

PODER Y SUPERPODERES: RASGOS LINGÜÍSTICOS DEL HABLA DE LAS MUJERES
EN LOS COMICS DE SUPERHÉROES

by

MARIO ALBA MANZANA

(Under the Direction of Diana L. Ranson)

ABSTRACT

En este estudio se analizan las relaciones de poder entre los distintos personajes femeninos en los comics de superhéroes. Partiendo de la hipótesis de que las diferencias en el habla de hombres y mujeres se deben a diferencias de poder, esta relación se extrapola a los individuos pertenecientes a un mismo género, en este estudio, el femenino. Así, atendiendo al superpoder de los personajes y a las relaciones de poder con sus interlocutores en cada caso, se analiza un corpus formado por sesenta y seis comics para buscar la frecuencia de cuatro rasgos lingüísticos asociados con el poder: los mandatos, los elementos del registro vulgar y coloquial, las interrupciones y las preguntas de verificación y mecanismos para ganar tiempo. Dichos elementos prueban la existencia de una forma de hablar poderosa frente a una forma de hablar no poderosa.

INDEX WORDS: Relaciones de poder, Estudios de género y sexo, Habla de las mujeres, Habla poderosa y no poderosa, Mandatos, Registro coloquial y vulgar, Interrupciones, Preguntas de verificación, Mecanismos para ganar tiempo.

PODER Y SUPERPODERES: RASGOS LINGÜÍSTICOS DEL HABLA DE LAS MUJERES
EN LOS COMICS DE SUPERHÉROES

by

MARIO ALBA MANZANA

B.A., University of Valencia, Spain, 2002

A Thesis Submitted to the Graduate Faculty of The University of Georgia in Partial Fulfillment
of the Requirements for the Degree

MASTER OF ARTS

ATHENS, GEORGIA

2004

© 2004

MARIO ALBA MANZANA

All Rights Reserved

PODER Y SUPERPODERES: RASGOS LINGÜÍSTICOS DEL HABLA DE LAS MUJERES
EN LOS COMICS DE SUPERHÉROES

by

MARIO ALBA MANZANA

Major Professor: Diana L. Ranson

Committee: Sarah Blackwell
Hildebrando Ruiz

Electronic Version Approved:

Maureen Grasso
Dean of the Graduate School
The University of Georgia
May 2004

DEDICATORIA

Para Virginia, por animarme a que escribiera algo sobre los comics, por apoyarme, y por no dejarme trabajar cuando necesitaba descansar.

AGRADECIMIENTOS

Si hay una persona que merece todos los agradecimientos posibles, ésa es mi directora de tesis, la doctora Diana L. Ranson. No quiero ni pensar en lo que hubiera sido de esta tesis sin su constante guía, sus implacables y rapidísimas correcciones, sus absolutamente lógicas y razonables sugerencias, y su ánimo y apoyo a lo largo de todo el proceso con todo lo relacionado con este estudio y con muchas otras cosas que no tienen nada que ver. Gracias por ser una persona tan trabajadora, disciplinada, sincera, accesible y honesta. Ha sido un honor poder trabajar con usted.

CONTENIDOS

	Página
AGRADECIMIENTOS	v
LISTA DE TABLAS	vii
LISTA DE FIGURAS	viii
LISTA DE VIÑETAS	ix
CAPÍTULO	
1 INTRODUCCIÓN	1
2 CORPUS	11
3 ANÁLISIS, RESULTADOS Y DISCUSIÓN	19
I. Mandatos	21
II. Expletivos y otros elementos del registro coloquial y vulgar	29
III. Interrupciones	37
IV: Preguntas de verificación y mecanismos para ganar tiempo	42
4 CONCLUSIONES	48
BIBLIOGRAFÍA: CORPUS	53
BIBLIOGRAFÍA: REFERENCIAS	59
APÉNDICES	62

LISTA DE TABLAS

	Página
Tabla 1: Personajes relevantes en los comics del corpus	14
Tabla 2: Relación de mandatos usados por todos los personajes femeninos	24
Tabla 3: Relación entre mandatos y superpoderes	28
Tabla 4: Relación entre mandatos e interlocutores	28
Tabla 5: Relación de elementos coloquiales usados por todos los personajes femeninos	34
Tabla 6: Relación entre los elementos coloquiales y los superpoderes	36
Tabla 7: Relación entre elementos coloquiales e interlocutores	36
Tabla 8: Relación de personajes femeninos que interrumpen a alguien	40
Tabla 9: Personajes femeninos interrumpidos	40
Tabla 10: Relación entre interrupciones y superpoderes	40
Tabla 11a: Relación entre interrupciones y poder de los interrumpidos	41
Tabla 11b: Relación entre personajes femeninos interrumpidos y poder de quien interrumpe	41
Tabla 12: Relación de PV y MGT usados por todos los personajes femeninos	45
Tabla 13: Relación entre PV y MGT y superpoderes	46
Tabla 14: Relación entre PV y MGT y poder de los interlocutores	46

LISTA DE FIGURAS

	Página
Figura A: Representación del tono en un bocadillo	62
Figura B: Número de páginas de los comics del corpus	63
Figura C: Orden de lectura de los bocadillos	65

LISTA DE VIÑETAS

	Página
Viñeta 1: Natalia Kastle en <i>Danger Girl</i> #6, p15.....	22
Viñeta 2: Sidney Savage en <i>Danger Girl</i> #6, p15	31
Viñeta 3: Sarah y la Consejera en <i>Gen13</i> v.1, #5, p14	38
Viñeta 4: Lara Croft en <i>Tomb Raider</i> #1, p3	44

CAPÍTULO 1

INTRODUCCIÓN

Los estudios sobre las mujeres y su comportamiento lingüístico pertenecen a un campo de investigación que puede decirse se inauguró con la publicación en 1975 de lo que se convertiría en el trabajo más popular de Robin Lakoff: *Language and Women's Place*. En esta corta pero tremendamente polémica obra, la autora codifica lo que ella llama la “lengua de las mujeres”, una forma de hablar sustancialmente diferente de la forma de hablar que tienen los hombres.

Según Lakoff (1975), todos los elementos que diferencian la forma de hablar de hombres y mujeres responden a una razón de ser básica, tienen un mismo origen que los determina y, al mismo tiempo, condena a la mujer: la falta de poder. En su libro, la autora repasa las distintas características que ella ha encontrado en la forma de hablar de las mujeres, y llega a la conclusión de que todas ellas reflejan la falta de poder que la mujer padece en la sociedad patriarcal. Según ella, “women are systematically denied access to power” (Lakoff 1975:7), viéndose forzadas a adoptar un papel secundario, siempre detrás de los hombres.

La autora fue fuertemente criticada por sus afirmaciones. Cameron (1996:38), por ejemplo, no está de acuerdo con Lakoff (1975), a quien critica diciendo que su “negative interpretation of [women's language elements] is presented as fact”, cuando no son más que impresiones que ella tiene. Según Cameron (1996:38), Lakoff (1975) coloca a las mujeres en una posición de déficit “in which women are seen as disadvantaged speakers

because of their early sex-role socialization”. Sin embargo, creo que la interpretación de Lakoff es correcta, ya que realmente existe una posición sin poder, y observamos que los rasgos de que Lakoff habla aparecen en esta forma de hablar no poderosa.

Volviendo al origen de esta relegación a un papel secundario por parte de la mujer, su comportamiento se fomenta desde que las niñas nacen –de hecho, y como Berko Gleason (1987:190) apunta, los niños y las niñas “are spoken to differently”-, y se mantiene durante sus años de infancia y adolescencia, de manera que, según Lakoff (1975:7), “women’s language [...] submerges a woman’s personal identity, by denying her the means of expressing herself strongly, on the one hand, and encouraging expressions that suggest triviality in subject matter and uncertainty about it”. Su destino está escrito: la niña, cuando crezca, no será capaz de expresarse con fuerza, no podrá reivindicar y apoyar sus opiniones, y, por tanto, estará siempre a la sombra de los hombres, porque ellos son los que tienen el poder.

Las niñas, desde pequeñas, actúan como se les dice, atendiendo a los patrones de comportamiento que ven en sus madres primero, y sus amigas después –quienes, a su vez, han empezado imitando a sus madres-, y terminan comportándose tal y como se espera de ellas. Las chicas quieren encajar en la sociedad, quieren que se les reconozca como tales y, por ello, sin darse cuenta, empiezan a adoptar el comportamiento que les dicta su género, forma de hablar incluida. Biológicamente, el sexo de las chicas viene determinado desde el momento de su gestación. Socialmente, su género es construido, adoptado, o incluso impuesto. O, como dicen Graddol y Swann (1989:7-8), “one is not born, but rather becomes a woman”. El comportamiento de las mujeres que las rodean y el comportamiento de las mujeres que les llegan a través de distintos medios como la

televisión o la literatura, dan forma a su género sin que se den siquiera cuenta. Se las cría como miembros del género femenino, lo que determina cómo van a comportarse, percibir el mundo y ser percibidas, pues, como dice Freed (1996:69): “Gender has been imposed on us as a ‘lens’ through which we view the world”. Por eso hablan como tales: con un lenguaje sin poder. Al menos hasta ahora.

Durante las últimas décadas hemos asistido a un proceso de cambio en el que las mujeres y su papel en la sociedad están cambiando ante nuestros propios ojos. Cada vez más, las mujeres tienen puestos de responsabilidad, toman decisiones en las empresas, son independientes. En una palabra: tienen poder.

Esta relación entre poderes es, creo, lo más importante del trabajo de Lakoff (1975), la razón que subyace y lo explica todo, y lo que parecen negligir quienes la critican. Críticas como la de Cameron (1996) mencionada anteriormente, o la de Freed (1996), que no acepta la interpretación de las preguntas de verificación que hace Lakoff (1975), lamentan la lectura que Lakoff hace de la situación, cuando es la misma Lakoff (1975:49) la que expresamente dice que la forma de usar la lengua “reflects in its pattern of usage the difference between the role of women in our society and that of men”. Y esa diferencia de roles no hace sino marcar la diferencia de poderes existente, y, por consiguiente, la falta de poder de las mujeres.

Otros autores sí parecen haberse dado cuenta de esto al revisar las propuestas de la autora. Todos ellos están de acuerdo en que es el poder –o la diferencia de poder, más bien- el responsable de la distinción entre géneros.

Graddol y Swann (1989:9), citan a Coates (1986:vi), que afirma que “linguistic differences are merely a reflection of social differences”, y ellos mismos apoyan la

lectura de Lakoff al decir que “various conversational features seem associated with power differences between women and men” (Graddol y Swann 1989:94).

Okamoto (1995:317) dice que “Japanese women select their speech styles by considering multiple social attributes associated with identity and relationships and by evaluating the linguistic norms in the relevant communities”. O, en otras palabras, las relaciones entre los miembros de la sociedad dictan la forma de interactuar entre ellos.

James (1996:99) dice que “women’s and men’s speech choices are determined by the particular social conditions of the community in which they live”, lo que creo refuerza la idea de Lakoff (1975). Las condiciones sociales son las relaciones entre los distintos individuos, su estatus, su posición en la sociedad. Por tanto, las personas hablan según su posición, es decir, según su poder, con lo cual las diferencias entre géneros no son relevantes, excepto si es un género el que domina, y el otro, el dominado.

Meyerhoff (1996:204) da las siguientes características a la hora de interactuar:

1. In general a speaker interacts with others in terms of one most salient group or personal identity at a time.
2. That most salient identity is shaped by its relationship to other group or personal identities that the speaker possesses.
3. That identity is also a product of what the speaker’s interlocutor perceives to be the speaker’s most salient identification.
4. Aspects of an individual’s overall identity change over time and across interactions.

Creo que estos cuatro puntos pueden interpretarse en términos de relaciones de poder, y de cómo el poder de un individuo es percibido por otras personas. Esta percepción determina la forma en que los individuos interactúan, lo que definitivamente influye en su manera de hablar.

Con respecto a las relaciones de poder, Ochs y Taylor (1995:97) apuntan que algo que no debemos olvidar en estos estudios de género “is the idea that gender ideologies

are closely linked to the management of social asymmetries”. Además, citan a Osmond y Thorne (1993:593), quienes afirman que “gender relations are basically power relations”.

Así pues, parece obvio que hay diferencias entre la forma de hablar de hombres y mujeres, y que estas diferencias están relacionadas con desigualdades en el estatus de los hablantes; es decir, que sus relaciones sociales y el lugar que ocupan en la jerarquía social les hacen hablar de una forma u otra. ¿Y no son estas diferencias de estatus, estos distintos escalones jerárquicos sino una manifestación de los distintos niveles de poder que tienen las personas? Las personas que ocupan puestos más elevados, posiciones de mayor responsabilidad, tienen que tomar decisiones, dirigir compañías y organizar empresas. Sus acciones tienen repercusiones en muchas otras personas y aspectos de la vida. Por tanto, estas personas tienen más poder que otras que no hacen nada de esto. Entonces, si esta idea de que las personas hablan según su relación de poder es cierta, debe poder aplicarse dentro de un solo género: el femenino en este estudio. Así, podemos encontrar si realmente las mujeres con más poder hablan de forma diferente de las mujeres con menos poder. De hecho, mi idea de las relaciones de poder se ve reforzada, además de por el grupo de estudios citado arriba, por Johnson (1997:10), que dice que “powerless language is not necessarily female: it is also used by speakers of less status than their interlocutors”.

¿Cómo se refleja este poder lingüísticamente? ¿Cómo se refleja este cambio en la cultura popular? ¿Es la cultura popular la que influye en estos cambios, o no es sino un reflejo de dichos cambios?

Como ejemplo que ilustra la cultura popular, en este estudio se analizan los comics, más concretamente, la forma de hablar de los personajes femeninos en dicho

medio. Durante algo más de cien años, los comics han sido una parte importante de la cultura popular, ya sea en tiras diarias en los periódicos, ya sea en comics independientes, publicados en entregas mensuales. DC Comics (2003), una de las tres editoriales de comics más importantes de los Estados Unidos, define el comic como “a series of words and pictures that is presented in a sequential manner to form a narrative”. Esta definición simple oculta sin embargo un mundo complejo y variado, pues como se afirma también en la página web de DC Comics (2003), “although many people regard comics as purely humorous or think they’re meant only for young readers, this is far from the truth. Today’s comics span a wide range of styles and genres”. Además, no se debe caer en el error de pensar que los comics son lo mismo que las tiras cómicas. Las tiras cómicas consisten en tres o cuatro viñetas normalmente humorísticas, mientras que, como dice Lavin (2000), el formato estándar de un comic es de 32 páginas, con unas medidas de 7 por 11 pulgadas. Nicholson (2002) ilustra las diferencias diciendo que “the comic strip is a close relative [de los comics], but not the same animal. How so? Think comic book and think War and Peace (some are that long). Think comic strip and think one-liner gag someone e-mailed you at work”. Desde su creación a finales del siglo XIX, el medio ha evolucionado, así como la forma en que las mujeres se representan en él. Si bien en un principio no eran más que mera decoración, comparsas de los hombres, su papel fue cambiando poco a poco, junto a los cambios en el papel de las mujeres en la sociedad. Así, las mujeres pasaron de ser una anécdota a ser algo mucho más interesante; a *tener* algo mucho más interesante: poder.

Las mujeres adquieren más poder en la sociedad, y dado que los comics reflejan la sociedad, los comics por tanto reflejan el nuevo papel de las mujeres en la sociedad. Y

como las niñas leen comics, entran en contacto con este nuevo comportamiento correspondiente a su género. Esto no quiere decir que todas las niñas lean comics, o que las que lo hacen le vayan a dar la misma importancia a lo que encuentran en sus páginas. Sin embargo, no es menos cierto que es mediante los comics que la gran mayoría de niños y niñas experimentan la palabra impresa por primera vez, y ese impacto es algo que debe tenerse en cuenta, especialmente si recordamos que en los comics hay imágenes acompañando a los textos, con lo que la pervivencia en la memoria de los niños será mayor y su impacto más duradero.

Para mi tesis he escogido un caso extremo: los comics de superhéroes. Lo he llamado un caso extremo porque, en los comics de superhéroes, el poder no es sólo algo abstracto, donde alguien manda, es el líder del grupo y toma las decisiones. El poder en estos comics es algo muy tangible y en muchos casos letal. Para citar una de las frases más populares de *Spiderman*, “todo gran poder conlleva una gran responsabilidad”, lo que se traduce, además, en un poder aún mayor. Y en los últimos quince años, ese gran poder ha pasado a estar más y más en manos de las mujeres.

Y ésta es mi hipótesis: las relaciones de poder determinan la forma de hablar. Así, si es cierto que hay elementos lingüísticos que transmiten el poder de un hablante, entonces podremos encontrar una forma de hablar poderosa y una forma de hablar no poderosa, independientemente del género de los participantes, con lo que dichos elementos podrán hallarse no sólo en un estudio de las diferencias entre hombres y mujeres, sino dentro de un mismo género. Por tanto, si las mujeres tienen poder, encontraremos en su forma de hablar una serie de elementos que transmiten este poder; y si por el contrario no lo tienen, entonces utilizarán la lengua tradicionalmente llamada

propia de las mujeres, una forma de hablar no poderosa, donde no estarán presentes dichos elementos lingüísticos, o aparecerán en menor medida.

La pregunta que se sigue inevitablemente de esta hipótesis es cuáles son esos elementos lingüísticos que muestran o transmiten este poder. De entre los distintos elementos que Lakoff (1975:8-19) presenta como típicos del lenguaje de las mujeres, hay cuatro que me parecen especialmente significativos y que se prestan a ser analizados en el tipo de conversaciones que aparecen en los comics, donde hallamos conversaciones escritas en que muy raramente se puede apreciar entonación o timbre de voz (ver figura A en el apéndice para una muestra de esto). Estos cuatro elementos, brevemente descritos, son los siguientes:

I. Mandatos

Una de las interpretaciones que se le puede dar al hecho de que una persona utilice mandatos es que tiene más poder que su interlocutor, o se siente con más poder. Así, quiero averiguar si realmente existe una correlación entre el uso de mandatos y la cantidad de poder que un hablante tiene, o con que un hablante se siente, con respecto a sus interlocutores.

II. Argot

Otra hipótesis que quiero verificar es si las personas con más poder utilizan expletivos, tacos y, en general, elementos de los registros coloquial y vulgar con más frecuencia que las personas con menos poder en sus interacciones. Esto me hace pensar que la cuantificación de estos elementos puede mostrar o transmitir el poder de quien los usa. Así, analizo la frecuencia de uso de estos elementos de argot o jerga, para ver si realmente están relacionados con el poder de los hablantes.

III. Interrupciones

Según se observa en los estudios realizados (Berko Gleason 1987, Graddol y Swann 1989, Bergvall 1996, Lakoff 1995), una de las interpretaciones de las interrupciones es la muestra de poder. Así, quiero ver si las personas sin poder no interrumpen a otros hablantes, y son interrumpidas con más frecuencia que las poderosas, quienes, a su vez, interrumpirían más y se dejarían interrumpir menos. Esto depende también de la cultura y los participantes, pero dado que una de las posibles interpretaciones de las interrupciones es la marca de poder, creo que se puede buscar una correlación entre interrupciones y poder.

Además, a la hora de estudiar este fenómeno, tendré en cuenta una doble vertiente: quién interrumpe, y quién es interrumpido, para ver la cantidad de poder tanto de quien interrumpe como de quien es interrumpido.

IV. Preguntas de verificación (PV) y mecanismos para ganar tiempo (MGT)

Se dice que las preguntas de verificación, tales como “¿no?”, o “¿verdad?” pueden marcar una falta de confianza en lo que se dice y, por tanto, una percepción del propio poder menor a la del interlocutor. De la misma manera, mecanismos para ganar tiempo tales como “bueno”, o “mmm” se pueden utilizar, entre otras funciones, para quitar importancia o restarle autoridad a lo que se dice a continuación, con lo que se podría manifestar de nuevo aquí el estatus menos poderoso de quien emplea tales elementos.

Estas cuatro categorías, descritas en mayor profundidad en el capítulo tres, son las que analizo en el corpus, para probar si mi hipótesis es verdadera o no, y descubrir si realmente podemos encontrar diferencias en la forma de hablar de las mujeres en los

comics según su poder. Entonces, si una mujer es poderosa, el porcentaje de uso de mandatos directos y de expletivos y otros elementos del registro vulgar o coloquial será mayor que el de las mujeres con menos poder; el porcentaje de preguntas de verificación y mecanismos para ganar tiempo será menor en las mujeres poderosas; y el porcentaje de interrupciones será mayor cuando las provocan las mujeres poderosas, y menor cuando éstas son interrumpidas.

Estos cuatro elementos serán analizados teniendo en cuenta dos consideraciones. Por un lado, me fijaré en la diferencia de uso que de estas cuatro categorías hacen las mujeres con superpoderes y las mujeres sin superpoderes. Por otro, analizaré cómo ambos tipos usan estas cuatro categorías según la relación de poder entre emisor y receptor. Creo que esta diferenciación podría probarse útil ya que, aunque una mujer sin superpoderes podría ser –acertadamente- considerada como más débil que una mujer superpoderosa, tal vez haya ocasiones en las que una mujer sin superpoderes se encuentre en una posición de poder superior a una mujer superpoderosa, con lo cual el poder debería entenderse como una relación social, y no como una dotación natural, pues en sociedad cuando un concepto como el poder adquiere su sentido.

CAPÍTULO 2

CORPUS

Para esta investigación, yo mismo he recogido el corpus que he analizado posteriormente. El corpus consta de sesenta y seis comics, la gran mayoría de los cuales tienen o bien veinticuatro páginas, o bien treinta y dos. Como se puede observar en la tabla con los números de páginas (figura B en el apéndice), sólo en contadas excepciones esto no es cierto, aunque esto se debe a la edición española de los comics, algo de lo que me ocuparé más adelante.

Todos los comics son del género superheróico, entendiéndose por tal el género en el que un héroe o grupo de héroes se enfrenta constantemente a diferentes amenazas, tanto para ellos como para el mundo. La gran mayoría de los personajes de estos comics tienen superpoderes, que unos ponen al servicio del bien, defendiendo la paz y la justicia, mientras que otros los ponen al servicio del mal, tratando de conquistar la tierra o imponer su voluntad sobre otros.

Todos los comics que forman mi corpus fueron originalmente escritos en inglés y publicados en Estados Unidos. Sin embargo, para mi estudio, he usado las versiones publicadas en España, todas ellas traducidas al español peninsular por distintos profesionales. Las muchas diferencias necesarias, pues es preciso adaptar juegos de palabras y otras expresiones del original inglés, existentes entre la versión original y la versión traducida hacen que el texto español tenga validez por sí mismo como texto original, por lo que creo que la investigación no se ha visto afectada en un modo negativo

por tratarse de traducciones en lugar de ser *material original*, pues, como acabo de decir, las traducciones tienen la suficiente calidad e independencia como para ser legítimas por sí mismas.

El hecho de estudiar las ediciones españolas es la razón, como ya he adelantado antes, de que algunos de los comics no tengan las acostumbradas veinticuatro o treinta y dos páginas, sino que tengan muchas más, ya que se trata de tomos recopilatorios que recogen series limitadas: es el caso de *Angela*, *Ballistic*, *Gen13*, *The Magdalena* y *Medieval Spawn/Witchblade*. Así, por ejemplo, la serie limitada *Angela*, que originalmente se publicó en tres números sueltos, es, en mi corpus, un tomo de setenta y ocho páginas, pues dicho tomo recoge la serie en su totalidad. De la misma manera, los otros comics arriba mencionados fueron también originalmente publicados como series limitadas de tres números, excepto *Gen13*, que constaba de cinco.

Todos los comics que forman parte del corpus fueron publicados tanto en inglés como en español entre 1994 y 2001. He tratado de recoger comics en mi corpus que hubieran sido publicados recientemente, para poder estudiar las características del lenguaje de una manera más o menos sincrónica, tratando de no dilatar demasiado el período estudiado, para así evitar los inevitables y constantes cambios en la lengua que se producen de manera diacrónica.

Otra razón por la que los comics elegidos pertenecen a este período que comienza a mediados de los noventa tiene que ver con el fenómeno de las *bad girls*. A mediados de la década de los noventa, y con la creación de la editorial independiente Image Comics, estalló en los comics un fenómeno que dio en llamarse *bad girls*. Esto no era ni más ni menos que una oleada de comics protagonizados por *chicas malas*, entendiéndose por

tales personajes femeninos poderosos, agresivos, y capaces de lidiar con cualquier situación como hasta ahora lo habían hecho los hombres. Estas *bad girls* aparecieron en básicamente dos tipos distintos de series. Por un lado, algunas de estas chicas tuvieron sus series propias, ya fueran limitadas, como fue el caso de *Darkchylde*, o abiertas, como por ejemplo *Witchblade*. Por otro, estas *bad girls* aparecieron en otras series como personajes independientes –por ejemplo, Angela, personaje que se presentó como secundario en la serie *Spawn*, y que debido al éxito cosechado entre los lectores, ganó su propia serie limitada, estudiada en mi corpus-, o como miembros de un grupo –por ejemplo, Ballistic en el grupo *Cyber Force*, grupo protagonista de la serie del mismo nombre, que obtuvo también una serie limitada que recogo en mi corpus-. Incluso personajes clásicos fueron recreados para encajar en esta nueva tendencia de chicas malas. Uno de los ejemplos favoritos de los aficionados es probablemente el de Psylocke (conocida en España como Mariposa Mental), miembro de los X-Men (La Patrulla-X en España), que pasó de ser una recatada chica inglesa a convertirse en asesina ninja letal.

Así pues, he tratado de incluir en el corpus todos los comics protagonizados por este tipo de personajes que me ha sido posible, aunque eso no quiere decir que todos los comics en el corpus pertenezcan a este género. En concreto, sólo los comics que están protagonizados por mujeres se pueden describir como comics de *bad girls*: *Angela*, *Ballistic*, *Cyblade/Shi*, *The Magdalena* y, hasta cierto punto, *Witchblade*, *Tomb Raider* y *Danger Girl*. En el resto, las mujeres abundan y tienen un poder similar al de estas otras mujeres, pero no son las únicas protagonistas de las historias. En estos comics nos encontramos con grupos de superhéroes en los que el número de hombres y de mujeres está equilibrado. Veamos la distribución en los comics del corpus, teniendo en cuenta que

siempre hay más personajes secundarios que los que cito, pues me voy a limitar a los más relevantes:

Tabla 1: Personajes relevantes en los comics del corpus

Comic	Protagonista(s)	Personajes secundarios importantes
Angela	Angela (F)	Spawn (M) Anahita (F) Kuan Yin (F) Callindra (F)
Backlash	Backlash (M) Taboo (F)	Jodi (F) Cyberjack (M)
Ballistic	Ballistic (F)	Mother One (F) Jester (M) Claymore (M)
Crimson	Alex Elder (M)	Rose (F) Scarlett (F)
Cyber Force Orígenes: Cyblade	Cyblade (F) Jocelyn (F)	
Especiales Image: Cyblade/Shi	Cyblade (F) Shi (F) Witchblade (F)	
Danger Girl	Abbey Chase (F) Sidney Savage (F) Natalia Kastle (F) Silicon Valerie (F)	Deuce (M) Johnny Barracuda (M) Zero (M)
DV8	Sublime (F) Copycat (F) Bliss (F) Frostbite (M) Powerhaus (M) Evo (M)	Ivana (F) Threshold (M)
Gen13	Caitlin (F) Roxy (F) Sarah (F) Grunge (M) Bobby (M)	Mr Lynch (M) Anna (F)
The Magdalena	La Magdalena (F)	
Medieval Spawn/Witchblade	Katarina (F) Medieval Spawn (M)	Stalker (M) Matthew Royale (M) Lord Cardinale (M) Elinor (F)
The Tenth	Esperanza (F) Zorina (F)	

Tomb Raider	Lara Croft (F) Chase Carver (M)	Compton (M)
Witchblade	Sara Pezzini (F)	Ian Nottingham (M) Kenneth Irons (M)

F= personaje femenino, M= personaje masculino

Sin embargo, el hecho de que las mujeres formen parte de un grupo en lugar de actuar solas no quiere decir que tengan menos poder que sus contrapuntos solitarios; simplemente, comparten el protagonismo con otros personajes, ya sean hombres o mujeres, lo que me parece simplemente una evolución natural del género y de las mujeres dentro del mismo. Hagamos un pequeño repaso del papel de las mujeres en los comics, para comprender esta afirmación.

En su libro *Women in the Comics*, Horn (1977:9) se remonta a los orígenes de los comics, donde “the image of women projected by the comics [...] was one created by men in order to satisfy specific male needs”. Era un mundo donde los comics, básicamente tiras cómicas, estaban protagonizados exclusivamente por hombres, y donde las mujeres, cuando aparecían, no eran más que floreros, como podemos observar también en el muy completo recorrido por las tiras cómicas desde mediados del siglo XIX hasta mediados del XX que nos ofrecen Cole y Robinson (1956). Sin embargo, en la primera década del siglo XX, la mujer empieza a adquirir “a more assertive role” (Horn 1977:17), aunque no demasiado. Básicamente, su papel en las historias sigue siendo de decoración.

En los años veinte, los personajes femeninos empiezan a ser más y más frecuentes, reflejando, según Horn (1977:49), “the growing power of women in American society”. En su libro *From Girls to Grrrlz: A History of [women’s] Comics from Teens to Zines*, Robbins (1999) recopila comics protagonizados por mujeres desde mediados de

los años cuarenta. Títulos como *Ginger*, donde la protagonista siempre se enamoraba de sus profesores, *Little Lotta*, *Little Lulu*, *Little Dot*, *Little Audrey*, *Li'l Jinx*, *Nellie the Nurse*, *Tessie the Typist*, *Millie the Model* o *Sorority Sue* muestran el tipo de personajes que poblaba las páginas de estos comics: mucho poder no es que tuvieran.

Junto a ellos, toda una serie de comics centrados en los romances hizo su aparición también, comics en los que, según Robbins (1999:57), “love usually proved more important than career”: *Hi-School Romance*, *Cinderella Love*, *Career Girl* o *Girls' Romances* son sólo unos cuantos ejemplos de los muchos que Robbins ofrece en sus páginas. De nuevo, no parece haber mujeres poderosas en estos comics.

No será hasta la década de los cuarenta y los cincuenta que los primeros personajes femeninos con superpoderes hagan acto de presencia. Personajes como Wonder Woman, y versiones femeninas de otros superhéroes como Batgirl, Batwoman y Supergirl aparecen en el mercado, empezando a configurarse así los comics que conocemos hoy en día, y que he utilizado para mi corpus.

Al principio, en los sesenta y setenta, en los grupos predominaban los hombres, como podemos observar en *Fantastic Four* o *X-Men*, donde tan sólo había una mujer en cada grupo, Sue Richards y Jean Grey, acompañadas por tres y cuatro hombres respectivamente. Tenían poderes, pero seguían estando en minoría. Poco a poco, en los ochenta, empezaron a introducirse más y más personajes femeninos, lo cual probablemente se debió a los cambios en la sociedad por un lado, y al tipo de audiencia por otro, pues los comics se suelen considerar un tipo de lectura predominantemente masculina ya que el 95% de los lectores es masculino (Duin 2002). Y entonces llegaron los noventa, y con ellos las *bad girls* e Image Comics.

Si se observan atentamente los datos bibliográficos de los comics que forman mi corpus, se puede observar que todos los comics pertenecen a la misma editorial americana, Image Comics, dividida en distintos estudios. Esto se debe a que muchos de los personajes femeninos más importantes, o al menos protagonistas, aparecieron en las páginas de los comics de esta editorial, cuyo nacimiento coincidió con la moda de las *bad girls*.

Antes he mencionado que, aparte de los cambios sociales, tal vez el hecho de que la mayoría de lectores fuera eminentemente masculina, y bastante joven en lo que a edad respecta, pues la media de edad de los lectores de comics es de 24 años (Duin 2002), tuviera algo que ver con la introducción de más y más personajes femeninos. A este factor creo que también se puede añadir el hecho de que la práctica totalidad de los guionistas y dibujantes de comics, especialmente de comics de superhéroes, son hombres. En su libro *The Great Women Cartoonists*, Robbins (2001) hace un repaso de las autoras de comics empezando desde los primeros años del siglo XX y llegando hasta la actualidad, y es aquí donde podemos comprobar que, en efecto, las mujeres que se dedican a escribir y/o dibujar comics hoy en día no parecen interesadas en el género superheroico, con algunas excepciones como *Rumble Girls* y *Elfquest*, algo totalmente diferente a lo que sucede en, por ejemplo, Japón, por citar el ejemplo más conocido.

El hecho de que la gran mayoría de guionistas de comics de superhéroes sean hombres plantea la cuestión de hasta qué punto la forma de hablar de las mujeres en dichos comics se puede considerar como realista o genuina, como algo que las mujeres realmente dirían. Si son los hombres los que están escribiendo sus diálogos, ¿tratan de

representar cómo hablan las mujeres? ¿Tratan siquiera de diferenciar la forma de hablar dependiendo del género?

Solamente hay dos mujeres que participen en los guiones de los comics que forman parte de mi corpus, y ambas colaboran con un hombre: son los equipos formados por Christina Z. y David Wohl en *Witchblade*, y Joe Benitez y Marcia Chen en *The Magdalena*. En dichos comics, las diferencias entre la forma de hablar de las distintas mujeres en *Witchblade* y *The Magdalena* y el resto de comics son inexistentes, con lo que se puede argumentar que más que hacer diferencias de género, tal vez los guionistas hacen distinciones de poder. Por tanto, en este estudio no importa quién ha escrito lo que los personajes dicen, sino qué dicen estos personajes y cómo lo dicen. Lo que importa es cómo se manifiesta su poder en sus palabras.

CAPÍTULO 3

ANÁLISIS, RESULTADOS Y DISCUSIÓN

Mi hipótesis de trabajo es que las relaciones de poder determinan la forma de hablar, y que esta distinción se puede observar no sólo entre géneros, sino entre miembros de un mismo género. En el corpus que he recogido he analizado el habla de las mujeres para determinar si realmente podemos hallar rasgos lingüísticos que marquen un habla poderosa, en oposición a un habla no poderosa. Son cuatro los rasgos lingüísticos que he estudiado: los mandatos, los elementos del habla coloquial y vulgar tales como expletivos, tacos y expresiones de la jerga o argot, las interrupciones, y las preguntas de verificación y mecanismos para ganar tiempo.

En los sesenta y seis comics que forman mi corpus, he encontrado setenta y seis personajes femeninos, y los porcentajes de los elementos estudiados aparecen en las tablas en cada categoría. Para identificar la localización de cada ejemplo, he utilizado el código pX,bX , en el que p significa “página”, y b significa “número del bocadillo en esa página”. Los bocadillos han sido numerados según el orden de lectura occidental: de izquierda a derecha y de arriba abajo (ver figura C en el apéndice), y teniendo en cuenta no sólo los bocadillos con diálogo, sino también las cajas de narración, ya que a menudo en dichas cajas encontramos no tanto la voz del narrador como la de alguno de los personajes, reflexionando para sí.

A la hora de determinar el poder de los personajes y los superpoderes, he de tener en cuenta diferentes factores. Para la primera parte del análisis, la posesión de

superpoderes o no, simplemente tuve que leer los comics para ver si los personajes tenían superpoderes o no. Esta distinción es siempre obvia en los comics, ya que si una mujer tiene superpoderes, los utiliza, e, incluso antes de que los use, se puede adivinar que es superpoderosa al formar parte de un grupo de superhéroes, o sencillamente hojeando el comic y observando al personaje en las escenas de acción. Por ejemplo, en *Gen13*, es evidente que Caitlin tiene superpoderes cuando, después de ser embestida por un tren en marcha, la vemos salir de debajo y levantar un vagón, que a continuación lanza contra sus enemigos. También en *Gen13*, comprobamos los superpoderes de Sarah cuando la vemos controlar los elementos climáticos tales como el agua o los rayos; o, en *DV8*, sabemos que Copycat tiene superpoderes cuando la vemos controlar mentalmente a sus adversarios, y que Sublime es superpoderosa al alterar su densidad para atravesar paredes.

Para la segunda parte del análisis, determinar el poder de cada personaje, tuve en cuenta la situación en que se encontraban emisor y receptor; es decir, su estatus con respecto al otro en cada situación, pues es la interacción y las distintas situaciones las que determinan las relaciones de poder. Así, un líder, en una conversación en la que actúa como jefe, tiene más poder que sus subordinados, pero si en un momento dado uno de sus subordinados se enfada, lo tira al suelo, le pone una silla sobre el cuello y se sienta sobre ella antes de empezar a hacerle exigencias, entonces el subordinado tiene más poder que el jefe. En una conversación formal o informal, que se desarrolle tanto en una escena de acción como en una de no acción, dos personajes con superpoderes tienen el mismo poder, y dos personajes sin superpoderes tienen también el mismo poder. Incluso un personaje con superpoderes puede tener el mismo poder que uno sin superpoderes si son

amigos y están sentados hablando tranquilamente. Sin embargo, cuando un personaje está a merced de otro, como en el ejemplo anterior de un jefe y un subordinado, bien porque ha sido derrotado, bien porque está atrapado, o porque está siendo controlado, dicho personaje tiene menos poder que el otro, independientemente de si tiene superpoderes o no.

I. Mandatos

Los mandatos son órdenes que una persona da a otra persona o grupo de personas. Es un intento de conseguir que el destinatario del mandato cambie su forma de actuar y haga lo que el emisor le está diciendo que debe hacer o dejar de hacer. Cuando una persona da órdenes a otra, se puede interpretar que el emisor ocupa una posición más elevada que la del receptor. Puesto que está en posición de darle órdenes, parece tener más poder. Entonces, quiero averiguar si una mujer con poder, o que se percibe a sí misma como si lo tuviera, utiliza más mandatos directos que su interlocutor, y si una mujer con menos poder utiliza más peticiones y otros mandatos más indirectos.

Para identificar los mandatos adopté una definición morfológica por la que todos los verbos que aparecían en modo imperativo eran mandatos. También había mandatos que no utilizaban el imperativo, pues no tenían un verbo, pero que eran inconfundiblemente mandatos dada la intención del emisor, o que tenían el verbo en subjuntivo, si eran mandatos negativos o si se utilizaba *usted*.

En esta categoría encontramos dos aspectos: los mandatos directos y los mandatos indirectos. Quiero comprobar si los mandatos directos están asociados con el poder, lo que podría interpretarse como que el emisor se siente con el poder suficiente como para ordenar a su interlocutor sin tener que justificarse o dar explicaciones. Los mandatos

indirectos aparecen suavizados en forma de peticiones o sugerencias, y muestran menos poder, ya que la orden se oculta debido a razones de cortesía o falta de confianza en el propio poder, y por eso no los he considerado como mandatos.

Algunos ejemplos de esta categoría son:



Natalia Kastle en *Danger Girl* #6, p15

1. A un interlocutor menos poderoso:

(1) ¡Muere, monstruo infernal! (Angela a un enemigo, en *Angela*, p55,b3).

(2) ¡Eh, quietas esas manos! (Katarina a un “asociado”, en *Medieval*

Spawn/Witchblade, p15,b7).

(3) ¡Guardias, destruid a esa criatura! (Juez a los guardias, en *Angela*, p36,b2).

2. A un interlocutor igual de poderoso:

(4) No te quedes ahí, entra. (Julie Pezzini a Lisa, en *Witchblade* 6, p7,b10).

(5) ¡Muérdete la lengua, estúpida! (Natalia a Sidney, en *Danger Girl* 6, p15,b7).

(6) Venga, convertid al chico veloz en puré. (Rose a los otros miembros de su banda, en *Crimson* 1, p9,b9).

3. A un interlocutor más poderoso:

(7) ¡Déjalo en paz... o te mataré! (Roxy a quien la tiene prisionera y tortura a su novio, en *Gen13LS*, p71,b10).

(8) ¡Es hora de que bajéis de las nubes y metáis las manos en el fregadero! (Anna al grupo Gen13, en *Gen13 v1, 3*, p4,b10).

Un ejemplo de mandato sin verbo sería:

(9) Venga chicas, en pie (Ms. Poppins a Caitlin, Sarah y Roxy en *Gen13 v.2, 6*, p10,b14).

En algunos de los casos en que se dirige un mandato a un interlocutor con mayor poder, se suele suavizar el mandato, como podemos ver en los siguientes ejemplos:

(10) Por favor, ¡déjeme en paz! (“Víctima” a quien la persigue para matarla, en *Witchblade 5*, p18,b6).

(11) Le aconsejo que las elimine. (Ms. Poppins a su jefe, en *Gen13 v.2, 6*, p2,b4).

También se suaviza el mandato cuando se quiere obtener una reacción cómica por parte del lector, como en los siguientes ejemplos:

(12) Ahora, si sois tan amables de mover vuestros cibernéticos culos... Y, por favor, no pulséis la alarma de camino. (Abbey a sus prisioneros, en *Danger Girl 7*, p3,b2-b4).

(13) ¿Quieres salir y desearme feliz cumpleaños? (Angela a un monstruo, en *Angela*, p2,b4).

O cuando se trata de un momento emotivo o íntimo, como en:

(14) Dame tiempo, Chase. Por favor. (Lara Croft a su interés romántico en *Tomb Raider 7*, p10,b7-8).

(15) Vete, por favor. (Diane a su incipiente exprometido en *Backlash 7*, p6,b11).

Como se ha dicho, los mandatos implicitan una diferencia de poder a favor del emisor, tal y como Lakoff (1975:18) afirma:

An overt order (as an imperative) expresses the (often impolite) assumption of the speaker's superior position to the addressee, carrying with it the right to enforce compliance, whereas with a request the decision on the face of it is left up to the addressee. (Lakoff 1975:18)

Si una mujer, entonces, tiene más poder que su interlocutor, o un poder semejante, y si realmente las diferencias de poder se manifiestan a través de este elemento lingüístico, entonces encontraremos que el número de mandatos es mayor en las mujeres poderosas, y que el número de mandatos a interlocutores con el mismo o menor poder que el emisor es mayor que el número de mandatos dirigidos a receptores con más poder.

En la tabla 2 vemos el porcentaje de mandatos que utilizan las mujeres del corpus. Para hallar dicho porcentaje, he contado el número de mandatos que pronuncia cada mujer, y lo he dividido por el número de bocadillos que dicha mujer tiene a lo largo de los comics del corpus. Por ejemplo, en la primera casilla vemos que Abbey tiene los números (22/337), lo que significa que en trescientos treinta y siete bocadillos utiliza veintidós mandatos.

Tabla 2: Relación de mandatos usados por todos los personajes femeninos

Personaje	Super-poder	Porcentaje de mandatos	Porcentaje de mandatos suavizados	Mandatos a personajes más poderosos	Mandatos a personajes igual de poderosos	Mandatos a personajes menos poderosos
Abbey	No	6.52% (22/337)	9.09% (2/22)	0% (0/22)	68.18% (15/22)	31.81% (7/22)
Agente Wilde	No	11.11% (1/9)	0% (0/1)	100% (1/1)	0% (0/1)	0% (0/1)
Amazonas	No	16.98% (9/53)	0% (0/9)	0% (0/9)	100% (9/9)	0% (0/9)
Anahita	Sí	13.04% (6/46)	0% (0/6)	0% (0/6)	100% (6/6)	0% (0/6)

Angela	Sí	6.39% (14/219)	0% (0/14)	0% (0/14)	64.28% (9/14)	35.71% (5/14)
Anna	No	12.96% (7/54)	14.28% (1/7)	57.14% (4/7)	0% (0/7)	42.85% (3/7)
Ballistic	Sí	8.12% (13/160)	0% (0/13)	0% (0/13)	53.84% (7/13)	30.76% (4/13)
Blind Lemon	Sí	11.1% (1/9)	0% (0/9)	0% (0/9)	11.11% (1/9)	0% (0/9)
Bliss	Sí	6.97% (15/215)	0% (0/15)	0% (0/15)	86.66% (13/15)	13.33% (2/15)
Caitlin	Sí	5.26% (49/931)	4.08% (2/49)	2.04% (1/49)	63.26% (31/49)	32.65% (16/49)
Callindra	No	10.81% (4/37)	0% (0/4)	75% (3/4)	0% (0/4)	25% (1/4)
Chica	No	100% (1/1)	0% (0/1)	0% (0/1)	100% (1/1)	0% (0/1)
Consejera	No	20% (4/20)	0% (0/4)	0% (0/4)	0% (0/4)	100% (4/4)
Copycat	Sí	9.09% (4/44)	0% (0/4)	0% (0/4)	0% (0/4)	50% (2/4)
Cyblade	Sí	5.51% (7/127)	0% (0/7)	14.28% (1/7)	28.57% (2/7)	57.14% (4/7)
Danita	No	9.75% (4/41)	0% (0/4)	0% (0/4)	25% (1/4)	75% (3/4)
Daphne	No	1.96% (1/51)	0% (0/1)	100% (1/1)	0% (0/1)	0% (0/1)
Diane	No	8% (2/25)	50% (1/2)	8% (2/25)	0% (0/25)	0% (0/25)
Elinor	Sí	2.70% (1/37)	0% (0/1)	0% (0/1)	100% (1/1)	0% (0/1)
Esperanza	Sí	7.5% (3/40)	0% (0/3)	0% (0/3)	0% (0/3)	100% (3/3)
Fahrenheit	Sí	11.11% (1/9)	100% (1/1)	0% (0/1)	100% (1/1)	0% (0/1)
Fennex	Sí	15.38% (2/13)	0% (0/2)	0% (0/2)	100% (2/2)	0% (0/2)
Fobia	Sí	10.52% (2/19)	0% (0/2)	0% (0/2)	100% (2/2)	0% (0/2)
Gabrielle	No	12% (3/25)	0% (0/3)	0% (0/3)	0% (0/3)	100% (3/3)
Helga	No	20% (3/15)	0% (0/3)	33.33% (1/3)	66.66% (2/3)	0% (0/3)
Hellslayer	Sí	16.66% (1/6)	0% (0/1)	0% (0/1)	0% (0/1)	100% (1/1)
Hermana Máxima	No	11.11% (1/9)	0% (0/1)	0% (0/1)	100% (1/1)	0% (0/1)

Ivana	Sí	14.28% (33/231)	0% (0/33)	0% (0/33)	18.18% (6/33)	81.81% (27/33)
Jefe del Martillo	No	5.55% (1/18)	0% (0/1)	0% (0/1)	0% (0/1)	100% (1/1)
Jocelyn	Sí	6.84% (5/73)	0% (0/5)	0% (0/5)	0% (0/5)	100% (5/5)
Jodi	Sí	9.43% (5/53)	0% (0/5)	100% (5/5)	0% (0/5)	0% (0/5)
Juez	No	55.55% (5/9)	0% (0/5)	0% (0/5)	0% (0/5)	100% (5/5)
Julie P.	No	17.64% (3/17)	0% (0/3)	0% (0/3)	100% (3/3)	0% (0/3)
Katarina	Sí	7.69% (11/143)	0% (0/11)	0% (0/11)	27.27% (3/11)	72.72% (8/11)
Killjoy	Sí	22.58% (7/31)	0% (0/7)	0% (0/7)	42.85% (3/7)	57.14% (4/7)
Kuan Yin	Sí	9.67% (3/31)	0% (0/3)	0% (0/3)	100% (3/3)	0% (0/3)
La Magdalena	Sí	3.57% (7/196)	0% (0/7)	0% (0/7)	14.28% (1/7)	85.71% (6/7)
Lara Croft	No	6.16% (38/616)	2.63% (1/38)	0% (0/38)	0% (0/38)	100% (38/38)
Lisa	No	9.09% (1/11)	0% (0/1)	100% (1/1)	0% (0/1)	0% (0/1)
Mel	No	6.25% (1/16)	0% (0/1)	100% (1/1)	0% (0/1)	0% (0/1)
Monja	No	85.71% (6/7)	0% (0/6)	0% (0/6)	100% (6/6)	0% (0/6)
Morgan	Sí	7.69% (2/26)	0% (0/2)	0% (0/2)	0% (0/2)	100% (2/2)
Mother One	Sí	9.67% (6/62)	0% (0/6)	0% (0/6)	100% (6/6)	0% (0/6)
Mrs. McArthur	No	3.44% (1/29)	0% (0/1)	100% (1/1)	0% (0/1)	0% (0/1)
Ms. Poppins	Sí	18.75% (3/16)	33.33% (1/3)	100% (3/3)	0% (0/3)	0% (0/3)
Natalia	No	14.75% (9/61)	0% (0/9)	0% (0/9)	100% (9/9)	0% (0/9)
Ninfa	Sí	18.75% (3/16)	0% (0/3)	0% (0/3)	100% (3/3)	0% (0/3)
Rachel	No	20% (1/5)	0% (0/1)	0% (0/1)	0% (0/1)	100% (1/1)
Recoil	Sí	50% (1/2)	0% (0/1)	0% (0/1)	100% (1/1)	0% (0/1)
Reina Amazona	Sí	11.29% (7/62)	0% (0/7)	0% (0/7)	14.28% (1/7)	85.71% (6/7)

Rose	Sí	16.66% (7/42)	0% (0/7)	0% (0/7)	100% (7/7)	0% (0/7)
Roxy	Sí	4.86% (34/699)	0% (0/34)	5.88% (2/34)	88.23% (30/34)	5.88% (2/34)
Sara Pezzini	Sí	4.39% (23/523)	13.04% (3/23)	13.04% (3/23)	13.04% (3/23)	69.56% (16/23)
Sarah	Sí	4.62% (22/476)	0% (0/22)	0% (0/22)	86.36% (19/22)	13.63% (3/22)
Scarlett	Sí	2.40% (2/83)	0% (0/2)	0% (0/2)	0% (0/2)	100% (2/2)
Shi	Sí	25% (3/12)	0% (0/3)	0% (0/3)	100% (3/3)	0% (0/3)
Sidney	No	3.87% (5/129)	0% (0/5)	0% (0/5)	80% (4/5)	20% (1/5)
Soldado	No	14.28% (1/7)	0% (0/1)	100% (1/1)	0% (0/1)	0% (0/1)
Sublime	Sí	14.63% (6/41)	0% (0/6)	0% (0/6)	83.33% (5/6)	16.66% (1/6)
Surielle	Sí	16.66% (4/24)	0% (0/4)	0% (0/4)	100% (4/4)	0% (0/4)
Synergy	Sí	9.09% (1/11)	0% (0/1)	0% (0/1)	100% (1/1)	0% (0/1)
Taboo	Sí	8% (28/350)	3.57% (1/28)	0% (0/28)	50% (14/28)	42.85% (12/28)
Valerie	No	4.65% (4/86)	0% (0/4)	0% (0/4)	25% (1/4)	75% (3/4)
Vanessa	No	1.92% (1/52)	0% (0/1)	100% (1/1)	0% (0/1)	0% (0/1)
Víctima	No	50% (1/2)	100% (1/1)	100% (1/1)	0% (0/1)	0% (0/1)
Victoria	No	33.33% (1/3)	0% (0/1)	0% (0/1)	100% (1/1)	0% (0/1)
V. Dentata	Sí	6.66% (1/15)	0% (0/1)	0% (0/1)	0% (0/1)	100% (1/1)
Vudú	Sí	20% (1/5)	0% (0/1)	0% (0/1)	100% (1/1)	0% (0/1)
Zealot	Sí	8.33% (1/12)	0% (0/1)	0% (0/1)	100% (1/1)	0% (0/1)
Zorina	No	7.69% (4/52)	25% (1/4)	100% (4/4)	0% (0/4)	0% (0/4)

Nota: Los personajes con 0 elementos no aparecen en la tabla.

Para ver si los datos arriba presentados apoyan o no la hipótesis, los he dividido en dos tablas. En una, se puede observar la importancia de los superpoderes a la hora de

dar mandatos, y en la otra, se ponen de relieve las relaciones de poder entre los interlocutores, tengan o no superpoderes.

Tabla 3: Relación entre mandatos y superpoderes

Tipo de personaje	Número de personajes	Porcentaje de personajes que usan mandatos	Porcentaje de mandatos
Con superpoderes	44	90.90% (40/44)	6.72% (345/5135)
Sin superpoderes	32	93.75% (30/32)	8.42% (153/1818)

Los datos muestran que, en esta categoría, el que las mujeres tengan superpoderes no quiere decir que utilicen más mandatos que las mujeres que no son superpoderosas, sino todo lo contrario. La tabla muestra que un mayor porcentaje de mujeres sin superpoderes utiliza mandatos, y que el porcentaje final de mandatos usados por ambos tipos de mujer es mayor en el caso de las mujeres sin superpoderes. Estos resultados pueden deberse a un intento por parte de las mujeres no superpoderosas de paliar de algún modo su falta de superpoderes ejerciendo un poder mayor con sus interlocutores. En la tabla 4 se puede observar precisamente qué sucede en estas relaciones de poder entre emisores y receptores:

Tabla 4: Relación entre mandatos e interlocutores

Número total de mandatos directos	A más poderosos	A igual de poderosos	A menos poderosos	A sí mismas
475	7.78% (37/475)	50.95% (242/475)	42.52% (202/475)	1.89% (9/475)

Estos resultados muestran que el menor número de mandatos se emplea con interlocutores del mismo poder que el emisor, que el mayor número de mandatos se utiliza con personas con el mismo nivel de poder que el emisor, y que, en un punto intermedio, se halla el número de mandatos utilizado con interlocutores menos poderosos

que el emisor. Por tanto, parece que el número de mandatos que se usan en una conversación depende de la relación de poder de la mujer con su interlocutor en el momento del habla; es decir, que su forma de hablar sigue dependiendo de su poder, ya que éste viene determinado por la relación que se tiene con el resto de miembros de la sociedad.

Así, vemos como, independientemente de que la mujer tenga superpoderes o no, es la relación de poder con su interlocutor la que determina el número de mandatos que va a utilizar. En la tabla 4 podemos observar cómo el mayor número de mandatos va dirigido a interlocutores con igual o menor poder que el emisor, pero muy raramente a interlocutores con mayor poder que el emisor.

II. Expletivos y otros elementos del registro coloquial y vulgar

En este apartado aún el argot por un lado, y lo que serían ejemplos del registro coloquial y vulgar por otro, aunque creo que esto no es más que un caso de hiponimia, ya que el argot, la jerga de la calle, se incluye por definición en los registros coloquial y vulgar. Antes que nada, se deben definir dichos conceptos.

La Real Academia de la Lengua (RAE) (2001) define *argot* como ‘jerga o jeringonza’, un tipo de lenguaje propio de miembros de la misma clase social o profesión, hasta cierto punto difícil de comprender por personas que no forman parte del grupo social que lo emplea, y que ocasionalmente puede ser de mal gusto. Al decirse que puede ser de mal gusto, lo que se sobreentiende es el uso de tacos y palabrotas, elementos lingüísticos que se recogen también en el corpus de la investigación.

Con respecto a qué es un taco o una palabrota exactamente, la RAE (2001), que los considera sinónimos, los define como palabras que se utilizan para demostrar ira o

enfado, muchas veces ofensivos o groseros, y que pueden incluir blasfemias. Por tanto, podemos concluir que estas palabras pertenecen al registro coloquial/vulgar.

Siendo consciente de las diferencias culturales y dialectales, y admitiendo que distintas personas pueden encontrar distintas expresiones más o menos insultantes, pero teniendo que establecer unos parámetros para el análisis, en este estudio, he considerado palabrotas y tacos todas aquellas expresiones que pueden resultar ofensivas y groseras y que nunca encontraríamos en un registro estándar, así como expresiones del argot cuyo significado difiere del que las mismas palabras tendrían en un registro estándar, o que, simplemente, no encontraríamos en dicho registro.

Veamos algunos ejemplos:

1. Usados con personajes más poderosos:

1.A. Expresiones coloquiales:

(16) Guay. (Jodi a su padre, en *Backlash* 11, p24,b10).

(17) ¿Habrás que volver a salvarles el trasero? (Valerie a su superior, en *Danger Girl* 2, p1,b12).

1. B. Tacos:

(18) ¡Una perra mortal no puede matar a Elinor! (Elinor a Katarina, en *Medieval Spawn/Witchblade*, p61,b4).

(19) Es una perra traidora. (Gabrielle a su superior, hablando de Angela, en *Angela*, p33,b14).

2. Usados con personajes igual de poderosos:

2. A. Expresiones coloquiales:

(20) Puedes decirle a Deuce que me largo. (Abbey a Zero, en *Danger Girl* 5, p15,b5).

(21) ¡No dejemos que nos pesquen! (Caitlin al resto del grupo Gen13, en *Gen13LS*, p27,b6).

(22) Te pusiste como una moto. (Roxy a Caitlin, en *Gen13* v1, 3, p5,b11).

2. B. Tacos:

(23) [...] Aticleas, ese maldito hijo de puta que... (Abbey a Natalia, en *Danger Girl* 7, p30,b8).

(24) ¡Zorra ingrata! (Bliss a Sarah, en *Gen13* v1, 7, p11,b10).



Sidney Savage en *Danger Girl* #6, p15

3. Usados con personajes menos poderosos:

3. A. Expresiones coloquiales:

(25) [...] no quiero rollo. (Copycat a alguien que trata de ligar con ella, en *DV8* 1, p14,b5).

(26) Al tajo. (Danita a su subordinado, en *DV8* 4, p13,b2).

3. B. Tacos:

(27) Seguro, perra. (Angela a Gabrielle, en *Angela*, p63,b4).

(28) No nos jodas. (Copycat a alguien que trata de ligar con ella, en *DV8* 1, p14,b6).

4. Dichos a sí mismas:

4. A. Expresiones coloquiales:

(29) ¡Estamos jodidos! (Roxy, en *Gen13* v1, 9, p13,b4).

(30) ¡Todo el mundo pasa de mí! (Roxy en *Gen13* v2, 4, p9,b5).

4. B. Tacos:

(31) Mierda, Cass... (Ballistic, en *Ballistic*, p32,b2).

(32) ¡Joder! (Roxy, en *Gen13* v2, 4, p9,b5).

El uso de este tipo de expresiones es algo inusual en la lengua de las mujeres según Lakoff (1975). Según la autora, las mujeres, que son las personas con menos poder, o bien no usan estas expresiones ofensivas, o bien las suavizan para que no lo resulten. Los hombres, en cambio, no se preocupan por ello, pues no les importa ofender o no, ya que ellos tienen el poder. Para probar su argumento, Lakoff (1975:10) pregunta que cuál de las dos oraciones tiene mayor probabilidad de haber sido dicha por un hombre, y cuál por una mujer:

(a) Oh dear, you've put the peanut butter in the refrigerator again.

(b) Shit, you've put the peanut butter in the refrigerator again.

Creo que la respuesta es obvia, y estoy de acuerdo con la autora. La opción (a) es la que yo personalmente elegiría sin duda como dicha por una mujer, o al menos como nunca dicha por un hombre, mientras que atribuiría la opción (b) a un hombre. Al respecto, Lakoff (1975:10) afirma que “it is a truism to state that the ‘stronger’ expletives are reserved for men, and the ‘weaker’ ones for women”, aunque dice que “many self-respecting women are becoming able to use sentences like (3) (b) publicly without flinching”. De hecho, Sutton (1995:282) dice que “the working-class vernacular (which includes slang and other kinds of group-related jargon) has a covert prestige that appeals more to male speakers”. Es decir, que los expletivos más débiles son usados por las mujeres, o sea, las personas sin poder, mientras que las personas poderosas utilizan palabrotas más fuertes. Por tanto, si las mujeres son poderosas, utilizarán estos tacos con mayor frecuencia.

James (1996:113) dice que el registro no estándar tiene “connotations of flouting authority and showing independence”, lo cual refuerza la idea de que una persona poderosa, sea hombre o mujer, favorecerá entonces este registro y usará más los elementos que a él pertenecen.

Por su parte, de Klerk (1997:153) señala que los expletivos no se usan con tanta frecuencia con aquellas personas “who are higher in power than oneself”, lo que remite de nuevo a las relaciones de poder, e indica que, entonces, podemos esperar que los expletivos se usen con personas con menos poder que el interlocutor.

Al igual que en la categoría anterior, pues, el uso de estos elementos corresponde a la cantidad de poder del emisor en relación con su interlocutor. Por tanto, el número de palabras pertenecientes al argot, los expletivos y los tacos, serán más utilizadas cuando alguien se dirige a una persona con igual o menos poder que cuando lo habla con alguien más poderoso.

En la tabla 5 aparecen clasificados los datos del corpus:

Tabla 5: Relación de elementos coloquiales usados por todos los personajes femeninos

Personaje	Super-poder	Porcentaje de elementos coloq. y vulgares	Usados con personajes más poderosos	Usados con personajes igual de poderosos	Usados con personajes menos poderosos
Abbey	No	5.34% (18/337)	5.55% (1/18)	33.33% (6/18)	16.66% (3/18)
Alexa	No	18.18% (2/11)	0% (0/2)	100% (2/2)	0% (0/2)
Amazonas	No	1.88% (1/53)	0% (0/1)	100% (1/1)	0% (0/1)
Angela	Sí	5.02% (11/219)	0% (0/11)	18.18% (2/11)	45.45% (5/11)
Ballistic	Sí	4.37% (7/160)	0% (0/7)	57.14% (4/7)	0% (0/7)
Bliss	Sí	5.11% (11/215)	0% (0/11)	72.72% (8/11)	9.09% (1/11)
Borgia	Sí	16.66% (1/6)	0% (0/1)	100% (1/1)	0% (0/1)
Caitlin	Sí	1.39% (13/931)	0% (0/13)	30.76% (4/13)	30.76% (4/13)
Copycat	Sí	4.54% (2/44)	0% (0/2)	0% (0/2)	50% (1/2)
Cyblade	Sí	0.78% (1/127)	100% (1/1)	0% (0/1)	0% (0/1)
Danita	No	4.87% (2/41)	0% (0/2)	50% (1/2)	50% (1/2)
Elinor	Sí	5.40% (2/37)	50% (1/2)	50% (1/2)	0% (0/2)
Fahrenheit	Sí	22.22% (2/9)	0% (0/2)	100% (2/2)	0% (0/2)
Fobia	Sí	5.26% (1/19)	0% (0/1)	100% (1/1)	0% (0/1)

		(1/19)	(0/1)	(1/1)	(0/1)
Gabrielle	No	12% (3/25)	66.66% (2/3)	0% (0/3)	33.33% (1/3)
Ivana	Sí	2.59% (6/231)	0% (0/6)	16.66% (1/6)	66.66% (4/6)
Jackie	No	10% (1/10)	100% (1/1)	0% (0/1)	0% (0/1)
Jefe del Martillo	No	5.55% (1/18)	0% (0/1)	0% (0/1)	100% (1/1)
Jodi	Sí	1.88% (1/53)	0% (1/1)	0% (0/1)	0% (0/1)
Julie P.	No	5.88% (1/17)	0% (0/1)	100% (1/1)	0% (0/1)
Katarina	Sí	7.69% (11/143)	0% (0/11)	9.09% (1/11)	90.90% (10/11)
Killjoy	Sí	9.67% (3/31)	0% (0/3)	100% (3/3)	0% (0/3)
Lady Mortem	Sí	11.11% (1/9)	0% (0/1)	0% (0/1)	100% (1/1)
Lara Croft	No	1.13% (7/616)	0% (0/7)	0% (0/7)	100% (7/7)
Maggie	Sí	12.5% (1/8)	0% (0/1)	0% (0/1)	100% (1/1)
Mel	No	6.25% (1/16)	100% (1/1)	0% (0/1)	0% (0/1)
Mother One	Sí	1.61% (1/62)	0% (0/1)	100% (1/1)	100% (1/1)
Natalia	No	4.91% (3/61)	0% (0/3)	100% (3/3)	0% (0/3)
Ninfa	Sí	12.5% (2/16)	0% (0/2)	100% (2/2)	0% (0/2)
Psylocke	Sí	50% (1/2)	100% (1/1)	0% (0/1)	0% (0/1)
Reina Amazona	Sí	3.22% (2/62)	0% (0/2)	0% (0/2)	0% (2/2)
Rose	Sí	9.52% (4/42)	0% (0/4)	75% (3/4)	25% (1/4)
Roxy	Sí	8.15% (57/699)	3.50% (2/57)	68.42% (39/57)	3.50% (2/57)
Sara Pezzini	Sí	3.25% (17/523)	0% (0/17)	5.88% (1/17)	35.29% (6/17)
Sarah	Sí	2.31% (11/476)	0% (0/11)	81.81% (9/11)	9.09% (1/11)
Scarlett	Sí	1.20% (1/83)	0% (0/1)	0% (0/1)	100% (1/1)
Sidney	No	6.97%	0%	77.77%	11.11%

		(9/129)	(0/9)	(7/9)	(1/9)
Sublime	Sí	7.31% (3/41)	0% (0/3)	66.66% (2/3)	33.33% (1/3)
Surielle	Sí	4.16% (1/24)	0% (0/1)	100% (1/1)	0% (0/1)
Taboo	Sí	6.57% (23/350)	4.34% (1/23)	56.52% (13/23)	13.04% (3/23)
Valerie	No	5.81% (5/86)	80% (4/5)	0% (0/5)	0% (0/5)
V. Dentata	Sí	6.66% (1/15)	0% (0/1)	100% (1/1)	0% (0/1)

Nota: Los personajes con 0 elementos no aparecen en la tabla.

De nuevo distingo aquí las dos subcategorías que establecí en el apartado de los mandatos. Por un lado, en la tabla 6, tenemos los porcentajes de uso dependiendo de si la mujer que habla es superpoderosa o no.

Tabla 6: Relación entre los elementos coloquiales y los superpoderes

Tipo de personaje	Número de personajes	Porcentaje de personajes que usan elementos C/V	Porcentaje de elementos del registro coloquial/vulgar
Con superpoderes	44	65.91% (29/44)	3.86% (198/5135)
Sin superpoderes	32	40.63% (13/32)	2.97% (54/1818)

En esta tabla se aprecia como hay muchas más mujeres superpoderosas que no superpoderosas que usan estos elementos, pese a haber una diferencia muy pequeña en los porcentajes finales. Veamos ahora la próxima tabla, en la que dichos elementos se muestran en base a las relaciones de poder de emisor y receptor:

Tabla 7: Relación entre elementos coloquiales e interlocutores

Número total de elementos coloquiales	Usados con p. más poderosos	Usados con p. igual de poderosos	Usados con p. menos poderosos	A sí mismas
250	6.4% (16/250)	48.4% (121/250)	23.6% (59/250)	21.6% (54/250)

Los datos, como se puede ver claramente en la tabla, indican que la aplastante mayoría de estas expresiones se utiliza con miembros de la misma clase, que comparten un nivel de poder similar. En segundo lugar, se usan con personas menos poderosas, y finalmente, con mucha diferencia, se usan cuando el hablante se dirige a alguien con más poder.

Lo más interesante es, sin duda, el hecho de que la gran mayoría de estos elementos se utilice con personajes pertenecientes al mismo nivel de poder. Una razón para esto podría ser la solidaridad entre hablantes, que se identifican como parte del mismo grupo social y, por solidaridad, tienden a hablar de manera semejante, lo que refuerza los lazos existentes entre ellos y su identidad específica frente a otros miembros de la sociedad o grupos sociales.

III. Interrupciones

En cualquier conversación existen los llamados turnos conversacionales, mediante los cuales se organizan las conversaciones. Durante un turno conversacional, un hablante articula lo que quiere decir, y cuando ha terminado, es el turno de otro hablante, que puede comentar o discutir lo dicho, o comenzar un tema totalmente nuevo. En este intercambio existe un acuerdo tácito de no interrumpir el turno del hablante, y esperar a que termine para tratar de ganar el siguiente turno conversacional. Sin embargo, tal y como muestra Levinson (1989:283), esta alternancia no es tan obvia como podría parecer a primera vista. Muchas veces unos hablantes interrumpen a otros para ganar el turno y opinar sobre lo que se estaba diciendo. Es decir que una persona que interrumpe a su interlocutor no siempre está tratando de aumentar su poder, sino que a veces las interrupciones pueden responder a razones de solidaridad.

Las interrupciones en el corpus vienen señaladas de dos formas diferentes. En primer lugar, pueden venir marcadas por los puntos suspensivos. Sin embargo, no todos los puntos suspensivos indican interrupciones, pues una frase puede continuar en otro bocadillo, o un personaje puede dejar un pensamiento o enunciado incompleto. En segundo lugar, un personaje puede interrumpir a otro superponiendo la parte superior de su bocadillo a la parte inferior del bocadillo del personaje que está hablando, con lo que este último queda interrumpido.

Por tanto, se ha considerado como interrupción el momento en que un personaje no termina su frase, lo que se indica con puntos suspensivos o con un solapamiento de bocadillos, debido a que otro personaje empieza a hablar.

Los ejemplos de interrupciones son los siguientes:

(33) [Interrumpe a Deuce] ¿Como James Bond? (Abbey, en *Danger Girl* 1, p17,b3).



(34) [Interrumpe a Stalker] ¡Sé tú razonable! (Katarina a Stalker en *Medieval Spawn/Witchblade*, p11,b5).

(35) [Interrumpe a la Consejera con un golpe] Calla de una vez. (Sarah, en *Gen13* v1, 5, p14,b19).

Estudios como el que Bergvall (1996) llevó a cabo en una escuela de ingeniería muestran que los hombres interrumpen más a sus interlocutores, datos que apoyan (Graddol y Swann 1989:72) que afirman que “boys are more disruptive”.

Lakoff (1995:27) distingue tres tipos de silencio, siendo la interrupción uno de ellos: “interruption, topic control and nonresponse”. Al hablar sobre el primer tipo, la interrupción, Lakoff cita los estudios de James y Clarke (1993), quienes, al estudiar las interrupciones en las conversaciones, no pudieron corroborar “the asserted tendency of men to interrupt women” (Lakoff 1995:27), pero, al mismo tiempo, estas investigadoras “do not disclaim the existence of men’s aggressive interruption of women” (Lakoff 1995:27), como mostraban los estudios de Bergvall (1996) y Graddol y Swann (1989).

La existencia de estos datos contradictorios me hace pensar que tal vez sea la diferencia de poderes y no de géneros la responsable de este comportamiento: las personas que no tienen poder no pueden interrumpir a las que sí lo tienen. Por consiguiente, si encontramos mujeres poderosas, es probable que interrumpen a sus interlocutores si tienen más poder que ellos y no se dejen interrumpir por personas con menos poder.

En la tabla 8 expongo los resultados de la búsqueda:

Tabla 8: Relación de personajes femeninos que interrumpen a alguien

Personaje	Superpoder	Porcentaje de interrupciones a otros	Interrumpe a personajes más poderosos	Interrumpe a personajes igual de poderosos	Interrumpe a personajes menos poderosos
Abbey	No	0.29% (1/337)	0% (0/1)	0% (0/1)	100% (1/1)
Katarina	Sí	0.69% (1/143)	0% (0/1)	0% (0/1)	100% (1/1)
Sarah	Sí	0.21% (1/476)	0% (0/1)	0% (0/1)	100% (1/1)

Solamente he encontrado en el corpus tres ejemplos de interrupción, citados en la página anterior, dos a hombres y uno a otra mujer, que se muestra en la tabla 9. En todos los casos, las mujeres en cuestión siempre han interrumpido a un hablante menos poderoso:

Tabla 9: Personajes femeninos interrumpidos

Personaje	Superpoder	Porcentaje de veces que es interrumpida	Interrumpida por personajes más poderosos	Interrumpida por personajes igual de poderosos	Interrumpida por personajes menos poderosos
Consejera	No	5% (1/20)	100% (1/1)	0% (0/1)	0% (0/1)

En esta tabla, se observa cómo la única mujer a quien se interrumpe en el corpus es, en efecto, menos poderosa que quien la interrumpe. Veamos cómo el ser o no superpoderosa influye en las interrupciones:

Tabla 10: Relación entre interrupciones y superpoderes

Tipo de personaje	Número de personajes	Porcentaje de personajes que interrumpen	Porcentaje de interrupciones
Con superpoderes	44	4.55% (2/44)	0.04% (2/5135)
Sin superpoderes	32	3.13% (1/32)	0.06% (1/1818)

El número de ejemplos es muy escaso, y por eso resulte insuficiente para formular una tendencia. Aun así, y pese a que son dos mujeres con superpoderes y una sin superpoderes las que interrumpen a sus interlocutores en los comics del corpus, los porcentajes finales dicen que son las mujeres sin superpoderes las que más interrupciones causan, con unos porcentajes de 0.04% y 0.06% a favor de éstas. Este resultado parece contradecir lo establecido anteriormente, pero creo que la siguiente tabla puede explicar a qué se debe este fenómeno:

Tabla 11a: Relación entre interrupciones y poder de los interrumpidos

Número total de interrupciones a otros	A personajes más poderosos	A personajes igual de poderosos	A personajes menos poderosos
3	0% (0/3)	0% (0/3)	100% (3/3)

Tabla 11b: Relación entre personajes femeninos interrumpidos y poder de quien

interrumpe

Número total de veces que una mujer es interrumpida	Por un personaje más poderoso	Por un personaje igual de poderoso	Por un personaje menos poderoso
1	100% (1/1)	0% (0/3)	0% (0/3)

En esta tabla, la hipótesis de la relación de poder como factor influyente a la hora de interrumpir o ser interrumpida parece ser la que funciona, por encima de si la mujer que interrumpe tiene superpoderes o no. Sin embargo, con tan pocos ejemplos de interrupciones, no se puede llegar a conclusiones definitivas.

IV. Preguntas de verificación y mecanismos para ganar tiempo

Las preguntas de verificación (PV) son las preguntas que se hacen para confirmar lo que se ha dicho, y los mecanismos para ganar tiempo (MGT) son los elementos que se utilizan para obtener unos segundos durante los que organizar ideas o comenzar un rodeo, mostrar vacilación o duda. Quiero averiguar si ambos recursos indican una falta de confianza en lo que se dice, pues o bien se vacila o bien se busca confirmación por parte del interlocutor, con lo que dicho comportamiento se puede ver como descriptivo de una situación de poder inferior a la del interlocutor.

Las preguntas de verificación son preguntas que se utilizan para verificar información. Son preguntas que se hacen añadiendo las partículas *¿no?* o *¿verdad?* al final de la frase que se desea verificar. En el corpus hay ejemplos como:

(36) Sabías el secreto de Natalia, ¿verdad? (Abbey a Deuce, en *Danger Girl* 6, p1,b3).

(37) N-No hay elección, ¿verdad? (Ballistic a un poder sobrenatural, en *Ballistic*, p69,b8).

(38) Ha nombrado a esa cerda, ¿verdad? (Jackie a Ballistic, en *Ballistic*, p18,b10).

Los mecanismos para ganar tiempo (MGT) son partículas como *bueno*, *hmm*, *um*, o *creo* que se insertan al principio o en medio de la oración, y que muestran duda o vacilación.

He considerado ejemplos de mecanismos para ganar tiempo o mostrar duda elementos como los siguientes:

(39) Bueno, no tengo una oferta mejor. (Ballistic a Mother One, en *Ballistic*, p47,b6).

(40) Mmm. Bueno, no es un palacio. (Angela a Spawn, en *Angela*, p42,b5).

(41) Creo que... Todos, sí... (Sidney a Johnny, en *Danger Girl 7*, p13,b2).

(42) Pero... Ella no haría eso. (Kuan Yin a Anahita, en *Angela*, p16,b9).

Lakoff (1975:16-17) define ambos fenómenos como parte del lenguaje de las mujeres. Con respecto a las preguntas de verificación (*tag questions* en inglés), Lakoff dice:

One makes a statement when one has confidence in his knowledge and is pretty certain that his statement will be believed; one asks a question when one lacks knowledge on some point and has reason to believe that this gap can and will be remedied by an answer by the addressee [...]. A tag gives the addressee leeway, not forcing him to go along with the views of the speaker.

(Lakoff 1975:16-17)

De nuevo se puede observar el papel que el poder juega en este comportamiento. Según Lakoff, la mujer, al usar una pregunta de verificación, no fuerza al receptor ni le impone nada, ya que no tiene el poder suficiente como para hacerlo. Esta falta de poder puede venir dada por inseguridad o falta de conocimiento, pero el resultado es el mismo. De hecho, incluso cuando sí está segura de lo que dice, muchas veces la persona sin poder formulará su enunciado en forma de pregunta para no dar la impresión de estar poniéndose por encima de alguien que tiene más poder que ella.

Así pues, si el emisor tiene el suficiente poder, es decir, más que su interlocutor, es probable que simplemente afirme o dé órdenes en lugar de hacer una pregunta de verificación y esperar corroboración o refutación por parte del receptor, pues no importa lo que pueda decir: no tiene poder.

Sobre los mecanismos para ganar tiempo (*hedges* en inglés), Lakoff (1975:53) dice que estas palabras y expresiones “convey the sense that the speaker is uncertain about what he (or she) is saying”, y aunque puede que a veces esto sea cierto, la misma

autora dice que su impresión es que las mujeres no hacen esto porque no estén seguras de lo que dicen, sino porque “they are socialized to believe that asserting themselves strongly isn’t nice or ladylike, or even feminine” (Lakoff 1975:54).

Al igual que las preguntas de verificación, si el emisor tiene más poder que el receptor, dirá sencillamente lo que piensa o cree sin tener que tratar de ocultar su poder tras una pantalla de incertidumbre. Por lo tanto, una mujer poderosa no utilizará estos mecanismos con la misma profusión que una mujer que no lo es.



Lara Croft en *Tomb Raider* #1, p3

En la siguiente tabla se muestran los resultados completos del análisis de esta categoría:

Tabla 12: Relación de PV y MGT usados por todos los personajes femeninos

Personaje	Super-poder	Porcentaje de PV y MGT	Usados con personajes más poderosos	Usados con personajes igual de poderosos	Usados con personajes menos poderosos
Abbey	No	0.29% (1/337)	0% (0/1)	100% (1/1)	0% (0/1)
Angela	Sí	1.36% (3/219)	0% (0/3)	100% (3/3)	0% (0/3)
Ballistic	Sí	1.87% (3/160)	0% (0/3)	100% (3/3)	0% (0/3)
Callindra	No	8.10% (3/37)	100% (3/3)	0% (0/3)	0% (0/3)
Ivana	Sí	0.43% (1/231)	0% (0/1)	0% (0/1)	100% (1/1)
Jackie	No	10% (1/10)	100% (1/1)	0% (0/1)	0% (0/1)
Katarina	Sí	0.69% (1/143)	0% (0/1)	0% (0/1)	100% (1/1)
Kuan Yin	Sí	19.35% (6/31)	0% (0/6)	100% (6/6)	0% (0/6)
Lara Croft	No	0.48% (3/616)	0% (0/3)	0% (0/3)	100% (3/3)
Natalia	No	1.63% (1/61)	0% (0/1)	100% (1/1)	0% (0/1)
Roxy	Sí	0.14% (1/699)	0% (0/1)	100% (1/1)	0% (0/1)
Sara Pezzini	Sí	0.19% (1/523)	100% (1/1)	0% (0/1)	0% (0/1)
Sidney	No	2.32% (3/129)	33.33% (1/3)	66.66% (2/3)	0% (0/3)

Nota: Los personajes con 0 elementos no aparecen en la tabla.

Diferenciamos de nuevo el hecho de tener o no superpoderes, y las relaciones de poder independientemente de si se tienen superpoderes.

Tabla 13: Relación entre PV y MGT y superpoderes

Tipo de personaje	Número de personajes	Porcentaje de personajes que usan PV/MGT	Porcentaje de PV/MGT
Con superpoderes	44	15.90% (7/44)	0.31% (16/5135)
Sin superpoderes	32	18.75% (6/32)	0.66% (12/1818)

Según la tabla 13, el porcentaje de mujeres sin superpoderes que usa estos mecanismos es mayor que el de las mujeres con superpoderes y, efectivamente, en los porcentajes finales, son las mujeres sin superpoderes las que los utilizan con mayor frecuencia. De nuevo, al igual que en la categoría de las interrupciones, ninguno de los dos porcentajes pasa del 1%, siendo la diferencia entre ambos mínima. Veamos qué sucede cuando no se tienen en cuenta los superpoderes, sino que solamente atendemos al poder de cada mujer en relación con su interlocutor:

Tabla 14: Relación entre PV y MGT y poder de los interlocutores

Número total de PV y MGT	Usados con personajes más poderosos	Usados con personajes igual de poderosos	Usados con personajes menos poderosos
28	21.43% (6/28)	60.71% (17/28)	17.86% (5/28)

Los resultados de la tabla 14, indican que, efectivamente, cuando menos se usan estos mecanismos es cuando se habla con personas con menos poder, ante las que se muestra seguridad y decisión. Con personas que tienen el mismo poder o un estatus similar, es con quienes más se usan, como si no se escondiera la incertidumbre cuando se tiene, y con personas más poderosas encontramos un porcentaje de uso intermedio, como si se tratase de aparentar mayor poder del que se tiene, pero sin llegar al extremo de mostrar todo el poder, como sucedería al hablar con interlocutores menos poderosos.

Al igual que sucedía en la segunda categoría, con los elementos del argot, se puede ver que el porcentaje de preguntas de verificación y mecanismos para ganar tiempo es muchísimo más elevado entre interlocutores con un nivel de poder semejante. De nuevo, este resultado se puede atribuir a razones de solidaridad entre los hablantes, que utilizan mecanismos similares cuando hablan entre ellos para reforzar su identidad como grupo. Dado que el número total de PV y MGT que he encontrado en el análisis ha sido muy bajo, creo que hacen falta más datos para poder comprobar mejor esta relación.

CAPÍTULO 4

CONCLUSIONES

Mi hipótesis original era que las mujeres poderosas hablan de manera diferente a las mujeres no poderosas; es decir, que podemos hallar distintos elementos lingüísticos en su forma de hablar que transmiten el poder que la mujer tiene. Así, esta diferencia se manifestaría no sólo entre géneros, sino también entre los hablantes de un mismo género. De esta manera, los argumentos originales de que las mujeres, como grupo, tienen una forma de hablar menos poderosa que la de los hombres, se verían desde una nueva perspectiva: que las mujeres hablan de manera menos poderosa que los hombres si estos hombres tienen más poder que ellas. Por tanto, si unas mujeres tienen más poder que otras, esta diferencia de poder se manifestará también. En este estudio, he analizado cuatro aspectos del habla de las mujeres: su uso de los mandatos, de elementos coloquiales y vulgares, de interrupciones, y de preguntas de verificación y mecanismos para ganar tiempo en los comics de superhéroes. Se hipotetizó que las mujeres más poderosas utilizarían más mandatos, más elementos coloquiales y vulgares, más interrupciones, y menos preguntas de verificación y mecanismos para ganar tiempo.

El poder de las mujeres estudiadas se determinó según dos criterios diferentes: 1) si la mujer tenía superpoderes o no; y 2) si tenía más poder que su interlocutor en un acto de habla específico. Los resultados del análisis han sido, en general, los esperados, pero ha habido algunos resultados inesperados. Con respecto a los superpoderes de las mujeres, se encontraron los resultados esperados: que las mujeres superpoderosas utilizan

los elementos coloquiales/vulgares con mayor frecuencia que las no superpoderosas (3.86% frente a 2.97%), y utilizan menos preguntas de verificación y mecanismos para ganar tiempo que las no superpoderosas (0.31% frente a 0.66%). Los resultados inesperados han sido que las mujeres superpoderosas utilizan los mandatos con menos frecuencia que las mujeres no superpoderosas (6.72% frente a 8.42%) e interrumpen menos que las mujeres no superpoderosas (0.04% frente a 0.06%).

Tanto sobre las interrupciones como sobre las preguntas de verificación y mecanismos para ganar tiempo hay que decir que el número de ejemplos es mínimo, con lo que difícilmente se puede formular una tendencia o darles a estos datos demasiada importancia. Habiendo tan pocos ejemplos, no podemos saber si los resultados son realmente descriptivos y representan lo que sucede generalmente, o si por el contrario no son más que episodios anecdóticos que para nada representan cómo funcionan en verdad estos elementos, porque, además, en el caso de las interrupciones, parecen contradictorios.

En la categoría de las interrupciones, vemos que las mujeres superpoderosas sí interrumpen más que las no superpoderosas, pero los porcentajes finales muestran que las no superpoderosas lo hacen con más frecuencia, dado que los porcentajes son 0.04% y 0.06%. Parece obvio que necesitamos más datos para poder llegar a una conclusión.

La segunda parte del análisis, el estudio de las relaciones de poder entre emisor y receptor, apoya la hipótesis por completo, ya que las mujeres siempre usan más mandatos, más expresiones coloquiales y vulgares, más interrupciones, y menos preguntas de verificación con personas de menor poder que con las con mayor poder. Al mismo tiempo, el análisis de estos comportamientos lingüísticos con receptores de igual

poder le añade una nueva dimensión. Se observa que con los mandatos, las expresiones coloquiales y vulgares, y las preguntas de verificación y mecanismos para ganar tiempo, las mujeres usan los comportamientos que se asocian con el poder más con las personas de igual poder que con las de menor poder. Específicamente las mujeres usan un porcentaje de mandatos mayor cuando se dirigen a alguien que tiene el mismo poder que ellas (49.39%), uno ligeramente inferior cuando se dirigen a alguien menos poderoso (41.22%), y uno muy inferior cuando se dirigen a alguien más poderoso (7.55%). Con respecto a los elementos coloquiales/vulgares, las mujeres usan un porcentaje de dichos elementos mayor cuando se dirigen a alguien que tiene el mismo poder que ellas (48.2%), uno sensiblemente inferior cuando se dirigen a alguien con menos poder (23.6%), y uno muy inferior cuando se dirigen a alguien con más poder (6.4%). En el caso de las preguntas de verificación y mecanismos para ganar tiempo, las mujeres usan un porcentaje mayor cuando hablan con alguien que tiene el mismo poder que ellas (60.71%), un 21.42% cuando se dirigen a alguien con más poder, y un 17.86% cuando se dirigen a alguien con menos poder. Con respecto a las interrupciones, en el 100% de los casos se interrumpe a alguien menos poderoso.

En otras palabras, los resultados son los esperados en lo que respecta a la comparación entre mayor y menor poder del receptor, pero descubrimos el hallazgo inesperado de que el mayor porcentaje de todos estos elementos, menos en las interrupciones, se usa con interlocutores que tienen el mismo poder que los emisores. La causa de este comportamiento puede ser la solidaridad entre miembros que se perciben mutuamente como pertenecientes a una misma clase, lo que reforzaría la teoría de que el nivel de poder de los interlocutores es esencial a la hora de codificar los enunciados.

Los resultados de esta segunda parte, además, explican la paradoja de las interrupciones, pues, independientemente de los superpoderes, siempre se interrumpe a alguien menos poderoso. Aun así, no puedo sino repetir que la escasez de datos no permite hacer generalizaciones sobre esta categoría.

Por tanto, la conclusión a la que podemos llegar es que la forma de hablar de las mujeres en los comics de superhéroes depende no tanto de si tienen superpoderes o no, como de la relación de poder que existe entre ellas y su interlocutor; es decir, que sí depende del poder de la mujer. Este poder, sin embargo, no necesita ser un poder físico o sobrenatural, sino que es suficiente con que la mujer tenga, o se sienta con, un estatus superior.

Futuros estudios podrían concentrarse en analizar precisamente las interrupciones, para conseguir un número de ejemplos lo suficientemente elevado como para ser representativo del fenómeno, así como en el uso de las preguntas de verificación y mecanismos para ganar tiempo. La otra cara de la moneda, los personajes masculinos, también sería un campo de estudio interesante, para ver si, de nuevo, se puede encontrar un tipo de habla poderosa frente a un habla no poderosa.

También podría ampliarse este estudio analizando no sólo otros elementos lingüísticos, sino otros géneros de comics, sin limitarse al género superheroico, para ver si el género del comic influye en la forma de hablar de los personajes y sus relaciones de poder.

Sin embargo, lo más interesante probablemente sería analizar si los comportamientos asociados con el poder se usan realmente con personas con menos poder, o si, como muestran los resultados de este estudio, se usan más con las personas

con el mismo poder, lo que significaría que estos elementos están más relacionados con la solidaridad que con el poder. Además, este estudio no tendría por qué limitarse a los comics, sino que podría llevarse a cabo con conversaciones espontáneas, donde los elementos de solidaridad estarían más presentes

BIBLIOGRAFÍA: CORPUS

- Augustyn, Brian (g), Humberto Ramos (d) y Sandra Hope (e). *Crimson* #1, 2, 8 (mayo 1998-marzo 1999), Cliffhanger!/Wildstorm Productions/DC Comics. Traducido por Estudio Fénix. Ed. Planeta-DeAgostini. Barcelona, mayo-diciembre 1999.
- Chen, Marcia y Joe Benítez (g), Joe Benítez (d) y Joe Weems V, Batt y Víctor Llamas (e). *The Magdalena* #1-3 (abril 2000-enero 2001), Top Cow Productions, Inc/Image Comics, en *The Magdalena*, traducido por Santiago García. Ed. Planeta-DeAgostini. Barcelona, noviembre 2001.
- Choi, Brandon, Jim Lee, J. Scott Campbell y Jeff Mariotte (g), J. Scott Campbell (d) y Alex Garner (e). *Gen13* #1-5 (febrero-junio 1994), Wildstorm Productions/Image Comics, en *Gen13*, traducido por Cristina Macía. Ed. Planeta-DeAgostini. Barcelona, julio 1995.
- Choi, Brandon (g), Jim Lee, Richard Johnson, J. Scott Campbell y Travis Charest (d) y Alex Garner, Gary Martin y Mark Farmer (e). *Gen13* #0 (septiembre 1994), Wildstorm Productions/Image Comics. Traducido por Cristina Macía. Ed. Planeta-DeAgostini. Barcelona, marzo 1996.
- Choi, Brandon, Jim Lee y J. Scott Campbell (g), J. Scott Campbell (d) y Alex Garner (e). *Gen13* #1-5 (marzo-diciembre 1995), Wildstorm Productions/Image Comics. Traducido por Cristina Macía. Ed. Planeta-DeAgostini. Barcelona, abril-agosto 1996.

Choi, Brandon Jim Lee y J. Scott Campbell (g), Jim Lee (d) y Scott Williams (e). *Gen13* #6-7 (noviembre 1995-enero 1996), Wildstorm Productions/Image Comics.

Traducido por Cristina Macía. Ed. Planeta-DeAgostini. Barcelona, septiembre-octubre 1996.

Choi, Brandon, Jim Lee y J. Scott Campbell (g), J. Scott Campbell (d) y Alex Garner (e).

Gen13 #8 (febrero 1996), Wildstorm Productions/Image Comics. Traducido por Cristina Macía. Ed. Planeta-DeAgostini. Barcelona, noviembre 1996.

Choi, Brandon, Jim Lee y J. Scott Campbell (g), Humberto Ramos (d) y Al Gordon y

Wayne Faucher (e). *Gen13* #9 (marzo 1996), Wildstorm Productions/Image Comics. Traducido por Cristina Macía. Ed. Planeta-DeAgostini. Barcelona, diciembre 1996.

Choi, Brandon, J. Scott Campbell y Jim Lee (g), J. Scott Campbell (d) y Alex Garner, JD,

Tom McWeeney y Scott Williams (e). *Gen 13* #10 (abril 1996), Wildstorm Productions/Image Comics. *Gen 13: Fire From Heaven* #6, traducido por Eduardo López. Ed. Planeta-DeAgostini. Barcelona, febrero 1997.

Choi, Brandon, J. Scott Campbell y Jim Lee (g), J. Scott Campbell y Terry Shoemaker

(d) y Alex Garner, Tom McWeeney, John Tighe, Richard Friend y Tom Raney (e). *Gen 13* #11 (mayo 1996), Wildstorm Productions/Image Comics. *Gen 13: Fire From Heaven* #12, traducido por Eduardo López. Ed. Planeta-DeAgostini. Barcelona, abril 1997.

Choi, Brandon, J. Scott Campbell y Jim Lee (g), J. Scott Campbell (d) y Alex Garner,

Richard Friend, Tom McWeeney y Edwin Rossell (e). *Gen13* #13 A, 13B y 13C (agosto-noviembre 1996), Wildstorm Productions/Image Comics. *Gen13* vol.2,

- #2, traducido por Eduardo López. Ed. Planeta-DeAgostini. Barcelona, agosto 1997.
- Choi, Brandon, J. Scott Campbell y Jim Lee (g), Luke Ross (d) y Sandra Hope (e). *Gen13* #14 (noviembre 1996), Wildstorm Productions/Image Comics. *Gen13* vol.2, #3, traducido por Eduardo López. Ed. Planeta-DeAgostini. Barcelona, septiembre 1997.
- Choi, Brandon (g), Luke Ross y Al Rio (d) y Sandra Hope (e). *Gen13* #15 (diciembre 1996), Wildstorm Productions/Image Comics. *Gen13* vol.2, #4, traducido por Eduardo López. Ed. Planeta-DeAgostini. Barcelona, octubre 1997.
- Choi, Brandon, J. Scott Campbell y Jim Lee (g), J. Scott Campbell (d) y Alex Garner, Tim Townsend y Tom McWeeney (e). *Gen13* #16 (enero 1997), Wildstorm Productions/Image Comics. *Gen13* vol.2, #5, traducido por Eduardo López. Ed. Planeta-DeAgostini. Barcelona, noviembre 1997.
- Choi, Brandon, J. Scott Campbell y Jim Lee (g), J. Scott Campbell y Odagawa (d) y Alex Garner, Al Vey, Sandra Hope, JD, Scott Williams y Edwin Rosell (e). *Gen13* #17 (febrero 1997), Wildstorm Productions/Image Comics. *Gen13* vol.2, #6, traducido por Eduardo López. Ed. Planeta-DeAgostini. Barcelona, diciembre 1997.
- Ellis, Warren (g), Humberto Ramos (d) y Sal Regla y Troy Hubbs (e). *DV8* #1 (agosto 1996), Wildstorm Productions/Image Comics. Traducido por Gonzalo Quesada. Ed. Planeta-DeAgostini. Barcelona, noviembre 1997.
- Ellis, Warren (g), Humberto Ramos (d) y Sal Regla y Jason Gorder (e). *DV8* #2 (noviembre 1996), Wildstorm Productions/Image Comics. Traducido por Gonzalo Quesada. Ed. Planeta-DeAgostini. Barcelona, diciembre 1997.

- Ellis, Warren (g), Humberto Ramos (d) y Sal Regla (e). *DV8 #4* (enero 1997), Wildstorm Productions/Image Comics. Traducido por Gonzalo Quesada. Ed. Planeta-DeAgostini. Barcelona, febrero 1998.
- Ennis, Garth (g), Brandon Peterson, Billy Tan, Michael Turner y Anthony Winn (d) y Batt, Joe Weems V, D-Tron, Aaron Sowd, Tim Townsend y Brandon Peterson (e). *Medieval Spawn/Witchblade #1-3* (mayo-junio 1996), Top Cow Productions, Inc./Image Comics, en *Witchblade*, traducido por Francisco Pérez Navarro. Ed. Planeta-DeAgostini. Barcelona, septiembre 1997.
- Gaiman, Neil (g), Greg Capullo (d) y Mark Pennington y Greg Capullo (e). *Angela #1-3* (diciembre 1994-febrero 1995), Todd McFarlane Prods., Inc./Image Comics, en *Angela*, traducido por Francisco Pérez Navarro. Ed. Planeta-DeAgostini. Barcelona, junio 1996.
- Haberlin, Brian (g), Michael Turner (d) y D-Tron (e). *Ballistic #1-3* (septiembre-noviembre 1995), Top Cow Productions, Inc./Image Comics, en *Ballistic*, traducido por Gonzalo Quesada. Ed. Planeta-DeAgostini. Barcelona, julio 1996.
- Haberlin, Brian y David Wohl (g), Marc Silvestri (d) y Batt (e). *Cyblade/Shi, The Battle for Independents* (julio 1995), Top Cow Productions, Inc./Image Comics. *Cyblade/Shi. Especiales Image #3*, traducido por Francisco Pérez Navarro. Ed. Planeta-DeAgostini. Zaragoza, mayo 1996.
- Hartnell, Andy y J. Scott Campbell (g), J. Scott Campbell (d) y Alex Garner (e). *Danger Girl #0-7* (mayo 1998- febrero 2001), Cliffhanger!/Wildstorm Productions/DC Comics. Traducido por Francisco Pérez Navarro. Ed. Planeta-DeAgostini. Barcelona, septiembre 1999-julio 2001.

Jurgens, Dan (g), Andy Park (d) y Jonathan Sibal (e). *Tomb Raider #1-7* (diciembre 1999-septiembre 2000), Top Cow Productions, Inc./Image Comics. Traducido por Francisco Pérez Navarro. Ed. Planeta-DeAgostini. Barcelona, mayo 2000-mayo2001.

Marz, Ron (g), Brett Booth (d) y Sandra Hope, Alex Garner, Chuck Gibson y Sal Regla (e). *Backlash #8* (mayo 1995), Wildstorm Productions/Image Comics. Traducido por Francisco Pérez Navarro. Ed. Planeta-DeAgostini. Barcelona, mayo 1996.

Ruffner, Sean, Brett Booth y Jeff Mariotte (g), Brett Booth (d) y Sal Regla et al. (e). *Backlash # 1-6* (noviembre 1994-marzo 1995), Wildstorm Productions/Image Comics. Traducido por Francisco Pérez Navarro. Ed. Planeta-DeAgostini. Barcelona, octubre 1995-marzo 1996.

Ruffner, Sean, Brett Booth y Jeff Mariotte (g), Brett Booth, Melvin Rubi y Dan Norton (d), y Sandra Hope, Edwin Rosell y Tim Townsend (e). *Backlash #7* (abril 1995), Wildstorm Productions/Image Comics. Traducido por Francisco Pérez Navarro. Ed. Planeta-DeAgostini. Barcelona, abril 1996.

Ruffner, Sean, Brett Booth y Jeff Mariotte (g), Dan Norton (d) y Edwin Rosell y Sandra Hope (e). *Backlash #9* (junio 1995), Wildstorm Productions/Image Comics. Traducido por Francisco Pérez Navarro. Ed. Planeta-DeAgostini. Barcelona, junio 1996.

Ruffner, Sean, Brett Booth y Jeff Mariotte (g), Mel Rubi (d) y Sandra Hope (e). *Backlash #10* (Julio 1995), Wildstorm Productions/Image Comics. Traducido por Francisco Pérez Navarro. Ed. Planeta-DeAgostini. Barcelona, julio 1996.

- Ruffner, Sean, Brett Booth y Jeff Mariotte (g), Mel Rubi y J.J. Kirby (d) y Sandra Hope, Marc Irwin y Brad Vancata (e). *Backlash* #11 (agosto 1995), Wildstorm Productions/Image Comics. Traducido por Francisco Pérez Navarro. Ed. Planeta-DeAgostini. Barcelona, agosto 1996.
- Ruffner, Sean y Brett Booth (g), Brett Booth (d) y Chuck Gibson (e). *Backlash* #12 (septiembre 1995), Wildstorm Productions/Image Comics. Traducido por Francisco Pérez Navarro. Ed. Planeta-DeAgostini. Barcelona, septiembre 1996.
- Ruffner, Sean y Brett Booth (g), Mel Rubi (d) y John Tighe (e). *Backlash* #15 (diciembre 1995), Wildstorm Productions/Image Comics. Traducido por Francisco Pérez Navarro. Ed. Planeta-DeAgostini. Barcelona, diciembre 1996.
- Silvestri, Marc y Mike Heisler (g), Joe Benítez (d) y Batt, Billy Tan y Aaron Sowd (e). *Cyber Force Origins: Cyblade* (enero 1995), Top Cow Productions, Inc./Image Comics. *Cyber Force Orígenes: Cyblade*, traducido por Francisco Pérez Navarro. Ed. Planeta-DeAgostini. Barcelona, diciembre 1995.
- Smith, Beau (g), Tony Daniel (d) y Kevin Conrad. *The Tenth* #1 (enero 1997), Image Comics. Traducido por Eduardo López. Ed. Planeta-DeAgostini. Barcelona, octubre 1998.
- Wohl, David y Christina Z. (g), Michael Turner (d) y D-Tron (e). *Witchblade* #1-6 (diciembre 1995-junio 1996), Top Cow Productions, Inc./Image Comics. Traducido por Francisco Pérez Navarro. Ed. Planeta-DeAgostini. Barcelona, julio-diciembre 1997.

BIBLIOGRAFÍA: REFERENCIAS

- Bergvall, Victoria L. 1996. Constructing and enacting gender through discourse: negotiating multiple roles as female engineering students. En Bergvall et al., 173-201.
- Bergvall, Victoria L., Janet M. Bing, y Alice F. Freed (eds.) 1996. Rethinking language and gender research: Theory and practice. Harlow: Longman.
- Berko Gleason, Jean. 1987. Sex differences in parent-child interaction. Language, gender and sex in comparative perspective, ed. por Susan U. Philips, Susan Steele y Christine Tanz, 189-99. Cambridge: Cambridge University Press.
- Cameron, Deborah. 1996. The language-gender interface: challenging co-optation. En Bergvall et al., 31-53.
- Cole, William, y Florett Robinson (eds.) 1956. Women are wonderful. Cambridge: The Riverside Press.
- DC Comics. 2003. New to Comics?
http://www.dccomics.com/new_to_comics/index.html
- De Klerk, Vivian. 1997. The role of expletives in the construction of masculinity. En Johnson y Meinhof, 144-58.
- Duin, Julia. 2002. Comics still flying high. The Washington Times, 6 de febrero.
http://www.nyccomicbookmuseum.org/Wash_Times_2_6.htm
- Freed, Alice F. 1996. Language and gender research in an experimental setting. En Bergvall et al., 54-76.

- Graddol, David, y Joan Swann. 1989. *Gender Voices*. Oxford: Blackwell.
- Hall, Kira, y Mary Bucholtz (eds.) 1995. *Gender articulated. Language and the socially constructed self*. New York: Routledge.
- Horn, Maurice. 1977. *Women in the comics*. New York: Chelsea House.
- James, Deborah, y Sandra Clarke. 1996. *Women, men and interruptions: a critical review*. En Tannen, 231-80.
- James, Deborah. 1996. *Women, men and prestige speech forms: a critical review*. En Bergvall et al., 98-125.
- Johnson, Sally. 1997. *Theorizing language and masculinity: a feminist perspective*. En Johnson y Meinhof, 8-26.
- Johnson, Sally, y Ulrike Hanna Meinhof (eds.) 1997. *Language and masculinity*. Oxford: Blackwell.
- Lakoff, Robin. 1975. *Language and woman's place*. New York: Harper and Row.
- Lakoff, Robin. 1995. *Cries and whispers: The shattering of the silence*. En Hall y Bucholtz, 1-50.
- Lavin, Michael R. 2000. *Comic books for Young Adults*.
<http://ublib.buffalo.edu/libraries/units/lml/comics/pages/formats.html>
- Levinson, Stephen C. 1989. *Pragmática*. Barcelona: Teide.
- Meyerhoff, Miriam. 1996. *Dealing with gender identity as a sociolinguistic variable*. En Bergvall et al., 202-27.
- Nicholson, Jeff. 2002. *Colonia Press. What is a comic book?*
<http://www.coloniapress.com/Author.html>

- Ochs, Elinor, y Carolyn Taylor. 1995. The 'Father knows best' dynamic in dinnertime narratives. En Hall y Bucholtz, 97-120.
- Okamoto, Shigeko. 1995. 'Tasteless' Japanese: less 'feminine' speech among young Japanese women. En Hall y Bucholtz, 296-325.
- Osmond, Marie Withers y Barry Thorne. 1993. Feminist theories: The social construction of gender in families and society. En Pauline G. Boss, William J. Doherty, Ralph LaRossa, Walter R. Schumm, y Suzanne K. Steinmetz (eds.), Sourcebook of family theories and methods: A contextual approach. New York: Plenum Press. 591-623.
- Real Academia de la Lengua. 2001. Diccionario de la Real Academia de la Lengua.
<http://www.rae.es>
- Robbins, Trina. 1999. From Girls to Grrrlz: A history of [women's] comics from teens to zines. San Francisco: Chronicle Books.
- Robbins, Trina. 2001. The great women cartoonists. New York: Watson-Guption Publications.
- Sutton, Laurel A. 1995. Bitches and skankly hobags: The place of women in contemporary slang. En Hall y Bucholtz, 279-96.
- Tannen, Deborah (ed.) 1993. Gender and conversational interaction. New York: Oxford University Press.

APÉNDICES

Figura A
Representación del tono en un bocadilloSidney Savage en *Danger Girl* #2, p13

Figura B
Número de páginas de los comics del corpus

Nombre del comic	Número del comic	Número de páginas
Angela		78
Backlash	1	32
Backlash	2	24
Backlash	3	24
Backlash	4	24
Backlash	5	24
Backlash	6	32
Backlash	7	24
Backlash	8	24
Backlash	9	32
Backlash	10	24
Backlash	11	24
Backlash	12	32
Backlash	15	24
Ballistic		84
Crimson	1	24
Crimson	2	24
Crimson	8	24
Cyber Force Orígenes: Cyblade		32
Cyblade/Shi		56
Danger Girl	0	24
Danger Girl	1	32
Danger Girl	2	24
Danger Girl	3	24
Danger Girl	4	24
Danger Girl	5	24
Danger Girl	6	24
Danger Girl	7	49
DV8	1	32
DV8	2	24
DV8	4	24
Gen13 FFH	6	24
Gen13 FFH	12	24
Gen13 LS		146
Gen13 v.1	0	32
Gen13 v.1	1	24
Gen13 v.1	2	24
Gen13 v.1	3	24

Nombre del comic	Número del comic	Número de páginas
Gen13 v.1	4	24
Gen13 v.1	5	24
Gen13 v.1	6	24
Gen13 v.1	7	24
Gen13 v.1	8	24
Gen13 v.1	9	24
Gen13 v.2	1	24
Gen13 v.2	2	40
Gen13 v.2	3	24
Gen13 v.2	4	24
Gen13 v.2	5	24
Gen13 v.2	6	24
Medieval Spawn/Witchblade		76
The Magdalena		72
The Tenth	1	24
Tomb Raider	1	24
Tomb Raider	2	24
Tomb Raider	3	24
Tomb Raider	4	24
Tomb Raider	5	24
Tomb Raider	6	24
Tomb Raider	7	24
Witchblade	1	24
Witchblade	2	24
Witchblade	3	24
Witchblade	4	24
Witchblade	5	24
Witchblade	6	24

Figura C
Orden de lectura de los bocadillos



Katarina y Stalker en *Medieval Spawn/Witchblade*, p12