

# LA SUBVERSIÓN DE LA VIOLENCIA EN MANOS FEMENINAS EN LA FICCIÓN AUDIOVISUAL

---

**Beatriz Aparicio Vinacua**  
*Universidad de Zaragoza, España*

## Resumen

La industria audiovisual ha representado a través de gran parte de su producción cultural la desigualdad de género y la diferencia entre los roles atribuidos a hombres y mujeres. La violencia, representada casi siempre en manos masculinas en las pantallas, ha contribuido a mostrar esa desigualdad en las relaciones de género. El espectador ha terminado normalizándola y dejando a un lado el componente de discriminación que la acompaña. Se ha normalizado la representación de la violencia como arma legítimamente masculina, siguiendo con la dicotomía de los roles de masculinidad y feminidad, dejando a la mujer un rol pasivo y, rara vez, el control de la fuerza.

Este capítulo plantea cómo la crítica feminista y la concienciación han derivado en nuevas narrativas en las producciones audiovisuales que subvierten el orden de género establecido. El control de la violencia por parte de los personajes femeninos supone una respuesta a la dominación masculina. A partir del ejemplo de papeles como el de Charlize Theron en *Atomic Blonde* (2017), de Jennifer Lawrence en *Los juegos del hambre* (2012) y de Noomi Rapace en *Millenium I* (2009), se analiza por qué resulta subversiva la violencia en manos femeninas en la producción audiovisual y las justificaciones que, sin embargo, esconde para hacerla más atractiva al público dentro del orden de género establecido. La representación de personajes femeninos violentos en las nuevas narrativas puede contribuir a desvincular a las mujeres de su atribuida feminidad tradicional, creando nuevos modelos de identificación fuera de lo convencional para las espectadoras.

## Palabras clave

Cine, representación, roles de género, feminismo, violencia.



## 1. Introducción

El presente capítulo pretende analizar si el control de la violencia como herramienta en la ficción audiovisual esconde o no un componente de género tras él. A partir de una aproximación a este concepto en las representaciones audiovisuales, a la vinculación de este control con los roles de género de feminidad y masculinidad tradicionales, y a las situaciones en las que se subvierte el orden establecido, este texto analiza cómo de habitual es que las mujeres controlen y posean la violencia en la ficción, en qué supuestos se legitima su uso femenino y las consecuencias de esta cuestión para la creación de nuevos arquetipos de feminidad en las pantallas.

La crítica fílmica feminista ha señalado desde sus inicios el paradigma de la representación del género masculino como el activo y poderoso y del femenino como pasivo y frágil, una cuestión que también se refleja en el control de la violencia en las narrativas audiovisuales. Son los hombres los que suelen tenerlo, de acuerdo con la idea de masculinidad tradicional que se les atribuye a los personajes masculinos. Este control mayoritario de la violencia, relacionado con la representación de los roles de género, supone la normalización de un patrón que genera discriminación dentro de la narrativa y fuera de ella, si se asume como una cuestión normalizada.

El análisis del control de la violencia por parte de los personajes femeninos supone una novedad y un tema de interés por centrarse en nuevas narrativas que han subvertido el orden de género establecido. A partir de la aplicación de la crítica feminista y la concienciación de las mujeres (creadoras de cine o espectadoras), los nuevos discursos en la producción audiovisual, que desplazan la violencia a las manos femeninas, suponen una respuesta al androcentrismo y la dominación masculina.

¿Por qué resulta subversiva la violencia en manos femeninas en la producción audiovisual? ¿Es común? ¿Se les permite ser violentas sin una justificación (como se hace con los personajes masculinos) o existen supuestos que permiten legitimar el uso femenino de esta? Estas son las preguntas a las que el artículo pretende responder mediante el análisis teórico del control de la violencia por parte de los personajes femeninos, el análisis de ejemplos, como la lista de filmes de acción más reconocida por el público, y el análisis concreto de producciones recientes de éxito (como *Millenium I* de 2009, *Los juegos del hambre* de 2012, o *Atomic Blonde* de 2017). Todo ello para desentrañar cómo la representación de personajes femeninos violentos ayuda a deconstruir los roles de género en las pantallas y permite nuevos modelos o arquetipos de identificación femenina.

La metodología empleada para este artículo parte, en primer lugar, de una revisión documental dirigida a comprender cómo se representa la violencia en producciones audiovisuales de ficción, quién la ejerce habitualmente y en qué supuestos se observa como un arma femenina. Tras el planteamiento

teórico, se ejemplifica lo desarrollado mediante los filmes más conocidos del cine de acción, que suele ir más acompañado de violencia desde sus inicios. Por último, para analizar los supuestos de legitimación de la violencia en manos de personajes femeninos en la ficción audiovisual, se parte de la exposición y reflexión sobre algunos personajes identificados como “mujeres fálicas” en la base teórica.

### **1.1. Objetivos generales y específicos**

El objetivo general del artículo es, por tanto, analizar si existe una subversión en el control de la violencia por parte de los personajes femeninos en las pantallas, de acuerdo con los roles de género habitualmente representados. De él se extrae otro objetivo general, el de analizar la existencia de filmes que representen esta subversión desde una perspectiva de género y plantear su importancia para la eliminación de roles dicotómicos y contrapuestos en la representación de hombres y mujeres.

Como objetivos específicos, destacan el de analizar la habitualidad de representación de personajes femeninos violentos en géneros asociados al uso de la fuerza (en concreto en el género cinematográfico de acción) y el de plantear una lista de supuestos en los que se permite a la mujer utilizar la violencia tras una legitimación relacionada con la discriminación de género.

## **2. Violencia representada en la ficción audiovisual**

La industria cultural ha representado, a través de gran parte de su producción, la desigualdad de género y la diferencia entre los roles atribuidos a hombres y mujeres. La crítica feminista, en su búsqueda de la igualdad de género, ha intentado detectar cuáles son los orígenes de la desigualdad y los mensajes que la fomentan. El cine, siendo una producción audiovisual cultural, se ha comprendido como una de las ramas en las que ha realizado su estudio y reflexión.

La crítica feminista de cine parte de la base de que existe un sistema de dominación hacia las mujeres, representado y normalizado en los mensajes audiovisuales, e intenta identificarlos y analizarlos. Dado que todo lo que vemos en la pantalla ha sido creado a partir de un filtro, de un sesgo personal y social, “no es de extrañar que la teoría cinematográfica se revelara como uno de los campos más interesantes para la interpelación feminista de la segunda ola, con el objetivo de desentrañar cómo se representa a las mujeres y por qué” (Albizu, 2010, p. 132).

La crítica feminista de cine se desarrolla en la década de los setenta, con el objetivo de visibilizar los silencios y contradicciones en torno a la construcción de las representaciones de feminidad y masculinidad en los textos fílmicos, así como en el contexto donde se generan dichos textos (Sandoval y Aketzalli, 2012, p. 1158).

Es así como en la década de los años 70 del siglo XX comienza el trabajo de la crítica feminista de cine, que evidencia que las representaciones están cargadas de estereotipos y dicotomías por oposición de los roles de género. En una segunda fase, Laura Mulvey (1975) reflexiona sobre la necesidad de negarse a mirar estos mensajes sesgados y discriminatorios como arma política y de ser críticos con ella. En la última etapa, comienza la creación del contra-cine que se enfrenta a las convenciones del cine anterior para destruir la concepción de feminidad en las pantallas. Además, un punto clave para comprender su planteamiento es entender que existe una mirada androcéntrica creadora, que la mirada que ha marcado lo producido ha sido mayoritariamente masculina y que “el cine, que construye a la mujer como su objeto para deleite de la mirada del hombre, desde sus inicios ha tratado de mantenerla alejada de los puestos de control, le ha impedido ser sujeto y dominar la mirada” (Cruzado, 2009, p. 52).

Entendiendo este desarrollo de la crítica feminista de cine, se puede realizar un análisis de la violencia representada en la ficción audiovisual con perspectiva de género. Los mensajes que normalizan la violencia, aunque sea representada y ficticia, son importantes porque “la forma en la que se tratan las relaciones, el modo en el que se representan los cuerpos, el lugar donde se sitúa el punto de vista, son elementos fundamentales en la construcción de las narraciones cinematográficas” (Bernárdez, García y González; 2008, p. 15) y estos ayudan a entender el sistema de subordinación que se representa y existe también en la sociedad y en las relaciones de género. Annette Kuhn señala así que la producción audiovisual sirve “de vehículo para transmitir significados que se originan fuera de ella: en las intenciones de los realizadores, quizá, o en las estructuras sociales” (1991, p. 89), determinando que la jerarquía de género social deriva en una jerarquía de género en las pantallas. El problema se intensifica con la representación de esta jerarquía a través de relaciones de poder que contienen violencia y con la representación de una violencia totalmente normalizada, en la que las mujeres son casi siempre sujetos pasivos, porque “las mujeres se construyen a partir de los efectos del lenguaje y la representación” (De Lauretis, 1992, p.29) y los significantes y significados en las pantallas construyen la idea de “mujer” y “mujeres” en la sociedad.

## **2.1. Violencia: arma legítimamente masculina**

La violencia tiene siempre, también en las pantallas, un factor para tener en cuenta: en una situación violenta siempre hay uno que ejerce esa violencia y otro que la recibe. Y, como hemos señalado anteriormente, la violencia en el audiovisual tiende a estar de forma general en manos masculinas, en quienes tienen el poder en la jerarquía de género. Esto favorece que la “dominación masculina y la sumisión femenina se sustentan culturalmente en la imposición de un orden social jerárquico y patriarcal que se presenta como único y natural, por lo tanto, inamovible e inmutable” (Cases, 2016, p. 54).

No solo existe una aceptación de la violencia dentro de la industria audiovisual de entretenimiento, llegando incluso a ser un reclamo para ciertos sectores del público que disfrutaban con ella<sup>1</sup>, sino que existe por costumbre de representación una legitimación de esa violencia por parte del hombre, de la masculinidad. Se une la normalización de la violencia a gran escala con la aceptación de la representación del hombre como individuo poseedor de la misma y del poder a través de ella.

Detrás de este problema se encuentra otro mayor y más complejo: la crisis de un orden institucionalizado (el patriarcado), basado en el reparto desigual de poder entre los géneros (sobra decir que en detrimento del cuerpo/género mujer), que ha puesto en crisis la masculinidad (Bernárdez, García y González, 2008, p. 43).

El espectador ha normalizado la representación de la violencia sin reconocer el sistema de jerarquía de género que existe tras ella, normalizando su componente de discriminación y no identificándolo de una forma clara. Esta discriminación viene por tener en la mayoría de los casos un autor de la violencia masculino, por lo que se ha normalizado la representación de la violencia como arma legítimamente masculina siguiendo con la dicotomía de los roles de masculinidad y feminidad (Bernárdez, 2007), dejando a la mujer un rol pasivo y, rara vez, el control de la fuerza.

## **2.2. Violencia femenina: subordinación y enfrentamiento a los roles de género**

Desde la ficción audiovisual, en la que se acepta y normaliza todo tipo de violencia bajo la aceptación del código de la narración, desde las últimas décadas también son las mujeres las que han podido empezar a tener el

---

<sup>1</sup> El conocido como *Torture Porn* es todo aquel cine con un alto contenido de violencia cuyo propósito es que el público disfrute con ella (Jones, 2013). *Saw* (2014) es uno de los ejemplos más representativos de este tipo de cine.

control de esta violencia tradicionalmente masculina, rompiendo con los roles de género.

Este cambio en la representación se ha desarrollado de forma paralela a la crítica feminista de cine y ha supuesto la creación de nuevos modelos de identidad e identificación en la ficción, con los que la espectadora puede repensarse a sí misma fuera de lo convencional y de los roles de género. Al promover este cambio en los paradigmas de representación de los roles de género y esta aceptación de la violencia en las manos femeninas, “podemos obligar al cine a repensar el juego de los significados y percepciones contradictorias (...) y a desvelar las contradicciones de las mujeres en cuanto sujetos sociales” (De Lauretis, 1992, p. 113).

La subversión que este control de la violencia supone al estar en manos femeninas, en manos de personajes que generalmente en la producción cultural han estado asociados a un papel pasivo, y la subordinación supone así un arma de empoderamiento femenino. Y es que “en la representación de las mujeres fálicas en el cine, hay cierto nivel de deconstrucción irónica de los modelos de género anclados en el imaginario tradicional” (Bernárdez, 2012, p. 110), entendiendo como mujer fálica aquella que se atribuye una característica que ha sido tradicionalmente asociada a la masculinidad.

### **2.3. Supuestos de legitimación de la violencia femenina**

Aunque existe subversión en el éxito de personajes femeninos que se enfrentan a los roles y estereotipos marcados por la producción cultural y adquieren el control de la violencia en sus filmes, cabe apuntar que existe una tendencia a legitimar ese uso de la violencia en manos femeninas. Esta reflexión parte, precisamente, del término “mujeres fálicas” (Bernárdez, 2012), en el que se muestra la existencia de una mezcla ambigua entre masculinidad y feminidad.

De acuerdo con la producción cultural, no es que para la construcción de estas mujeres fálicas se haya deconstruido por completo la idea de feminidad y de masculinidad, sino que se han fusionado o se ha adaptado el modelo de feminidad a los arquetipos que antes se entendían como masculinos. Esta cuestión muestra que, al final, el uso de la violencia por parte de personajes femeninos sigue en cierto modo asociada a la idea de masculinidad tradicional para ser normalizada y admitida en las pantallas.

Algunas de las producciones recientes de éxito que tienen personajes femeninos con el poder de la violencia y que pueden resultar útiles para ejemplificar esta legitimación son: *Atomic Blonde* (2017), *Los juegos del hambre* (2012) y *Millenium* (2009). Las tres cintas presentan personajes femeninos que utilizan la violencia habitualmente y que no toleran la dominación masculina sobre ellos, habiendo sido tildados desde la crítica actual como *feministas* debido a esta cuestión (Read, 2000). Sin embargo, estas narrativas

contienen cierta legitimación del uso de la violencia femenina, un elemento discursivo que no existe en otros filmes en el que el personaje masculino es violento, sin tener que cumplir ninguna condición o razonamiento externo.

### 3. Análisis de resultados

A continuación, se detallan los resultados de la revisión teórica y se realiza un análisis de la subordinación de la violencia en las manos femeninas, de la habitualidad de la misma y de los supuestos en los que se permite y legitima su representación en las pantallas.

Atendiendo a lo convencional, representando el canon de lo audiovisual conocido, aceptado y valorado por la crítica, solo hace falta revisar todo lo producido para ver la diferencia de género en cuestión de posesión del poder y de uso de la violencia. El ejemplo del que este artículo parte para ilustrarlo se centra en el género de acción, más vinculado al uso de la violencia, ya sea para narrativas o historias ficcionales relacionadas con superhéroes, con historias de venganza o de justicia. Dentro de ese canon de lo más conocido o valorado en el cine de acción, ¿en cuántos filmes es el hombre el protagonista poseedor del poder y la violencia y en cuantos lo es una mujer?

Una de las bases de datos de cine y crítica más utilizadas en los países de habla hispana, FilmAffinity<sup>2</sup>, ofrece un *tour* con 51 títulos considerados como los más representativos del género de acción. De ellos, 46 filmes son protagonizados por personajes masculinos, destacando títulos como: *La jungla de cristal* (1988), *Rambo* (1982), *Redada asesina* (2011) o *Terminator* (1984). Tan solo 4 de estos 51 filmes son protagonizados por mujeres: *Kill Bill: volumen 1* (2003), *Kill Bill: volumen 2* (2004), *Nikita: dura de matar* (1990) y *Aliens: el regreso* (1986). Un solo título presenta un protagonismo compartido en su historia entre un personaje masculino y uno femenino, es el caso del filme de *Mad Max: furia en la carretera* (2015). Esta es una proporción representativa del protagonismo femenino en géneros tradicionalmente comprendidos como masculinos en los que el protagonista tiene poder y control de la violencia, es decir, una proporción representativa de la legitimación de la violencia en manos femeninas como poseedoras del poder, que se extiende en general a toda la producción cinematográfica.

Estos personajes femeninos mencionados representan la rotura del sistema de jerarquía social de género impuesto hasta el momento. Suponen la deconstrucción del sistema patriarcal presente en la pantalla. Lo mismo sucede con los papeles de Charlize Theron como Lorraine en *Atomic Blonde* (2017), de Jennifer Lawrence como Katniss Everdeen en *Los juegos del hambre* (2012) y de Noomi Rapace como Lisbeth Salander en *Millenium I*

---

<sup>2</sup> Acceso disponible sin necesidad de registro en <https://www.filmaffinity.com/es/main.html>



(2009). Todos ellos pueden servir de ejemplo de esta apropiación de la violencia por las manos femeninas en producciones audiovisuales de éxito, algunas más recientes (como es el caso de *Atomic Blonde*) y otras menos (como el papel de Sigourney Weaver como la oficial Ripley en *Aliens: el regreso* (1986)).

Ninguna de las protagonistas femeninas mencionada tiene nada que ver con el rol de género femenino tradicional, con la pasividad, la subordinación y la idea de feminidad más naif. Sin embargo, dado que la legitimación de la violencia en sus manos se les otorga en calidad de “mujeres fálicas”, en las que existe ambigüedad entre lo entendido socialmente como femenino y masculino, ¿hasta qué punto se les permite el uso de la violencia en calidad de mujeres o se les otorgan características masculinas para legitimarlo? ¿Siguen siendo personajes femeninos que utilizan la violencia o son personajes masculinizados que por ello pueden utilizarla?

### **Masculinización del personaje femenino**

Uno de los supuestos de representación en el que se permite que sea la mujer la que ejerza la violencia parte de esa premisa de masculinización. No se trata de personajes femeninos que se desarrollen al margen de los roles y estereotipos de género, sino que son personajes femeninos a los que se aplica roles y estereotipos socialmente etiquetados como masculinos. Esto supone que existan personajes femeninos violentos como el interpretado por Charlize Theron en *Atomic Blonde*.

Este arquetipo posee el control de la violencia por estar construido en base al estereotipo masculino del cine: tienen el poder, una profesión normalmente negada al rol femenino tradicional, recurren a la fuerza física constantemente, no se construyen en base a sus relaciones sentimentales o personales, y son mujeres generalmente socializadas y tratadas como hombres en la ficción.

En *Atomic Blonde*, la protagonista es una espía que debe cumplir una misión en el Berlín previo a la caída del muro, en 1989. En este contexto de la Guerra Fría, este *thriller* de acción y espionaje muestra una protagonista, Lorraine, que recurre a la violencia como forma de acción y de respuesta y que incluso tiene una relación homosexual con otra mujer espía. Este patrón, que recuerda al cumplido por un personaje de acción tan mítico como James Bond, que tiene encuentros sexuales con otras espías en la saga de forma habitual, es en el caso de *Atomic Blonde* un recurso que sitúa a Lorraine en el rol entendido como masculino como forma de justificación de su poder y su uso de la violencia.



Figura 1: Fotograma de *Atomic Blonde*. Escena que inicia la relación sexual de la protagonista con otra mujer, evocando el arquetipo cumplido por James Bond en películas del mismo género.

## Contexto de ciencia ficción

Otro de los supuestos en los que se permite y legitima la violencia en manos de personajes femeninos es cuando la trama tiene lugar en contextos alejados del realismo. En estos contextos de ciencia ficción especulativos, en los que se describen hechos posibles en un universo imaginario que cumple con sus propias reglas, se presupone que se permite una menor incidencia de la diferencia o discriminación de género. Es en estos contextos distópicos o alternativos en los que la mujer también puede hacer uso de la violencia en las pantallas, siempre como un elemento de supervivencia dentro de un entorno hostil.

En el caso de *Los juegos del hambre*, el personaje interpretado por Jennifer Lawrence es Katniss Everdeen. Esta joven, en una nación llamada Panem donde el Capitolio obliga a celebrar una lucha de distritos anualmente, termina ofreciéndose voluntaria para luchar por el suyo en lugar de su hermana. Se introduce así en un escenario de lucha por la supervivencia en el que debe vencer a todos los enemigos introducidos en los conocidos como “Juegos del hambre”, por lo que cuando ejerce la violencia es por una cuestión puramente defensiva y totalmente primaria. Este escenario, en el que se justifica la subversión y el control de la fuerza, contrasta en cambio con el rol de pasividad y subordinación que se le exige durante parte de la saga cuando está fuera de los juegos.



Figura 2: Fotograma de *Los juegos del hambre* en el que Katniss Everdeen se prepara para utilizar su arco, su herramienta de lucha y defensa a lo largo de la saga.

### **Como rasgo de una heroína o supermujer**

En este supuesto se incluirían los personajes que, en cierto modo, pertenecen a ese contexto de ciencia ficción mencionado con anterioridad. Se permite su uso de la violencia porque ya viven en un entorno fuera de lo común y tienen habilidades que pueden ir en la misma línea: fuerza desmedida o cualquier superpoder, habilidades ultradesarrolladas en algún campo que pudiera ser entendido como tradicionalmente masculino...

Cualquier superheroína puede entrar en este patrón, que además se suele relacionar con el arquetipo de *femme fatale*. Esto supone que muchos de estos personajes femeninos, aunque tengan habilidades propias de estereotipos masculinos y sean violentas justicieras, pueden ir acompañadas de una estética y presentación más adaptado a lo que desearía el *voyeurismo* de un espectador mayoritariamente masculino. De aquí que muchas de las heroínas más conocidas en los contextos audiovisuales sean la máxima representación de la ambigüedad de género anteriormente descrita: cuentan con características tradicionalmente asociadas a los hombres del cine de acción, pero su estética y canon corporal recuerda al prototipo de mujer altamente sexualizado y marcado por la mirada masculina.



Figura 3: Lara Croft, Tomb Raider, es una de las mayores representantes de la dicotomía producida por la creación de “mujeres fálicas”. Experta en lucha con armas y cuerpo a cuerpo, es una busca-tesoros que siempre ha sido representada cumpliendo el canon de belleza impuesto por la creación cultural patriarcal.

### **Violencia defensiva o vengativa**

Otro de los supuestos identificados para la legitimación del uso de la violencia por parte de personajes femeninos es cuando se trata de violencia defensiva o violencia vengativa. Este supuesto agrupa a personajes femeninos que responden con violencia ante las agresiones, la violencia machista o sexual y la posibilidad de sufrirla o que la sufran otras mujeres.

Se trata de un supuesto en el que se permite el uso de la violencia femenina una vez el personaje ha sido victimizado o llevado al límite. Es un recurso de justificación en el que primero ese personaje femenino ha tenido que pasar por una situación en la que ha sido víctima y ha tenido que sufrir una violencia injustificada para que el espectador justifique que ella puede llegar a utilizarla de forma retributiva.

Lisbeth Salander en *Millenium I* representa este patrón: tras sufrir abusos y agresiones sexuales por parte de su tutor legal (que le controla en todos los aspectos de su vida), ella decide vengarse grabando una de las violaciones, para poder después torturarlo y amenazarle con hacer públicas sus acciones si no le permite tener libertad económica y de movimientos. Lo hacen también todas las protagonistas femeninas del subgénero *rape and revenge* (violación y venganza), un patrón narrativo desarrollado en las pantallas desde hace décadas en el que incluso en los inicios se les negaba el papel de defensa activa a las mujeres violentadas, siendo un hombre quien las vengaba en concepto de daños a su propio honor.

Dentro de un cine más puramente comercial en el que este supuesto es también desarrollado, podría mencionarse el caso de *Thelma & Louise* (1991). En este filme, dos amigas deciden iniciar un viaje por carretera para alejarse de sus rutinas y frustraciones (entre las que está un marido descrito como abusivo), y una de ellas sufre una noche un intento de violación. Su amiga, que descubre al violador en pleno intento en el último momento, le dispara para protegerla, un giro narrativo que de cara a los espectadores está justificado por la protección y supervivencia de estas dos mujeres.



Figura 4: Fotograma de *Thelma & Louise*, filme considerado feminista por la crítica desde su estreno en el que dos mujeres viajan solas, se enfrentan a situaciones de abuso y terminan huyendo de la justicia por sus actos defensivos.

#### 4. Conclusiones

La violencia en manos femeninas en la producción audiovisual resulta, tal y como descubre la exposición teórica de este capítulo, una subversión al orden de género establecido en las pantallas. Marcado por los estereotipos y los roles de género, la representación de mujeres violentas supone un contraste, un enfrentamiento a la norma.

La representación de mujeres con características violentas puede ser tomada como una nueva forma de desvincular a los personajes femeninos y las espectadoras de su atribuida feminidad tradicional en lo audiovisual, como una destrucción de las convenciones de género de la narratividad tradicional. Estos personajes suponen la creación de nuevos modelos de identidad e identificación con los que la espectadora puede repensarse a sí

misma fuera de lo típico y convencional siguiendo las reclamas realizadas en la crítica fílmica feminista.

No es, sin embargo, una cuestión común. Si la representación de mujeres con control de la violencia ya es poco habitual en un género tan violento como el cine de acción, esta proporción se extiende al resto de la producción cinematográfica. Así, lo habitual sigue siendo lo normativo de acuerdo con la producción patriarcal: los hombres tienen el protagonismo y el control de la fuerza y la violencia en la mayor parte de los casos, mientras que las mujeres siguen relegadas a un segundo plano.

Pese a este hecho, a que la representación de mujeres violentas que subvierten el orden de género no sea común todavía sino una excepción que se repite ahora con mayor frecuencia, su aparición en las pantallas es un éxito para las reclamas de la crítica de cine feminista. Rompen con el orden de género discriminatorio asociado a roles y estereotipos, permiten esos nuevos arquetipos con los que repensar a las mujeres fuera de la norma y abren todo un mundo de posibilidades en las narrativas de ficción.

Lo que sucede, sin embargo, es que se permite la subversión del rol pasivo de género a los personajes femeninos que toman el poder y no tienen miedo de usar la violencia, casi siempre justificando la atribución de valores tradicionalmente masculinos por algún contexto o con alguna moneda de cambio. La masculinización de estos personajes, su presencia en contextos de ciencia ficción, su control de la violencia por ser heroínas o súpermujeres o la legitimación de su violencia de forma retributiva tras haber sido victimizadas son algunos de los supuestos en los que se les permite hacer uso de esta herramienta. Se trata de una serie de justificaciones que, en contraposición, no son necesarias cuando son los personajes masculinos los que ejercen esa fuerza y violencia en los filmes.

La rotura del arquetipo y el tópico, pese a esa necesidad de justificación habitual bajo los supuestos y premisas expuestos, resulta ya un avance. Se amplían las posibilidades para los papeles femeninos en las pantallas, y la representación de mujeres que toman el poder e incluso tienen características violentas empieza a normalizarse. Cuestión que ya estaba normalizada en el caso masculino, pero que adquiere peso ahora en el caso de las mujeres, igualando en cierto punto el desequilibrio en géneros considerados más propios de la masculinidad tradicional, abriendo las puertas a la creación de más protagonistas femeninas de este tipo y a llegar a más espectadoras.

La rotura de los roles tradicionales de género en las pantallas es siempre positiva, supone una subversión a la norma, a la discriminación y a los modelos de género constrictores en la creación cultural audiovisual. La representación de personajes femeninos violentos en las nuevas narrativas puede contribuir a desvincular a las mujeres de su atribuida feminidad tradicional en lo audiovisual, creando además esos nuevos modelos de identidad e

identificación con los que las espectadoras podrían repensarse a sí mismas fuera de lo convencional.

Así, la idea de “mujer” o “mujeres” representada en las pantallas ya no solo cumple los tópicos y arquetipos atribuidos a la feminidad tradicional, sino que esa ambigüedad que les permite cumplir con arquetipos de masculinidad al mismo tiempo contribuye a la destrucción de un canon establecido. La ambigüedad supone la destrucción de la normatividad de género, la apertura a nuevas posibilidades y a la creación de nuevos modelos femeninos en las narrativas audiovisuales.

## Referencias citadas

- Albizu, N. (2010). Mujeres irrepresentables, la crítica feminista a la narratividad cinematográfica clásica. *Bajo Palabra Revista de Filosofía*, 5, 131-140.
- Bernárdez, A. (2007). Representación de la violencia y construcción de la masculinidad: un ejemplo del cine taquillero español. *Circunstancia: revista de ciencias sociales del Instituto Universitario de Investigación Ortega y Gasset*, 12, 1-12.
- Bernárdez, A. (2012). Modelos de mujeres fálicas del postfeminismo mediático, una aproximación a *Millenium*, *Avatar* y *Los juegos del hambre*. *Anàlisi: Quaderns de comunicació i cultura*, 47, 91-112.
- Bernárdez, A.; García, I. y González, S. (2008). *Violencia de género en el cine español, análisis y guía didáctica*. Madrid: Editorial Complutense.
- Cases, A. (2016). *El género de la violencia. Mujeres y violencias en España (1923-1936)*. Málaga: UMA editorial.
- Cruzado, A. (2009). *Mujeres y cine, discurso patriarcal y discurso feminista, de los textos a las pantallas*. Sevilla: ArCiBel Editores.
- De Lauretis, T. (1992). *Alicia ya no: feminismo, semiótica y cine*. Madrid: Cátedra.
- Jones, S. (2013). *The Lexicon of Offense: the meanings of torture, porn and torture porn*. En Attwood, F., *Controversial images* (pp. 186-200). Londres: Palgrave.
- Kuhn, A. (1991). *Cine de mujeres: feminismo y cine*. Madrid: Cátedra.
- Mulvey, L. (1975). *Placer visual y cine narrativo. Arte después de la modernidad*. Madrid: Akal.
- Sandoval, C. y Aketzalli, O. (2012). *Hacer visible lo invisible, teoría feminista del cine y documentales mexicanos realizados por mujeres en el siglo XXI. I Congreso Internacional de Comunicación y Género. Libro de actas*. 1158-1170.