquetipos

1. Introducción. El cine como reflejo del mundo social

El cine logra mostrar valores sociales, normas y comportamientos, por lo que puede considerarse un “testigo del mundo” (Núñez 139). Las películas plantean un escenario en donde se pueden observar diferentes identidades (Iadivito 213) y la representación cinematográfica permite comprender de forma específica una visión sobre la vida social. Por este motivo, las imágenes del cine son significativas para los espectadores puesto que además de entretener, sirven como un espejo del mundo y de sus distintas realidades.

El punto de partida de este texto es comprender que existe una resonancia entre el cine y el mundo social. Una serie de ecos que permiten entender cómo se vive, cómo se piensa, cómo se organiza una sociedad determinada a través de su representación en la pantalla. En este sentido, se puede afirmar que en las películas se hacen evidentes las dinámicas que existen entre las clases sociales, así como en relación a la raza y el género (Colatrella 562), por poner algunos ejemplos.

Partiendo de que existen relaciones posibles entre el mundo social y el mundo representado en pantalla, en este artículo se revisará cómo se

representa a la mujer en el cine de ciencia ficción. Más específicamente, se profundiza en tres personajes puntuales de la saga de Star Wars: Leia, Padmé y Rey. El objetivo central es el de reflexionar sobre el papel de las mujeres como personajes en el cine, sobre los estereotipos y arquetipos con los que se muestran y sobre la posibilidad de cambios en su representación a lo largo de más de cuatro décadas.

Se presenta un recorrido que parte de la revisión de los textos “Placer Visual y Cine Narrativo” de Laura Mulvey, *The Desire to Desire. Woman’s Film of the 1940s* de Maria Ann Doane y *Cine de Mujeres. Feminismo y Cine* de Annette Kuhn, consideradas pioneras al abordar la representación de la mujer en el cine; así como del estudio “FanGirls Going Rogue. The Reception of the Force Awakens and Rogue One with Female Fans” de Jessica Austin, y “The Portrayal of Female Characters in Star Wars Film Saga” de Vilma Vainikka, que recuperan de forma específica las imágenes de la mujer en la propia saga de Star Wars.

Esta investigación sienta sus bases en la ‘cultura visual’ como marco teórico, y se pregunta sobre la importancia de la visualización de la mujer en el cine y sus posibles implicaciones sociopolíticas. Posteriormente, se retoma el estudio “Mujer y Cine” de Virginia Guarinos

(sobre estereotipos), así como el libro *Diosas y Tumbas. Mitos Femeninos en el Cine de Hollywood* de Nuria Bou (sobre arquetipos), para crear observables y analizar los filmes. Consiguientemente, se profundiza en el análisis de Leía, Padmé y Rey, planteando una reflexión sobre la presencia de estereotipos y de los arquetipos femeninos, cómo algunos de ellos perpetúan viejas maneras de representar y cómo algunos crean nuevas maneras de visibilizar a la mujer en el cine.

Este recorrido pretende sumar a la investigación sobre la representación de la mujer en el cine, estudiando nueve películas que han llenado salas, recaudado millones y extendido su narrativa a más filmes, y muchos otros productos transmedia. El alcance de esta saga vista en el mundo entero invita a pensar si desde el *mainstream* se propone algún cambio al representar a la mujer, puesto que en cine clásico la representación estaba sujeta a estereotipos y arquetipos dicotómicos que colocaban a las mujeres sólo como buenas o malas, y siempre al servicio de los personajes masculinos. ¿Seguirá siendo así?

2. Estudios pioneros sobre la representación de la mujer en el cine

Mulvey hace una importante propuesta desde el psicoanálisis, utilizando sobre todo el concepto freudiano de escopofilia (el placer de mirar). Explica que “el cine refleja, revela e incluso interviene activamente, en la interpretación recta, socialmente establecida, de la diferencia sexual que domina las imágenes, las formas eróticas de mirar y el espectáculo” (365). Propone que, en Hollywood y en el cine clásico, se ha elaborado una diferencia a la hora de representar a los hombres y a las mujeres.

La mirada masculina se impone hasta el punto en que las mujeres en pantalla son sujetos pasivos y elementos del deseo masculino, configurando una cultura audiovisual que se ajusta a esa mirada. La identificación con el público llega a ser solo para el hombre, presentando a una mujer dependiente y castrada. Las mujeres son exhibidas de manera erótica, con la función de mantener el deseo masculino, convirtiéndose en un objeto dentro de la pantalla, para la mirada

masculina dentro de la narrativa; y fuera de ella, para los espectadores (Mulvey 366).

Doane, otra pionera en el campo, explica que las espectadoras en los años cuarenta eran invitadas a verse a sí mismas en una serie de filmes “poseídos por mujeres.” Con una visión psicoanalítica, se adentra en la subjetividad femenina que se articula en las narrativas clásicas. La autora no se concentra en medir lo progresivo de un filme en comparación de otros, sino en observar cómo se representa la subjetividad femenina en las películas que tienen una ideología sumamente patriarcal (7-22). Así, divide en cuatro categorías los filmes de mujeres: películas con discurso médico, donde la mujer o su psique necesita tratamiento por parte de un hombre, buscando la cura de la enfermedad de la feminidad o de su forma de mirar femenina (Doane 38); los melodramas maternos, donde la madre está en amenaza por la separación de sus hijos (Doane 70); las historias de amor, donde el deseo femenino es frustrado o por encontrar una expresión de su deseo, la mujer es castigada (Doane 96-98); y los melodramas góticos, en los que las mujeres casadas viven bajo la amenaza del propio hombre que aman (Doane 155). Categorías que hacen evidente la gran diferencia entre los filmes protagonizados por hombres o mujeres.

Por su parte, Kuhn explica que el feminismo es una actividad política y un conjunto de actividades que tiene su propia organización, historia y discursos, por lo que no se puede hablar de un solo feminismo. El cine tiene su propia historia, la cual presenta muchas posibles interrelaciones entre éste y los distintos feminismos (Kuhn 17-18). La autora distingue entre el cine feminista y el cine hecho por mujeres, y aclara que puede haber mujeres produciendo contenido que no sea necesariamente feminista, mientras que puede haber hombres produciendo contenidos feministas (21).

Una de sus propuestas es la necesidad de hacer visible lo invisible, al visibilizar las contradicciones y las ausencias que pueda tener una sociedad sexista. En el cine se puede ejercer de distintas formas: con un análisis feminista se puede hacer una interpretación que exponga cómo se construye a las mujeres mediante imágenes; o desde la realización de la

película, y qué tipo de relaciones sociales están involucradas en el proceso y en los modos de producción (Kuhn 87).

La propuesta de las tres autoras arriba mencionadas va de la mano con entender que las formas fílmicas clásicas tienen una postura patriarcal, que presenta y entiende a la mujer dentro del cine en relación con el hombre, con su deseo y sus formas de mirar, con ausencias en la mujer y con una brecha al representar las diferencias de género. También, la necesidad de dialogar y reflexionar sobre cómo el cine se ha centrado en que, tradicionalmente, el acceso a mirar se le ha otorgado a los hombres, lo que limita a las mujeres a ser miradas.

Vemos entonces que tanto el trabajo de Mulvey, como el de Doane y el de Kuhn dejan claro que existe una forma diferente de mirar lo masculino y lo femenino en el cine, que la representación de la mujer está inscrita en un modo dominante de ver el mundo, pero también exponen que los discursos feministas inciden en la cultura ofreciendo nuevas propuestas. Más adelante, se verá si en el caso de *Star Wars* se repiten los modelos, o si se les permite a los personajes femeninos algo más que ser simplemente objetos pasivos al servicio de ellos.

3. Estudios previos sobre la representación de la mujer en *Star Wars*

Austin explica cómo el estreno de las películas *The Force Awakens* y *Rogue One* rompieron récords en taquilla, vendiendo más de tres millones de dólares. Lo importante a observar es que son dos filmes de una saga famosa a nivel mundial, donde los personajes principales y quienes mueven los acontecimientos de los filmes son mujeres. Dicha saga siempre ha tenido personajes femeninos entre sus personajes principales, pero en el caso de Rey y Jyn, son colocadas como heroínas sobre las que recae el peso de la historia (Austin 46 - 47).

La autora en mención hizo un estudio de recepción a mujeres fans de la saga y contempló la importancia de tener a una mujer como personaje principal, su nivel de involucramiento y actividad, así como la forma en que se las representa. Algo central en el debate fue la masculinización de las mujeres,

ya que, de acuerdo con la autora, hay una tendencia por presentar de manera masculina a las heroínas. Afirma que las heroínas modernas constantemente tienen una mezcla de rasgos tanto femeninos como masculinos (Austin 51 - 59).

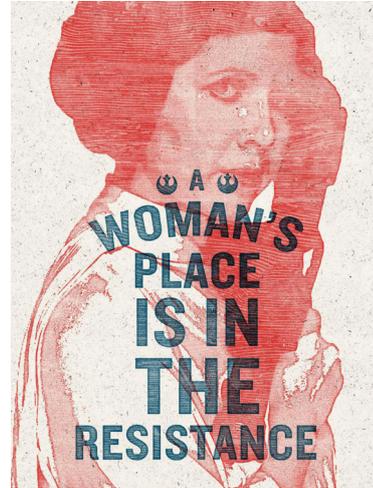


Figura 1. Poster por Hayley Gilmore utilizado en la Marcha de las Mujeres del 2017.

Las protagonistas en las nuevas películas no están exageradamente sexualizadas, y eso también fue bien recibido por las fans entrevistadas. Cabe hacer hincapié en que, a pesar de ser diferentes en ciertos sentidos, siguen siendo mujeres blancas, atractivas y delgadas. Las seguidoras de la saga de *Star Wars* son cada día más y se vienen apropiando de sus contenidos, como es el caso de la imagen de la Princesa Leia durante la Marcha de las Mujeres (Austin 58, 61).

Por su parte, Vilma Vainikka explica que la representación de las mujeres en los medios resulta central para producir y reciclar ideas culturales sobre las mujeres, ya que los filmes son poderosos dispositivos ideológicos. Desde la teoría feminista, hace un análisis de los estereotipos y de la objetivización de los personajes femeninos, criticando la ideología patriarcal predominante en la saga. Asimismo, explica que la ciencia ficción es un género tradicionalmente pensado para los hombres, lo que conlleva a que represente a la mujer de manera estereotípica (Vainikka 4-5).

Una de sus principales propuestas es que los personajes femeninos dentro de *Star Wars* se mueven hacia una nueva dirección, al representar a las mujeres un poco más alejadas de estereotipos y tratándolas menos

como objeto. De esta forma, plantea que existe una importante diferencia en la forma en que se representa a Rey (Vainikka 12-15, 71-72). Rey es la primera mujer en un papel de Jedi y que carga con la narrativa de la película como personaje principal. [1]

Según Vainikka, Rey no es presentada de manera estereotípica ni objetivizada, sino de manera más humana y similar a los personajes masculinos. Aún así, queda la duda sobre si la autora no le da suficiente peso a la masculinización del personaje, y cómo el parecido con Luke Skywalker no hace sino reproducir una manera de contar historias que, aunque esté protagonizada por una mujer, sigue perpetuando la idea de que para ser una heroína se debe abandonar la feminidad (71 - 72).

4. Marco teórico. Cultura visual y Estudios Visuales

José Luis Brea define los Estudios Visuales como los “estudios sobre la producción de significado cultural a través de la visualidad” (7), partiendo de que todo *ver* es el resultado de una construcción cultural y de un hacer complejo que involucra instituciones, textos, medios, diferencias culturales, creencias, afinidades, así como cuestiones de raza, clase y género. Cabe entender que la acción de ver es una consecuencia de lo cultural y por efecto de un hacer complejo, dándole importancia al acto de ver como práctica política y cultural, además del potencial que las imágenes tienen para generar identificación y socialización (Brea 9).

Explica Simón Marchán que, en Estados Unidos, los Estudios Visuales se transformaron en la Cultura Visual al utilizarlos como sinónimos. Estos tienen su origen en el ámbito del arte y la necesidad de legitimar medios como la fotografía y el cine, partiendo de que la historia del arte solo toma en cuenta una parte de lo visual. Surgen de la necesidad de hacer nuevos acercamientos cualitativos a un rango más amplio de lo visual, superando fronteras disciplinares y limitaciones institucionales: lo cotidiano, la alta cultura, lo popular, los usos, los métodos, etc. (Marchán 75-79, 83).

Desde sus inicios, dicha propuesta se ha preocupado por hablar de miradas e

identidades de lo real que producen los que miran (Hernández 15). Hace a un lado la jerarquización de las artes o de la cultura para poner el enfoque en el predominio actual que es visual, pensando en una democratización de las imágenes. Además, la intercambiabilidad entre las imágenes populares y las de la alta cultura propician una nueva manera de abordaje de la visualidad (Marchán 82, 87).

Asimismo, hay que recalcar que la Cultura Visual, epistemológicamente, propone una superación del “giro lingüístico” (Marchán 84) que abarcan otras tradiciones, para concentrarse en un “giro de la imagen” (Mitchell 82). De esa manera, se puede reconocer completamente el potencial de aquello que no es verbal. Se parte de la necesidad de comprender que no se puede ingresar a los estudios de las imágenes utilizando formas tradicionales de la textualidad, para ir redescubriendo las interacciones entre imágenes, visualidades, instituciones, discursos, cuerpos, aparatos, etc. (Marchán 84).

El papel de la Cultura Visual es el de resaltar que las imágenes son construcciones sociales de los espacios y de los entornos donde son creadas. No sólo son consecuencia de *mirar* con los ojos como órganos visuales, sino de procesos simbólicos culturales y sociales, por lo que las imágenes merecen especial atención teórica. No se trata de entender a la Cultura Visual como un reflejo o una simple construcción social, sino como una construcción social de lo visual (Marchán 89). El protagonismo está en los fenómenos visuales que abarcan desde las formas tradicionales del arte hasta los medios como la televisión, el internet y el cine.

La cultura visual no se refiere sólo a una serie de objetos, sino a un campo de estudio que ha ido emergiendo desde la confluencia de diferentes disciplinas, en particular desde la sociología, la Semiótica, los Estudios Culturales y feministas y la historia cultural del arte, y que dibuja diferentes perspectivas teóricas y metodológicas. Este campo suele pensarse como formado por dos elementos próximos: las formas culturales vinculadas a la mirada y que denominamos prácticas ‘visualidad’; y el estudio de un amplio espectro de artefactos visuales

que van más allá de los recogidos y presentados en las instituciones de arte (Hernández 12 - 13).

En la actualidad no se trata de hablar solo de la vida social reflejada en los medios y viceversa, sino de caracterizarse por ser una sociedad apegada a la imagen y las pantallas. Las pantallas son estructuradoras y creadoras de ambientes sociales, en donde hay una relación directa entre las imágenes que se ven y la realidad. Las pantallas son la vida cotidiana, convirtiéndolas en grandes campos de exportación de significados, viviendo en una cultura visual moderna, donde existe una saturación de lo visual. Dicha cultura no depende de las imágenes como tal, sino de la tendencia actual de figurar en imágenes la existencia; plasmando, entre muchas otras cosas, imágenes de la mujer en la vida social (Mirzoeff, *Una Introducción* 17 - 28, 23).

Nos guste o no, esta emergente sociedad global es visual. Todas estas fotografías y vídeos son nuestra manera de intentar ver el mundo. Nos sentimos obligados a representarlo en imágenes y a compartirlas con otros, como una parte esencial de nuestro esfuerzo por comprender el cambiante mundo que nos rodea y nuestro lugar en él (Mirzoeff, *Cómo ver* 18).

Observar a la mujer como personaje dentro de una saga específica, en una época concreta y en una industria particular, conlleva hablar de lo visible: una construcción cultural e histórica que cuenta con una perspectiva propia y con elementos singulares. Es decir que una forma de ver a la mujer puede ser narrativamente o en algunos estereotipos; además de manera mitológica o dentro de ciertos arquetipos. El contexto en el que los filmes se encuentran inmersos y el propio universo cinematográfico ponen las bases para una comprensión que se fusiona con las propias condiciones históricas y culturales del mundo.

El análisis que se desarrolla en este texto toma en cuenta la relevancia de la imagen en la Cultura Visual, así como la importancia que para los Estudios Visuales tiene la representación de la mujer en el cine como caso

de una visualidad que debe ser atendida para crear representaciones más justas y cercanas. Ello permite llegar a una interpretación de las imágenes que se actualizan de acuerdo a los marcos culturales y temporales de los sujetos. Con este fin, se plantea un estudio de los estereotipos y arquetipos de los tres personajes femeninos principales de la saga *Star Wars*.

5. Metodología. Estudios sobre los estereotipos y los arquetipos de la mujer en el cine

Guarinos propone que, de todos los medios de comunicación, el cine es el pionero en cuanto a su relación y retroalimentación con la sociedad. Sin embargo, es un medio relativamente conservador si se le compara con la televisión, pues es una máquina ideológica que tarda en procesar e incorporar lo cultural. De acuerdo con eso, la mujer con relación al cine se puede estudiar desde tres perspectivas: detrás de la cámara, frente a la pantalla, o en el relato como personaje (Guarinos 103, 106).

La mujer dentro de la narrativa de una película no solo es un personaje, sino un objeto, un reflejo del deseo o del poder masculino. Por lo que Guarinos las cataloga como estereotipos sin matices o sin gran profundidad, que no producen narratividad; como un elemento escenográfico o siendo definidas simplemente por lo físico, sin cambios, como mitos, marginadas y fetichizadas; como un objeto de intercambio, éstas no hablan y solo parlotean, son deseadas, pero no desean, son controladas, ellas no miran, son miradas, y si se rebelan, fracasan (105, 111).

Tradicionalmente, a la mujer se la constriñe a un estereotipo, pues si llegan a ser profesionales, se les recuerda por su apariencia más que por su papel (Guarinos 115, 119). Se suele malentender la igualdad, al otorgarle a los personajes femeninos un comportamiento masculino, creando un estereotipo más en lugar de una evolución, al seguir presentándolas como hermosas y erotizadas, pero embrutecidas, dominantes y listas para matar. La vida de una mujer como personaje es estereotípica (Guarinos 114). "Cualquiera de las películas más taquilleras de este momento arrojan un puñado de estereotipos normalizados, aprehendidos

desde nuestra infancia a través de la literatura y el cine” (Guarinos 115).

Aún así, los estereotipos evolucionan, se crean nuevas clasificaciones de roles tradicionales que abren paso a nuevos estereotipos, de los que mayormente se desprenden dos grandes etiquetas: las malas y las tontas. Los estereotipos femeninos más comunes en el cine son: la buena, el ángel, la virgen, la solterona, la mala, la guerrera, la *femme fatale*, la madre amable, la madre dolorosa, la madre castradora, la madrastra, la madre del monstruo, la madre sin hijos, la cenicienta, la *turris ebúrnea*, la reina negra/bruja/viuda negra, la villana, la superheroína y la dominatrix (Guarinos 116-118), además del estereotipo de damisela en apuros (George 115) y *token* (Vainikka 12).

Bou aborda a la mujer en el cine desde los arquetipos que se visualizan en el cine clásico de Hollywood. Los arquetipos guardan una abundante repetición, a manera de resonancia de la tradición mítica de algunas divinidades: figuras del pasado que se ven renovadas a través del lenguaje, en el paisaje o en los gestos, pero que se mantienen estáticos al presentar tipos de mujeres particulares. Bou organiza a las mujeres inspiradas en la mitología griega: las mujeres belicosas y las mujeres silenciosas (14 - 15).

Dentro de esas dos distinciones, las mujeres belicosas encarnan la perdición del hombre debido a su feminidad dual: inteligencia y trampa, sensualidad y peligro que expresa “un bello mal” (Bou 39-45). Mientras que, también dentro de la categoría de mujeres belicosas y con resonancia a Atenea, está el arquetipo de la *southern belle*, una hija prodigio del padre, casi o sumamente virginal, pero al mismo tiempo una peligrosa guerrera, la cual no duda en dar batalla (Bou 47-70).

Como contraparte están las mujeres silenciosas, un opuesto a las belicosas. Su papel va de la mano con la posibilidad de llevar sus penas en silencio. El arquetipo de la madre benefactora es una figura que se desvive por sus hijos y está inspirada en Deméter, una diosa de la tierra fértil (Bou 73, 80-88). Por otro lado, está Perséfone, una diosa sumamente virginal que es raptada por el dios del inframundo, resultando seducida o abusada por él. Una

mujer sumamente infantil que en algún punto de la narrativa llega a caer en la tentación (Bou 99-122).

Las mujeres en el cine, de acuerdo con la devito, están siempre en constante construcción a través de una fantasía, una narrativa, un mito o una memoria que expone una visión cultural del mundo (218). Esto permite pensar en las categorías propuestas por Guarinos (116-118) y Bou (15) como formas de pensar y simplificar a las mujeres personificadas en el cine desde una narrativa específica o desde el mito. El presente análisis toma de sus propuestas para lograr reconocer cómo se comportan los tres personajes, pero sobre todo para revisar si alguna de ellas crea nuevos estereotipos o arquetipos, o bien si actualiza alguno de ellos.

6. Análisis. Leia, Padmé y Rey: tres formas de visualizar a la mujer

Es complicado definir *Star Wars*, ya que más que ser parte del género cinematográfico de ciencia ficción o de ser clasificado como un *space opera*, puede considerarse como una mitología épica espacial, un cuento de hadas para toda la familia, una historia con tintes samuráis o una aventura de acción que refiere a un estilo de la Segunda Guerra Mundial (Taylor 34). Es sabido que el creador del universo de *Star Wars*, George Lucas, se inspiró conscientemente en el libro de Joseph Campbell, *El Héroe de las Mil Caras*, un texto que propone el viaje del héroe como modelo narrativo, el mismo que se puede reconocer en muchas mitologías, leyendas e historias populares dentro de distintas culturas (Lyden 1).

La saga Skywalker completa se divide en tres trilogías. La primera, considerada la original, fue estrenada en 1977, 1980 y 1983 sucesivamente. Estas tres películas cuentan la historia del joven Luke Skywalker, quien sale a la aventura gracias a la guía de un viejo maestro Jedi que le enseña a hacer uso de la fuerza, un poder que le permite tener habilidades extraordinarias. En su aventura, rescata y entabla una amistad con la Princesa Leia, quien resulta ser su hermana; destruye dos armas gigantes que acaban planetas completos; además de descubrir que su padre es el villano, Darth Vader, quien se

redime al final.

Tiempo después, se estrenó la trilogía de las precuelas en 1999, 2002 y 2005 respectivamente. Estas muestran la historia de Anakin Skywalker, su carrera como Jedi, su romance prohibido con Padmé Amidala y su caída como villano hasta convertirse en Darth Vader. Mientras que la trilogía de las secuelas, estrenadas en 2015, 2017 y 2019, exponen la historia posterior a la trilogía original. Rey es una chatarrera con sensibilidad a la fuerza, que es entrenada por Luke y Leia en sus versiones más maduras; salva a la galaxia siguiendo los pasos de Luke, y rescata al hijo de Leia del lado oscuro de la fuerza.

Al seguir la lógica de la saga en su totalidad, cada trilogía cuenta con al menos una mujer clave para la historia. Los personajes femeninos principales en general son Leia, Padmé y Rey. Leia como personaje fundamental en la trilogía original, además de ser también parte crucial de la trilogía de las secuelas; Padmé fue parte importante en la trilogía de las precuelas; mientras que Rey ocupa el lugar del personaje principal en la trilogía más reciente estrenada o de las secuelas.

Princesa Leia Organa

En la trilogía original, Leia es una princesa que es parte de la Alianza Rebelde en contra del Imperio y que más tarde encabeza el grupo de la Resistencia. En la primera película de la saga, Leia pide ser salvada, lo que la coloca inmediatamente dentro del estereotipo de 'damisela en apuros.' Pareciera que existe una tendencia en que las mujeres, no solo en el cine sino en cualquier tipo de narrativa, deben ser rescatadas, además de ser bellas para lograr ese fin (George 115). Aún así, tras ser rescatada, Leia toma las riendas de la situación, al notar que quienes pretenden salvarla no logran hacerlo. Gracias a eso, también se puede categorizar dentro del estereotipo de guerrera o heroína (Guarinos 116 - 118), donde ella toma la posición del héroe y el control de la situación para lograr escapar.

Debido a que este personaje toma la posición de guerrera, es criticada por su interés romántico Han Solo, por tener la audacia de

tomar decisiones siendo mujer. Ello da inicio a una relación amorosa complicada en la que ambos personajes se encuentran en constante enfrentamiento. Al comprender esa relación como una constante lucha de poder, Leia se puede clasificar dentro del estereotipo de dominatrix, el cual muestra a mujeres que tienden a ser independientes y personajes importantes, pero que suelen tener relaciones complicadas y enfrentamientos con los hombres a su alrededor.

En *Return of the Jedi*, el último filme de la trilogía original, Leia se abre paso disfrazada como cazarrecompensas para salvar a Han, quien ha sido capturado por una deuda pendiente a un líder mafioso. El rescate sale mal y Leia termina esclavizada, vestida en un bikini, con una cadena alrededor del cuello y sentada en el regazo de un alienígena que se asemeja a una babosa gigante. Ello la convierte en un objeto de deseo, en una presa cosificada y sexualizada, como un estereotipo de *token*. Estereotipo que Vainikka define como aquellas mujeres que no pueden desprenderse de alguna relación con un hombre, mientras sirven como premio o motivación para el héroe (12).



Figura 2. Fotograma de la Princesa Leia esclavizada en *Return of the Jedi*.

Con Leia envejecida en las secuelas, se la muestra dentro del estereotipo de consejera, al funcionar como una figura de sabiduría y experiencia para los miembros más jóvenes de la Resistencia. Pero también dentro del estereotipo de madre dolorosa, ya que Guarinos explica que éste define a las madres que no pueden hacer nada más que observar cómo sus hijos son maltratados por la vida, cómo estos maltratan a otros o cómo éstos llegan a maltratar a su propia madre (117). También se coloca

dentro del estereotipo de madre del monstruo, demostrado en cómo su hijo se desvía hacia el lado oscuro de la fuerza, cometiendo parricidio, intentando matar a su tío y buscando destruir a la Resistencia, el movimiento que su madre encabeza.

En términos arquetípicos, dentro la trilogía original, Leia joven se puede entender como un ejemplo de Atenea. Según explica Bou, dicho arquetipo se caracteriza por presentar mujeres como guerreras virginales y la hija prodigio del padre (47-70). Además, Woolger y Woolger explican que el arquetipo de Atenea lo constituyen mujeres que suelen presentarse como líderes guerreras, inteligentes, que están armadas y que tienden a estar siempre en compañía de los héroes (47, 65 - 72). Pero también se la encuentra representada como Perséfone, al ser una mujer virginal que llega a ser seducida por un hombre problemático. En este caso, al enamorarse de Han, quien es un contrabandista sin interés por la causa Rebelde.

También existe una representación del arquetipo de Deméter en el personaje de Leia. Según explica Bou, dicho arquetipo se caracteriza por presentar mujeres en la figura de madre benefactora (no necesariamente madre natural o biológica), una madre que se desvive y lo da todo por sus hijos, aquella que da todo por el otro (73 -88). Leia ejemplifica este arquetipo al cuidar de sus subordinados en la Resistencia y al fungir como figura materna para Rey, al entrenarla, cuidarla y brindarle consejo. A lo largo de las secuelas, se la presenta cuidando y nutriendo el crecimiento de sus compañeros y subordinados en la Resistencia, mientras que su final se debe a que se entrega para salvar a su hijo.

No es común encontrar en Hollywood visualizaciones de mujeres que envejecan en pantalla como lo hizo Leia. El personaje no solo se presenta con canas, un poco encorvada, con bastón y con marcas de edad en el rostro, sino que también su carrera profesional se ve acrecentada como líder de la resistencia. Por todo ello, se la puede reconocer como un arquetipo de Hera, al ser una mujer con posición de liderazgo, a cargo de otros y con inteligencia, pero siempre en alguna relación conflictiva. Aún así, Leia presenta en general lo opuesto a otras

mujeres en narrativas más tradicionales, en las que, tras haber encontrado el amor, suelen retirarse para dedicarse al romance o la familia. En contraste, Leia no abandona el enfoque por su causa.

Cabe entender a Leia como un personaje contrastante y dicotómico, ya que a pesar de colocarse dentro de estereotipos como el de damisela en peligro, también es una guerrera que lucha por sus ideales, y no necesita rescate en momentos clave. Como personaje de mayor edad, es una madre dolorosa, pero que también funge como consejera; quien, a pesar de la situación de su hijo y su pareja, nunca abandona su lucha. Se muestra a través de arquetipos como una Atenea que lucha por el bien común, pero también se la coloca como una Perséfone que es seducida por el hombre peligroso. Como mujer envejecida, se plantea como Deméter al cuidar de sus hijos, y como Hera al tener un carácter fuerte y una posición de liderazgo. Tipologías contradictorias que permiten ver la evolución del personaje, cómo se mueve y cómo se transforma a lo largo de la historia, dotando al personaje de un dinamismo identitario que no suele ser parte de las mujeres en pantalla.

Reina / Senadora Padmé Amidala

Padmé como la Reina Amidala en *Phantom Menace*, la primera película de la trilogía de las precuelas, se coloca en una posición lejana, con actitud fría y calculadora, por lo que se la puede colocar dentro del estereotipo de *turris eburnea*, al ser una mujer sumamente deseable gracias a su lejanía y posición inalcanzable. Guarinos denomina dicho estereotipo como la torre de marfil, un concepto de mujer fría, lejana e inalcanzable, pero sumamente deseada (116). No obstante en general, durante toda su trilogía, se coloca como estereotipo de *token*, al servir para el desarrollo narrativo del héroe y no ser más que su interés amoroso.

A lo largo de *Phantom Menace*, pasa la mayoría de su tiempo disfrazada como dama de compañía para salvaguardar su vida y tener la posibilidad de explorar sin limitaciones. Ahí se muestra como una virgen rebelde, al no presentar atributos sexuales o remarcados y concentrarse en otros temas de interés para

la trama (Guarinos 116). Dentro de la misma película, también se coloca brevemente dentro del estereotipo de guerrera, además de algún otro pequeño momento en *Attack of the Clones*. En el primer filme decide retomar el palacio y la capital de su planeta, por lo que lidera un ataque con ese fin. En tanto que, en el segundo filme, logra liberarse tras estar presa en una arena de batallas.

En el segundo filme de la trilogía, *Attack of the Clones*, la trama que envuelve al personaje de Padmé la coloca en el estereotipo de damisela en apuros, éste siendo el estereotipo en que más se la representa dentro de su trilogía. Normalmente, dichas damiselas suelen ser mujeres bellas que se limitan a su necesidad a ser rescatadas. Su posición como figura política, ya sea como reina o senadora, la coloca en la mira para secuestros, ataques y más situaciones de las cuales tiene que ser protegida, auxiliada o liberada. A pesar de hacer buen uso de las armas y de ser autosuficiente en momentos clave, su papel se limita a servir como motivación del personaje principal.

Según explica Bou, el arquetipo de Perséfone se caracteriza por presentar a mujeres sumamente virginales que son raptadas o seducidas por el dios del inframundo, mujeres que se presentan como puras e incluso infantiles que caen en la tentación para convertirse en seres pasionales (99). En *Attack of the Clones*, se puede observar a Padmé en dicho arquetipo, al mostrar su relación problemática con Anakin, que se convierte en un matrimonio prohibido. Asimismo, en *Revenge of the Sith*, Padmé muere debido a esa relación, por el maltrato que recibe por parte de su esposo, quien se convierte en

villano, durante el parto de Leia y Luke.

Por otro lado, al personaje se la presenta siempre ataviada con vestidos ostentosos, maquillaje llamativo, rodeada de joyas y de lujos, características que Woolger y Woolger atribuyen al arquetipo de Afrodita. Además de ser mujeres personificadas que tienden a ser sumamente bellas, sensuales y seductoras (Woolger y Woolger 133-147). Padmé se coloca también dentro de ese arquetipo al cumplir no solo con todas las características anteriores, sino que la trama que la envuelve va de la mano con servir como la tentación de Anakin, dada la prohibición de mantener relaciones románticas según el código Jedi que este debe cumplir, y al presentarse en vestidos sensuales y suntuosos en *Attack of the Clones*.

Aún así, es un personaje que, pese a contar con una profesión y mostrarse en algunos roles poco tradicionales, en general se la observa contenida en visualidades establecidas dentro del estereotipo de *token*, ya que funciona como accesorio o interés del personaje principal; o en el de damisela en apuros, donde su propia profesión como senadora la convierte en un blanco político del que necesita ser rescatada constantemente. También se la presenta como Perséfone o Afrodita, donde su función es ser seducida o ser la tentación del héroe; además de mostrar muchos más roles de género tradicionales en comparación a otras mujeres de la saga, como por ejemplo el de víctima o de objeto del deseo del hombre.

Una de sus principales funciones dentro de la narrativa, e incluso desde lo mitológico, es ser la tentación y distracción del héroe como un *token*. Ella representa el amor prohibido para



Figura 3. Fotograma de la Senadora Padmé Amidala dormida en *Attack of the Clones*.

Anakin desde temprana edad, cumpliendo con el estereotipo de *turris eburnea*, o la torre de marfil perfecta e inalcanzable a lo largo de los dos primeros filmes, *Phantom Menace* y *Attack of the Clones*. Además de ser un arquetipo de *Perséfone*, al ser tentada por el personaje principal, quien la lleva a la ruina. Con diferencia al personaje de Leia, Padmé tras casarse pierde no solo tiempo en pantalla, sino también importancia en la narrativa, al no ser más que el motivo por el cual el héroe se convierte en villano, y al limitar sus diálogos a la interacción con solo tres hombres durante *Revenge of the Sith*. A ello se agrega que se mantiene embarazada y sufriendo dentro de un rol de víctima, hasta su muerte, causada por un corazón roto.

Por lo tanto, es importante resaltar que Padmé es un personaje que, a pesar de su carrera profesional política, se limita, sobre todo, a complementar el viaje del héroe, distraerlo y darle un rostro a la madre de Luke Skywalker y la Princesa Leia. Sus acciones dentro de la trilogía no tienen un impacto mayor, al ser un interés romántico que inspira la conversión del héroe al villano, además de ser la madre muerta del héroe y la princesa de la trilogía original. Por lo que se la coloca dentro de estereotipos y arquetipos considerados tradicionales o esperados dentro del cine con narrativas clásicas.

Rey Palpatine / Skywalker

El personaje de Rey se presenta como una mujer muy activa, que se encuentra en medio de la acción en todo momento y sumamente capaz de luchar. Es joven, bella, con destreza física, atlética e inteligente, además de anteponer la lucha a otras facetas personales, por lo que se la puede colocar dentro del estereotipo de guerrera (Guarinos 117). Esa priorización por la lucha se observa al momento en que Rey renuncia a la espera por sus padres, para en su lugar ser entrenada por Luke como Jedi y así ayudar a la Resistencia a luchar contra la Primera Orden.

Efectivamente, se pueden encontrar elementos en toda la trilogía de las secuelas en donde se muestra a Rey dentro del estereotipo de guerrera. A lo largo de *A Force Awakens*, el personaje se muestra atlética y luchando con

soldados de la Primera Orden, o lo que parece el regreso del Imperio, para escapar con sus compañeros de aventuras. Adicionalmente a pilotar naves, usa su inteligencia para repararlas y su destreza física para ayudar a escapar a sus nuevos amigos. Estos elementos se ven presentes también en *Last Jedi* y *Rise of Skywalker*, además de luchar a mano armada y hacer uso de la fuerza.

Otro estereotipo importante que se identificó en el personaje es el de la cenicienta, pues este se caracteriza por presentar a mujeres ingenuas, jóvenes y hermosas que ascienden de clase social sin buscarlo o pretenderlo (Guarinos 117). La gran trama del personaje de Rey, a lo largo de la trilogía de las secuelas, encaja perfectamente dentro de ese estereotipo, al presentar a una mujer bella que vive en medio de la nada y apenas sobrevive; la cual conoce a nuevos amigos, maestros y figuras que la acompañan en sus aventuras, y que encuentra un lugar al cual pertenecer. Hasta que el antagonista le revela que es nieta del Emperador del Imperio Galáctico Palpatine, y se ve tentada a heredar el Imperio al ser llamada Emperatriz por su abuelo.

Se coloca como dominatrix, al llevar una relación complicada con el antagonista por una constante lucha de poder. Además, a pesar de depender de sus propias habilidades la mayoría de su tiempo, de manera muy breve y en pocos momentos, también se ve en la posición de damisela en apuros, al depender de un hombre para salir de una situación problemática. Esto se da especialmente con su antagonista Kylo Ren, quien la ayuda a destruir a su abuelo, el Emperador Palpatine, y quien la revive al final de *Rise of the Skywalker*. También puede considerarse dentro del estereotipo de virgen rebelde, al no ser sexualizada y poner todo su enfoque en su búsqueda y entrenamiento como Jedi.

Rey, por otro lado, se acerca a los arquetipos de Artemis y de Atenea, pero con marcadas diferencias. Según explican Woolger y Woolger, el arquetipo de Artemis se caracteriza por presentar mujeres personificadas muy atléticas, asertivas y que pueden ser guerreras, pero, a diferencia del arquetipo de Atenea, estas suelen ser más introvertidas o no se las coloca necesariamente en posiciones de liderazgo

(90-103). Rey, a lo largo de las secuelas, se muestra insegura sobre abandonar su hogar y lo que conoce; prefiere recluirse, esperar y estar rodeada de pocas personas.

Asimismo, Artemis es considerada la diosa de la caza, los animales, lo silvestre, la luna y la castidad (Woolger & Woolger 91-96), todos atributos que se pueden encontrar en el personaje. Al igual que la imagen arquetípica de Artemis, que es siempre presentada como una mujer armada, Rey aparece con una especie de lanza y sables de luz. Respecto a la relación del arquetipo con la naturaleza y los animales, el personaje es presentado en espacios abiertos y naturales durante la mayoría de su tiempo en pantalla, en contacto con animales o droides, que funcionan como un guiño a un animal de compañía y que sirven como soporte narrativo.

En general Rey es una mujer que es visualizada de forma casi idéntica al héroe, y contiene visualidades que, de igual manera, son estereotipos, arquetipos y roles de género que respectivamente corresponden al héroe tradicional de una narrativa con influencia mitológica, en este caso, una mitología moderna espacial. Una forma de ejemplificar lo anterior es a través de su vestuario, ya que, a diferencia de las otras mujeres de la saga cuyas vestimentas tienen claras influencias externas culturales y sociales de la época, Rey se presenta vestida en relación con los héroes que la preceden dentro de las mismas trilogías.



Figura 4. Luke Skywalker en el set de *A New Hope* y Rey en el set de *A Force Awakens*

Rey es un personaje mujer que cae en la masculinización y que sigue casi fielmente el camino que otros hombres dentro de la saga ya han recorrido. Se la muestra mayormente dentro de estereotipos de guerrera, al ser sumamente masculinizada, mientras se deja lugar suficiente para características femeninas, como dominatrix, debido a la complicada relación que lleva con el antagonista de la trilogía, y como cenicienta, al comenzar como una chatarrera que termina siendo por sangre emperatriz del Imperio y, por adjudicación propia, al tomar el apellido de la familia Skywalker.

Arquetípicamente, se presenta como una mujer virginal, pero que se ocupa con la guerra o la caza, es decir, realizando acciones tradicionalmente consideradas masculinas, o rodeada por hombres gracias a los roles que ejerce. Por lo tanto, cumple con el arquetipo de Artemis, al ser una mujer introvertida pero que también es activa, guerrera, virginal, armada, asertiva y masculinizada; al igual que con el de Atenea, al estar rodeada constantemente por hombres, además de cumplir con roles tradicionalmente masculinos como el rescate de otros, encontrarse en medio de la acción, y la búsqueda de aventura, pero siempre sin dejar a un lado características femeninas.

La Princesa, la Reina y la Jedi

Al comprender que las imágenes se encuentran relacionadas no solo en cuanto a su contexto histórico, social y cultural, sino entre sí mismas, es de importancia considerar la relación entre las propias imágenes de las mujeres personificadas dentro de la saga para comprenderlas con mayor profundidad. A partir del análisis e interpretación de cada personaje, es posible realizar una breve comparación entre las imágenes de las mujeres clave dentro de *Star Wars*, al entender cómo se expresa lo cotidiano visualmente por medio de estereotipos dentro de la narrativa y arquetipos como ciclos mitológicos.

Por lo tanto, los paralelismos que existen entre las formas de representación de Leia, Padmé y Rey también se relacionan en un nivel categórico, al presentar estereotipos o arquetipos similares o establecidos como

una forma dominante de ver el mundo. Es claro que existen formas de representación y categorización visual que los personajes comparten, a pesar de otras tantas diferencias. Aunque dichas diferencias son importantes, vale la pena reconocer que las similitudes en cuanto a estereotipos y arquetipos reconocibles marcan una forma específica de representar a las mujeres observadas en pantalla.

Como se observa en la siguiente tabla, en general los tres personajes comparten formas específicas al ser representadas a través de clasificaciones visuales. Dichos paralelismos coinciden en relación a los estereotipos de guerrera, damisela en peligro y dominatrix, ya que todas se colocan en primer lugar como mujeres que luchan, están armadas, en servicio y como figuras de acción; lo que no las libra de necesitar rescate en diversas ocasiones, ni de funcionar como la motivación del héroe u otros hombres para sus actos heroicos; agregando que las tres tienen una relación problemática con los hombres a su alrededor, incluyendo luchas de poder dentro del romance.

Bajo esta misma lógica, tanto Leia, como Padmé y como Rey son personajes que

siguen patrones cíclicos, que las muestran por medio de visualizaciones establecidas mitológicamente como mujeres aguerridas, con participación activa pero también involucradas necesariamente con los héroes o antihéroes del mito. Una constante entre los tres personajes es su ubicación dentro de ciertos arquetipos definidos por la propia naturaleza mítica de *Star Wars*, además como parte de un ciclo o historia reiterativa.

Como se explicita en la tabla anterior, se presenta tanto a Leia, como a Padmé y a Rey dentro de la visualidad de Atenea, al ser mujeres guerreras que comienzan siendo sumamente virginales, constantemente armadas, prodigiosas en algún tema, y que luchan por el bien común. Son mujeres que se encuentran rodeadas por hombres y que no realizan o cumplen con roles típicamente femeninos. Pese a ello, también se las coloca dentro del arquetipo de Perséfone, como personajes que son seducidos por hombres problemáticos o malos, son mujeres que caen en la tentación y se entregan de alguna manera a un hombre que no es necesariamente un modelo ejemplar.

Estereotipos y Arquetipos Paralelos entre Personajes

Mujeres personificadas	Número de películas en las que se clasifica a los personajes				
	Estereotipos			Arquetipos	
	Guerrera	Damisela	Dominatrix	Atenea	Perséfone
Princesa Leia	5	3	3	4	3
Padmé Amidala	2	3	2	2	2
Jedi Rey	3	3	3	3	3
Total de estereotipos y arquetipos en la saga	10	9	8	9	8

*La tabla presenta el número de películas en donde se hace uso de estereotipos o arquetipos para representar a los personajes analizados.

**Solo se incluyen los arquetipos y estereotipos que son compartidos por los tres personajes.



Figura 5. Padmé en vestuario para *Attack of the Clones*, Leia en *Empire Strikes Back* y Rey en *Rise of Skywalker*.

Los tres personajes comparten formas de ser representadas que se definen por el contexto cultural y social de quien las mira. Eso las coloca de maneras específicas, sobre todo dentro de los estereotipos de guerrera y damisela en peligro, en los arquetipos de Atenea y Perséfone. Están limitadas por sus contextos y las formas de ver, cumplen con roles de género tradicionalmente femeninos al ser el foco de la mirada masculina con su atractivo físico, como víctimas que necesitan rescate del héroe, o con roles un poco más atípicos, al ser personajes de acción o intelectuales. Dicha interpretación permite identificar su representación como mujeres personificadas dentro de una saga que les permite realizar roles y actividades típicamente masculinas, mientras se sigue colocándolas visualmente dentro de estereotipos y arquetipos tradicionalmente femeninos.

7. Conclusiones

A manera de síntesis, y reiterando lo abordado a lo largo del texto, fue posible determinar y entender que las mujeres son personificadas en el cine al presentar un registro fragmentado de lo real de manera visual. Esto a través de características y del desempeño de funciones y roles determinados por lo social a través de la cultura y de momentos históricos específicos.

Los estereotipos y arquetipos en donde se las coloca se deben a la tendencia de hacer visual la vida cotidiana a través de la gran pantalla, donde se mezcla lo posible, lo real y lo simbólico en imágenes que categorizan a las mujeres en el cine.

La representación visual de las mujeres de la saga las muestra delgadas y bellas, con características similares a las de otras mujeres dentro del cine y dentro del género cinematográfico de la ciencia ficción. Pero también son presentadas dentro de diversas situaciones, con personalidades diferentes y realizando acciones distintas. Ello está relacionado directamente con dos ámbitos: el momento histórico, social, político y cultural al momento del desarrollo de cada personaje, lo que contempla el contexto dentro de la propia saga donde se presenta a los personajes, además del contexto externo; agregando su condición como personajes al tener una función concreta en la historia, por lo que se les adjudican formas específicas de visualización que dependen de la narrativa y los ciclos mitológicos, ya sea de manera intencional o no.

Como personajes, Rey, Leia y Padmé tienen un cometido dentro de la narrativa. Así, se les conceden rasgos característicos, así como un físico específico que les da un propósito dentro de la historia. Como mujeres dentro de la saga, tanto Padmé como Leia son presentadas de una forma establecida, en la que se ven sujetas a su relación con los personajes principales de la historia (a excepción de Leia envejecida), ya que su existencia dentro de esta ficción depende de los hombres. Su papel es el de acompañar, tentar y ser la motivación del héroe. Por otro lado, Rey cumple su papel de personaje principal, por lo que su finalidad es la de cargar con la historia.

No se las representa de una única forma, sino que sus respectivas representaciones se ven afectadas por sus acciones dentro de la narrativa y por ser personajes inspirados en mitos. Además, al no ser independientes de la propia historia, son categorizadas bajo estereotipos y arquetipos que provienen de la inspiración estética y narrativa dentro de la misma saga con relación a otros personajes, pero que se forman sobre todo dentro de un contexto social y dependen de formas específicas de ver el mundo.

Incluso los acuerdos de lo que supuestamente deberían ser las mujeres en el espacio público influyen también la representación de los tres personajes.

Gracias a esa lógica, se entiende que los personajes de Padmé, Rey y Leia, a pesar de ser distintos en ciertos ámbitos, también comparten similitudes al seguir normas visuales de lo que se supone 'debe' ser una mujer en la gran pantalla. Por lo tanto, las tres son mostradas como guerreras, al tener que ser masculinizadas y rodeadas de hombres para poder cumplir con sus objetivos en un género cinematográfico como la ciencia ficción; como damiselas en peligro al ser una mujer, en ciertos casos la única en pantalla, que le otorga al personaje principal masculino su valor o heroísmo; y dentro del estereotipo de dominatrix, algo que esta saga en específico se da necesariamente, por la naturaleza de la historia como una saga familiar, ya que el drama y el romance son piezas clave en la narrativa.

Por su parte, la propia naturaleza mítica de la saga, su inspiración en el viaje mitológico del héroe, las coloca necesariamente como inspiradas en figuras cíclicas y limitadas a formas básicas de ver el mundo. Las mujeres analizadas redondeadas en arquetipos presentan también una norma visual, pero que se desprende de reiteraciones que se mantienen a través del tiempo y que cambian mucho menos que un estereotipo limitado a cambios sociales más inmediatos. Por consiguiente, tanto Leia, Rey y Padmé, siguiendo la lógica de mujeres guerreras, son visualmente representadas como un arquetipo de Atenea, al seguir el corte mítico de la propia historia de Star Wars y al no limitarse a ser personajes pasivos, sino mujeres armadas, inteligentes, pero siempre en compañía de hombres.

A pesar de ello, y siguiendo una lógica patriarcal, tanto la naturaleza mítica de la historia como el subgénero de la ciencia ficción al que pertenece corresponde a una *space opera*. Estas mujeres no logran desprenderse del romance, tanto dentro del estereotipo de dominatrix, como cuando cumplen con una reiteración de la figura arquetípica de Perséfone. Así, son presentadas como mujeres virginales, con sus propias metas y objetivos, que en algún punto de su historia terminan siendo seducidas

por el hombre problemático.

Como se expresó anteriormente, tanto Mulvey como Doane y Kuhn plantean en sus propuestas en general que, efectivamente, existe una forma muy distinta de ver lo masculino y femenino en el cine (Mulvey 365-366; Doane 7-22; y Kuhn 87). *Star Wars* no es la excepción, ya que presenta a las mujeres claves para su historia aún dentro de formas dominantes visuales, al categorizarlas de manera tradicional. Esto debido a que, dentro de esta saga y en otros filmes, el resultado visual es una construcción cultural compleja que depende de muchas cuestiones, entre ellas la forma en que se tiende a concebir el género.

Bajo esa misma lógica, Vainikka expone que Rey, al ser la primera mujer en el papel de Jedi y que carga con la narrativa como personaje principal, no sufre de una estereotipación al no ser una damisela en peligro o un interés romántico (70). Aún así, la realidad es que, aunque en menor medida que Leia y Padmé, Rey en *Rise of The Skywalker* es rescatada por su interés romántico. También es importante recalcar que, a pesar de esperar que sea el personaje que rompa con la típica forma de representar a una mujer, cae en la masculinización para lograr sus fines y metas.

Rey es un personaje que hace lo mismo que Luke en términos narrativos, pero su búsqueda se centra en su origen, no en salvar a nadie. Ella es una mujer fuerte y masculinizada, que no deja de ser una joven cenicienta que quiere tener un príncipe y una familia. En lugar de concebir nuevas formas de entender visualmente lo femenino o masculino, se creó una mezcla de características, actitudes y roles ideales de cada género para presentar un nuevo estereotipo híbrido. Se han realizado cambios a nivel de contenido, sin que eso realmente implique cambiar la forma en que se visualiza a las mujeres, colocándolas más fuertes o "realistas" sin remover visualidades o convenciones estilísticas previas (Macklem 10).

Por lo tanto, Rey no escapa necesariamente de ser representada a través de estereotipos o arquetipos, ya que se sigue colocando dentro de un contexto social y cultural externo que la recorta de acuerdo con la realidad donde se expresa visualmente. Aún así, es Leia quien presenta

una contravisualidad, al romper con normas de visualización reiterativas y establecidas, pues de acuerdo con Mirzoeff, una contravisualidad es una ruptura de las normas tradicionales al momento de representar visualmente (citado en Alcalá 61).

Leia es un personaje que, a pesar de seguir siendo estereotipada y sumamente sexualizada, recorre un camino que la convierte en un personaje que se visualiza de manera contradictoria: aunque presenta características tradicionales o típicamente femeninas, también rompe con ciertos estatutos establecidos. Aún así, también es una mujer que se muestra con carácter agresivo, asertiva y valiente; se coloca en puestos de liderazgo y da instrucciones; es una princesa que se pone en peligro para salvar a su interés amoroso; al ser sexualizada utiliza su posición para matar a su opresor y liberarse con la propia cadena que la esclaviza; y sobre todo, es activa en parte de la acción y necesaria para el triunfo sobre el Imperio. También es necesario reconocer lo poco común que es ver a una mujer envejecer en pantalla, sobre todo en Hollywood.

Con relación a los recortes de realidad y las formas de ver que se definen social y culturalmente, es importante entender que Leia es un personaje que inicia su historia a finales de los setenta y la termina en el 2019. Esto permite que se cuente con una nueva dimensión sobre ella, ya que es un personaje que nace en el seno del Movimiento de la Liberación de la Mujer, y que se muestra como una madre que no abandona sus ideales para dedicarse a la crianza, y como una mujer que no continúa con su relación romántica, con el atributo adicional de crecer dentro de su carrera profesional como General de la Resistencia. [2]

En lugar de recaer en Rey, el personaje más nuevo y dentro de un contexto político, social y cultural que supone retratar a las mujeres de manera más novedosa, es Leia quien presenta una contravisualidad, al romper con normas de visualización reiterativas y establecidas. Rey no es un personaje que se pueda considerar contravisual por su relación y refracción con las visualizaciones del héroe mitológico. De igual manera, Leia durante la trilogía original cuenta con pocos elementos y características

que la coloquen dentro del concepto de contravisualidad. Dicho concepto se cumple recién con su representación en las secuelas, al verla envejecer en pantalla y observar los resultados de su relación amorosa, maternidad y crecimiento dentro de su profesión.

Una mujer que encabeza la lucha, que prioriza su misión por encima de su relación afectiva y de su rol de madre, muestra una mujer diferente en el cine. Si ya en los setenta, con las primeras películas, veíamos una Leia capaz de romper sus propias cadenas, en los últimos filmes la vemos capaz de morir por el bien común, por salvar a la galaxia antes de cualquier otra cosa. Las mujeres en el cine ya no pueden ser representadas de forma pasiva, sin voluntad y a expensas de los personajes masculinos; el mundo real está cambiando y su reflejo en pantalla debe hacer lo mismo.

En el terreno de la representación femenina en el cine, queda mucho camino por recorrer hasta poder alcanzar personajes de los que no sólo se pueda mencionar la fractura o sofisticación de un arquetipo o de un estereotipo, sino de la creación de nuevas formas de representación. En otras palabras, es necesario un ejercicio más interseccional que cuestione dentro del cine en dónde están las mujeres de otras razas, clases sociales, orientaciones e identidades sexuales. Esto puede lograrse a través del uso de los Estudios Visuales, gracias a su diálogo con otros campos de investigación como el feminismo, los estudios culturales, los estudios de género, la semiótica, etc. Se trata de “prestar atención a la intersección de raza, clase social, sexo y género en los medios visuales para poder elucidar y observar operaciones y formas de visualización y posicionalidad discursiva más compleja” (Hernández 11).

Notas

[1] Los *Jedi* dentro de la saga *Star Wars* son guerreros defensores de la paz y con servicio para la comunidad. Se da a entender que la fuerza es un poder otorgado a ciertos personajes, que les da habilidades como telequinesis, control mental, capacidades físicas y psíquicas, clarividencia, etc.

[2] Entre los sesenta, setentas y los primeros años de los ochenta, tenía lugar el *Women's Liberation*

Movement en Estados Unidos. Grupos y protestas que buscaban la equidad para las mujeres (ver Napikoski 2019; Burkett 2002), además de considerarse el nacimiento de la segunda ola del feminismo. Movimiento de relevancia para la liberación sexual de la mujer con comienzo de la venta y uso de anticonceptivos, la legalización del aborto y la penalización de la discriminación sexual.

Obras citadas

- Alcalá, Fabiola. "La Representación de la Vida Obrera en las Imágenes de Harun Farocki. Una propuesta de Contravisualización." *El ojo que piensa*, no. 14, 2017, pp. 61-69.
- Austin, Jessica. "FanGirls Going Rogue. The Reception of The Force Awakens and Rogue One with Female Fans." *Kinephanos*, vol. 8, no. 1, 2018, pp. 46-66.
- Bou, Nuria. *Diosas y Tumbas. Mitos Femeninos en el Cine de Hollywood*. Icaria Editorial, 2006.
- Brea, José Luis. *Estudios Visuales. La Epistemología de la Visualidad en la Era de la Globalización*. Ediciones Akal, 2005.
- Burkett, Elinor. *Women's rights movement. Political and social movement*. Britannica, 2020.
- Campbell, Joseph. *El Héroe de las Mil Caras. Psicoanálisis del Mito*. Fondo de Cultura, 1959.
- Colatrella, Carol. "Science Fiction in the Information Age." *American Literary History*, vol. 11, no. 3, 1999, pp. 554-565.
- Doane, Mary Ann. *The Desire to Desire. The Woman's Film of the 1940s*. Indiana UP, 1987.
- George, Susan. "Science Fiction Film: Nineteenth and Twentieth Centuries." *Women in Science Fiction and Fantasy*, editado por Robyn Anne Reid, Greenwood Press, 2009, pp. 112-122.
- Gilmore, Hayley. "A Woman's Place is in the Resistance." *Hayley Gilmore*, 2017, Web. Consultado 15 Jun. 2020.
- Guarinos, Virginia. "Mujer y Cine." *Los Medios de Comunicación con Mirada de Género*, editado por Trinidad Núñez et al., Instituto Andaluz de la Mujer, 2008, pp. 103-120.
- Hernández, Fernando. "¿De qué hablamos cuando hablamos de cultura visual?" *Educacao e Realidade*, vol. 30, no. 2, 2005, pp. 9-34.
- Iadevito, Paula. "Teorías de Género y Cine. Un aporte a los estudios de la Representación." *Universitas Humanística*, no. 78, 2014, pp. 211-237.
- Kuhn, Annette. *Cine de Mujeres. Feminismo y Cine*. Cátedra, 1991.
- Lyden, John. "The Apocalyptic Cosmology of Star Wars." *Journal of Religion & Film*, vol. 12, no. 4, pp. 1-22, 2016.
- Macklem, Ann. *The Popular Pleasures of Film: Feminist Perspectives*. 1992. Simon Fraser University, Tesis de Maestría.
- Marchán, Simón. "Las Artes Ante la Cultura Visual. Notas para Una Genealogía en la Penumbra." *Estudios Visuales. La Epistemología de la Visualidad en la Era de la Globalización*, editado por Jose Luis Brea, Akal, 2005, pp. 75-90.
- Mirzoeff, Nicholas. *Cómo Ver el Mundo. Una nueva introducción a la cultura audiovisual*. Paidós, 2016.
- . *Una Introducción a la Cultura Audiovisual*. Paidós, 1999.
- Mitchell, William. "What Do Pictures 'Really' Want?" *October*, no. 77, 1996, pp. 71-82.
- Mulvey, Laura. "Visual Pleasure and Narrative Cinema." *Screen*, vol. 16, no. 3, 1975, pp.6-18.
- Napikoski, Linda. *The Women 's Liberation Movement. A Profile of Feminism in the 1960s and 1970s*. ThoughtCo., 2019.
- Núñez, Trinidad. "La Mujer Dibujada." *Los Medios de Comunicación con Mirada de Género*, editado por Trinidad Núñez, et al., Instituto Andaluz de la Mujer, 2008, pp. 139-161.
- Taylor, Cris. *How Star Wars Conquered the Universe: The Past, Present, and Future of a Multibillion Dollar Franchise*. Basic Books, 2015.
- Vainikka, Vilma. *The Portrayal of Female Characters in the Star Wars Film Saga*. 2018. Universidad de Finlandia, Tesis de Grado.
- Woolger, Jenifer, y Roger Woolger. *The Goddess Within: A Guide to the Eternal Myths that Shape Women's Lives*. Fawcett Columbine, 1989.

Biografía de las autoras

Alejandra Sañudo es Licenciada en Comunicación Pública con especialización en Educación y Maestra en Comunicación por la Universidad de Guadalajara. Profesora a nivel básico y superior de Artes del Lenguaje, Apreciación del Arte y Literatura. Fotógrafa independiente y miembro de la Red de Investigadores de Cine en Guadalajara (REDIC).

Las líneas de investigación en las que se enfoca son el cine, imagen, mujeres y violencia a través de los estudios visuales y semiótica.

Fabiola Alcalá es Licenciada en Ciencias de la Comunicación por el Instituto Tecnológico y

de Estudios Superiores de Occidente. Maestra y Doctora en Comunicación Audiovisual por la Universitat Pompeu Fabra de Barcelona. Master en Teoría y Práctica del Documental Creativo por la Universidad Autónoma de Barcelona. Pertenece al Sistema Nacional de Investigadores, nivel I. Coordinadora de la Red de Investigadores de Cine de Guadalajara (REDIC).

Sus principales líneas de investigación son: el análisis cinematográfico, el cine documental y los estudios visuales. Ha escrito sobre cineastas como Werner, Herzog, Harun Farocki, Agnes Vardà, entre otros.