

Delfín Romero Tapia

El camino del héroe cinematográfico ha sido siempre un viaje propio del hombre. Al estudiar a las mujeres guerreras, encontramos que ellas recorren un camino muy distinto al del varón. Este escrito muestra cuáles son los pasos que transitan las mujeres para ser heroínas de acción

l cine de acción-aventura femenino ha sido motivo de diversas investigaciones que muestran a la mujer como heroína guerrera, así como los procesos de masculinización y su evolución a figuras de esbeltos cuerpos y con una mayor destreza física y mental. Pero surgen dudas sobre las mujeres en el cine de acción y aventura: ¿viven los mismos pasos que los hombres para convertirse en heroínas?, ¿o son diferentes las fases de su camino debido al género? Dos preguntas que parten de la premisa central de que los personajes femeninos vivirán un camino acorde a su naturaleza.

La guerrera de acción en el cine

Desde de la época silente, la construcción de fábulas fílmicas dio pie a la creación de arquetipos cinematográficos; entre ellos, el héroe que ofrecía su vida por los demás, acompañado de la mujer que lo ama, ese ser pasivo quien tiene que ser salvado o que muchas veces será un obstáculo para la acción del héroe.

Será en los años ochenta del siglo XX cuando surgirán figuras femeninas que ocuparán el rol heroico en el filme, como en la película Alien, el octavo pasajero (Ridley Scott, 1979), una hibridación genérica de cine de ciencia ficción, acción y horror, en el que conocemos a la teniente Ellen Ripley, mujer cuya sensualidad irá desapareciendo para dar paso al soldado, a la mujer masculinizada; o como Sarah Connor, en Terminator (James Cameron, 1984), personaje dotado de la cualidad de



ser amada, de ser madre, y que gestará al salvador del mundo, una María moderna que vivirá los embates de un robot asesino. Así, la década de 1980 da origen a los dos iconos de las mujeres de acción, herederas directas de la construcción varonil de lo que es un héroe masculino.

No será hasta los años noventa del siglo xx cuando surge una reformulación de las mujeres en el cine de acción: aunque se comportan, gesticulan y hablan como los héroes masculinos de este tipo de películas, se les empezó a dotar de sexualidad. En el 2000 llegaron a las pantallas de cine mujeres hermosas, talla cero, vestidas en traje de látex; mujeres que deambulan por mundos de ciencia ficción, surgidas de los cómics y los videojuegos, de otra cultura, otra forma de ver a la mujer.

En busca del camino de la heroína

Toda historia de héroes implica una suerte de viaje. Un héroe abandona su entorno cómodo y cotidiano para embarcarse en una empresa que habrá de conducirlo a través de un mundo extraño y plagado de desafíos. A la par, esta travesía lleva al héroe a un reconocimiento de su interior, a luchar contra sus miedos y a enfrentarlos, pero sobre todo a adquirir sabiduría. Un viaje completamente masculinizado: no hay estructuras narrativas formales para utilizar como plantilla a fin de dar seguimiento al viaje mítico del héroe femenino.

El primero en estudiar la jornada del héroe fue Joseph Campbell, apoyado en la figura arquetípica de Carl Jung. El autor estableció un esquema narrativo que encontró en las historias y leyendas populares. Un

La heroína en el cine de acción-aventura

I término cine de acción-aventura se ha utilizado para se--ñalar una serie de características: una propensión a la acción física espectacular, combates cuerpo a cuerpo, persecuciones y alguna explosión, además del despliegue de efectos especiales. Es un cine que heredó de MTV (el canal pionero de la televisión musical) el predominio de la música en la banda sonora, el montaje rápido y los movimientos lentos en la imagen. Con todos estos elementos se construyó una visión ultramoderna de la mujer, a la que se le arrebata su derecho a ser madre o al amor, y que es entrenada para matar, para no cuestionar órdenes, para sufrir en silencio. Las heroínas son mujeres que re-

conocen en ellas su parte femenina y la explicación a su renuncia. Mujeres físicamente hermosas, de cabello negro, castaño y ojos expresivos. Se visten con trajes entallados, oscuros, o con ropa sexy, que se acentúa en su andar como de modelo de pasarela. El poseer un hermoso cuerpo las lleva a ser erotizadas y a presentarlas como objetos de

deseo. Son sentimentales; no temen llorar o dejar escurrir una lágrima, a diferencia de su contraparte masculina, pero son duras y letales expertas en artes marciales, manejo de armas de fuego, espadas y explosivos.

viaje que comprende tres etapas: separación, iniciación y retorno, divididas en 17 pasos.

Por su parte, Christopher Vogler, discípulo de Campbell, escribió y difundió en Hollywood un escrito titulado Guía práctica para entender El héroe de las mil caras. En él presentaba una síntesis de los estudios de Campbell. Años después, Vogler escribe su libro El viaje del escritor, que replantea los pasos de Campbell y los reduce a 12, propios del héroe cinematográfico.

Para responder las interrogantes planteadas en párrafos anteriores se conformó un corpus de investigación de nueve filmes exhibidos del 2000 al 2010, y cuyo protagonista fuera mujer, a fin de poder comparar si estas obras cumplían los 12 pasos de Vogler. Tras un exhaustivo análisis, no se encontró similitud en los viajes del héroe frente a los de la heroína, lo que llevó a plantear cuáles son las fases que vive ésta en los filmes de acción-aventura.

El camino de la heroína: nueve pasos al triunfo

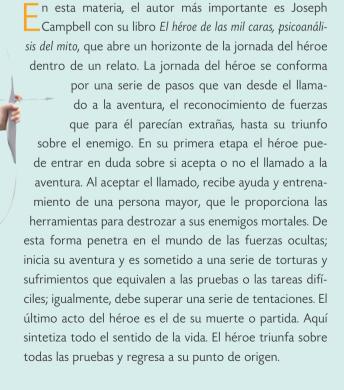
El mundo ordinario

A diferencia del mundo ordinario del héroe masculino, la heroína nos presenta su entorno a través de una narración en voz en off o en primera persona; en ella sintetiza todos sus antecedentes.

El cumplimiento del deber

En el viaje de la heroína, el llamado a la aventura se difumina: ella no representa el ser elegido, el salvador

La jornada de héroe





del mundo. Su incursión en la historia se da a través de una orden directa de un superior. Nunca cuestionan la instrucción; sólo cumplen con su deber, porque están entrenadas para eso, por lo que la figura del sabio mentor que da la sabiduría y fortaleza al héroe desaparece en estos filmes.

La desobediencia

En las mujeres heroínas la duda no existe; ellas cumplen órdenes, se adentran a los peligros. Sólo hay una circunstancia que las puede llevar a desobedecer: cuando se involucran los sentimientos.

Los aliados/enemigos

La desobediencia o el no cumplimiento de la orden dada llevará a la heroína a quedarse sola, a que sus aliados la persigan con el objetivo de eliminarla o que sea apartada del grupo. Con respecto a la figura de los aliados fieles y que acompañan en la misión a las heroínas, éstos serán sólo personajes secundarios que ayudarán a la guerrera y la dotarán de armas y de buenos deseos, porque ellas siempre actúan en solitario.

El reconocimiento de su mortalidad y el renacer

Durante su viaje, le heroína vivirá el reconocimiento de que es mortal, que la misión que cumple la puede llevar a la muerte, y que la causa por la que lucha implica un sacrificio. Esta sangre derramada será lo que le dé vitalidad para seguir adelante, para enfrentar los obstáculos y llegar a la destrucción del mal y a restablecer el orden.

El enfrentamiento contra la mujer

En la mayoría de los filmes las heroínas medirán sus fuerzas contra sus antagonistas mujeres; estos combates son de una gran dureza y larga duración. Ellas combaten en igualdad de circunstancias: sus destrezas y habilidades son similares, por lo que no podrán vencer rápidamente. La derrota de sus rivales implica poder llegar a su objetivo.

La revelación

En la historia, la mujer descubre un secreto guardado por su rival o la sombra, ese ser que quiere destruir.

El enfrentamiento con la sombra

Revelado el secreto surge una nueva mujer que antepondrá su pasado, cruzará el umbral, se adentrará a la guarida de la sombra y combatirá cuerpo a cuerpo contra su enemigo. Después de un mortal combate, saldrá victoriosa.

La esperanza de una nueva vida

Los héroes masculinos siempre regresan a su mundo ordinario, llenos de sabiduría y con el elíxir o la espada como trofeo de su conquista, al vencer el mal. Por su parte, las mujeres no regresan, porque simplemente su mundo ordinario es el mismo; sólo han terminado con su misión y quedan en espera de otra.

Conclusiones

A diferencia de muchos héroes masculinos, las mujeres guerreras no vivirán sus historias en un mundo real. Ellas vivirán sus fábulas cinematográficas en mundos distópicos, futuristas, fantásticos o tétricos. Así, los personajes serán vampiros, clones, mutaciones genéticas o exploradoras de mundos fantásticos.

Hombres y mujeres no comparten el mismo viaje; ellas antepondrán el amor a la familia o al hombre, y esto guiará o cambiará el curso de su historia. De principio a fin serán las mismas; no habrá mayores cambios. Este es un viaje de fuerza, astucia y sexto sentido; un viaje que sólo pueden vivir las heroínas de acción.

Delfín Romero Tapia es profesor-investigador de la Universidad Juárez Autónoma de Tabasco (UJAT) y maestro en Estudios Cinematográficos por la Universidad de Guadalajara. Es autor del libro La representación del héroe, mujeres, luchadores y otros personajes de las películas del Santo (2010) y coautor del libro Análisis fílmico y literario (2008), editado por la Universidad de Guadalajara. delfusrt@hotmail.com



Lecturas recomendadas

Bou, Núria y Xavier Pérez (2000), El tiempo del héroe, épica y masculinidad en el cine de Hollywood, Barcelona, Paidós. Campbell, Joseph (2005), El héroe de las mil caras, psicoanálisis del mito, México, Fondo de Cultura Económica. Jung, Carl (1964), El hombre y sus símbolos, España, Paidós.

Tasker, Yvonne (2004), Action and adventure cinema, Nueva York, Routledge.

Vogler, Christopher (2002), El viaje del escritor, las estructuras míticas para escritores, guionistas, dramaturgos y novelistas, Barcelona, Robinbook.