

GÉNERO Y CULTURA POPULAR

GÉNERO Y CULTURA POPULAR

Estudios culturales I

Isabel Clúa (ed.)

discursos 

ÍNDICE

Directora de la colección: Meri Torras

© De los textos: Laura Borràs, Concepción Cascajosa, Isabel Clúa, Marta Fernández Morales, Lucía Lijtmaer, Sara Martín, Isabel Menéndez, Noemí Novell, Susana P. Tosca, Pau Pitarch, Isabel Santaulària, Eduardo Viñuela, Laura Viñuela

© De la edición: Edicions UAB
Edicions UAB
Edifici A- Campus de la UAB
08193 Bellaterra (Cerdanyola del Vallès)
Tel. 93 581 27 48
Fax: 93 581 32 39
<http://blues.uab.es/publicacions/>

© Del diseño de la colección: Mireia Calafell, Noemí Novell, Meri Torras y Mar Valldeoriola

Coordinación editorial y cuidado de la edición: Mireia Calafell, Isabel Clúa, Noemí Novell, Meri Torras y Mar Valldeoriola

Diseño de cubierta: Felipe Gil Gago
Fotografía de portada: Mireia Calafell
Diseño del logo de la colección: Luci Gutiérrez
Maquetación: Mar Valldeoriola

Esta publicación está vinculada al grupo Cuerpo y Textualidad, grupo de investigación reconocido por el AGAUR (2005SRG-1013) y que desarrolla el proyecto *Los textos del cuerpo. Análisis cultural del cuerpo como construcción genérico-sexual del sujeto* (HUM2005-4159/FILO).

Cuerpo y Textualidad: gr.cositextualitat@uab.cat

Primera edición: mayo de 2008
ISBN: 978-84-490-2540-2
Depósito legal: B. 23932-2008

No se permite la reproducción total o parcial de este libro, ni su incorporación a un sistema informático, ni su transmisión en ningún formato ni por ningún medio, sea electrónico, mecánico, en fotocopia, en grabación u otros métodos, sin el permiso previo y por escrito de los titulares del *copyright*.



UAB
Universitat Autònoma
de Barcelona



I. ESTUDIOS CULTURALES Y ESTUDIOS DE GÉNERO: METODOLOGÍAS

¿Tiene género la cultura? Los estudios culturales y la teoría feminista

Isabel Clúa

11

II. LITERATURA

Género y fantasía heroica

Pau Pitarch

Un estudio en negro: la ficción de detectives anglosajona, de sus orígenes a la actualidad

Isabel Santaulària

33

65

III. CINE

El cine de ciencia ficción: un enfoque en la diferencia

Noemí Novell

De padre a hijo: la transmisión del discurso patriarcal en el cine de Hollywood (1977-2077)

Sara Martín

111

149

IV. TELEVISIÓN

Género y estudios televisivos

Concepción Cascajosa y Marta Fernández Morales

177

V. CIBERESPACIO Y NUEVAS TECNOLOGÍAS

Género y Ciberespacio. Ciberfeminismo y cibercultura

Laura Borràs

Videojuegos: el entretenimiento del tercer milenio

Susana P. Tosca

229

263

VI. MÚSICA Y CULTURA JUVENIL

Música popular y género

Laura Viñuela y Eduardo Viñuela

Britpop: la ambigüedad vintage

Lucía Lijtmaer

La construcción de la identidad en las revistas para adolescentes

Isabel Menéndez

293

327

351

I. Estudios culturales y estudios
de género: metodologías

¿TIENE GÉNERO LA CULTURA?*

LOS ESTUDIOS CULTURALES Y LA TEORÍA FEMINISTA

Resumen

Los estudios culturales surgen en el ámbito académico en los años 60 como metodología de trabajo que se centra en el análisis de la cultura; privilegian una lectura ideológica de la cultura y definen desde esa perspectiva buena parte de su objeto de estudio, la cultura popular, cuya consideración como margen o zona espuria de la alta cultura ya definen como ideológica. Este capítulo pretende trazar un panorama mínimo sobre los estudios culturales: sus antecedentes, métodos y logros más importantes. Al mismo tiempo, pretende mostrar las relaciones, no siempre cordiales a pesar de tener muchos rasgos en común, con la crítica feminista y los estudios de género.

DE LOS ESTUDIOS LITERARIOS A LOS ESTUDIOS CULTURALES: UNA CUESTIÓN DE MÁRGENES

La evolución de los estudios literarios en los últimos cien años puede plantearse de muy distintos modos, pero no cabe duda de que su rasgo principal es la superación progresiva de las tendencias basadas en el inmanentismo de lo literario. Si bien corrientes ya lejanas como el formalismo ruso, el *new criticism* o la estilística supusieron en su momento una renovación del estudio del texto literario aportando conceptos y modos de lectura de vigencia indudable, lo cierto es que la teoría literaria se ha caracterizado, sobre todo, por la revisión de la propia definición de lo literario: ¿en qué consiste la especificidad de lo literario? ¿Un texto es siempre literario? ¿En todas partes? La siempre vacilante literatura comparada también ha contribuido a plantear el espinoso asunto de los límites de lo literario. ¿Cuál es el juego de similitudes y diferencias entre la literatura y «todo lo demás»? Obviamente, la línea

I Metodologías

De los estudios literarios a los estudios culturales: una cuestión de márgenes	11
Los estudios culturales, los estudios de género y la teoría feminista	19
Ejercicios	26
Bibliografía	28

* Este trabajo está vinculado a las líneas de investigación individual que desarrollo en los proyectos «Los textos del cuerpo. Análisis cultural del cuerpo como construcción genérico-sexual del sujeto (fin de siglo xx-xxi)» [MEC. HUM2005-05083] y en el proyecto «Feminismo y género en la cultura popular actual Es-

no es clara ni precisa; muy al contrario. Así pues, la teoría literaria y la literatura comparada parecen haber llegado a un mismo escenario: si lo literario no es por sí mismo, sino que depende de unas atribuciones consensuadas por una comunidad en un momento dado, el estudio de lo literario como algo aislado es inviable, pues su propio límite depende del funcionamiento cultural de un determinado momento y emplazamiento.

Desde esta perspectiva, los estudios culturales pueden entenderse como una tendencia que tiene lugar y fecha de nacimiento —el Centre for Contemporary Cultural Studies, en Birmingham, en los años 60—, y que viene a aglutinar y sistematizar la inclinación cada vez mayor de los estudios literarios a superar sus límites y abordar los márgenes hasta entonces no estudiados. Utilizo la palabra márgenes con total deliberación en tanto que una de las primeras evidencias de los estudios culturales es que la propia organización de la cultura es jerárquica y está intrínsecamente vinculada a las estructuras del poder. ¿Hay manifestaciones culturales «más culturales» que otras? ¿Por qué ciertas formas de la cultura son pensadas como fuera de la cultura? ¿La literatura es «más cultura» que la moda o los usos sociales? ¿Qué es, en definitiva, la cultura? Los estudios culturales, pues, se plantean como una corriente que se orienta hacia el estudio de los textos y prácticas culturales, poniendo en primer plano las implicaciones ideológicas que intervienen en su producción, consumo y recepción.

Los estudios culturales

Tal y como lo plantea Genara Pulido (2003), los estudios culturales se caracterizan por:

- Alejamiento de la visión inmanente de lo literario.
- Ampliación del objeto de estudio.
- Desmantelamiento de la división entre alta cultura y baja cultura.
- Cuestionamiento del canon.
- Concepción social e histórica de la cultura.
- Enfoque interdisciplinario.
- Carácter profundamente comprometido y político.

De las características propuestas por Pulido, el carácter político de los estudios culturales resulta, a mi modo de ver, el aspecto fundamental precisamente porque pone de manifiesto cómo toda lectura es ideológica y no existe ninguna posición habitable de pureza discursiva. La propia elección del objeto de estudio ya está marcada, es decir, la idea de que existen unos textos que son depositarios inmutables de una excelencia estética que los eleva por encima de cualquier otra manifestación cultural y, por otra parte, que ese otro conjunto inmenso de textos culturales espurios no tienen ningún interés, ya implica una concepción estratificada de la cultura. Por ello, una de las principales aportaciones de los estudios culturales es incorporar al estudio académico y definir críticamente lo que se denomina baja cultura o cultura popular.

Cultura popular

Un ejemplo modélico de hasta qué punto interviene la ideología en la definición del objeto de estudio y, a la vez, una muestra del desmantelamiento de esa lógica, lo constituye el artículo «Notas sobre la deconstrucción de lo “popular”» (Hall, 1984), en el que el autor plantea las distintas definiciones al uso de cultura popular:

1. La cultura popular es aquello consumido por las masas: como Hall demuestra, bajo la idea de la cultura masificada se esconde la asunción de que ésta es una cultura suministrada directamente por la industria para mantener vigentes los imaginarios que convienen al poder, lo cual implica, en segundo término, entender a ese público consumidor de cultura popular como una masa de ignorantes que se deja domesticar por las estructuras dominantes. Hall señala, además, cómo esa idea se contrapone con la de una cultura «auténticamente» popular, no comercial, lo cual es inviable porque «no hay ninguna cultura popular autónoma auténtica y completa que esté fuera del campo de fuerza de las relaciones del poder cultural».

2. La cultura popular es aquello que hace o proviene del «pueblo»: además de ser una definición que puede caer fácilmente en el inventario, Hall muestra cómo el problema radica en la distinción entre «pueblo» y «no pueblo» ya que en realidad está cruzada por otra distinción, y «el principio estructurador de lo popular son las tensiones y oposiciones entre lo que

☞ La Escuela de Frankfurt se constituye por el conjunto de intelectuales agrupados bajo el Instituto de Investigaciones Sociales de Frankfurt, que a partir de los años 30 y bajo la dirección de Horkheimer impulsan un estudio interdisciplinario de la cultura partiendo de una orientación marxista.

pertenece al dominio central de la cultura de élite o dominante y la cultura de la “periferia” y esa distinción es históricamente móvil, de modo que ciertas formas populares adquieren «valor cultural» y a la inversa.

Ante esas definiciones conflictivas, Hall aporta una tercera:

3. La cultura popular implica, en un momento dado, aquellas formas y actividades cuyas raíces están en las condiciones sociales y materiales de determinadas clases, que hayan quedado incorporadas a tradiciones y prácticas populares. Lo esencial, no obstante, no es la pura definición, sino la insistencia en la tensión continua (relación, influencia y antagonismo) entre esta área y la cultura dominante, así como en el examen de los procesos mediante los que se articula esa relación de dominación/subordinación. En suma, la cultura popular se constituye como uno «de los escenarios de la lucha a favor y en contra de una cultura de los poderosos».

■ SUJETOS DE/A LA CULTURA. LOS ANTECEDENTES DE LOS ESTUDIOS CULTURALES

Los estudios culturales viven la paradoja de que las tendencias de estudio que constituyen sus antecedentes más inmediatos resultan, al mismo tiempo, opuestas a sus planteamientos. Así, en las definiciones que Hall aporta de la cultura popular hay que entender la crítica solapada, por ejemplo, a las aportaciones de Walter Benjamin y, posteriormente, de la Escuela de Frankfurt, ☞ que constituyen las muestras más tempranas de interés por la cultura popular en el siglo xx. Por una parte, Benjamin, en su célebre ensayo «La obra de arte en la época de la reproductibilidad técnica» (1936), ilumina el carácter político de los hechos artísticos; ahora bien, el texto asume la mercantilización del arte y la pérdida de su valor estético al entrar en la cadena de consumo. Es decir, al mismo tiempo que sitúa la cultura popular como objeto de estudio, la aborda desde una posición ideológica muy marcada. En esa misma línea, Adorno y Horkheimer acuñan el término de industria cultural para referirse a los productos y procesos propios de la cultura de masas, a los que, no obstante, caracterizan por su homogeneidad cultural

y predictibilidad, así como por mantener y reforzar la estructura social. Desde el punto de vista actual se da la paradoja, pues, de que posiciones informadas por el marxismo acaban asumiendo un enfoque enormemente conservador de la cultura. En este sentido es quizás Leo Lowenthal, también miembro de la Escuela de Frankfurt, quien mejor encarna esa contradicción al considerar que la cultura popular está marcada por el estereotipo, el conservadurismo político, la manipulación de los bienes de consumo, y por afirmar que su finalidad es despolitizar a las masas, limitando sus expectativas sociales y económicas a un marco de explotación y opresión capitalistas. Frente a ella, la alta cultura encarnaría los ideales negados por el capitalismo.

Ello no implica que la huella del marxismo en los estudios culturales sea desdeñable; muy al contrario, la idea clásica de que las prácticas culturales deben ser analizadas en relación a las condiciones históricas de producción (y en sentido laxo, a las condiciones cambiantes de consumo y recepción) es fundamental. Es, sin embargo, la idea de verticalidad y unilateralidad, es decir, que el poder emana de la superestructura a la base para domesticarla y amansarla, lo que se pone en cuestión. En ese aspecto, la referencia dentro de los estudios culturales a la terminología clásica del marxismo ha ido perdiendo peso a favor del uso de otros conceptos, igualmente inspirados en el marxismo, pero más finos a la hora de mostrar el trazado de relaciones de poder que se da en la cultura. En ese sentido, el concepto de ideología ▲ de Althusser o el concepto de hegemonía ▲ acuñado por Gramsci se han revelado sustancialmente más productivos. Partiendo de esos conceptos mucho más flexibles, la cultura popular ya no es simplemente un escenario presionado por el poder, sino un escenario híbrido donde chocan distintas intenciones, donde un elemento ideológico que refuerza el discurso hegemónico puede ser desmantelado y/o subvertido.

Dicho de otro modo, los textos y prácticas culturales no tienen un significado intrínseco y limitado, sino que

Ideología. Es un sistema de representaciones mediante el cual los hombres y mujeres viven sus relaciones con las condiciones de existencia; no es sólo un cuerpo de ideas, sino un conjunto de prácticas y materializaciones y es, además, inconsciente. La función de la ideología es construir sujetos a través de la interpelación; es decir, sujetos *sujetos* a la propia ideología.

Hegemonía. Es la condición por la que una clase dominante no sólo controla una sociedad sino que la dirige a través del liderazgo moral y social; se define como permanente, es decir, siempre hay una hegemonía, pero ésta se consigue también a través de negociaciones, concesiones, etc.

el significado se constituye de forma dinámica. En ese sentido, la aportación de la semiótica y del estructuralismo francés son fundamentales. El ya clásico trabajo de Roland Barthes, *Mitologías* (1957), constituye la referencia inexcusable a la hora de mostrar no sólo cómo los lugares comunes de la cultura, las prácticas cotidianas, los textos populares... constituyen nuestro propio imaginario, sino también cómo en todos esos elementos de la cultura popular no hay nada obvio. Así pues, en el ensayo «El mito, hoy», que constituye la sistematización teórica de este tipo de análisis, Barthes recupera la idea de que «el mito» es un cuerpo de ideas y prácticas que intentan hacer pasar como natural y eterno lo que es cultural y concreto, con la función última de imponer una ideología. No obstante, quizás lo más interesante es el análisis del mito desde una perspectiva semiológica, de modo que éste nunca está limitado a una significación única, es polisémico, y descifrarlo depende de una serie de condiciones que pueden generar lecturas disruptivas. De ahí que, de nuevo, el mito pueda servir y al mismo tiempo desafiar al sistema cultural que lo ha generado.

Junto a todos ellos, cabe mencionar el impacto de la tradición culturalista británica como tercer elemento que acaba influyendo decisivamente en la eclosión del Centre for Contemporary Cultural Studies de Birmingham (CCCS). Los trabajos de Hoggart y Williams terminan por situar en la agenda académica las distintas prácticas culturales populares como objeto de estudio. Es especialmente interesante, además, el hecho de que utilicen elementos metodológicos claramente procedentes de los estudios literarios: obviamente, el estudio de la cultura puede abordarse desde muy diversas disciplinas (sociología, antropología, etc.), pero a diferencia de éstas, que utilizan sus propias metodologías, los estudios culturales, tal y como señala Jordan (1986: 46-47), parten de la idea de que el texto (sea éste una novela, una revista, una película, un videojuego, etc.) es una «serie estable de sentidos», de modo que el análisis textual es fundamental, siempre bien entendido que la lectura de todo texto es necesariamente intertextual.

■ ¿QUÉ SUJETO? LA IRRUPCIÓN DE LA POSMODERNIDAD

Si bien, como ya se ha dicho, los estudios culturales se aglutinan en un primer momento en el CCCS de Birmingham y trabajan a partir de unos intereses comunes sobre unas áreas determinadas (Pulido, 2003: 122-3), lo cierto es que la irrupción de nuevas corrientes de pensamiento desde los mismos años 60 plantea nuevas preguntas y nuevos retos a la disciplina. [☒] Si como afirmaba Culler en una de las definiciones más simples y certeras de los estudios culturales, éstos abordan el modo y grado en que las fuerzas culturales nos conforman como sujetos y nos interrogan sobre el modo en que «podemos usarlas para otros propósitos, ejercitando nuestra responsabilidad [*agency*]» (Culler, 2000: 60), el catálogo de interrogantes se ve necesariamente modificado en el momento en que entran en escena acontecimientos como los procesos de descolonización, la articulación del feminismo de la segunda ola, los movimientos por los derechos civiles y, en fin, los movimientos sociales e intelectuales que ponen de relieve las identidades obliteradas por el discurso normativo y reclaman la visibilización de éstas tanto como la necesidad de revelar de qué modo esas identidades han sido borradas, silenciadas o emplazadas en los márgenes.

Aunque el carácter políticamente legítimo de estos y otros movimientos ha sido reconocido, su irrupción supone la ruptura definitiva de la posibilidad de hablar de sujeto, sin adjetivar y sin localizar. Más aún, se habla también de la imposibilidad de alcanzar un conocimiento totalizador de la cultura, lo cual, en términos más amplios, implica una crisis sin precedentes del conocimiento en la sociedad occidental, tal y como lo teoriza Lyotard en su decisiva obra *La condición postmoderna* (1979).

El modo en que el posmodernismo ha influido en los estudios culturales es difícil de precisar en la medida en que es una transacción inacabada y, como ocurre con sus antecedentes, está llena de contrastes; así pues, los grandes teóricos del posmodernismo constatan y utilizan co-

[☒] Como en el caso de la literatura comparada, la aplicación del término disciplina a los estudios culturales ha sido sobradamente discutida y resulta bastante impropia; aunque por una parte se constituyen como una tendencia clara en sus planteamientos, al nutrirse y servirse de otras disciplinas y acomodar muy diversas metodologías, la calificación de disciplina resulta conflictiva.

mo rasgos de la posmodernidad algunas de las evidencias puestas de relieve por los estudios culturales: la imposibilidad de separar lo alto de lo bajo, la imbricación de la cultura con el poder y la economía o el íntimo vínculo que une lo ideológico con lo cultural. Curiosamente, esas constataciones están acompañadas de prejuicios ya conocidos respecto a la cultura popular, que sigue siendo caracterizada como un ámbito decadente, movido por la economía, donde no puede haber ninguna expresión estéticamente válida. El caso más sintomático quizás sea el de Fredric Jameson (1991) que hila todos estos conceptos en un panorama más bien apocalíptico, en el que el posmodernismo deviene la «lógica del capitalismo tardío» y la cultura popular no se distingue de la cultura comercial, que es vulgar, materialista y carente de gusto.

La caracterización de lo posmoderno que hace Jameson coincide, en líneas generales, con la que llevan a cabo otros teóricos; la disolución de límites entre los estratos de la cultura y el desarrollo rizomático de los textos –que remiten a más textos, tras los cuales no hay nada– de la que habla es reconocible en la caracterización de la posmodernidad llevada a cabo, de manera más productiva, por otros autores. Quizás entre todos ellos sea Jean Baudrillard quien ofrece un planteamiento más sugerente con su concepto de cultura del simulacro, en la que la distinción entre realidad y representación se difumina, y ambas se conciben como ámbitos que se experimentan simultáneamente. Dicho de otro modo, la simulación «es la generación por modelos de algo real sin origen ni realidad» (Baudrillard, 1978: 5). No se puede separar, pues, la realidad de su representación, lo que a mi juicio proporciona argumentos para entender definitivamente cómo la cultura no es un sistema de representaciones que «copian» o «reflejan» la realidad y los sujetos, sino un auténtico dispositivo –utilizando el término foucaultiano– que los genera.

Desde el nuevo contexto posmoderno, la pretensión de los estudios culturales no puede ser ya cartografiar la realidad y las redes que la entretejen con los textos culturales sino mostrar cuáles son los dispositivos culturales que

nos forman como sujetos. De ahí que, en términos prácticos, como señalan Barker y Beezer (1992), el cambio esencial, metodológicamente hablando, es el abandono del concepto de «clase» como núcleo central a favor de conceptos como «subjetividad» o «identidad», que por supuesto ya no se entienden de modo universal ni invariable sino que están insertos en una red de diferencias.▲

Este panorama ha suscitado reacciones muy divergentes; la acusación más frecuente ha sido la de la atomización tanto del objeto de estudio como del mismo saber. A ello hay que añadir la fuerte institucionalización de los estudios culturales dentro del sistema académico estadounidense, a lo que ha seguido un cuestionamiento de su carácter comprometido y político. ¿Cómo mostrarse crítico con el poder desde el poder? es una pregunta que interpela tanto a quienes se han erigido en máximos representantes de los estudios culturales como a sus críticos y que, a mi juicio, devuelve a la preocupación fundamental de la (a)disciplina: delimitar cuál es el lugar que ocupamos en la cultura y desvelar qué lealtades, conscientes e inconscientes, sostenemos y, sobre todo, a quiénes o a qué sostenemos con ellas.

LOS ESTUDIOS CULTURALES, LOS ESTUDIOS DE GÉNERO Y LA TEORÍA FEMINISTA

Como ya se ha dicho, los estudios culturales difícilmente pueden entenderse sin su alianza y su mixtura con otras corrientes académicas que han cuestionado y redefinido el sujeto de la cultura. En el caso de los estudios de género y la crítica feminista prácticamente cabe decir lo mismo, y difícilmente pueden pensarse al margen de la mayoría de preocupaciones e intereses que nutren los estudios culturales, tanto en su búsqueda de los factores culturales que nos forman como sujetos como en el compromiso político a la hora de enfrentarse a ese análisis.

De hecho, en la misma articulación del feminismo de la segunda ola cuyo momento fundacional –o, cuando

Diferencia. Tal y como lo plantea Derrida, la diferencia recoge el doble sentido de diferir: posponer y ser distinto. En su formulación, se aplica al sistema lingüístico, de modo que un elemento siempre es diferido, nunca es una presencia absoluta, pues ésta siempre se construye en relación con otros elementos equivalentes; y al mismo tiempo, esa relación «diferida» es posible porque ese elemento es «diferente», distinto al resto de los elementos con los que se relaciona.

menos, más emblemático— fue la publicación del libro de Betty Friedan, *The Feminine Mystique* (1963), ya se observa la importancia que se concede al estudio de la cultura popular como formadora y portadora de unos significados de género; así, en su segundo capítulo, «The Happy Housewife Heroine», Friedan aborda el análisis de las revistas femeninas, fundamentalmente para denunciar la imagen de la feminidad de la que son transmisoras, al mismo tiempo que acusa también a la publicidad, las películas, la televisión, las novelas, etc. como proveedoras de imágenes que forman la vida de las mujeres y se constituyen como espejos de éstas.

Friedan no es un caso aislado y, ciertamente, los primeros análisis culturales desarrollados desde un punto de vista feminista adoptan una posición de desconfianza respecto a la cultura popular, en lo que se ha denominado el debate sobre las «imágenes de la mujer». Tal y como analiza Hollows (2000), acusar a la cultura popular de reforzar o proporcionar imágenes conservadoras de la mujer implica un triple error teórico: 1) se asume que la cultura popular representa identidades de género y, como se ha mostrado posteriormente, el proceso no es tan simple y mecánico; más bien lo que hace es «construir y estructurar el significado del género»; 2) se asume que lo que «muestra», «dice» o «propone» la cultura popular tiene una única interpretación, es decir, que los textos son autoevidentes, pero, como se ha mostrado, los textos son polisémicos y su decodificación depende de los distintos repertorios que utiliza el lector/la lectora, y 3) se asume que todos los intérpretes lo decodifican de un mismo modo lo que, en último término, implica concebir un/a intérprete monolítica y uniforme y, como se ha mostrado posteriormente desde la misma crítica feminista, la categoría «mujer» difícilmente puede reducirse a una etiqueta uniforme, pues encubre una diversidad de experiencias y definiciones.

Evidentemente, estas imprecisiones metodológicas no empañan la aportación de Friedan ni mucho menos de las feministas que participaron en el debate sobre las «imáge-

nes de la mujer», quienes levantaron el pensamiento feminista y lo situaron no sólo en la academia sino en el mismo corazón de los estudios culturales. Así, durante los años 70, éstos fueron incorporando, como ya se ha dicho, el interés por el estudio del género y la sexualidad, tanto como por otras diferencias identitarias (como la etnicidad), influidos también por autores como Foucault y Bourdieu. De ese modo, la segunda hornada de investigadores británicos del CCCS modificaron el enfoque de sus investigaciones e intentaron «mostrar más la resistencia cultural de los grupos sin poder que el valor de éstos frente a la interpretación tradicional de las culturas dominantes (clase alta, varón y blanco)» (Cañero, 2002).

Entre los investigadores de esta segunda hornada cabe destacar, por su especial relevancia en los estudios culturales feministas, a Angela McRobbie, cuyo libro *Feminism and Youth Culture* (1991) trabaja —como en el caso de Friedan— en las revistas para mujeres, concretamente jóvenes. Su perspectiva en este y otros trabajos es diametralmente distinta a la de Friedan, y McRobbie enfatiza cómo ciertos mensajes pueden ser positivos y proporcionar un marco de empoderamiento.▲ De hecho, en el trabajo de McRobbie puede ya trazarse la incipiente irrupción del feminismo de la tercera ola, pues ya se constatan en él las divergencias entre las generaciones jóvenes de mujeres y el pensamiento feminista clásico.

Pese a que los ejemplos de Friedan y McRobbie pueden entenderse como opuestos en la medida en la que la primera achaca a la cultura popular muchos de los males que atenazan a las mujeres y la segunda la considera un espacio de resistencia ante la cultura dominante en el que las nociones de género y sexualidad también encuentran alternativas, la posición del feminismo respecto a la cultura popular no ha seguido una evolución placida, pasando del rechazo al interés, sino que es más compleja y comprende diversas aproximaciones. Según Rakow (1998), las aproximaciones feministas al análisis de la cultura popular pueden resumirse en cuatro grandes modos: 1) el análisis de las imágenes de la mujer

Empoderamiento/Incardinamiento. Estos términos son la traducción más aceptada y común del término inglés «empowerment», que significa la capacidad de dotarse a sí mismo de un poder o agentividad política que emerge del reconocimiento de la situación concreta del yo. En un contexto, el posmoderno, en que la noción de sujeto ya no se sostiene en la naturaleza y por tanto, es fluctuante, el incardinamiento es la operación básica para situarse en una encrucijada discursiva determinada y asumir desde ella una posición política determinada.

producidas por la cultura popular; 2) la recuperación y relectura de la cultura popular creada por mujeres; 3) el estudio de la recepción y consumo de la cultura popular por parte de las mujeres, y 4) la formulación de una teoría cultural feminista. Estas aproximaciones mantienen una visión divergente sobre qué es y qué posibilidades ofrece la cultura popular a la causa feminista.

El feminismo y la cultura popular

Según analiza Hollows (2000), las definiciones sesgadas de cultura popular que había delineado Hall (1984) también pueden seguirse en las distintas aproximaciones feministas:

1. La cultura popular es aquello consumido por las masas. Según Hollows, esta asunción de la cultura popular es la que inspira el pensamiento de Friedan y otras feministas radicales. Las implicaciones son también evidentes: no sólo sitúa a la feminista en una posición de superioridad intelectual respecto a la mujer «normal» sino que se desprecia el potencial subversivo que puede existir en todo elemento popular.

2. La cultura popular es aquello que hace o proviene del «pueblo». Según Hollows, esta visión idealizadora de lo popular está presente en ciertas tendencias feministas que intentan encontrar una expresión tradicional «auténtica» de las mujeres que ha sido marginada o borrada. Del mismo modo en que Hall nota que no puede existir una cultura popular fuera de la cultura, Hollows señala que no puede existir una cultura de las mujeres fuera del patriarcado (precisamente porque cultura y patriarcado establecen el marco conceptual en que surgen).

3. La cultura popular como un escenario de lucha. Desde esta tercera definición, Hollows apunta cómo el feminismo puede encontrar un espacio productivo para redefinir la feminidad y la masculinidad, pues no son categorías culturales fijas; además, no sólo se puede concebir cómo esas identidades genéricas son producidas por y en relaciones de poder sino que también cabe abordar cómo están cruzadas por otras formas de identidad cultural (raza, clase, sexualidad, etc.).

Difícilmente puede decirse que el feminismo ha pasado o evolucionado de unos planteamientos a otros, sino más bien que éstos conviven y se alternan. Por ejemplo, el debate durante la década de los 90 muestra la convivencia entre visiones enfrentadas acerca de las relaciones

entre la cultura popular y las mujeres. Por una parte, el célebre libro de Susan Faludi, *Backlash: The Undeclared War against Women* (1992), se constituye como un hito en la discusión del momento; Faludi retoma los planteamientos originales de Friedan, culpando a los medios y la cultura popular de intentar socavar, en este caso, los logros del feminismo de la segunda ola. El libro, sin embargo, coincide cronológicamente con aproximaciones radicalmente opuestas en las que no sólo se parte de una visión más optimista de lo popular sino que sostienen justamente lo contrario: que los medios y la cultura popular han incorporado la perspectiva feminista, produciendo nuevas significaciones de género que serían impensables sin el impacto del feminismo, acudiendo precisamente a ejemplos contemporáneos –tal es el caso de la emergencia del Grrl Power o la irrupción de nuevos modelos de heroínas en los medios–. Evidentemente, a esta visión optimista se siguen otros debates: ¿son estos logros una concesión de la industria? ¿Es la forma en la que el discurso hegemónico neutraliza los discursos opositivos incorporándolos?

El feminismo se sitúa, en fin, en dos posiciones simultáneas: como señala Hollows, en parte se coloca fuera y contra la cultura popular, mientras que otra parte asume su estudio como un área prioritaria de trabajo, entre otras razones porque se entiende que la formación de las subjetividades contemporáneas, incluyendo las marcas de género, pasa necesariamente por el universo de lo popular.

■ EL GÉNERO DE LA CULTURA

En suma, pese a compartir buena parte de sus intereses y compromisos, el encaje entre feminismo y estudios culturales no ha sido todo lo perfecto que cabría pensar (Franklin et al., 1991): al margen de las espinosas relaciones entre el feminismo y la cultura popular, la crítica principal formulada desde el ámbito de los estudios culturales ha sido la aparición de un «ghetto» feminista cuyo mayor problema no es tanto centrarse en cuestiones

☞ Estoy aludiendo implícitamente a la idea de «conocimiento situado» propuesta por Donna Haraway en 1995, quien niega la posibilidad de un conocimiento objetivo pero apuesta por un conocimiento «parcial, localizable, crítico que admite la posibilidad de conexiones llamadas solidaridad en la política y conversaciones compartidas en la epistemología» (Haraway, 1995: 329).

de género y sexualidad como en olvidar o dejar de lado otros elementos que habían sido centrales en la (a)disciplina. La cuestión es, a mi juicio, si realmente a fecha de hoy, tras varias décadas de teoría feminista, hay alguna feminista que no sea consciente de las muchas diferencias identitarias –entre ellas, la clase– que cruzan a las «mujeres». Dicho de otro modo, me pregunto si existe algún trabajo que analice las identidades genéricas en el vacío, sin aludir a esa red de diferencias, sin asumir que toda identificación es variable y se apoya en distintos vectores que están entrelazados. ☞

Desde una posición que niega rotundamente que centrarse en el género implique una posición reduccionista, autoras como Williamson (1986) reivindican este enfoque como un lugar privilegiado de asedio a la cultura en la medida en la que la propia idea de cultura posee también una marca de género. Williamson sostiene que la feminidad se ha definido tradicionalmente como «natural» (lo que lleva aparejado otra asunción, a saber, que lo «cultural» es expresión de la virilidad). De ese modo, considera, lo «femenino/natural» es un lugar de privilegio para observar cómo se constituyen otras diferencias identitarias. Otras autoras, como Modleski (1982), señalan nuevas implicaciones entre género y cultura, fundamentalmente la asociación de la cultura de masas con lo femenino, siendo la cultura popular una cultura feminizada (con una obvia connotación despectiva compartida), en la que pueden resurgirse otras oposiciones igualmente significativas: feminidad/consumo/lectura frente a masculinidad/creación/escritura. Una idea que también Felski (1995) recorre en su análisis de la cultura del fin del siglo XIX, recalando no sólo en esta doble oposición señalada por Modleski sino mostrando también cómo el género puede estructurar toda la percepción de la cultura de una época.

El género de la cultura

Tal y como señala Felski, la noción de modernidad no puede abordarse sin un análisis que tome en consideración el papel de las identidades de género. Así, la autora constata cómo la

subjetividad moderna se define a través de símbolos que poseen claras marcas de género y lo hace, además, de un modo contradictorio: la modernidad es poseedora de cualidades como racionalidad, productividad y represión, identificadas con lo masculino; pero también como una subjetividad pasiva, hedonista y descentrada, identificada con lo femenino.

Precisamente en el marco cronológico que trabaja la autora –finales del siglo XIX– resultan decisivas las discusiones sobre la «feminización» de la cultura y, muy significativamente, su degeneración, su involución a un estado natural y salvaje, lo que muestra cómo las tensiones alrededor de la normativa de género asumen una dimensión que permea toda la realidad cultural del momento. Dicho de otro modo, abordar la perspectiva de género en el estudio cultural de ese período se revela no como enfoque reduccionista, sino muy al contrario.

Estos y otros ejemplos vienen a mostrar cómo la asunción de una perspectiva feminista y un enfoque de género no necesariamente implican la atomización del conocimiento o la restricción a una posición limitada y cerrada, sino más bien cómo puede ser un instrumento o un punto de partida óptimo para desplegar un análisis cultural global. Un instrumento, además, que desvela y hace patente el lugar desde el que se habla, lo que en último término debería ser una condición inexcusable para desarrollar cualquier análisis que se presente como políticamente comprometido, pues no hay compromiso posible que pueda sostenerse en el vacío, en la pureza, fuera de las marcas culturales que se pretenden abordar.

Desde esta perspectiva parece obvio, como señala Lury (2001), que más allá de la amplia variedad de trabajos que pueden plantearse en la confluencia de los estudios culturales y los estudios de género, si no se apuesta decididamente por abordar de forma interdependiente género y cultura –incluyendo ahí cómo lo cultural se ha definido y redefinido en torno al género, pero también en torno a nociones como clase, raza, etc.–, las cuestiones de género sólo podrán ser un añadido a los estudios culturales. Y probablemente éste sea un lujo que ni los estudios culturales ni los estudios de género puedan permitirse.

EJERCICIOS

1. A partir de la lectura de *Apocalípticos e integrados ante la cultura de masas* de Umberto Eco (Barcelona: Lumen, 1975), se propone la discusión en clase sobre la estratificación de la cultura y las diferentes posturas ideológicas hacia la baja cultura/cultura popular.

2. Lee y comenta el texto de Jacques Derrida *La universidad sin condición* (conferencia pronunciada en 1998 en la Universidad de Stanford; accesible en la web *Derrida en castellano*: <<http://www.jacquesderrida.com.ar>>). Escribe un ensayo breve (2000/2500 palabras) sobre la posibilidad de un compromiso político en el mundo académico y las implicaciones de la labor desarrollada en las aulas.

3. A partir de la lectura de esta columna de prensa, se propone la discusión de las asimetrías de lecturas ideológicas en clave de género sobre los textos de la alta cultura y la cultura popular.

Canciones políticamente incorrectas (*El Periódico*, 16 julio 2007)
José María Sanz, Loquillo

Fue una de las canciones emblemáticas de los años 80, tan reivindicadas en este verano de nostalgia pesetera y dúos imposibles. Debería decir de antemano que la canción fusionaba la rumba y el rock and roll con ese desparpajo que teníamos entonces. Hasta creó escuela y ganó todos los premios de 1987 que podían concederse. A saber: críticos, revistas especializadas, emisoras de radio con pedigrí... Fue la causante de que la banda ascendiera al *estrellato* y de que toda España y parte de América Latina cantara aquello de «por favor, sólo quiero matarla, a punta de navaja, besándola una vez más». La canción desapareció del repertorio de Loquillo y Trogloditas de un día para otro sin dar los protagonistas mayor explicación ante el asombro de sus fans. Las asociaciones feministas tacharon el tema de machista y de inducir a la violencia de género, y cargaron contra el autor de la letra y contra el grupo.

EMI reeditó la canción en formato *single* 10 años después, y las emisoras de radio que anteriormente la habían encumbrado se negaron a radiarla. Conocido es que he apoyado siempre la causa

contra la violencia de género. Entiendo, además, la razón ética por la que no debemos interpretarla, pero sí me pregunto a menudo si puedo apelar a la libertad de expresión para contar esta historia de un *matador de mujeres*. ¿Se ha dejado de interpretar *Otelo*, de Shakespeare? ¿Se han dejado de interpretar los tangos más arrabaleros y sangrientos? ¿Hemos dejado de ver películas de bellos psicópatas que matan a las mujeres?

Hace unos días, la Asociación de Mujeres Progresistas galardonó a Pedro Almodóvar por su visión del mundo femenino. No puedo dejar de acordarme del filme *Átame*, en el que Antonio Banderas y Victoria Abril protagonizaban un secuestro, amor y desde luego violencia de género. O *Hable con ella*, donde Javier Cámara hacía el amor a una mujer en coma. No recuerdo si en su día se calificó de violencia de género cualquiera de estos dos ejemplos. Estoy perplejo y me hago muchas preguntas. Me pregunto si la autocensura es válida para unos y no lo es para otros. Me pregunto si seguirán acusándome de machista si canto la historia del asesino de una mujer.

4. A partir de la lectura –puede ser perfectamente parcial, partiendo de la selección y reparto de capítulos entre el alumnado– de cualquiera de los siguientes libros, se propone la puesta en común y discusión no sólo de las áreas de estudio abordadas sino también de qué tipo de nociones teóricas sobre el género/sexualidad se plantean en ellos.

Gauntlett, David, *Media, Gender and Identity*. Londres: Routledge, 2002 (y/o de los materiales presentes en la página de apoyo al libro <<http://www.theoryhead.com/gender/>>).

Inness, Sherrie A., *Action Chicks: New Images of Tough Women in Popular Culture*. Londres: Macmillan, 2004.

McRobbie, Angela, *Feminism and Youth Culture: From Jackie to Just Seventeen*. Londres: Macmillan, 1991.

BIBLIOGRAFÍA

DE LOS ESTUDIOS LITERARIOS A LOS ESTUDIOS CULTURALES: UNA CUESTIÓN DE MÁRGENES

- ALTHUSSER, LOUIS, «Ideología y aparatos ideológicos del estado». En *Escritos*. Barcelona: Laia, 1971.
- BARTHES, ROLAND, «El mito, hoy». En *Mitologías*. México: Siglo XXI, 1988 (1957).
- BARKER, MARTIN y ANNE BEEZER, *Introducción a los estudios culturales*. Barcelona: Bosch, 1994.
- BAUDRILLARD, JEAN, *Cultura y simulacro*. Barcelona: Kairós, 1993 (1978).
- BENJAMIN, WALTER, «La obra de arte en la época de la reproductibilidad técnica». En *Discursos interrumpidos I*. Madrid: Taurus, 1990.
- CAÑERO, JULIO, «Del culturalismo a SELICUP: breve introducción a la teoría cultural». En *Garozza 2*, 2002. Disponible en *Garozza*. 18 de diciembre de 2007 <<http://perso.wanadoo.es/garozza/G2caneroserrano.htm>>.
- CULLER, JONATHAN, *Breve introducción a la teoría literaria*. Barcelona: Crítica, 2000.
- GROSSBERG, LAWRENCE, CARY NELSON y PAULA TREICHLER (eds.), *Cultural Studies*. Nueva York/Londres: Routledge, 1992.
- HALL, STUART, «Notas sobre la deconstrucción de lo “popular”». En Ralph Samuel (ed.): *Historia popular y teoría socialista*. Barcelona: Crítica, 1984. Disponible en *Nombre Falso. Comunicación y sociología de la cultura*. 18 de diciembre de 2007 <<http://www.nombrefalso.com.ar/index.php?pag=70>>.
- JAMESON, FREDERIC, *Teoría de la posmodernidad*. Madrid: Trotta, 1996.
- JORDAN, BARRY, «Textos, contextos y procesos sociales». En *Estudios semióticos* 9, 1986.
- LYOTARD, JEAN FRANÇOIS, *La condición postmoderna*. Madrid: Cátedra, 1989 (1979).
- PULIDO, GENARA, «Cuando la cultura popular tomó la calle y la academia: sobre el lugar cambiante en los estu-

dios culturales». En Genara Pulido (ed.): *Estudios culturales*. Jaén: Universidad de Jaén, 2003.

STOREY, JOHN (ed.), *What is Cultural Studies? A Reader*. Londres: Arnold, 1996.

LOS ESTUDIOS CULTURALES Y LOS ESTUDIOS DE GÉNERO

- CLÚA, ISABEL (ed.), «Género y cultura popular». Dossier monográfico en *Lectora. Revista de Dones i Textualitat*, 11, 2005.
- FALUDI, SUSAN, *Backlash: The Undeclared War against Women*. Londres: Vintage, 1992.
- FELSKI, RITA, *The Gender of Modernity*. Cambridge/Londres: Harvard University Press, 1995.
- FRANKLIN, SARAH, CELIA LURY y JACKIE STACEY, *Off-Centre: Feminism and Cultural Studies*. Londres: Harper Collins, 1991.
- FRIEDAN, BETTY, *The Feminine Mystique*. Nueva York: Dell, 1963.
- HARAWAY, DONNA, «Conocimientos situados: La cuestión científica en el feminismo y el privilegio de la perspectiva parcial». En *Ciencia, cyborgs y mujeres. La reinención de la naturaleza*. Madrid: Cátedra, 1995 (1991): 313-345.
- HOLLOWS, JOANNE, *Feminism, Femininity and Popular Culture*. Manchester: Manchester University Press, 2000.
- LURY, CELIA, «The Rights and Wrongs of Culture. Issues of Theory and Methodology». En Mary Evans (ed.): *Feminism. Critical Concepts in Literary and Cultural Studies*. Londres: Routledge, 2001.
- MCRobbie, ANGELA, *Feminism and Youth Culture: From Jackie to Just Seventeen*. Londres: Macmillan, 1991.
- MODLESKI, TANIA, *Loving with a Vengeance: Mass-produced Fantasies for Women*. Hamden: Archon Books, 1982.
- RAKOW, LANA R., «Feminist Approaches to Popular Culture: Giving Patriarchy Its Due». En John Storey (ed.):

Cultural Theory and Popular Culture. A Reader. Nueva York: Prentice Hall, 1998.

WILLIAMSON, JUDITH, *Consuming Passions. The Dynamics of Popular Culture.* Nueva York: Marion Boyars, 1986.

II. Literatura

GÉNERO Y FANTASÍA HEROICA

II Literatura

Resumen

Este capítulo ofrece una visión general de las posibilidades del género de la fantasía heroica para los estudios literarios de género. Como breve delimitación teórica del género y sus características distintivas, se ofrece un repaso a las categorías principales utilizadas en la literatura crítica («High»/«Low Fantasy», «Quest») así como a sus subgéneros, con especial atención a la «espada y brujería». El cuerpo del capítulo lo compone una presentación de los roles femeninos a través de la fantasía heroica, especialmente en el caso del personaje tipo de la «mujer guerrera», y cuatro estudios de caso concretos que intentan mostrar las posibilidades del género más allá de los esquemas clásicos.

INTRODUCCIÓN AL GÉNERO DE LA FANTASÍA HEROICA

■ LA FANTASÍA HEROICA DENTRO DE LA LITERATURA FANTÁSTICA

La etiqueta «literatura fantástica», en su sentido más amplio, puede hacer referencia a un conjunto extremadamente heterogéneo de textos unidos por la característica común de escapar de los patrones que un sistema literario concreto interpreta como «realistas». Así, la «literatura fantástica» acaba siendo a veces un cajón de sastre para clasificar todos aquellos textos que una cultura no reconoce como miméticos, desde los cuentos de hadas hasta la literatura de terror, pasando por la ciencia ficción, el realismo mágico o la narrativa posmoderna.

Para intentar poner un poco de orden en las siempre complejas clasificaciones genéricas, se puede establecer primero una distinción a grandes rasgos según la cohe-

Introducción al género de la fantasía heroica	33
La fantasía heroica y el género	39
Casos prácticos	45
Conclusión	55
Ejercicios	56
Bibliografía	62

☞ A diferencia del realismo, que consiste en la coherencia del mundo presentado en el texto con el mundo real que experimenta el lector, la verosimilitud es la coherencia interna del mundo presentado en el texto.

rencia interna del mundo ficcional que los textos presentan. La apelación de «literatura fantástica» se suele reservar a textos que mantienen una coherencia interna en sus propios términos. El mundo ficcional en el que se sitúan puede ser imposible según las leyes de la literatura mimética, pero eso no quiere decir que no posean un sistema de verosimilitud propio, no necesariamente menos rígido que el del realismo. ☞ Esta matización puede servir para separar aquellos textos de corrientes vanguardistas o posmodernas que usan elementos fantásticos para cuestionar no sólo las convenciones de la narrativa mimética, sino la misma idea de narración. La literatura fantástica propiamente dicha tiende a construir un universo alternativo y ordenado, no a deconstruir la propia noción de mundo.

Un rasgo importante a tener en cuenta al tratar con la literatura fantástica es que ésta se presenta explícitamente como imposible en nuestro mundo. Sus textos se consumen partiendo de la base de que el universo que describen no es el real, ni las acciones narradas serían posibles en éste. Este rasgo concreto hace a veces difícil la clasificación de ciertos textos previos a la Ilustración, como algunas narrativas de viajes, que aunque contienen elementos que desde el punto de vista actual se considerarían sin ninguna duda fantásticos, no está claro en muchas ocasiones cómo eran consumidos por su público contemporáneo.

La condición previa de imposible de la literatura fantástica también ha sido utilizada por la crítica como diferencia clave entre este género y el de la ciencia ficción, tan cercanos en el mercado literario. Al contrario que la literatura fantástica, que se presenta como esencialmente imposible, la ciencia ficción se muestra como posible en un futuro más o menos lejano y debe respetar por eso hasta cierto punto las ideas sobre el universo prevalentes en la ciencia que le es contemporánea.

Este capítulo tratará sobre una categoría relativamente estable de textos que se acostumbra clasificar en castellano como «fantasía heroica» y suele corresponder a lo que

en el mundo anglosajón se conoce como «High Fantasy», contrastada con la «Low Fantasy». La definición concreta de los términos de la pareja «High Fantasy»/«Low Fantasy» varía considerablemente en la literatura crítica, pero es especialmente útil la distinción que proponen Boyer y Zahorski (1977). Según ellos, la «High Fantasy» sería aquella que se sitúa en un mundo ficcional completo distinto al nuestro como puede ser la Tierra Media de *Lord of the Rings* (*El señor de los anillos*, JRR Tolkien, 1954-55), que posee su propia geografía, historia, mitología, lenguas, etc., descritas morosamente en el texto, y que está poblada por diversas especies inteligentes no humanas como elfos, enanos, hobbits u orcos.

La «Low Fantasy», por otra parte, sería aquella que está basada en la introducción de lo fantástico, en forma de magia o de cualquier otro fenómeno sobrenatural que desafíe la explicación científica, en el mundo que reconocemos como cotidiano. Boyer y Zahorski citan las historias de fantasmas o los cuentos folklóricos como ejemplos de ella. En la literatura contemporánea, la saga de Harry Potter (JK Rowling, 1997-2007) sería el ejemplo más célebre de este tipo.

■ MARCAS GENÉRICAS: TOLKIEN Y LOS CUENTOS DE HADAS

El texto teórico clásico acerca de la literatura fantástica es «On Fairy Stories» («Acerca de los cuentos de hadas») de JRR Tolkien (1947). El ensayo niega explícitamente la conexión exclusiva de la literatura fantástica con la infancia y ofrece como base del género la «subcreación»: la creación de un mundo ficcional con sus propias leyes. La maravilla que producen tales historias es producto de la verosimilitud interna del mundo «subcreado» (en el sentido de que el mundo habitado por el escritor ha sido a su vez creado previamente), que debe presentarse como «real» en sus propios términos. Es decir, no puede utilizar ningún marco que haga evidente su condición de ilusorio. Tolkien rechaza la teoría de la «suspensión de la

Suspensión de la incredulidad. Concepto presentado por el poeta romántico inglés Samuel Taylor Coleridge en 1817. Se refiere a la disponibilidad del lector a dejar de lado su sentido común habitual para aceptar el mundo ficcional que el texto le ofrece, por muy increíble y fantástico que éste sea.

incredulidad»,[▲] puesto que considera que cualquier duda sobre la verosimilitud del mundo ficcional implica el fracaso de la «subcreación» en proporcionar un mundo convincente en el que la mente del público pueda entrar. El éxito del género no se basa pues en la credulidad de su supuesto consumidor infantil, sino en la credibilidad del mundo «subcreado».

Tolkien responde también a las acusaciones de escapismo que planean sobre el género desde su aparición, defendiendo la seriedad de quien, después de una reflexión racional, utiliza las posibilidades de escape de la fantasía para condenar la modernización representada en las fábricas y las bombas. Esta tendencia antiindustrial ha persistido en el género de tal manera que el mundo medieval se ha convertido en el universo por defecto de la fantasía. Las variaciones entre casos fantásticos pueden ser muy grandes, pero la enorme mayoría presenta un desarrollo tecnológico limitado a la época premoderna. Por razones históricas de evolución del género, el modelo más habitual es la Europa medieval, tamizada por la visión idealizada del periodo codificada durante el siglo XIX, que veía en la Edad Media una Edad Dorada del heroísmo. Elementos recurrentes característicos son, entre otros, el uso de un modelo socioeconómico basado en el feudalismo, la institución de la caballería o la ausencia de armas de fuego.

La persistencia de los mundos paramedievales en la fantasía heroica se ha relacionado también con el papel central de la magia en el género, en tanto que las explicaciones sobrenaturales del universo tienden a asociarse con lo que, desde el pensamiento racionalista ilustrado, suele conocerse como la época precientífica. Pese a que a veces las capacidades mágicas se reducen simplemente a una herramienta cotidiana más de los protagonistas o sus adversarios, gran parte de la fantasía heroica tematiza intensamente los elementos mágicos, dando una dimensión simbólica al proceso de su aprendizaje, los límites y efectos de su uso o las responsabilidades que tal poder implica para quien lo posee.

Ante la tragedia del mundo industrial contemporá-

neo, la literatura fantástica ofrece el consuelo de la «eucatástrofe», término que Tolkien crea para referirse al contrario de la tragedia. La «eucatástrofe» es mucho más que un simple «final feliz» puesto que combina en la resolución satisfactoria del conflicto elementos de redención y justicia poética. Para Tolkien, el final «eucatastrófico» no niega la existencia del dolor o la derrota sino que ofrece la esperanza de una victoria liberadora final. La idea de la «eucatástrofe» apunta a uno de los temas centrales del género, que es el conflicto moral entre el mal y el bien. Aunque en muchos de los mejores ejemplos posteriores de fantasía heroica la clasificación moral de los actores en dos bandos claros queda muy desdibujada, la enorme mayoría de textos del género presentan sus historias sobre el trasfondo de una lucha cósmica sobrehumana entre el bien y el mal, proyectada de manera más o menos compleja sobre los personajes.

Como motivo íntimamente relacionado con esta lucha cósmica es inevitable hacer referencia a la «Quest»[▲] como motor de la acción dramática, puesto que es quizás el elemento estructural más característico de la fantasía heroica. Como suele ser habitual también en la tematización del viaje en otros géneros literarios, más que el destino final, el foco de la narración está en las dificultades y pruebas que los protagonistas deben superar en el camino, que se convierte en un proceso de autoconocimiento. El objetivo de la «Quest» suele ocupar una posición central en el conflicto moral cósmico y lleva a la restauración «eucatastrófica» del orden/bien en el universo ficcional.

■ SUBGÉNEROS: FANTASÍA ÉPICA Y ESPADA Y BRUJERÍA

La fantasía heroica se divide a su vez en numerosos subgéneros, muchas veces surgidos de la combinación de elementos característicos de otros géneros con el trasfondo de un mundo fantástico. De este modo, la crítica ha usado términos como «Dark Fantasy», fantasía combinada con elementos de literatura de terror o fantasía erótica, como en la serie de Kushiel de Jacqueline Carey; fantasía históri-

«Quest». Estructura argumental centrada en el viaje en busca de un objeto o para destruir un objeto. El proceso implica la superación de sucesivos obstáculos que prueban la condición de héroe del viajero. Es descrita tanto por Vladimir Propp como por Joseph Campbell como la estructura central en la literatura de fantasía.

ca, situada en mundos fantásticos con un referente histórico reconocible, como es característico de las novelas de Guy Gavriel Kay; o «mannerpunk», parodia del término *cyberpunk* combinado con «comedy of manners», ficción centrada en la descripción de sofisticadas relaciones sociales, cuyo principal representante son las novelas de Ellen Kushner. Un catálogo exhaustivo de subgéneros escapa completamente al objetivo de estas páginas, pero sí es útil hacer un breve repaso de las características de los dos subgéneros más extendidos de la fantasía heroica: la «fantasía épica» y la «espada y brujería» («Sword and Sorcery»).

La diferencia esencial entre los dos subgéneros es básicamente de escala. La fantasía épica trata conflictos que se producen a escala colectiva, afectando regiones, continentes, planetas o incluso universos enteros. La espada y brujería, por otra parte, tiene un foco individual, centrado en los esfuerzos de sus protagonistas por sobrevivir en un mundo hostil. La comparación entre el Frodo de *El señor de los anillos* y Conan, el primero de los héroes de espada y brujería, muestra claramente esta diferencia. Si la fuerza dramática de Frodo está en el contraste entre su aparente debilidad como hobbit y la enormidad de su misión —poco más que salvar el mundo—, Conan es un héroe marginado de la civilización que debe buscar sus propias motivaciones.

El contraste de escala puede apreciarse también en las dimensiones de los propios textos. La espada y brujería suele presentarse en historias cortas episódicas y desconectadas que tienden a una estructura cíclica en la que la lucha del protagonista contra el entorno se puede repetir *ad infinitum*. Por ejemplo, Fritz Leiber, uno de los padres del subgénero y el creador de su nombre, escribió más de treinta historias de Fafhrd y el Ratonero Gris entre 1939 y 1988. La fantasía épica, en cambio, adopta generalmente el formato de saga multivolumen, en la que diversas líneas de acción evolucionan hacia una conclusión decisiva. Por el estatus del clásico de Tolkien, la trilogía se ha tendido a considerar como el formato ideal para las sagas de fantasía épica, pero últimamente abundan las series que se alargan hasta los siete (*A Song of Ice and Fire* [*Canción de hielo y fuego*] de

George RR Martin) o incluso diez (*Malazan Book of the Fallen* [*El Libro de Gestas de Malaz*] de Steven Erikson) y once volúmenes (*Wheel of Time* [*La rueda del tiempo*] de Robert Jordan). Es difícil imaginar sin embargo que ninguna serie supere a *Guin Saga* (*Saga de Guin*) de la autora japonesa Kaoru Kurimoto, que empezó a publicarse en 1979 y que ya ha sobrepasado el volumen número cien.

Por su conexión con las revistas *pulp* de mitad del siglo XX, la espada y brujería tiende a considerarse un modo de ficción demasiado formulario y cualitativamente inferior a la fantasía épica, pero eso no quiere decir que no deje espacio a la innovación. Las aventuras de Elric de Melniboné, personaje de Michael Moorcock, pueden servir de ejemplo. Contrastando con el modelo de Conan, el bárbaro fuerte y noble que derrota a corruptos hombres civilizados, Elric es un albino enfermizo que provoca la caída de su propio imperio. En vez de repetir la clásica estructura «matar al monstruo, conseguir la chica, recoger el tesoro», Elric empieza matando a la mujer a la que ama y acaba por perderlo todo, convertido en un títere a manos de su espada Stormbringer, que es quien ha llevado las riendas en la sombra durante toda la historia.

LA FANTASÍA HEROICA Y EL GÉNERO

■ LA FANTASÍA HEROICA COMO CREADORA DE IMÁGENES

Como cualquier otra manifestación artística, la fantasía heroica tiene un potencial enorme para crear y hacer circular imágenes de género entre sus consumidores. La marca distintiva de sus mundos es, como ya se ha mencionado anteriormente, la imposibilidad según las leyes de la literatura mimética, pero eso no quiere decir que no tengan ninguna implicación en el mundo real. La fantasía heroica puede servir de vehículo para interpretar la realidad y sin duda alguna trabaja con valores ideológicos directamente relacionados con ésta.

La posición central en el género del conflicto moral entre el mal y el bien no se construye sobre el vacío, sino

que bebe directamente de los debates prevalentes en la cultura en la que los textos se producen y consumen. Alrededor de este conflicto moral esencial, la fantasía heroica tiene el potencial característico de crear una mitología *ad hoc* para su público. El mundo fantástico se constituye basado en la diferencia esencial con el nuestro, pero, al mismo tiempo, es capaz de erigirse como modelo mítico del pasado de una cultura. Su condición de ahistórico no es impedimento para que sus imágenes adquieran poder simbólico y se erijan en representaciones más o menos idealizadas de ese pasado. Las sociedades paramedievales de la fantasía heroica resultan a la vez conocidas y lejanas para el público contemporáneo, contrarrestando la extrañeza de lo imposible con la familiaridad de sus bases ideológicas.

Nada impide a la fantasía heroica, en principio, reinventar radicalmente las categorías culturales de sexo y/o género, pero es significativo que tal experimentación sea extremadamente rara: el sistema patriarcal ocupa una posición tan central en las imágenes del pasado de nuestra cultura, que cualquier recreación mítica parece que debe incorporarlo como indiscutible. De este modo, por ejemplo, dentro del esquema tradicional de la «Quest», los personajes femeninos han quedado limitados tradicionalmente a una serie cerrada de posiciones relativamente pasivas. En el bando del héroe, las mujeres pueden ser el objeto de la búsqueda, como en el esquema clásico de la princesa de los cuentos de hadas, o una figura maternal protectora, como podría ser la clérigo Goldmoon, única mujer del grupo de aventureros de la primera serie de *Dragonlance*. Como adversarias, por otra parte, demasiado a menudo pueden reducirse al rol de tentadora sexual al estilo *vamp* o bruja malvada, pero prácticamente nunca líder de las fuerzas del Mal que quieren dominar el universo.

■ LAS MUJERES EN LA FANTASÍA HEROICA CLÁSICA

El texto fundacional del género, tal y como es conocido hoy en día, es sin duda *El señor de los anillos* y sus obras

siguen siendo el gran texto clásico con el que se comparan todas las sagas aparecidas después. El enorme éxito de las adaptaciones cinematográficas de Peter Jackson ha dado si cabe aún más fuerza a la estatura de Tolkien como clásico y le ha convertido sin duda en el epítome de la fantasía heroica para el público contemporáneo.

Desde el punto de vista de los estudios de género, sin embargo, la saga de Tolkien tiene una limitación importante en el trato de los personajes femeninos. En *El señor de los anillos* las mujeres ocupan una posición completamente periférica. Todos los miembros de la Comunidad del Anillo son hombres, así como sus enemigos y aliados. Exceptuando los casos de Galadriel y Éowyn, las mujeres que aparecen en la historia no suelen salir del papel de trofeo que espera a los héroes tras su regreso victorioso (Arwen en el caso de Aragorn y Rosa Coto en el de Sam Gamgy). Es sintomático que en las versiones cinematográficas de Peter Jackson el papel de Arwen se expandiera considerablemente y apareciera incluso como protagonista de escenas de acción.

Galadriel es la única mujer que aparece en la historia como políticamente activa desde su posición de señora del reino-bosque de Lothlórien, junto con su marido Celeborn. Su papel en la acción de la trilogía, sin embargo, se reduce al de proporcionar asilo a la Comunidad del Anillo después de que éstos escapan de las minas de Moria. Pese a ser una de las personas más poderosas de la Tierra Media y poseer uno de los tres anillos de poder élficos, su rol en la historia no pasa de ser una especie de figura maternal de aires marianos (el propio Tolkien menciona a la Virgen María como inspiración del personaje en una carta), personificación mitológica del «ángel del hogar» victoriano. En contraste con el grupo masculino de viajeros, la dama de Lothlórien tiene un papel estático, limitado a su reino, santuario de paz en medio del caos desatado sobre el mundo por las fuerzas del mal.

Éowyn, a su vez, parece un personaje más interesante en tanto que abandona los roles tradicionales de la dama cortesana para vestirse de hombre y partir a la guerra

☞ Los Inklings eran un círculo literario basado en Oxford entre los años 30 y 60. Reunía a escritores cristianos interesados en la fantasía y lo esotérico. Además de Tolkien, participaron en él autores como C.S. Lewis y Charles Williams, también autores clásicos de fantasía heroica.

con su tío Théoden, rey de Rohan. La decisión de sumarse a la partida de guerra procede no sólo del despecho amoroso (su atracción por Aragorn no es correspondida), sino también de la insatisfacción ante las limitaciones impuestas a su sexo por la convención. Éowyn se niega a quedarse encerrada en el hogar mientras los hombres de su familia salen en busca de gloria. La doncella guerrera tiene ciertamente un papel importante en la batalla contra las fuerzas de la oscuridad, puesto que es ella quien abate al Rey Brujo de Angmar, de quien se había profetizado que no caería a manos de «ningún hombre viviente». Sin embargo, la «eucatástrofe» final se encarga de poner las cosas en su sitio. Éowyn se casa con Faramir, hijo del senescal de Gondor y súbdito de Aragorn, una vez éste recupera su trono, y renuncia a las motivaciones que la habían llevado al campo de batalla: «¡Ya nunca más volveré a ser una doncella guerrera, ni rivalizaré con los grandes caballeros, ni gozaré tan sólo con cantos de matanza! Seré una Curadora, y amaré todo cuanto crece, todo lo que no es árido. –Y miró de nuevo a Faramir. –Ya no deseo ser una reina –dijo».

Por supuesto, considerando el entorno cultural de Tolkien, sus ideas políticas y religiosas y su participación en el grupo oxoniense de los Inklings, ☞ no es sorprendente que las mujeres queden relegadas a este tipo de papeles en su obra. Su poder como modelo perenne dentro de la fantasía, sin embargo, ha contribuido históricamente a la pervivencia de serias limitaciones en los personajes femeninos del género, frente a los que textos posteriores han tenido que posicionarse.

■ LA MUJER GUERRERA

El personaje de Éowyn se puede leer dentro de una larga tradición de mujeres guerreras cuya recreación en la fantasía heroica suele ser uno de los focos de análisis de los estudios de género que se fijan en sus textos. Desde la aparición de las Amazonas en la mitología griega, abundan los ejemplos literarios, desde la Camilla de la *Eneida*

hasta la Bradamante del *Orlando* o la Clorinda de la *Gerusalemme liberata*. No faltan tampoco casos históricos de mujeres que han tomado las armas y se han incorporado al mundo tradicionalmente masculino de la guerra, encarnando la imagen de la «virgen guerrera», como Juana de Arco, o haciéndose pasar directamente por hombres, como hizo Catalina de Erauso.

Mujeres soldado

- Bradamante: Prima del héroe Orlando en el *Orlando Furioso* (1532) de Ludovico Ariosto y experta guerrera. Se casa con el héroe Ruggiero, descendiente de Héctor, después de que éste se convierta al cristianismo.
- Camilla: Reina de los Volscos que lucha contra Eneas como aliada de Turno en la *Eneida* (s. I aC) de Virgilio.
- Catalina de Erauso (1592-1650): Monja española que huyó de su convento vestida de hombre a los quince años, embarcó hacia América y luchó allí como soldado hasta 1623. Escribió una autobiografía titulada *Historia de la monja alférez: doña Catalina de Erauso escrita por ella misma*.
- Clorinda: Guerrera musulmana que aparece en la *Gerusalemme liberata* (*Jerusalén liberada*, 1580) de Torquato Tasso. Muere a manos del héroe cristiano Tancredo, de quien está enamorada. El episodio inspiró una célebre pieza de Claudio Monteverdi titulada «Il Combattimento di Tancredi e Clorinda» («El combate de Tancredo y Clorinda», 1624).
- Juana de Arco (1412-1431): Campesina francesa que lideró los ejércitos del Delfín de Francia en 1429-30 durante la Guerra de los Cien Años. Levantó el sitio de Orleáns y abrió el camino para la coronación del Delfín como Carlos VII en Reims. Capturada por los borgoñones y quemada por los ingleses como hereje en Ruán, se convirtió en uno de los símbolos del nacionalismo francés. Fue santificada por la Iglesia Católica y declarada Santa Patrona de Francia en 1920.

En el mundo concreto de la fantasía heroica, es en el subgénero de la espada y brujería donde se desarrolla primero el modelo del personaje. La aparición de la mujer guerrera es bastante temprana, si se tiene en cuenta que la primera narración de Conan, «The Phoenix on the Sword» («El Fénix en la espada»), fue publicada por Robert E. Ho-

ward en 1932 en la revista norteamericana de horror y fantasía *Weird Tales* (donde también participaban autores como HP Lovecraft y Clark Ashton Smith) y sólo dos años después ya aparecía Red Sonja en «The Shadow of the Vulture» («La sombra del buitre», 1934), narración de ficción histórica aparecida en *The Magic Carpet Magazine* (*La alfombra mágica*). Fue a partir de las versiones de Conan en formato de cómic publicadas por Marvel en los años setenta que Red Sonja se incorporó al universo de Conan y posteriormente tuvo su propia serie. Fueron los cómics de Marvel los que estandarizaron su imagen en la clásica armadura-bikini de más que dudosa utilidad militar.

El valor de la mujer guerrera como imagen de liberación femenina ha sido motivo de extenso debate entre la crítica. Ante la escasez generalizada de personajes femeninos activos, la aparición de una «mujer fuerte», armada y peligrosa, es a menudo saludada como un modelo positivo que puede romper la jerarquía patriarcal que domina gran parte del género. Por otra parte, hay voces que apuntan que tales guerreras no suelen ser presentadas dentro de sociedades igualitarias sino como la excepción dentro de un sistema patriarcal, de manera que no dejan de estar alienadas de él y su potencial subversivo es mínimo.

Por otra parte, es interesante considerar el rol particular de la sexualidad en las mujeres guerreras. La mayoría de los ejemplos parecen agruparse alrededor de dos modelos que podrían considerarse antagónicos: el hipersexualizado y el asexual. La mujer guerrera parece estar condenada a ser una *pin-up* en la saga de Red Sonja o una vestal al estilo Juana de Arco, como la paladín de la saga de Elizabeth Moon, *The Deed of Paksenarrion* (*La hazaña de Paksenarrion*), que declara explícitamente no tener ningún interés por el sexo.

De cualquier modo, no han faltado intentos de aprovechar el potencial del personaje para crear una fantasía heroica abiertamente feminista. Marion Zimmer Bradley empezó a editar en 1984 una antología anual de relatos de espada y brujería con el título de *Sword and Sorceress* (*Espada y hechicera*), donde han publicado autoras célebres

como CJ Cherryh, Elizabeth Moon o Mercedes Lackey. La antología nació con el objetivo explícito de combinar el potencial de la espada y brujería de presentar una protagonista fuerte en lucha contra su entorno y un programa activo de revisión feminista de los patrones de género de la fantasía heroica. En segundo término, tal revisión implica superar la automatización del héroe estándar del género que, como apunta la editora en el prólogo a la undécima edición de la antología, son a menudo más robóticos que los androides de las historias de Asimov.

Un repaso a los más de veinte volúmenes publicados hasta la fecha también puede dar una idea de cómo ha cambiado el propio concepto de «mujer fuerte» y qué temas han ocupado una posición central entre las preocupaciones del feminismo. Por ejemplo, en relación con las primeras entregas de la antología han ido en descenso las historias basadas en un personaje femenino que demuestra a su entorno que es capaz de hacer igual o mejor un trabajo tradicionalmente «masculino». Probablemente no sea casual que tal evolución haya coincidido con la incorporación gradual de mujeres a un abanico más amplio de empleos en el mundo occidental. *Sword and Sorceress*, en este sentido, simplemente hace explícito el programa implícito en el género de la fantasía heroica, que no es otro que el de crear una mitología para la cultura que lo consume.

CASOS PRÁCTICOS

■ PONIENTE: REVISIONES GENÉRICAS

Aunque a fecha de 2007 aún no se han publicado más que cuatro de los siete volúmenes proyectados, se puede decir que la saga *A Song of Ice and Fire* (*Canción de hielo y fuego*, 1996-), del autor norteamericano George RR Martin, es una de las series más importantes que han aparecido en el género en los últimos diez años. *Canción de hielo y fuego* reaprovecha prácticamente todos los recursos de la fantasía heroica pero siempre con una distancia que evita la caída en los clichés.

La idealización del universo medieval es mínima y pocos personajes parecen a salvo de morir en cualquier momento; el continente fantástico de Poniente es un mundo sucio y peligroso. La magia está presente en la cantidad justa para mantener la sensación de maravilla pero no interfiere en la acción real, que se produce en el conflicto entre las decenas de personajes que pueblan la serie. Las líneas que separan el bien del mal son más que borrosas y, entre los personajes que se pueden identificar en algún momento como «villanos», no hay prácticamente ninguno que no tenga una motivación verosímil y hasta cierto punto comprensible para perpetrar sus acciones. Aunque algunos personajes parecen creados expresamente para ganarse las simpatías del público, el foco tradicional en una figura heroica central está completamente desdibujado.

Los personajes femeninos de *Canción de hielo y fuego* presentan un amplio catálogo de modelos genéricos clásicos, desde Catelyn Stark, arquetipo de la madre que lucha por sus hijos, a Brienne de Tarth, mujer guerrera que sufre el ridículo y las amenazas del mundo exclusivamente masculino de la caballería. Por otra parte, la revisión de los elementos clásicos de la fantasía heroica que lleva a cabo Martin produce también otros personajes más interesantes como Asha Greyjoy, que lucha con sus parientes por el derecho a suceder a su padre en el trono de las Islas de Hierro, o Cersei Lannister, que se resiste a ser utilizada por su padre como herramienta política después de la muerte del rey, su marido, e intenta controlar el poder político como viuda regente negándose a unas nuevas nupcias.

Sansa Stark, hija mayor de Catelyn, empieza la serie representando la imagen tradicional de la dama medieval. Se describe como una muchacha hermosa que posee todas las habilidades sociales y artísticas esperables en una dama cortesana. El personaje contrasta claramente con su hermana menor Arya, que es una apasionada de la esgrima. Su apariencia y acciones hacen que a menudo la confundan con un niño y antes de dormirse recita, en

vez de las pías oraciones propias de una doncella, la lista de nombres de sus enemigos mortales, que se va reduciendo a medida que se deshace de ellos.

El aspecto más interesante de Sansa es quizás su relación con la tradición de la literatura caballerescas. No sólo es una ferviente consumidora de cantares de gesta, sino que proyecta en los adultos de su alrededor las imágenes heroicas que aprende de canciones e historias, con resultados invariablemente funestos.

Al principio de la serie, su compromiso con el príncipe Joffrey la llena de alegría, pese a que el joven es evidentemente un niño malcriado con tendencias sádicas, que la propia Sansa sufrirá en episodios posteriores. Fascinada por la elegancia de la reina Cersei y confiando en su estatura moral como aristócrata, le cuenta los planes secretos de su padre, que acaba pagando con la vida la simplicidad de su hija. Finalmente, acepta escapar del palacio con Ser Dontos, un ex caballero borracho, convertido en bufón, que se gana su confianza haciéndole creer que están repitiendo la historia de amor de Florian y Jonquil, canción caballerescas clásicas de Poniente. Por supuesto, Ser Dontos no es más que un traidor que, lejos de liberarla, la entrega a Petyr Baelish, otro noble sin escrúpulos que tiene planes muy poco caballerosos para Sansa.

En general, Sansa suele ser un personaje muy poco apreciado entre el público consumidor de la saga, pero leyendo con atención su evolución a través de los primeros cuatro volúmenes se puede intuir que tendrá un papel activo e importante en la historia, una vez superadas las limitaciones del papel de dama lánguida. El desencanto con el mundo idealizado de la fantasía caballerescas y sus roles de género, a través de la lectura metatextual que propicia la revisión global que hace Martin de la fantasía heroica, puede funcionar a la vez como reflexión sobre las limitaciones de los personajes femeninos en los textos clásicos del género.

Daenerys Targaryen es otro personaje femenino que presenta una evolución digna de ser mencionada. Su historia aprovecha también elementos clásicos del género

pero con la originalidad suficiente para que la familiaridad no caiga en el cliché. Daenerys hace el conocido papel de última heredera de una línea real que quiere recuperar el trono del que fue expulsada su familia. En los primeros episodios sus acciones están limitadas a ser casada con el cabecilla de los dothrakis, una horda de jinetes nómadas. La muchacha no es más que la moneda de cambio entre dos hombres: su hermano, que quiere utilizar el poder militar de los dothrakis para reconquistar el reino, y el cabecilla, que desea utilizar la legitimidad del linaje de los Targaryen.

Después de su matrimonio, Daenerys gana progresivamente protagonismo pero aún dentro de los estrechos límites de lo convencional. Al quedarse embarazada se convierte en un símbolo de los dothrakis, que ven en su futuro hijo el cumplimiento de una antigua profecía sobre el líder que les llevará a conquistar el mundo. Pero el familiar esquema genérico de la profecía no es más que una pista falsa y la transformación del personaje ocurre precisamente cuando una traición le priva a la vez de su marido y de su futuro hijo. Lejos de desaparecer de la historia, una vez perdidas las categorías de esposa y madre, Daenerys se convierte, gracias a la oportuna abertura de tres huevos de dragón que todos creían muertos, en una líder por sus propios medios.

■ AVALÓN: GÉNERO Y PODER

The Mists of Avalon (*Las nieblas de Avalón*, 1982) es probablemente la novela más famosa de Marion Zimmer Bradley y una de las más conocidas revisiones feministas de la materia artúrica dentro de la fantasía heroica. La novela obtuvo el premio Locus en 1984 a la mejor novela de fantasía, de manera que no se trata de un texto oscuro o marginado, sino de uno de los textos canónicos del género.

Si Bradley consigue recuperar para la ficción feminista un material tan manido como el del rey Arturo y sus caballeros de la Mesa Redonda es gracias a su manera de reinterpretar el conflicto religioso entre paganismo y

cristianismo desde los parámetros de la fantasía heroica. La novela redescubre las posibilidades de la materia artúrica como mundo de mujeres políticamente activas y, al convertir la lucha entre paganismo y cristianismo en el elemento central de la historia, consigue cambiar completamente el foco de ésta. La romantización convencional de las gestas caballerescas de los hombres da paso al desarrollo de intrigas de poder en las que las mujeres juegan un papel central.

A la vez, Bradley combina la destrucción de la cultura pagana a manos del cristianismo con uno de los escenarios clásicos del género fantástico, iniciado precisamente por Tolkien: el mundo en el que la magia está muriendo. El proceso por el cual la magia desaparece lentamente del mundo, conocido entre la crítica con el término técnico de *thinning*, da un trasfondo melancólico a las aventuras de Frodo en *El señor de los anillos*, pero el acierto de *Las nieblas de Avalón* está en desarrollar en paralelo el tema de la extinción de la magia con el de la destrucción de la sociedad pagana. Bradley presenta la Bretaña pagana como una sociedad donde las mujeres pueden tener poder, frente al modelo patriarcal de la iglesia que las aparta completamente de la toma de decisiones.

Morgana, presentada tradicionalmente como malvada tentadora del virtuoso Arturo, es la heroína de *Las nieblas de Avalón*. Su papel activo contrasta claramente con el modelo de feminidad convencional de la reina Ginebra, presentada como una cristiana fanática educada en un convento. Ginebra es una mujer sin poder, cuyo único papel es provocar la deshonor de Arturo a través de su relación adúltera con Lanzarote. Ambos personajes viven en un mundo lleno de mujeres activas como Igraine o Viviana, la Dama del Lago, cuyas vidas cambiarán como resultado del conflicto político-religioso.

Las mujeres de la leyenda artúrica

Ginebra: Reina consorte de Arturo que comete adulterio con el caballero Lancelot.

Igraine: Madre del Rey Arturo.

Morgana: Maga hermanastra del Rey Arturo. En la *Materia de*

Bretaña suele aparecer como antagonista de Arturo y Ginebra. Viviana, la Dama del Lago: Maga que ofrece a Arturo la espada Excalibur.

La propia autora especificó en «Thoughts on Avalon» (1986) que la novela no fue concebida como un ataque al cristianismo como religión sino contra el uso machista de éste. Bradley ve en la destrucción de la cultura pagana de la Bretaña mítica un ejemplo de cómo la alianza de la religión organizada con el poder político puede desembocar en un sistema patriarcal y ginóforo y una actitud de dominación violenta frente a la naturaleza. *Las nieblas de Avalón* intenta dar voz a aquellos personajes como Morgana o la Dama del Lago que, aunque aparecen en la versión de Malory como aliadas o antagonistas de Arturo, nunca reciben la atención suficiente para poder explorar sus motivaciones. Aprovechando los recursos de la fantasía heroica, Bradley se presenta más como reconstruccionista que como revisionista y busca devolver a las mujeres a sus papeles centrales en el drama de la materia artúrica.

■ TERRAMAR: GÉNERO Y MAGIA

Una de las primeras series en seguir el camino abierto por Tolkien fue el ciclo de Terramar, creado por Ursula K. Le Guin, que empezó con él una larga y exitosa carrera en los géneros de la fantasía heroica y la ciencia ficción. Los tres primeros volúmenes de la saga aparecieron antes del *boom* comercial del género, que comienza en 1977 con el éxito de *The Sword of Shannara* (*La espada de Shannara*) de Terry Brooks, pero ya muestran un interés por plantearse los principios ideológicos que lo informan, especialmente en relación con la magia.

La primera novela del ciclo, *A Wizard of Earthsea* (*Un mago de Terramar*, 1968), retoma el clásico motivo del «aprendiz de brujo» para desarrollar una reflexión sobre la formación de la identidad masculina. Azuzado por un compañero, Ged, el protagonista, convoca con la incons-

ciencia típica de un principiante una «sombra», una criatura mágica que no es capaz de controlar. Acechado por la «sombra», huye hasta encontrar a su viejo maestro Ogión, que le recomienda que vuelva a enfrentarse a ella. Siguiendo el consejo de su antiguo mentor, Ged busca al ser que le perseguía y acaba por dominarlo fusionándose con él al pronunciar su verdadero nombre, que no es otro que el suyo propio.

La escena de la fusión es especialmente interesante, puesto que la «sombra» toma las formas de diversos hombres con los que Ged se ha enfrentado a lo largo de su vida, entre los que se encuentran su propio padre y Jaspe, el aprendiz que le reta para que haga el conjuro que provoca la llegada de la «sombra». Ged, que ha construido su identidad a través del conflicto con otros hombres, debe aprender a reconocer en sí mismo todos esos modelos de masculinidad para vencer a la «sombra» que no es sino él mismo. En este proceso del conflicto a la aceptación juega un papel central el consejo de Ogión, al que Ged había abandonado al principio de la historia por no corresponder a su imagen convencionalmente masculina de «hechicero poderoso».

En el cuarto volumen, *Tehanu* (1990), Le Guin retoma la serie después de diecisiete años para mostrar la historia de las víctimas del poder de la magia dominada por los hombres en Terramar. Ged vuelve en la novela a su isla natal, en una aparente inversión del motivo clásico de la «Quest», donde se encuentra con Tenar, protagonista junto con Ged de la segunda entrega de la serie: *The Tombs of Atuan* (*Las tumbas de Atuan*, 1971). Tenar, que había huido en la novela anterior del entorno opresivo de la religión de los Sin Nombre, ha adoptado a Tehanu, una niña dejada por muerta por unos vagabundos.

El ritmo de la novela es lento y explícitamente antiépico porque intenta mostrar precisamente los espacios que las aventuras convencionales tienden a ignorar: el destino de las víctimas de un sistema de poder que prima al poderío masculino por encima del resto de valores. Tehanu representa la otredad en diversos niveles, como ni-

ña, como mujer, como no-humana (tal y como se descubre al final de la novela), y eso hace que sea a la vez temida y maltratada por su entorno. Es significativo que Ged aparezca en la novela completamente agotado y desprovisto de poderes, de manera que se ve forzado a buscar maneras de responder a los conflictos que van más allá del uso de su poder de mago.

Terramar es una serie abierta (la última entrega, *The Other Wind* [*En el otro viento*], apareció en 2001) que no deja de replantearse los principios ideológicos de la fantasía heroica y busca llevar al género más allá de sus límites tradicionales. El recurso de basar esencialmente la magia de su universo en el lenguaje permite a la saga explorar cuestiones de poder e identidad de manera compleja, a la vez que traslada explícitamente el foco de la «Quest» al interior de los personajes.

■ MUNDODISCO: FANTASÍA HEROICA Y PERFORMATIVIDAD

Si hay un actor que haya sabido explotar el potencial cómico y satírico de la fantasía heroica ése es sin duda Terry Pratchett, que ha publicado más de treinta y cinco volúmenes de su serie del Mundodisco. La serie empezó con *The Colour of Magic* (*El color de la magia*, 1983) como una parodia de los clichés del género, pero evolucionó luego hacia una sátira social mucho más amplia, incorporando elementos de novela negra e infinidad de referencias culturales. El Mundodisco ha servido de escenario a sátiras sobre la industria cinematográfica (*Moving Pictures* [*Imágenes en acción*], 1990), las instituciones religiosas (*Small Gods* [*Dioses menores*], 1992), la música pop (*Soul Music* [*Música Soul*], 1994), la política internacional (*Jingo* [*¡Voto a bríos!*], 1997) o el periodismo (*The Truth* [*La verdad*], 2000).

Equal Rites (*Ritos iguales*, 1987) es sólo la tercera novela de la serie, pero ya en ella aparecen cuestiones de género como conflicto central de la acción. El título original, homónimo de «Equal Rights» («Igualdad de

derechos»), da una pista clara sobre el contenido de la novela: la lucha de una niña para ser aceptada en la Universidad Invisible, único centro de educación superior mágica, que tradicionalmente sólo admite a hombres como alumnos. En su charla «Why Gandalf Never Married» («Por qué Gandalf no se casó», 1985), Pratchett ya había señalado la segregación sexual en el campo de la magia como un cliché tan arraigado en el género que casi pasaba desapercibido. Repasando los modelos de Merlín, Gandalf y Ged, Pratchett muestra cómo en el imaginario de la fantasía heroica la división es clara: la magia en manos de hombres es una marca de sabiduría y/o poder, en manos de mujeres es brujería de tercera clase. *Equal Rites* es una ampliación cómica de estos prejuicios, mostrados tanto en magos como en brujas, combinada con una reflexión sobre cómo el poder consiste a veces en elegir no usar la magia.

Una de las últimas novelas de la serie, *Monstrous Regiment* (*Regimiento Monstruoso*, 2003), desarrolla el motivo clásico de la mujer que se viste de hombre para ir a la guerra. Pratchett no resiste la tentación de llevar el cliché al absurdo, creando un regimiento en el que todos los soldados, excepto el poco observador teniente Blusa, son mujeres travestidas; ni de rizar el rizo con una escena en la que las mujeres que fingen ser hombres tienen que fingir ser mujeres para infiltrarse en una fortaleza vestidas de lavanderas. Por supuesto, el único personaje que no levanta las sospechas de los guardias es el teniente Blusa, capaz de actuar de manera más femenina que las propias mujeres.

Aunque el género no sea su tema central, *Feet of Clay* (*Pies de barro*, 1996), décimonovena novela del Mundodisco, aprovecha una de las especies no humanas clásicas de la fantasía, los enanos, para desarrollar una sublínea de acción que tiene mucho que ver con cuestiones de identidad genérica. Los enanos de Pratchett son una parodia evidente de los creados por Tolkien para su Tierra Media: mineros barbudos vestidos siempre con casco y cota de malla y armados de enormes hachas o martillos de guerra. Las novelas del Mundodisco desarrollan ade-

más sus gustos musicales (canciones con la palabra «oro») y gastronómicos (la rata con *ketchup*, regada con cerveza), pero su mayor acierto está en explotar con humor el mito de la masculinidad hiperbólica que hay detrás de esa raza fantástica. Pratchett aprovecha con gran habilidad las posibilidades de un cliché tan clásico como el de los enanos para desarrollar una reflexión, no por cómica menos sofisticada, sobre los roles de género en el mundo de la fantasía heroica y en el mundo real que es su inevitable término de comparación.

Una de las primeras descripciones de los enanos aparece en *Guards! Guards!* (*¡Guardias! ¿Guardias?*, 1989), octava novela de la serie, en la que se incluye la siguiente nota: «Al decir «enanos», se habla de ambos sexos. Todos los enanos tienen barba y visten unas doce prendas, unas sobre otras. El sexo es más o menos opcional». Como repite el narrador en diversas ocasiones, el hecho de que el sexo de los enanos no pueda distinguirse a simple vista hace del cortejo un asunto extremadamente delicado, en el que la mayor parte del tiempo se dedica a intentar averiguar con tacto la identidad genérica de la potencial pareja.

Pies de barro introduce el personaje de Cheery Littlebottom, nuevo recluta enano de la guardia de Ankh-Morpork, dentro del programa de promoción de la diversidad en las fuerzas de orden público iniciado en *Men at Arms* (*Hombres de armas*, 1993). Como todos los enanos, Cheery es tratado en masculino hasta que su compañera de guardia Angua, mujer-lobo, descubre que el nuevo recluta es «una» enano. A partir de ese momento, Cheery empieza un proceso de transformación de imagen en el que incorpora a su indumentaria, con resultados más o menos cómicos, accesorios utilizados exclusivamente por mujeres en la sociedad humana. La nueva Cheery provoca el rechazo de la mayoría de la comunidad enana, escandalizada ante su espectacular desviación de la norma social.

En un diálogo muy significativo, su compañera mujer-lobo, la sargento Angua, se sorprende ante la elección de

Cheery, cuando en la sociedad enana puede hacer «todo lo que hacen los hombres», ante lo que la recluta responde que efectivamente eso es así, mientras haga «sólo lo que hacen los hombres». Los diálogos entre los dos personajes ponen de manifiesto cómo el sexo biológico puede variar, pero el género de los enanos admite un único modo de vestir y actuar. Que el sistema de género enano no sea binario sino monogénico no implica que sus leyes sean menos opresivas, como pone de manifiesto el movimiento conservador que acusa a Cheery de amenazar la esencia de «lo enano».

CONCLUSIÓN

Los cuatro casos presentados son una muestra de las posibilidades de la fantasía heroica de tratar de manera compleja cuestiones de género. Lejos de constituir una barrera ideológica insalvable, los esquemas distintivos y personajes tipo de la fantasía heroica ofrecen precisamente en su elevada estandarización un terreno fértil para explorar de modo simbólico la relación del género con el poder en nuestra cultura. La autorreferencialidad intertextual de Martin, las reflexiones sobre la interacción entre magia y autoridad en Bradley y Le Guin o la reversión paródica de las mitologías de la masculinidad en Pratchett muestran cómo la fantasía heroica es capaz de vehicular de manera original temas clave para el estudio del género en la cultura.

EJERCICIOS

1. Comenta las relaciones entre género, magia, mito, religión e historia a partir del prólogo de *Las nieblas de Avalón* (1979), de Marion Zimmer Bradley.

En mi vida me han llamado de muchas maneras: hermana, amante, sacerdotisa, hechicera, reina. Ahora, ciertamente, soy hechicera, y acaso haya llegado el momento de que estas cosas se conozcan. Pero, a decir verdad, creo que serán los cristianos quienes digan la última palabra, pues el mundo de las hadas se aleja sin pausa del mundo en el que impera Cristo. No tengo nada contra Él, sino contra sus sacerdotes, que ven un demonio en la Gran Diosa y niegan que alguna vez tuviera poder en este mundo. A lo sumo, dicen que su poder procede de Satanás. O bien la visten con la túnica azul de la señora de Nazaret (que también, a su modo, tenía poder) y dicen que siempre fue virgen. Pero ¿qué puede saber una virgen de los pesares y tribulaciones de la humanidad?

Y ahora que el mundo ha cambiado, ahora que Arturo (mi hermano, mi amante, el rey que fue y el rey que será) yace muerto (dormido, dice la gente) en la sagrada isla de Avalón, es necesario contar la historia tal como era antes de que llegaran los sacerdotes del Cristo Blanco y lo ocultaran todo con sus santos y sus leyendas.

Pues, como digo, el mundo ha cambiado. Hubo un tiempo en que un viajero, si tenía voluntad y conocía algunos secretos, podía adentrarse con su barca por el mar del Estío y llegar, no al Glastonbury de los monjes, sino a la sagrada isla de Avalón, pues en aquellos tiempos las puertas entre los mundos se difuminaban entre las brumas y estaban abiertas, según el viajero pensara y deseara. Y éste es el gran secreto, que era conocido por todos los hombres instruidos de nuestros días: el pensamiento del hombre crea un mundo nuevo a su alrededor, día a día.

Y ahora los sacerdotes, pensando que esto atenta contra el poder de su Dios, que creó el mundo inmutable de una vez para siempre, han cerrado esas puertas (que nunca fueron tales, salvo en la mente de los hombres), y los senderos llevan sólo a la isla de los Sacerdotes, que ellos salvaguardan con el tañido de las campanas de sus iglesias, ahuyentando toda idea de que otro mundo se extienda en la oscuridad.

E incluso dicen que ese mundo, si en verdad existe, es propiedad de Satanás y la entrada del Infierno, si no el Infierno mismo.

No sé qué puede o no puede haber creado su Dios. Pese a las leyendas que se cuentan, nunca supe mucho de sus sacerdotes ni

vestí el negro de sus monjas esclavizadas. Si los cortesanos de Arturo, en Camelot, quisieron verme de ese modo (puesto que siempre usé la túnica oscura de la Gran Madre en su función de hechicera), no los saqué de su error. En verdad, hacia el final del reinado de Arturo, hacerlo habría sido peligroso, y yo inclinaba la cabeza ante la conveniencia, algo que no habría hecho nunca mi gran maestra: Viviana, la Dama del Lago, en otros tiempos la mejor amiga de Arturo, exceptuándome a mí, y más tarde su más tenebrosa enemiga... también exceptuándome a mí.

Pero la lucha ha terminado; cuando Arturo agonizaba pude tratarlo, no como a mi enemigo y el de mi Diosa, sino como a mi hermano, como a un moribundo que necesitaba el socorro de la Madre, a la que todos los hombres acaban por acudir. También los sacerdotes lo saben, pues su siempre virgen, María, vestida de azul, se convierte a la hora de la muerte en la Madre del mundo.

Así, Arturo yacía por fin con la cabeza en mi regazo, sin ver en mí a la hermana, a la amante o a la enemiga, sino sólo a la hechicera, la sacerdotisa, la Dama del Lago. Y así descansaba en el seno de la Gran Madre, del que salió al nacer y al que tenía que volver al final, como todos los hombres. Y mientras yo conducía la barca que lo llevaba, no ya a la isla de los Sacerdotes, sino a la verdadera isla Sagrada que está en el mundo de las tinieblas, más allá del nuestro, tal vez se arrepintió de la enemistad que se había interpuesto entre nosotros.

En esta narración hablaré de sucesos acontecidos cuando yo era demasiado niña para comprenderlos, y de otros que sucedieron cuando yo no estaba presente. Y tal vez mi oyente se distraerá pensando: «He aquí su magia.» Pero siempre he tenido el don de la videncia y el de ver dentro de la mente humana, y en todo este tiempo he estado cerca de hombres y mujeres. Por eso a veces sabía, de un modo u otro, todo lo que pensaban. Y así contaré esta leyenda.

Pues un día los sacerdotes también la contarán, tal como la conocieron. Quizás, entre una y otra versión, se pueda ver algún destello de la verdad.

Porque esto es lo que los sacerdotes no saben, con su único Dios y su única Verdad: que no hay leyenda veraz. La verdad tiene muchos rostros. Es como el antiguo camino hacia Avalón: de la voluntad de cada cual y de sus pensamientos depende el rumbo que tome y que al final se encuentre en la sagrada isla de la Eternidad o entre los sacerdotes, con sus campanas, su muerte, su Satanás, el infierno y la condenación...

Pero tal vez soy injusta con ellos. Incluso la Dama del Lago, que detestaba las vestiduras sacerdotales tanto como a las serpientes venenosas (y con sobrados motivos), me censuró cierta vez por hablar mal de su Dios.

«Porque todos los dioses son un solo Dios –me dijo, como había dicho muchas otras veces, como yo he repetido a mis novicias, como lo dirán todas las sacerdotisas que me sucedan–, y todas las diosas son una sola Diosa, y sólo hay un Iniciador. A cada hombre su verdad y el Dios que hay en su interior.»

Así, tal vez, la verdad flote entre el camino de Glastonbury, isla de los Sacerdotes, y el camino de Avalón, para siempre perdido en las brumas del mar del Estío.

Pero ésta es mi verdad; yo, Morgana, os la cuento. Morgana, la que en épocas más actuales se llamó Hada Morgana.

2. Comenta los modelos de masculinidad presentes en el siguiente pasaje de *Un mago de Terramar* (1968), con especial atención al motivo de la magia como metáfora de la masculinidad.

Aunque callado y taciturno, Ogión era un hombre tan apacible y sereno que Ged pronto perdió ese temor reverente que le inspirara al principio, y así al cabo de unos pocos días se atrevió a preguntarle: –¿Cuándo comenzará mi aprendizaje, Señor?

–Ya ha comenzado –respondió Ogión.

Hubo un silencio, como si Ged estuviera callando algo. Al fin dijo: –¡Pero si aún no he aprendido nada!

–Porque no has descubierto lo que estoy enseñándote –replicó el mago, marchando con pasos largos y firmes a lo largo del camino, el alto desfiladero que une los burgos de Ovark y Wiss. Era un hombre moreno, como la mayoría de los gontescos, de oscura tez cobriza y cabellos grises, enjuto y recio como un lebre, e infatigable. No hablaba casi nunca, comía poco y dormía todavía menos. Tenía ojos y oídos penetrantes, y muy a menudo una expresión de atención reconcentrada.

Ged no respondió; no siempre es fácil responderle a un mago.

–Tú quieres hacer magia –dijo Ogión al fin, marchando siempre–. Demasiada agua has sacado del pozo. Aguarda. Llegar a hombre requiere paciencia. Llegar a dominar los poderes requiere nueve veces paciencia. ¿Qué hierba es ésa, allá, a la vera del camino?

–Siempre viva.

–¿Y aquélla?

–No lo sé.

–La llaman cuatrifolia.

Ogión se había detenido y el taco de bronce del báculo apuntaba hacia la hierba; Ged se acercó a mirar la planta y le arrancó una cápsula seca llena de semillas, y al fin, como Ogión no decía nada más, le preguntó: –¿Para qué sirve, maestro?

–Para nada, que yo sepa.

Ged conservó un momento la cápsula de semillas en la mano, mientras reanudaban la marcha; luego la tiró.

–Cuando sepas reconocer la cuatrifolia en todas sus sazones, raíz, hoja y flor, por la vista y el olfato, y la semilla, podrás aprender el verdadero nombre de la planta, ya que entonces conocerás su esencia, que es más que su utilidad. ¿Para qué sirves tú, al fin y al cabo? ¿O yo? ¿Qué utilidad prestan la montaña de Gont y el Mar Abierto? –Caminaron otro kilómetro y Ogión dijo por último:– Para oír, hay que callar.

El muchacho frunció el ceño. No le hacía ninguna gracia pasar por tonto. Ocultó su resentimiento y su impaciencia y trató de mostrarse obediente, para que Ogión consintiera al fin en enseñarle algo. Porque quería aprender, dominar los poderes. Aunque empezaba a sospechar que habría aprendido mucho más en compañía de un juntahierbas cualquiera o de un hechicero de aldea, y mientras bordeaban la montaña rumbo al oeste y se adentraban en los bosques solitarios más allá de Wiss, se preguntaba una y otra vez cuáles serían los poderes y la magia de este gran hechicero Ogión. Porque cuando llovía Ogión ni siquiera pronunciaba el conjuro con que cualquier hechicero de nubes aleja una tormenta. En una comarca pródiga en hechiceros, como Gont o las Enlades, no es raro ver cómo una nube de agua se desplaza lentamente de un sitio a otro, desviada por alguna hechicería, hasta que es empujada hacia el océano donde al fin puede deshacerse en lluvias. Pero Ogión había dejado que la lluvia cayera sin impedimentos, refugiándose bajo las ramas de un abeto robusto. Ged, acurrucado entre unos matorrales, mojado y melancólico, se preguntaba de qué servía tener poder si una prudencia excesiva impedía utilizarlo, y lamentaba no haber entrado de aprendiz del hechicero del Valle, donde al menos hubiera podido dormir en seco. No expresó en alta voz estos pensamientos. No dijo una sola palabra. El maestro sonrió y se durmió bajo la lluvia.

3. Comenta el siguiente fragmento del ensayo «What Is a Short Story?» («¿Qué es un relato?», 1996), escrito por Marion Zimmer Bradley como guía para las contribuciones a su antología anual *Sword and Sorceress* (*Espada y hechicera*), en relación a la cuestión del rol de la fantasía heroica en la creación y/o subversión de modelos genéricos. El texto original completo en inglés está disponible en <<http://mzbworks.home.att.net/what.htm>> (28 de noviembre de 2007; traducción del autor) .

Cuando hablo de relatos me refiero a relatos comerciales o de género, no al relato «literario» que podría publicar una revista como *The New Yorker*. Voy a tratar las técnicas necesarias para escribir y vender lo que se conoce como ficción comercial. Siempre he dicho que alguien que sepa escribir correctamente en inglés puede ganarse la vida escribiendo y vendiendo en este mercado, pero hay que aprender unas simples reglas. Las reglas se pueden romper, y de hecho la ficción comercial las rompe muy a menudo, pero sólo pueden romperlas quienes saben exactamente cómo hacerlo y qué elementos introducir para sustituir los elementos obligatorios –sí, he dicho obligatorios–, que la editora necesita en todos los relatos que compre.

Prácticamente toda la ficción de género –sea ciencia ficción, romántica, de suspense, de fantasía, de aventuras, del oeste o cualquier otra categoría– sigue un esquema que podemos llamar fórmula. Ese término ha tomado connotaciones muy negativas, pero básicamente es una manera de referirse a lo que los editores saben por experiencia que el público espera. Quienes dominan estas fórmulas y les saben dar a sus editoras lo que el público quiere pueden ganarse la vida en cualquier sitio, y muchas veces incluso ganar muchísimo dinero. Quienes prescinden de estas fórmulas, sea por ignorancia o porque creen sinceramente que la escritura creativa no debería estar limitada por categorías o fórmulas, normalmente acaban como artistas sin ingresos... a no ser que sean genios, y en ese caso no necesitan clases de técnica literaria. Llamamos a sus obras literatura y braman contra el público que no las reconoce como tales.

El público general, de cualquier modo, no lee por razones literarias. El público general no sabe ni que existen razones literarias. El público general –y esto necesita tenerlo muy claro quien quiera escribir ficción comercial– lee por entretenimiento. Lo que el público quiere ha sido estudiado detalladamente y no parece haber cambiado mucho desde la *Odisea*, la primera novela escrita, hace unos tres mil años, que explica cómo un héroe atraviesa multitud de peligros para volver a casa, su mujer y su familia y echar a los malos que habían ocupado su terreno.

Vamos a repasar, pues, los elementos de la ficción comercial:

Elementos del relato:

La mayoría de relatos usan alguna variación de lo siguiente (igual que la mayoría de novelas, pero a una velocidad distinta):

Un personaje que inspira simpatía, supera obstáculos casi insalvables y, a través de su propio esfuerzo, consigue un objetivo valioso.

Los relatos de aficionados normalmente fallan porque:

1. El o la protagonista no inspira suficiente simpatía. El público quiere poder identificarse con la manera en que el o la personaje supera sus problemas. (Hay una variación de este esquema que podríamos llamar un-auténtico-depravado-recibe-lo-que-se-merece y el público disfruta de su desgracia, pero no es algo que deban intentar los principiantes.)

2. Los obstáculos no son suficientemente insalvables, o el público no los ve como tales. Si el héroe o la heroína sale a combatir contra un oso no puede ser que al final resulte ser un cachorrito que se pueda meter en el bolsillo y llevarse a casa de mascota. El público necesita un problema real. Un falso problema es un «tigre de papel».

3. El o la personaje principal no soluciona el problema por sus propios medios. El Hada Madrina, *Deus ex Machina* o el Séptimo de Caballería aparecen en el último momento para solucionarlo en vez del personaje. Esto le quita al público la oportunidad de sudar, esforzarse, llorar, sufrir y sentir la fuerza del personaje en su lucha contra los obstáculos.

4. La solución es demasiado previsible, demasiado obvia. El público sabe todo el rato que Nuestro Héroe ganará el partido, la guerra y se llevará a la chica. Una variación de esto es lo que se llama el «argumento idiota»: el argumento avanza porque todo el mundo actúa como un idiota. Es el tipo de historia en el que todo se solucionaría con una simple pregunta. «¿Por qué has besado a ese hombre?» «Porque es mi tío favorito.» Fin de la agonía romántica. También es el tipo de historia en la que la chica no le dice a la policía lo que sabe porque cree que su novio es el asesino.

5. El objetivo no es bastante valioso, o el público no lo ve como tal. Un público cosmopolita no estará dispuesto a llorar mucho por un ama de casa que robe, mienta y engañe para conseguir cojines nuevos para su tresillo. Cada vez es más difícil (en la era del feminismo) para los escritores de novelas románticas convencer a su público mayoritariamente femenino de que una mujer sufrirá todo tipo de humillaciones por un hombre sólo porque sea rico, guapo y «romántico». Por otro lado, el objetivo puede ser demasiado cósmico: John Wayne ganando la Segunda Guerra Mundial él solo o el capitán Kira salvando la galaxia con una mano.

4. A partir del visionado de un capítulo de la serie de televisión *Xena: La princesa guerrera*, comenta el uso del personaje de la amazona y sus posibilidades de subversión, o no, de los patrones tradicionales de género.

BIBLIOGRAFÍA

LECTURAS RECOMENDADAS

- BRADLEY, MARION ZIMMER, *Las nieblas de Avalón*. Traducción de Edith Zilli Nunciati. Barcelona: Salamandra, 2003 (1982).
- LE GUIN, URSULA K., *Los libros de Terramar*. Traducción de Matilde Horné. Barcelona: Minotauro, 4 vols., (1968-2001).
- MARTIN, GEORGE R.R., *Canción de Hielo y Fuego*. Traducción de Cristina Macía. Barcelona: Gigamesh, 3 vols. (1996-).
- PRATCHETT, TERRY, *Ritos iguales*. Traducción de Cristina Macía. Barcelona: DeBolsillo, 2004 (1987).
- , *Pies de barro*. Traducción de Javier Calvo Perales. Barcelona: Plaza y Janés, 2006 (1996).
- , *Monstruous Regiment*. Londres: Corgi, 2004 (2003).
- TOLKIEN, J.R.R., *El Señor de los Anillos*. Traducción de Matilde Horné y Luis Domènech. Barcelona: Minotauro, 2003 (1954-1955).

BIBLIOGRAFÍA SECUNDARIA

- ARMITT, LUCIE (ed.), *Where No Man Has Gone Before: Women and Science Fiction*. Londres y Nueva York: Routledge, 1991.
- , *Fantasy Fiction: An Introduction*. New York: Continuum, 2005.
- ATTEBERY, BRIAN, *Strategies of Fantasy*. Bloomington: Indiana University Press, 1992.
- , *The Fantasy Tradition in American Literature from Irving to LeGuin*. Bloomington: Indiana University Press, 1980.
- BOYER, ROBERT H. y KENNETH J. ZAHORSKI (eds.), *The Fantastic Imagination: An Anthology Of High Fantasy*. Nueva York: Avon, 1977.
- CARTER, LIN, *Imaginary Worlds*. Nueva York: Ballantine, 1973.

- CLUTE, JOHN y JOHN GRANT (eds.), *The Encyclopedia of Fantasy*. Nueva York: St. Martin's Griffin, 1999.
- MANLOVE, COLIN, *Modern Fantasy: Five Studies*. Cambridge: Cambridge University Press, 1975.
- MATHEWS, RICHARD, *Fantasy: The Liberation of Imagination*. Nueva York: Twayne, 1997.
- MOORCOCK, MICHAEL, *Wizardry & Wild Romance: A Study of Epic Fantasy*. Toronto: Monarch Books of Canada, 2004 (1987).
- TIMMERMAN, JOHN H., *Other Worlds: The Fantasy Genre*. Bowling Green (Ohio): Bowling Green State University Popular Press, 1983.
- TOLKIEN, J.R.R., «On Fairy Stories». En *The Tolkien Reader*. Nueva York: Del Rey, 1986 (1947).

UN ESTUDIO EN NEGRO

LA FICCIÓN DE DETECTIVES ANGLOSAJONA* DESDE SUS ORÍGENES A LA ACTUALIDAD

Resumen

Desde sus orígenes en tres historias cortas del escritor norteamericano Edgar Allan Poe escritas a mediados del siglo XIX, la ficción de detectives ha contado con el favor de su público y se ha convertido en uno de los géneros más populares en la actualidad, con más de cien nuevas novelas publicadas cada mes compitiendo por la atención de sus lectores. Como toda narrativa popular, la ficción de detectives ha ido evolucionando a lo largo de su historia, incorporando nuevos elementos genéricos, generando multitud de subgéneros y adaptándose a, y reflejando a la vez, su contexto. Esta proliferación y variación genérica pone de manifiesto la riqueza de las narrativas populares en general y del género que ocupa este capítulo en concreto, a la vez que acentúa la importancia de las narrativas populares como herramienta de análisis social.

CONSIDERACIONES INICIALES SOBRE GÉNERO, CULTURA Y FICCIÓN DE DETECTIVES

■ LA FICCIÓN DE DETECTIVES Y LAS NARRATIVAS POPULARES

La ficción de detectives se enmarca dentro del campo de las narrativas populares, que se definen no tanto por su popularidad y cifras de ventas, como por su aspiración de llegar a un gran número de lectores y, por lo tanto, intentar convertirse en *best-sellers*[▲] explotando convenciones narrativas de probado éxito. Otra característica esencial de las narrativas populares es que tienen naturaleza genérica y, por lo tanto, reproducen unas convenciones y elementos iconográficos –a las que el crítico John G. Cawelti denomina fórmulas– que varían dependiendo del género. El género detectivesco, por ejemplo, está es-

II

Literatura

Consideraciones iniciales sobre género, cultura y ficción de detectives	65
Antecedentes, orígenes y evolución de la ficción de detectives	70
El giro americano: la novela negra y los cambios en la fórmula clásica	81
La ficción de detectives y el feminismo: abrid paso a la mujer investigadora	90
Baile de géneros: el panorama detectivesco actual	94
Conclusión	99
Ejercicios	101
Bibliografía	105

* Aunque la ficción de detectives se cultiva mucho en otras lenguas, por cuestiones de espacio el capítulo se centra sólo en la ficción de detectives en el mundo anglosajón.

Best-sellers. Término que, en inglés, hace referencia a

las obras más vendidas. Dentro de la categoría *best-sellers* se tienen que distinguir las obras que llegan a los primeros puestos de las listas de ventas (*top-sellers*) y las obras que logran vender un gran número de copias muy rápido (*fast-sellers*).

Off-center soap opera. Término que, en jerga televisiva, hace referencia a las series que desarrollan un argumento central que sirve como excusa para ir presentando las vidas y relaciones de los habitantes de una comunidad.

estructurado alrededor de una investigación criminal y, por lo tanto, cuenta con un detective y un caso criminal que el detective tiene que resolver. Dentro de las narrativas populares hay grandes grupos genéricos que gozan del favor popular. Además de la ficción de detectives, podemos mencionar la ciencia ficción, el western, la aventura, la acción, el *thriller*, el terror, la fantasía y la ficción romántica o novela rosa.

■ GÉNERO Y SUBGÉNEROS

Los géneros populares no son ni compartimentos estancos ni estructuras rígidas que no admiten variaciones. Así pues, aunque se caracterizan por la utilización de unas convenciones básicas, pueden tomar elementos pertenecientes a otros géneros. En ocasiones, se dan casos de auténtico mestizaje ya que elementos de uno o más géneros conviven en igualdad dentro de una narrativa, dando lugar a géneros híbridos.

Éste es el caso, por ejemplo, de las novelas de Laurell K. Hamilton protagonizadas por Anita Blake, en las que este atípico personaje investiga casos criminales en un contexto en el que vampiros, licántropos, zombis y todo tipo de seres sobrenaturales conviven con los humanos. Anita Blake trabaja como *animator* (resucitadora de muertos) y *vampire slayer* (cazadora de vampiros), aunque colabora con la policía para solucionar casos que requieren de sus conocimientos y habilidades. Las novelas de Hamilton, por tanto, combinan elementos de la ficción de detectives con personajes propios del terror en un entorno característico de la fantasía. La primera novela en la que apareció este personaje es *Guilty Pleasures* (*Placeres prohibidos*, 1993). Hasta el momento, Hamilton ha publicado 15 novelas protagonizadas por Anita Blake.

La serie de televisión *Twin Peaks* (*Twin Peaks*, 1990-1991) es a la vez *off-center soap opera* y ficción de detectives, ya que explora las relaciones y vidas de los excéntricos habitantes de la localidad que da título a la serie mientras se desarrolla una investigación criminal por la muerte de Laura Palmer, estudiante del instituto local. La película *Blade Runner* (*Blade Runner*, 1982) se sitúa en un ambiente futurista y trata temas propios de la ciencia ficción, pero tiene también elementos de la ficción

de detectives, sobre todo el personaje de Rick Deckard, un *blade runner* -agente que se dedica a capturar androides (*repllicants*) que se han escapado de las colonias espaciales en las que son utilizados como esclavos-. Con su gabardina y pistola en mano, Deckard parece sacado de la tradición cinematográfica conocida como *film noir* que, a su vez, es descendiente de la novela negra o *hard-boiled* que se introducirá más adelante.

Cada marco genérico puede ser subdividido en diferentes subgéneros. En el caso de la ficción de detectives, existen, como veremos, variedad de subgéneros que han ido apareciendo a lo largo de la evolución y desarrollo del género. Estos subgéneros comparten una estructura narrativa centrada en un caso criminal y/o su investigación, pero tienen características propias que les confieren un talante distintivo. Estos subgéneros tampoco son compartimentos estancos y hay autores que combinan elementos pertenecientes a diferentes subgéneros. Las novelas de la popular Patricia Cornwell protagonizadas por su patóloga forense Kay Scarpetta pueden ser clasificadas como ficción de detectives feminista, ya que, además del caso criminal que la ocupa, la protagonista defiende posturas feministas en un entorno de sexismo generalizado. Estas novelas de Cornwell tienen también elementos de la ficción de procedimiento policial —con detalladas descripciones de técnicas policiales y forenses— y de los *thrillers* de asesinos en serie, ya que la doctora Scarpetta investiga los asesinatos cometidos por ellos. Cualquier obra que renueva el género con toques de originalidad en la presentación de la investigación, el criminal, el detective, el entorno, etc. se puede convertir en un subgénero nuevo. Incluso se puede convertir en un nuevo género con identidad propia. La popularidad de la novela de Dan Brown *The Da Vinci Code* (*El código Da Vinci*, 2003), por ejemplo, ha originado multitud de imitaciones que combinan, como en el caso de la novela de Brown, una investigación criminal con elementos esotéricos o religiosos enmarcados dentro de una trama de conspiración, dando lugar a un subgénero al que se podría denominar *thriller* esotérico.

Film noir. Es un género cinematográfico que se desarrolló en Estados Unidos en los años 40 y 50 y que se centra en un hecho delictivo, a menudo investigado por un detective duro y desencañado, en un contexto social caracterizado por la corrupción y la violencia.

☞ La **novela detectivesca** es un tipo de ficción basada en un proceso de investigación por parte de un detective que puede ser *amateur* o profesional. Si es *amateur*, puede tener cualquier oficio no relacionado con el mundo de la investigación criminal; si es profesional, puede ser investigador privado o trabajar para alguna institución oficial dedicada a proteger la ley y el orden. La **novela policial** es un subgénero que incluye toda novela detectivesca en la que un policía o grupo de policías están a cargo de la investigación. La **novela negra** es otro subgénero detectivesco que se originó en Estados Unidos y que se distingue por la presentación del detective y de la sociedad en la que se emplaza la acción. La **novela de crímenes** se centra en el crimen o el criminal y es un subgénero que minimiza o elimina el proceso de investigación para centrarse en los condicionantes del crimen y la psicología del criminal. El **thriller** define a un género en el que el héroe tiene que luchar contra un enemigo con gran capacidad de destrucción o sacar a la luz una conspiración. Dentro de la ficción de detectives, el término se utiliza para definir a aquellos subgéneros en los que el objetivo del detective no es resolver un misterio, sino que la investigación está dirigida a acabar con un villa-

Críticos, estudiosos y aficionados no siempre coinciden a la hora de denominar a un género, su clasificación en subgéneros y sus características. La novela de detectives no es una excepción y términos como novela policíaca, novela negra, novela de crímenes, *thriller* o novela de misterio se utilizan, a veces indiscriminadamente, para hacer referencia a la ficción detectivesca. Sin pretender ser categóricos, ya que, en última instancia, los géneros populares son entidades abiertas a modificaciones y variaciones, es pertinente delimitar el campo genérico que nos ocupa en este capítulo y los términos que se utilizan para hacer referencia a sus subgéneros. ☞

■ CULTURA, IDEOLOGÍA Y LA FICCIÓN DE DETECTIVES

Siguiendo a los críticos estructuralistas Medvedev y Bakhtin, Anne Cranny-Francis en su libro *Feminist Fiction: Feminist Uses of Generic Fiction* explica que cualquier obra genérica se relaciona con su contexto de acuerdo con una doble orientación. En primer lugar, la obra está orientada hacia sus lectores y, por lo tanto, tiene que satisfacer las expectativas genéricas de éstos. En segundo lugar, el género está orientado hacia el contexto en el que se produce la obra. Según John G. Cawelti, esta interacción de los géneros populares con su contexto histórico se produce de cuatro formas. Primeramente, los géneros reflejan los intereses, percepciones, prejuicios, deseos o inquietudes de la sociedad en la que se producen. En segundo lugar, los géneros populares tratan y resuelven tensiones y debates contemporáneos. En tercer lugar, las narrativas populares exploran temas tabúes y permiten a los lectores experimentar con estos temas y cruzar, de forma vicaria, la frontera que separa lo aceptable de lo no aceptable en un momento histórico determinado. Finalmente, los géneros populares asimilan los cambios de valores o nuevas situaciones sociales que, al incorporarse en ellos, pueden transformar las convenciones genéricas e incluso engendrar nuevos géneros. Aunque estas interacciones entre la obra y su contexto no son

exclusivas de las narrativas populares, sí que podemos afirmar que el éxito de una narrativa popular no depende simplemente de la utilización de unas convenciones genéricas determinadas, sino también de su capacidad de interactuar con su contexto y saber tomar el pulso a la sociedad para incorporar, explorar y transmitir los temas, intereses y debates que preocupan a la colectividad en la que se producen. Por lo tanto, cualquier narrativa popular, como producto cultural, refleja y asimila los temas que interesan a su público y, consecuentemente, es una herramienta válida de análisis social.

La interacción entre narrativas populares y su contexto, sin embargo, no puede reducirse simplemente a un efecto reflejo. Por su condición de narrativas populares que aspiran a obtener la aprobación de su público, algunas corrientes críticas –sobre todo marxistas– se han empeñado en adjudicarles una naturaleza conservadora, incluso reaccionaria, y en verlas como heraldos de ideologías hegemónicas.▲ Sin embargo, las narrativas populares pueden incorporar, y de hecho a menudo incorporan, discursos opositivos,▲ a los que Teresa de Lauretis llama «visiones desde el otro lado». Incluso cuando una obra es conservadora, el lector no tiene por qué estar de acuerdo con el discurso de la misma. También puede darse el caso de que un discurso conservador genere sentimientos de descontento que lleven al lector a adoptar posturas opositivas. Si una obra, por ejemplo, le insta a pensar que el mundo es maravilloso, el lector puede darse cuenta de que su realidad no coincide con la imagen que le venden y adoptar una actitud de rechazo al discurso dominante. En definitiva, las narrativas populares no siempre defienden discursos hegemónicos y, si lo hacen, pueden generar una reacción crítica en el lector. Dicho esto, muchos géneros populares tienden a adoptar posturas conservadoras. El género detectivesco, por ejemplo, se caracteriza, como dijo W.H. Auden en su artículo «The Guilty Vicarage», por presentar una sociedad benévola convulsionada por un crimen anómalo. Cuando el crimen es resuelto y la manzana podrida eliminada, el orden se reestablece y todo

no que puede ser un individuo, una compañía o una organización oficial o no oficial. Finalmente, el término «**misterio**» define un campo demasiado amplio para poder considerarlo un género. Se trata más bien de un epíteto que se puede aplicar a cualquier narración que recree un clima de misterio o que contenga un elemento misterioso.

Ideología hegemónica. El término «ideología hegemónica» se puede definir como una forma de pensar asociada con un momento histórico determinado y legitimada por las instituciones que tienen el poder. Algunos críticos prefieren el término «discurso dominante». Sin embargo, hacen referencia a la misma idea. La única diferencia es que «ideología» tiene connotaciones peyorativas ya que se asocia con una forma de pensar impuesta por agentes externos.

Discursos opositivos. Son aquellos que se oponen a ideologías dominantes y que responden a las necesidades de grupos considerados minoritarios que se encuentran en los márgenes de y en una relación antagónica con los poderes hegemónicos.

vuelve a la normalidad. Incluso cuando la visión de la sociedad es negativa, como en la película *Se7en* (*Se7en*, 1995), el discurso suele ser conservador ya que solemos encontrar una defensa a ultranza de los agentes de la ley y el orden que garantizan la estabilidad social y protegen a los ciudadanos de los desalmados que cometen actos criminales, atacan al sistema o lo usan para fines egoístas y perversos.

ANTECEDENTES, ORÍGENES Y EVOLUCIÓN DE LA FICCIÓN DE DETECTIVES

■ LA NOVELA NEWGATE Y LA NOVELA SENSACIONALISTA

La fascinación por lo negro y criminal no se origina con la novela de detectives sino que más bien podemos afirmar que el nacimiento y consiguiente éxito de la ficción de detectives están íntimamente relacionados con nuestro interés por el lado oscuro de la naturaleza humana y nuestro potencial para cometer todo tipo de crímenes y atrocidades.

Crímenes fascinantes

Durante el siglo XIX, esta atracción morbosa por el crimen se manifestaba en los juicios y ejecuciones de criminales notorios a los que ciudadanos de todos los estratos sociales acudían como espectadores en busca de sensaciones fuertes. Tal como explica Michael Diamond en su libro *Victorian Sensation: Or the Spectacular, the Shocking and the Scandalous in Nineteenth-Century Britain*, los juicios y, en caso de haberlas, las ejecuciones de asesinos como François Courvoisier -mayordomo de Lord William Russell al que asesinó el 6 de mayo de 1840 cortándole el cuello mientras dormía- o William Palmer -asesino en serie ejecutado en 1856 que envenenaba a sus víctimas, después de asegurar sus vidas por cuantiosas sumas, para hacerse con su dinero- reunieron a cientos de personas. Este interés por las mentes criminales de la época se hacía visible también en los negocios creados alrededor del crimen: los periódicos hacían su agosto con noticias de criminales notorios; sus retratos y autógrafos podían comprarse en las tiendas; en

las prisiones donde estaban reclusos, sus ropas y objetos personales se pagaban a un alto precio; se ofrecían visitas guiadas por los escenarios de crímenes famosos; en los museos de cera de la época, como el de Madame Tussaud en Londres, las efigies de criminales notorios constituían una de sus mayores atracciones; y, por citar otro ejemplo, se vendían panfletos con sus vidas o baladas populares basadas en sus hazañas, sobre todo durante las ejecuciones públicas.

A principios del siglo XIX, una serie de publicaciones conocidas con el nombre genérico de *penny bloods* (peniques sangrientos) o *penny dreadfuls* (peniques horripilantes) editaban historias sensacionalistas en fascículos a un penique por ejemplar. Además de reeditar novelas góticas tan populares como *The Monk* (*El monje*, 1795) de Matthew Lewis, estas publicaciones se especializaban también en historias sobre casos criminales o criminales notorios. Entre las más populares destacan *The Mysteries of London* y *The Mysteries of the Court of London*, una serie de historias escritas por GW Reynolds publicadas en fascículos entre 1844 y 1856 que retrataban el mundo del crimen en el Londres de la época. *The Newgate Calendar* fue, originariamente, un boletín mensual en el que el alcaide de Newgate, notoria prisión londinense clausurada en 1902, relataba las ejecuciones de los criminales reclusos en ella. El título del boletín fue apropiado por los *penny dreadfuls* de la época y, desde finales del siglo XVIII hasta los años 20 del siglo siguiente, con el título *The Newgate Calendar* se publicaban historias de criminales notorios. Además de detalladas narraciones sobre sus crímenes, estas historias incluían reflexiones morales sobre las acciones de los criminales, explicaciones de leyes penales y de los diferentes tipos de castigo que podían recibir los malhechores dependiendo de sus delitos, así como sus confesiones y últimas palabras antes de ser ejecutados. Estas narrativas, por tanto, combinaban crónicas sensacionalistas de crímenes, instrucción moral e historia legal.

El crimen sensacionalista –y el potencial moral de las historias de crímenes– no tardó en ser explotado en la fic-

☞ Charles Dickens, por ejemplo, presenta al huérfano protagonista de su famosa novela *Oliver Twist* (*Oliver Twist*, 1838) como una víctima, forzado a convertirse en ratero para poder sobrevivir. Dickens retrata con todo lujo de detalles el submundo criminal del Londres de la época liderado por el villano de la novela, Fagin, hombre sin escrúpulos que se aprovecha de la debilidad humana y de la necesidad para sostener su imperio criminal y que acaba recibiendo su justo merecido, encerrado en la prisión de Newgate esperando su ejecución, al final de la novela.

ción en unas narrativas producidas a partir de los años 30 a las que se conoce como novela Newgate, con argumentos inspirados también en las biografías de los notorios criminales que poblaban las historias de *The Newgate Calendar*. Sin embargo, en estas novelas, el criminal no se presenta como un villano, sino como una víctima de un sistema judicial represivo y una sociedad deficiente. La novela Newgate –con ejemplos como *Eugene Aram* (1832) de Edward Bulwer-Lytton o *Jack Sheppard* (1839) de William Harrison Ainsworth– gozó de gran popularidad e influyó también en la novela realista de la época. ☞

En 1860 Wilkie Collins publicó su novela *The Woman in White* (*La dama de blanco*) y con ella nacía un nuevo género que se servía también del crimen sensacionalista para construir argumentos creados para asombrar a su público. Al igual que la novela Newgate, los crímenes de estas historias –crímenes que iban desde robos o fraudes legales a asesinatos y delitos sexuales a cual más sensacionalista– estaban a menudo inspirados en casos reales. En *The Moonstone* (*La piedra lunar*, 1868), por ejemplo, Collins utiliza elementos de la investigación de un caso de la época: el asesinato del pequeño Francis Saville Kent de cuatro años que se atribuyó a su niñera, Elizabeth Gough, aunque pruebas incriminatorias, entre ellas un camisón manchado de sangre, apuntaban a su hermanastra, Constance Kent. La policía demostró que Elizabeth Gough no podía haber cometido el asesinato, pero la opinión pública se negó a aceptar la posibilidad de que una joven burguesa podía haber cometido tal atrocidad y, por lo tanto, Constance no fue procesada. Cinco años más tarde, Constance Kent confesó su crimen. En *The Law and the Lady* (*La ley y la dama*, 1875), Collins utilizó elementos del caso de Madelaine Smith, una joven escocesa acusada de envenenar a su amante que quedó libre ya que, según la ley vigente en Escocia, no se pudo probar que Madelaine hubiera cometido el asesinato.

La novela sensacionalista fue la más popular en la década de los 70 con autores como el mencionado Wilkie Collins, Mary Elizabeth Braddon, Mrs. Henry Moore o

Charles Reade. Además de incluir crímenes sensacionalistas, estas historias aportaban una novedad respecto a la novela Newgate ya que el argumento no sólo se centraba en la presentación de crímenes atroces, sino también en su investigación. A diferencia de la novela gótica[▲] –que también incluía conspiraciones criminales– la novela sensacionalista se situaba en la época contemporánea a la acción y sus personajes eran miembros de la burguesía cuyo buen nombre y rutina diaria se veían afectados por el crimen. Aunque, en ocasiones, como en la novela *The Moonstone* de Collins, aparecía un detective de la policía metropolitana, la investigación estaba en manos de la misma comunidad afectada por el crimen y su propósito, más que encontrar al criminal, era proteger su reputación de la ignominia y el oprobio. En esta novela, el detective contratado para investigar el robo de la joya que da nombre a la novela, el sargento Cuff, es despedido cuando sugiere que su misma propietaria, Rachel Verinder, ha podido fingir el robo y vendido la joya a un prestamista para sufragar deudas poco respetables. Después de deshacerse de Cuff, el prometido y amigos de Rachel retoman la investigación y desenmascaran al culpable.

■ LA CREACIÓN DE LA POLICÍA METROPOLITANA DE LONDRES Y LOS PRIMEROS DETECTIVES LITERARIOS

La policía metropolitana de Londres nació en 1829 para sustituir a los Bow Street Runners. ☞ En 1842, se creó el cuerpo de detectives, cuya función, además de investigar casos criminales, era garantizar el orden social en un momento de cambio en el que la burguesía se iba erigiendo en la clase política dominante, la democracia se iba asentando, las ciudades se convertían en grandes urbes industriales y el Reino Unido consolidaba su imperio. La aparición de estos nuevos guardianes del orden social, provenientes, mayoritariamente, de las clases trabajadoras, no pasó inadvertida en la novela de la época y los primeros detectives de ficción aparecieron en papeles más o menos prominentes en novelas como *Martin*

Novela gótica. La novela gótica nació con *The Castle of Otranto* (*El castillo de Otranto*) de Horace Walpole en 1764. Este tipo de novela, generalmente ubicada en castillos, mansiones, abadías o ruinas lúgubres y situada en la época medieval, solía incluir elementos sobrenaturales y se considera que fue el origen del género de terror.

☞ Un cuerpo creado por el novelista y abogado Henry Fielding cuya función no era sólo patrullar, sino también arrestar y llevar a la justicia a los malhechores. Los Bow Street Runners dependían de los juzgados situados en Bow Street y eran financiados por los mismos a través de subvenciones del gobierno.

Chuzzlewit (1844) o *Bleak House* (*Casa desolada*, 1853) de Charles Dickens, *Mary Barton* (1848) de Elizabeth Gaskell, o en las novelas sensacionalistas de Collins *Armada* (1866) o *The Moonstone*. Muchas otras narrativas de la época, además de la novela sensacionalista, incluían también investigaciones criminales en sus argumentos, como las novelas de Dickens *Hard Times* (*Tiempos difíciles*, 1854), *Little Dorrit* (*La pequeña Dorrit*, 1857), *Great Expectations* (*Grandes esperanzas*, 1861), *Our Mutual Friend* (*Nuestro amigo mutuo*, 1865) o la inacabada *The Mystery of Edwin Drood* (*El misterio de Edwin Drood*, 1870). La prensa popular contribuyó también con historias de investigaciones criminales que se publicaban en revistas periódicas en fascículos. A las intrépidas investigadoras de la novela sensacionalista se unieron otras damas como Mrs. Gladstone en *The Female Detective* (1864) de Andrew Forrester o, a finales de siglo, Loveday Brooke en *The Experiences of Loveday Brooke*, *Lady Detective* (1894), escrita por Catherine Louisa Pirkis. El australiano Fergus Hume publicó *The Mystery of the Hansom Cab* en 1886. Por citar otro ejemplo, el inspector de prisiones Arthur Griffiths escribió historias de vida criminal basadas en sus experiencias como *Fast and Loose* (1885) o *Locked Up* (1887).

Vistas en su conjunto, estas historias evidencian una transición hacia una sociedad más democrática gobernada por valores de justicia y deber y no por privilegios y estatus. También ponen de manifiesto un cambio en la percepción del espacio doméstico. En la época victoriana, el concepto de hogar estaba íntimamente ligado a una idea de privacidad para la clase media dominante. Las clases medias y altas consideraban sus casas como un refugio de los males que acechaban el mundo «exterior» —el espacio público— y como un espacio privado en el que nadie que no fuera de su clase tenía derecho a inmiscuirse; por lo tanto, no podía estar sometido a inspección pública. Paralelamente, se consideraba que el crimen era no doméstico y no respetable y sólo existía, al menos que pudiera ser admitido, entre las clases bajas. A

medida que el siglo avanzaba y la prensa sensacionalista sacaba a la luz escándalos criminales entre las clases medias y altas, era cada vez más evidente que en el espacio doméstico se cometía todo tipo de crímenes que debían salir a la luz pública y ser ajusticiados. Lo que no estaba tan claro era en quién debía recaer esta función reveladora de crímenes domésticos, ya que los habitantes de las altas esferas eran aún reticentes a aceptar que la policía, unos *declassé* provenientes, mayoritariamente, de orígenes modestos, tuvieran poder para interferir en sus asuntos y exponerlos al escrutinio público y la maquinaria de la ley.

Esta percepción negativa de la policía explica que las investigaciones de los casos criminales en las novelas sensacionalistas de la época las llevara a cabo la propia comunidad y que los detectives profesionales, cuando aparecían, fueran tratados con desprecio, y sus actividades con actitudes que iban del recelo al rechazo total. Esta actitud hacia los agentes de la ley se refleja en casi todas las obras de la época. En definitiva, había un público para las historias de investigación criminal, y no sólo para las historias de crímenes sensacionalistas, pero hacía falta encontrar un héroe apropiado que gozara del favor popular para llevar estas investigaciones a cabo. Este héroe surgió en 1887 cuando Arthur Conan Doyle publicó *A Study in Scarlet* (*Un estudio en escarlata*), novela corta en la que aparecía el primer investigador privado profesional de la literatura, Sherlock Holmes. Con Sherlock Holmes nacía también el género que nos ocupa en este capítulo.

■ LLEGA EL HÉROE: SHERLOCK HOLMES Y EL NACIMIENTO DE LA FÓRMULA CLÁSICA

Antes de la aparición de Sherlock Holmes, el norteamericano Edgar Allan Poe había asentado las bases de lo que se iba a convertir en la fórmula clásica de la ficción de detectives en tres historias cortas seminales: «The Murders in the Rue Morgue» («Los crímenes de la calle

Morgue», 1841), «The Mystery of Marie Rogêt» («El misterio de Marie Rogêt», 1843) y «The Purloined Letter» («La carta robada», 1844). En estas tres historias, Poe introduce a Auguste Dupin, investigador huraño, misántropo, excéntrico y noctámbulo que vive, acompañado de su amigo y narrador, en un recogimiento malsano durante el día y se dedica a deambular por las calles de París durante la noche. Utilizando sus grandes dotes analíticas, Dupin resuelve casos que tienen a la policía confundida y se toma estas investigaciones como juegos deductivos, enigmas que sólo su mente privilegiada puede resolver. Conan Doyle partió de la base de las historias de Poe –influencia a la que alude en la novela corta *A Study in Scarlet*– para crear a su propio detective privado, Sherlock Holmes, que acompañado de su fiel asistente y cronista, el Dr. Watson, resuelve los casos para los que es contratado.

En *A Study in Scarlet*, Conan Doyle presenta a Sherlock Holmes, el primer detective profesional de la historia de la literatura, y a Watson, un médico con el que Holmes comparte residencia y que le acompaña en sus aventuras hasta la jubilación de Holmes. El encuentro entre los dos personajes en *A Study in Scarlet* y la descripción del proceso de adaptación de Holmes y Watson permiten a Conan Doyle introducir las peculiaridades de Holmes y su acompañante y, sobre todo, destacar la superioridad de Holmes sobre Dupin, al que Holmes describe en la novela como «un hombre vulgar. Su único mérito consistía en penetrar el pensamiento de su interlocutor, pero al cabo de un cuarto de hora de silencio absoluto y de haber hecho ciertas observaciones. Ése es un sistema sencillísimo y que puede rebatirse sin gran esfuerzo. Poseía evidentemente condiciones analíticas; pero de eso a presentarlo como un fenómeno, según pretende Poe, hay una gran diferencia». Sin embargo, Dupin y Holmes son personajes muy parecidos. Al igual que Dupin, Holmes es un personaje fascinante y excéntrico cuyas extravagancias –o *bizarrieries* como dice el narrador, aludiendo a Dupin, en la historia «The Mysteries in the Rue Morgue»– y peculiar carácter son incluso más interesantes que los propios casos criminales que el detective investiga. La diferencia más notable entre Dupin y Holmes es que éste último ejerce como detective profesional, mientras que la profesión de Dupin no nos es reve-

lada –aunque, al igual que Holmes, acepta dinero por colaborar con la policía después de resolver los terribles asesinatos de la primera historia en la que aparece–. Además, tenemos mucha más información sobre Holmes ya que Doyle publicó un total de 56 historias cortas y cuatro novelas protagonizadas por el detective, lo que le permitió desarrollar mucho más a su personaje. Dicho esto, tanto el talante extravagante, pedante y bohemio de los personajes como su forma de investigar los casos son coincidentes.

Como se ha mencionado, Sherlock Holmes apareció por primera vez en la novela corta *A Study in Scarlet*, a la que siguió, en 1890, una nueva novela corta, *The Sign of Four* (*El signo de los cuatro*), en la que Holmes investigaba un nuevo caso. Sin embargo, no fue hasta que Doyle publicó sus historias cortas protagonizadas por Holmes en la revista *The Strand* en 1892 y 1893 cuando el personaje alcanzó el estatus de icono popular. Doyle, sin embargo, tenía pretensiones literarias que iban más allá de convertirse en narrador de historias detectivescas y decidió matar a Holmes en manos de su archienemigo, el profesor Moriarty, en «The Adventure of the Final Problem» («La aventura del problema final»). El clamor popular fue inmediato y las suscripciones a la revista *The Strand* bajaron considerablemente. Con el tiempo, Doyle cedió a la presión popular, y a la suculenta oferta de la revista *The Strand*, y resucitó a Holmes en «The Adventure of the Empty House» («La aventura de la casa deshabitada») en 1903. Después de esta historia, Holmes seguiría protagonizando investigaciones hasta 1917, cuando anunció su jubilación para dedicarse a la apicultura en «His Last Bow» («Su última reverencia: Un epílogo de Sherlock Holmes»). En 1927, sin embargo, se publicaron nuevas historias supuestamente sacadas del archivo personal de Holmes antes de retirarse. En 1914, Doyle había publicado también la que sería la última novela corta protagonizada por Holmes, *The Valley of Fear* (*El valle del terror*).

Las historias de Doyle, al igual que las de Poe, seguían una estructura básica que no tardó en ser imitada por numerosos escritores que, conjuntamente, fueron estable-

Antes de «The Adventure of the Empty House», Doyle había publicado otra novela corta, *The Hound of the Baskervilles* (*El sabueso de los Baskerville*), en 1902, supuestamente una aventura ocurrida antes de la muerte de Holmes. En «The Adventure of the Empty House», Doyle reintroduce el personaje de Holmes después de pasar un tiempo inactivo tras el incidente que, aparentemente, causó su muerte. En esta historia, Holmes explica que no murió en la cascada de Reichenbach. Afortunadamente, quedó colgando de una rama y pudo salvarse.

☞ «The Tuesday Night Club» es la primera historia en una colección de historias cortas publicada bajo el nombre de *The Thirteen Problems* en 1932. Las historias se desarrollan en casa de Miss Marple y el nexo común es que en cada una de ellas se plantea un misterio y los invitados de Miss Marple tienen que dar con la solución sacando conclusiones basadas en la explicación proporcionada.

ciendo y asentando la fórmula clásica. La historia se abre con una pequeña introducción en la que el detective demuestra sus dotes analíticas. Después de este prólogo, sigue la presentación del caso que el detective tiene que investigar. Esta investigación se produce, en algunas ocasiones, sin moverse de casa, ni siquiera del sillón en el que se encuentra, cómodamente sentado, el detective. En la historia corta de Agatha Christie «The Tuesday Night Club», ☞ por ejemplo, la entrañable Miss Marple está sentada en el sillón de su casa haciendo ganchillo después de una cena a la que han asistido su sobrino Raymond West, la pintora Joyce Lemprière, el párroco Dr. Pender, el abogado Mr. Petherick y el comisionado de Scotland Yard retirado Sir Henry Clithering. Para acabar la velada, deciden que uno de ellos planteará un misterio y los otros tendrán que resolverlo a partir del análisis de los hechos. Sir Henry es el encargado de explicar uno de los casos más difíciles a los que se enfrentó durante su carrera. Cada uno de los invitados ofrece una posible solución al misterio, pero es Miss Marple quien da con la solución. En la mayoría de ocasiones, sin embargo, la investigación lleva al detective al lugar de los hechos y consiste en un análisis de la escena del crimen y un interrogatorio de los sospechosos. Progresivamente, éstos se van eliminando hasta que el detective ofrece la solución al misterio. En ocasiones la solución antecede a la captura del criminal. En otras ocasiones, se captura o se identifica al criminal antes de ofrecer una explicación. En cualquier caso, la explicación es el momento climático de la historia ya que el lector se involucra en el proceso de investigación y espera el final para confirmar si sus sospechas se cumplen. El criminal, pues, no nos es revelado hasta el final de la historia y es un personaje relativamente secundario ya que lo que nos interesa es descubrir su identidad y, en algunos casos, el método seguido, pero no sus motivaciones o su psicología.

Asesinos fascinantes

En la historia «The Murders in the Rue Morgue» de Edgar Allan Poe, el asesino de Madame l'Espanaye y su hija Camille resulta

ser un orangután que se escapó de su cautiverio. Aunque es inusual encontrar un asesino no humano en la ficción detectivesca, la historia de Poe influyó en el tratamiento posterior de la figura del criminal, que queda relegado a un papel secundario sin profundidad psicológica. Los criminales de la fórmula clásica, pues, no son personajes interesantes, salvo algunas excepciones notables como Moriarty -el archienemigo de Holmes que controla una red criminal de proporciones mafiosas en el canon holmesiano-. Tenemos que esperar el nacimiento de otros subgéneros para encontrar criminales fascinantes. En los *thrillers* de asesinos en serie contemporáneos, por ejemplo, el detective tiene que meterse en la mente del asesino y entender cómo actúa para poder encontrar la pauta que sigue e intentar predecir sus pasos si es que quiere evitar nuevos asesinatos. Esta peculiaridad del subgénero permite a los autores centrarse en la psicología y motivaciones del asesino, que pasan a ocupar un papel muy prominente en la narración. En algunas ocasiones, estos asesinos se convierten en personajes más complejos e interesantes que el detective e incluso llegan a ocupar el papel protagonista en historias en las que eclipsan al detective o en las que, directamente, se prescinde del detective. Algunos de estos asesinos en serie literarios fascinantes son los siguientes:

Wittgenstein: La novela *A Philosophical Investigation (Una investigación filosófica, 1992)* escrita por Philip Kerr, se sitúa en un Londres futurista en el que los asesinos en serie se han convertido en una verdadera epidemia. Un científico especializado en neurociencia, Burgess Phelan, ha descubierto que una anomalía en el cerebro masculino es la que origina comportamientos sociopáticos violentos. En interés de la seguridad pública, se crea el Instituto Lombroso, en el que se guarda una base de datos con el nombre de los hombres con esta anomalía, a los que se les asigna un nombre en clave sacado de la colección Penguin Classics y se los somete a tratamiento. Uno de estos hombres es Wittgenstein, un experto en informática que sacia sus tendencias violentas con juegos virtuales hasta que decide poner sus instintos al servicio de la sociedad. Así pues, después de entrar en la base de datos del Instituto Lombroso, se dedica a «ejecutar» a los hombres de la lista, hombres que podrían convertirse en asesinos en serie si dieran rienda suelta a sus propensiones asesinas. La novela compagina dos puntos de vista, el del asesino y el de la agente de policía a la que se asigna la investigación de los casos de Wittgenstein, que adopta la filosofía del personaje cuyo nombre le ha sido asignado y utiliza los argumentos y teorías del filósofo para justificar sus acciones.

Hannibal Lecter: El conocidísimo asesino caníbal aparece por primera vez en la novela *Red Dragon (El dragón rojo)*, 1981) de Thomas Harris. Después de la captura de Hannibal Lecter, el agente del FBI Will Graham vive retirado hasta que es requerido para la investigación de los asesinatos cometidos por un asesino en serie al que se apoda «Tooth Fairy» y se ve obligado a pedir la colaboración de Hannibal Lecter, quien, desde su celda, le ayuda a entender la mente del nuevo asesino sin darse cuenta de que Lecter le convierte en víctima de sus juegos mentales. La secuela de esta novela, *The Silence of the Lambs (El silencio de los corde-ros)*, 1988), sigue el mismo patrón, con una novata en la academia del FBI, Clarice Starling, investigando los asesinatos de otro asesino en serie, apodado «Buffalo Bill». De nuevo, Lecter proporciona pistas desde su celda y sigue con sus juegos mentales. En las dos últimas novelas de la saga, *Hannibal (Hannibal)*, 1999) y *Hannibal Rising (Hannibal, el origen del mal)*, 2006), Lecter se erige en protagonista. En la primera, encontramos a Hannibal en Florencia, donde vive bajo un nombre falso desde que se escapó de la cárcel al final de la novela anterior, mientras tres personajes diferentes intentan dar con su paradero. En la última, se prescinde de la trama detectivesca y Harris se sitúa en el pasado para ahondar en la psicología de Lecter y el origen de su patología.

Patrick Bateman: Narrada en primera persona, la novela *American Psycho* (1990), de Bret Easton Ellis, retrata la mente de un asesino en serie *yuppie* que se dedica a matar prostitutas, mendigos e incluso niños sin que nadie se preocupe de lo que está pasando. *American Psycho* es una dura crítica a una sociedad capitalista y materialista caracterizada por una competitividad agresiva y el consumo insaciable de bienes materiales que no son capaces, sin embargo, de ofrecer estabilidad y tranquilidad en un entorno de vacío espiritual. Patrick Bateman se convierte, pues, en una personificación de los males de la sociedad norteamericana a finales de los años 80.

Además del investigador, el criminal, la víctima y los sospechosos, en la tradición clásica solemos encontrar un falso culpable sobre quien recae el peso de la sospecha; los ineficaces miembros de la policía que no logran dar con la solución del misterio; y, en ocasiones, el narrador que actúa como cronista de las aventuras del detective, que a la vez proporciona una perspectiva admirativa que actúa como reflejo del enfoque que debe adoptar el lector hacia el detective.

La época dorada: los descendientes de Holmes

Uno de los más conocidos descendientes de Holmes es el padre Brown, el cura investigador creado por G. K. Chesterton que apareció por primera vez en el relato «The Blue Cross» («La cruz azul») en 1910. Caracterizado por su humildad y apariencia inofensiva, el padre Brown [☞] resuelve casos aparentemente irresolubles gracias a su profundo conocimiento de la naturaleza humana. Aunque las historias de Chesterton gozaron de gran popularidad, la escritora más famosa de ficción de detectives de la época –y de todos los tiempos, quizás en cualquier género a excepción de Shakespeare– es Agatha Christie. Su primer detective de ficción, y uno de los más famosos, es el peculiar Hércules Poirot, antiguo miembro de la policía belga refugiado en Londres después de la Primera Guerra Mundial y detective privado retirado, que apareció por primera vez en la novela *The Mysterious Affair at Styles (El misterioso caso de Styles)*, 1920). Tan conocida como Poirot es Jane Marple, curiosa anciana solterona que resuelve los misterios con que se topa aplicando sus conocimientos sobre el comportamiento humano. Miss Marple apareció por primera vez en 1930 en la novela *The Murder at the Vicarage (Muerte en la vicaría)*. Además de Agatha Christie, otras tres escritoras de la época cultivaron la fórmula clásica: Dorothy L. Sayers, Margery Allingham y Ngaio Marsh. Conjuntamente, se les conoce como «las reinas del crimen».

☞ Los casos del padre Brown aparecieron en cinco colecciones de historias cortas entre 1911 y 1935: *The Innocence of Father Brown (El candor del padre Brown)*, 1911), *The Wisdom of Father Brown (La sabiduría del padre Brown)*, 1914), *The Incredulity of Father Brown (La incredulidad del padre Brown)*, 1926), *The Secret of Father Brown (El secreto del padre Brown)*, 1927) y *The Scandal of Father Brown (El escándalo del padre Brown)*, 1935).

EL GIRO AMERICANO: LA NOVELA NEGRA Y LOS CAMBIOS EN LA FÓRMULA CLÁSICA

■ GÉNESIS Y CARACTERÍSTICAS DE LA NOVELA NEGRA

El género detectivesco dio un giro radical en Estados Unidos, país en el que apareció la que se conoce como novela *hard-boiled* o novela negra. La génesis de la novela negra no hay que buscarla en la tradición clásica inglesa, sino en las revistas conocidas como *pulps* (término que hace referencia al tipo de papel barato y de mala calidad utilizado por estas revistas). En los años 60 del siglo XIX, estas publicaciones editaban historias de aventuras en las que un héroe solitario y duro lidiaba sus batallas en un ambiente hostil al que tenía que adaptarse o morir. El escenario más común era el lejano oeste, pero

Western. El *western* nació como reflejo del proceso de colonización del norte del continente americano. Las historias estaban protagonizadas por un *cowboy* (o un héroe vestido a guisa de *cowboy*) que representaba las fuerzas civilizadoras del país luchando contra la barbarie –generalmente representada por nativos americanos, la naturaleza salvaje o cualquier persona que intentaba imponer su dominio sin contar con la justicia o la ley.

☞ Dos de los detectives más populares de los años veinte fueron, de hecho, Ellery Queen y Philo Vance, detectives claramente inspirados en la fórmula clásica. Philo Vance fue creado por SS Van Dine y apareció por primera vez en la novela *The Benson Murder Case* (*Los crímenes de Benson*, 1926). Ellery Queen era el pseudónimo que utilizaban dos primos de Brooklyn, Daniel Nathan y Manford Lepofsky, para publicar sus historias, y Ellery Queen se presentaba como autor y protagonista de las mismas. La primera fue *The Roman Hat Mystery* (*El misterio del sombrero romano*, 1929).

las historias también se emplazaban en otros contextos como los bosques de Maine, en el frente durante las guerras americanas o en alta mar. El *western* era el género más popular en los años 80 pero pronto le salió un competidor. A medida que las ciudades se iban convirtiendo en grandes urbes y el país se iba civilizando, la frontera entre civilización y barbarie se desplazó del lejano oeste a los nuevos espacios urbanos amenazados por el crimen, sobre todo el crimen organizado. El *cowboy* fue pues reemplazado por un nuevo héroe, el detective privado urbano que, vestido con traje, gabardina y sombrero de felpa, luchaba contra el crimen mientras exploraba las nuevas fronteras –los barrios de callejones oscuros en los que se debatían en una pugna constante las fuerzas civilizadoras encarnadas en el detective y la barbarie en forma de criminales de todo tipo–. Aunque las revistas de la época también publicaban historias de detectives al estilo inglés, ☞ en los *pulps* se forjó un nuevo tipo de detective más duro y violento que se asemejaba más a su predecesor histórico –el *cowboy*– que a sus asépticos homólogos en las historias de detectives publicadas en Gran Bretaña. De hecho, fue en una de estas revistas –*Black Mask*, que empezó su andadura en 1920 publicando historias de detectives, románticas, espiritualismo y misterio– en la que apareció la novela negra. Aunque las características del género se empezaron a desarrollar en las historias que Carroll John Daly publicó en *Black Mask* a partir de 1923, se considera que la novela negra nació cuando en 1926 Joseph T. Shaw tomó las riendas de la revista y marcó las directrices y la filosofía que debían seguir las historias de detectives a partir de aquel momento. Shaw creía que el país estaba enfermo, más amenazado por hampones, jueces y políticos deshonestos, tratos ilegales y corrupción institucional generalizada, que por pequeños criminales. Por lo tanto, propuso un nuevo tipo de héroe a sus escritores, un detective duro y violento pero comprometido, con valores morales y un firme sentido de la justicia, capaz de luchar contra el crimen y resistirse a sobornos y otros intentos de co-

rrupción. En *Black Mask* empezaron a escribir autores considerados clásicos del género, entre ellos Erle Stanley Gardner, Dashiell Hammett y Raymond Chandler. Hoy en día, la novela negra sigue siendo uno de los subgéneros más prolíficos y vigentes en manos de autores como James Ellroy, Elmore Leonard o Robert B. Parker.

La novela negra sigue la misma estructura narrativa que la fórmula clásica, con una presentación del detective, la introducción de un caso criminal, el proceso de investigación y un desenlace en el que la trama criminal nos es desvelada y se identifica al culpable. Sin embargo, presenta cambios sustanciales en la presentación del contexto, el detective y el crimen. A diferencia de la fórmula clásica –que en la mayoría de los casos se desarrolla en un espacio cerrado en el que se ha cometido el crimen y en el que se encuentran los sospechosos que el detective tiene que investigar– el detective de la novela negra se enfrenta a crímenes urbanos que le obligan a recorrer la gran ciudad y a moverse en diferentes ambientes, desde los barrios más sórdidos y degradados a las áreas donde habitan los ricos y poderosos en sus lujosas mansiones. La ciudad se presenta desde el punto de vista del detective –que generalmente narra sus historias en primera persona– y se revela como un mundo de lujo, aventura y sofisticación que esconde, sin embargo, crimen, corrupción, pobreza y degradación. El detective, por otro lado, deja de ser el investigador aséptico, esterilizado, de clase alta y, en la mayoría de los casos, *amateur* que encontramos en la fórmula clásica. El detective de la novela negra es un detective privado desarraigado pero honorable, de orígenes dudosos y violento, dispuesto a utilizar cualquier medio a su alcance para luchar contra el crimen. A diferencia del investigador de la fórmula clásica, que ve los casos meramente como juegos o retos para su mente, el investigador privado de la novela negra se toma los casos de forma personal, se dedica a la investigación en cuerpo y alma, y se presenta como un cruzado: protector de los débiles, defensor de los inocentes, vengador de las víctimas. Es, en definitiva, un hombre verdaderamente hono-

rable en un mundo corrupto. En esta sociedad, las fechorías contra las que se enfrenta el detective son sólo pequeñas manifestaciones de un estado de corrupción y criminalidad endémicas que afectan a los pilares que sostienen el aparato social. El detective va desentrañando las marañas de tratos ilegales con hampones, sobornos o asesinatos de los que se sirven los ricos y poderosos para sus fines, pero poco puede hacer para restablecer el orden social y se conforma con solucionar el caso que le ocupa y retirarse «hacia poniente» al igual que sus predecesores literarios, los justicieros *cowboys* de los westerns a los que, como se ha mencionado, la novela negra reemplazó en el favor popular de los lectores de la época.

■ LOS EFECTOS DE LA SEGUNDA GUERRA MUNDIAL

En su libro *Bloody Murder. From the Detective Story to the Crime Novel: A History*, Julian Symons explica que, tras la Segunda Guerra Mundial, el panorama social en Europa y Estados Unidos se parecía más al descrito en *Cosecha roja* que al descrito en las historias de detectives clásicas en las que el crimen y la violencia son ocurrencias excepcionales que trastornan comunidades idílicas y apacibles. En un mundo convulsionado por los acontecimientos recientes y sus efectos devastadores, la idea de que la salud de una comunidad estaba en manos de una sola figura capaz de dar con un criminal simplemente observando detalles de protocolo, manchas sospechosas en un mantel o el tipo de tabaco de una colilla abandonada en la escena del crimen se hacía cada vez más inverosímil. Igual de improbable resultaba creer que un solo detective, *amateur* o profesional, se bastaba a sí mismo para desentrañar asesinatos y otras tramas criminales en un mundo en el que cada vez estaba más claro que una investigación tenía pocas posibilidades de éxito sin la utilización de las nuevas técnicas científicas y forenses desarrolladas por la policía. En definitiva, la naturaleza mítica del Gran Detective de la fórmula clásica y la novela negra se hacía patente y se ponía de manifiesto que se trataba básicamente de

un icono engendrado por la ficción, sin base real. Esta percepción del Gran Detective y el escepticismo ante su capacidad de resolver crímenes y luchar para reestablecer el orden social afectó el desarrollo de la ficción de detectives a partir de los 40, cuando se optó por una aproximación más realista al crimen; la indagación en la mente y motivaciones del criminal para llegar a entender la psicología humana; la progresiva incorporación de técnicas científicas y forenses; y un abandono de las nociones de buen gusto que habían limitado la presentación del crimen, el criminal, la justicia y el detective en la ficción de detectives en general y, sobre todo, en la fórmula clásica. Así pues, temas como el travestismo, la homosexualidad, la pornografía, las violaciones o las pruebas de semen en las víctimas empezaron a ser más frecuentes y a ser tratados de forma más clara. Los crímenes se describían con todo lujo de detalles y sin escatimar referencias a su brutalidad o violencia. Por último, la corrupción del sistema judicial y la brutalidad de la policía se retrataban sin tapujos e incluso, en algunas novelas como en *My Name Is Michael Sibley* (1952) de John Bingham, se presentaban como instituciones deficientes que podían llevar a un inocente al borde del cadalso.

La paulatina incorporación de estos cambios y aproximaciones eventualmente llevó a la creación de nuevos subgéneros (la novela de crimen, la novela de procedimiento policial y la novela de procedimiento legal o *thriller* legal). Dicho esto, la fórmula clásica continuó su andadura con nuevas obras que se ceñían al patrón original producidas por autores consagrados en el género y nuevas incorporaciones como PD James, Michael Gilbert o Emma Lethen. Lo mismo podemos decir de la novela negra, en la que los detectives seguían solos ante el peligro luchando contra el crimen. En definitiva, ni las nuevas aproximaciones a los temas y personajes de la novela de detectives ni la aparición de nuevos subgéneros erradicaron las tradiciones anteriores, aunque sí afectaron su desarrollo y fueron modificando sus contornos.

■ LAS DIFERENTES CARAS DE LA LEY: CRIMEN, INVESTIGACIÓN POLICIAL Y CASTIGO

Uno de los subgéneros que más ha influido en el desarrollo de la novela de detectives contemporánea es la que Julian Symons, él mismo escritor prolífico de narrativas detectivescas y creador del detective Sheridan Haynes, denomina novela de crimen. En estas narrativas, el proceso de investigación, si aparece, pasa a ocupar un lugar secundario y la historia se centra en el criminal, el crimen y/o los efectos del crimen en una comunidad determinada, en el investigador que lleva el caso, o en los allegados de las víctimas o del mismo criminal. Por otro lado, si el proceso de investigación determina el hilo narrativo, éste deja de ser sólo un caso policial cuyo objeto es la busca y captura del criminal, y se trata más bien de un viaje interior, muchas veces al pasado del protagonista, que le permite entender su presente inmediato o desentrañar un misterio pasado que ha condicionado su vida o la de sus seres queridos o conocidos. En cualquier caso, el acontecimiento pasado no es, como en las historias de detectives clásicas, un mero espacio en el que hurgar en busca de pistas, sino que se convierte en paisaje psicológico, escenario de traumas infantiles o comportamientos patológicos, espejo de fantasmas personales o sociales, o cortina de humo que, al desvanecerse, revela los oscuros recovecos del alma humana. Otras dos características de este subgénero son la importancia de la caracterización de los personajes —a los que se suele dar una gran complejidad y densidad moral— y una aproximación casi naturalista al contexto, que pasa de ser sólo escenario del crimen a entorno generador de psicopatologías o comportamientos criminales. En manos de autoras como Patricia Highsmith o Ruth Rendell, este subgénero se ha ganado el favor del público y el reconocimiento literario y, en la actualidad, sigue siendo una de las tendencias más fructíferas e interesantes con autores como Gregory Hall, John Matthews, Minette Walters, Robert Goddard o Frances Hegarty. La escritora

y periodista Sarah Dunant también ha hecho incursiones notables en el género con sus obras *Transgressions* (1997) y *Mapping the Edge* (1999), en las que indaga en comportamientos sexuales patógenos y sus repercusiones criminales e implicaciones morales, y en las que los papeles de criminal y víctima se difuminan y multiplican a medida que transcurre la historia.

Si la novela de crimen se centra en el crimen y los criminales, la ficción de procedimiento policial se centra en la institución que se encarga de perseguir el crimen, la policía, que se presenta desde un punto de vista realista pero conservador, enfatizando su labor como sufridos y abnegados servidores de la ley y el orden, una presentación, todo sea dicho, producida bajo el auspicio de corrientes reaccionarias empeñadas en lavar la cara de una institución a la que la opinión pública consideraba corrupta y susceptible de sobornos. En estas historias, las investigaciones del caso criminal —o casos criminales, ya que en muchas ocasiones varias investigaciones se llevan a cabo de forma paralela— las llevan a cabo agentes de policía y, por lo tanto, se caracterizan por la descripción detallada de métodos policiales, del día a día en las comisarías y en la vida de los oficiales protagonistas, o de técnicas forenses y otras disciplinas científicas aplicadas a la resolución de casos criminales. Uno de los más claros exponentes de la novela de procedimiento policial es Ed McBain,⁵ creador de una serie de novelas que tienen como protagonistas al conjunto de detectives de una comisaría, la del Distrito 87, de la ficticia ciudad de Isola, claramente inspirada en Manhattan. De sus obras se han sacado numerosos argumentos para series de televisión como *Hill Street Blues* (*Canción triste de Hill Street*, 1981-1987). En el Reino Unido, entre los autores más conocidos del género podemos mencionar a Colin Dexter, creador del inspector Morse, y PD James, madre literaria de Adam Dalgliesh, ambos inspectores de policía; ambos, también, figuras sherlockianas en su aire distante y sus aficiones selectas que los diferencian de sus homólogos más recientes: Adam Dal-

⁵ Ed McBain empezó a publicar su serie de novelas sobre el Distrito 87 en 1956 con su novela *Cop Hater* (*Odio*). Entre los inspectores que retrata en sus novelas son destacables Steve Carella, Cotton Hawes o Meyer Meyer.

gliesh es también poeta; el inspector Morse es un gran aficionado a la lectura, a los crucigramas y a la ópera, aunque también, como buen inglés, a la cerveza. Ruth Rendell tiene también una serie de novelas protagonizadas por el inspector Reginald Wexford, un personaje inteligente, fiable, compasivo y buen padre de familia, de la ficticia localidad de Kingsmarkham. A este cuerpo de agentes de policía se han unido, en los últimos años, incorporaciones de gustos menos elitistas, orígenes más humildes y vidas desestructuradas, de la pluma de autores como Ian Rankin, RD Wingfield, John Harvey o Robert Wilson. En la actualidad, el género se desarrolla también en numerosas series de televisión que, además de la investigación de casos criminales, siguen las vidas y relaciones de los oficiales protagonistas. Entre las más notables, podemos citar, por ejemplo: *Law and Order: Special Victims Unit* (*Ley y orden: Unidad de víctimas especiales*, 1999-), *Law and Order: Criminal Intent* (*Ley y orden: Acción criminal*, 2001-), *CSI: Crime Scene Investigation* (*CSI*, 2000-) y sus homólogos en Miami y Nueva York –*CSI: Miami* (2002-) y *CSI: NY* (*CSI: New York*, 2004-)–, *The Shield* (2002-), *Without a Trace* (*Sin rastro*, 2002-) o *Cold Case* (*Caso abierto*, 2003-).

El ciudadano de a pie ha mantenido una postura ambivalente hacia la ley y sus representantes ya que el sistema judicial y los abogados pueden servir, aunque no deberían hacerlo, al bien y al mal indistintamente. Los abogados y la ley siempre han despertado el interés de los lectores, y de la unión de las tramas legales con las investigaciones criminales –temas claramente afines– nació el subgénero detectivesco al que se conoce como novela de procedimiento legal o *thriller* legal, que tiene a abogados como protagonistas/investigadores y en el que el sistema judicial y la ley son ejes centrales de la narración/investigación. La ambivalencia en la presentación de la ley, la justicia y los abogados se ha mantenido en el *thriller* legal desde sus orígenes en las historias de Melville Davisson Post escritas a finales del XIX y principios del XX, protagonizadas por su taimado y siniestro abogado Randolph

Mason, presentado como un ser manipulador capaz de torcer la ley para lograr absolver a sus clientes, por muy culpables que sean, en las primeras historias en las que aparece, pero que se transforma y redime en sus últimos relatos, en los que sólo se dedica a casos que sirvan los intereses de la justicia. Autores posteriores –como Eleazar Lipsky en los años 40 o George Higgins y Edwin Torres en los 70– presentaron también retratos nada favorecedores del sistema judicial y sus representantes, en este caso sin proceso de redención. Sin embargo, el *thriller* legal en la actualidad se caracteriza por sus presentaciones positivas de los abogados protagonistas, personajes que adquieren proporciones quijotescas en su pugna constante contra la injusticia y a favor de los derechos de los inocentes, aunque a veces se enfrentan a sistemas judiciales corruptos o a compañías que se sirven de la ley para fines nada lícitos. El autor que más influyó en esta presentación de los abogados fue Erle Stanley Gardner, creador del famoso abogado/detective Perry Mason, quien apareció por primera vez en la novela *The Case of the Velvet Claws* (*El caso de las garras de terciopelo*, 1933), a su vez basado en otro abogado literario, Trutt, un Perry Mason en estado embrionario, defensor de las víctimas y los inocentes, creado por Arthur Train y protagonista de una serie de historias publicadas entre 1905 y 1945.

En la actualidad, y después del éxito de la novela de Scott Turow *Presumed Innocent* (*Presunto inocente*, 1987), ha aparecido una plétora de autores de thrillers legales cuyos abogados se enfrentan a casos que requieren sus dotes detectivescas ya sea para salvar a inocentes de acusaciones injustas o para ajusticiar a compañías o instituciones corruptas. El más famoso en la actualidad es John Grisham, autor de títulos tan conocidos como *A Time to Kill* (*Tiempo de matar*, 1987), *The Firm* (*La tapadera*, 1991), *The Pelican Brief* (*El informe pelicano*, 1992), *The Client* (*El cliente*, 1993) o *The Chamber* (*Cámara de gas*, 1994). Otros autores contemporáneos son Lisa Scottoline, Sheldon Siegel, Richard North Patterson, James Grippando o Brad Meltzer. En la televisión, encontramos también ejemplos

notables del género con series como *Murder One* (1995-1997), *The Practice* (*El abogado*, 1997-2004) o *Boston Legal* (2004-).

LA FICCIÓN DE DETECTIVES Y EL FEMINISMO: ABRID PASO A LA MUJER INVESTIGADORA

■ ORÍGENES Y REPRESENTANTES DE LA NOVELA DE DETECTIVES FEMINISTA

El género detectivesco ha contado con investigadoras notables a lo largo de su historia, desde las intrépidas heroínas de las novelas sensacionalistas de Wilkie Collins –tales como Marian Halcombe o Valeria Brinton/Woodville de *The Woman in White* y *The Law and the Lady* respectivamente– a la entrañable Miss Marple de Agatha Christie, pasando por Harriet Vane en la novela *Gaudy Night* (1935) de Dorothy L. Sayers o las historias de la estadounidense Amanda Cross –que empezó a escribir en los años 60– protagonizadas por su investigadora Kate Fansler. Sin embargo, no podemos hablar de narrativas detectivescas feministas hasta los años 70, concretamente hasta 1972, cuando PD James publicó su novela *An Unsuitable Job for a Woman* (*No apto para mujeres*) y dio vida a la investigadora Cordelia Gray, que repetiría papel protagonista diez años más tarde en *The Skull Beneath the Skin* (*La calavera bajo la piel*). En *An Unsuitable Job for a Woman*, Cordelia hereda una agencia de detectives privados y «a la Cybil Shepherd» en la serie de televisión *Moonlighting* (*Luz de luna*, 1985-1989) decide sacar la agencia adelante en vez de venderla al mejor postor y sin ayuda de un Bruce Willis de turno o tener que asumir un nombre falso como la detective de la serie de televisión *Remington Steele* (1982-1987). Tímida, insegura y poco sofisticada, Cordelia no coincide con la imagen prototípica del investigador confiado y cerebral de la tradición clásica y, mucho menos, con la del detective privado duro, violento y desarraigado de la tradición americana. Sin embargo, Cordelia abriría camino a una serie de novelas que, al otro lado del

Atlántico en los años 80, transmutarían la fórmula *hard-boiled* o novela negra al poner la investigación en las manos (o sobre los tacones) de una mujer de armas tomar. Asimismo, estas narrativas se convertirían en plataforma desde la que apuntar y defender posturas feministas y en una de las tendencias más productivas y populares en la actualidad. Las norteamericanas Sue Grafton –famosa por su serie de novelas «alfabéticas» protagonizadas por Kinsey Millhone– y Sara Paretsky –creadora de la incombustible y dura VI Warshawski–, junto a las más sofisticadas Kay Scarpetta de Patricia Cornwell y Temperance Brennan de la canadiense Kathy Reichs, son las más conocidas. Sin embargo, las recientes aportaciones del Reino Unido no tienen nada que envidiar a sus homólogas americanas e incluso les ganan la baza en frescura y *savoir faire*. Entre las más destacadas de estas investigadoras privadas mal habladas, frescas y socialmente marginales aunque tenaces y brillantes a la hora de resolver crímenes, está Hannah Wolfe, la investigadora de la agencia Comfort creada por Sarah Dunant. Hannah se vale de su inteligencia para resolver casos complejos a la vez que se pronuncia en pro de la independencia de la mujer en una sociedad esencialmente patriarcal en la que la identidad de la mujer sigue estando condicionada por su cuerpo y en la que la institución de la familia es, tal como Hannah asevera, nuclear por sus efectos explosivos, en las tres novelas de las que es protagonista: *Birth Marks* (*Marcas de nacimiento*, 1991), *Fatlands* (*Conflicto explosivo*, 1993) y *Under My Skin* (*Bajo mi piel*, 1995). Igual de interesantes son la investigadora privada Leo Street, creada por la también actriz y guionista irlandesa Pauline McLynne, y Samantha Jones, escultora de profesión e investigadora ocasional, creada por Lauren Henderson.

■ CARACTERÍSTICAS

La novela de detectives feminista –además de incorporar, como su nombre indica, un discurso abiertamente feminista– se caracteriza, sobre todo, por la presentación de

☞ En la tradición clásica las mujeres aparecían, frecuentemente, como víctimas. En caso de aparecer como investigadoras, no son ni profesionales ni sexualmente agresivas –o son solteras o esposas de los investigadores principales–. En la tradición de novela negra, por otro lado, aparecían como las fascinantes pero engañosas *femmes fatales*.

☞☞ Hannah Wolfe, VI Warshawski o Kinsey Millhone, las protagonistas de las novelas de Sarah Dunsant, Sara Paretsky y Sue Grafton, respectivamente, por ejemplo, son detectives privadas. Kay Scarpetta, de las novelas de Patricia Cornwell, es patóloga forense. Temperance Brennan, de las novelas de Kathy Reichs, es paleontóloga forense. Georgia Skeehan, de las novelas de Suzanne Chazin, por citar un último ejemplo, es bombero.

sus detectives: todas ellas mujeres muy diferentes a las féminas de novelas pertenecientes a tradiciones anteriores, ☞ la mayoría con profesiones consideradas «de hombre». ☞☞ Las detectives de estas historias comparten características comunes con sus homólogos masculinos en la novela negra. Así pues, son personajes que se mueven con facilidad por los espacios urbanos, independientes, sin ligaduras familiares y eficientes profesionales dedicadas en cuerpo y alma a sus trabajos. Sin embargo, se caracterizan también por su afán por mantener su identidad femenina sin perder autoridad, tener que convertirse en marimachos o adaptarse a nociones patriarcales y sexistas de los roles y apariencia que, en teoría, debe seguir una mujer. Son, pues, mujeres que no pierden tiempo en su apariencia física y, si lo hacen, son conscientes de que están adoptando un rol determinado para una ocasión específica. Son también mujeres que no tienen miedo de exteriorizar sus sentimientos, capaces de mostrar empatía hacia sus clientes y hacia las víctimas y de establecer ligaduras emocionales –no necesariamente románticas– con sus seres queridos, amigos y familiares. Por su condición de mujeres con poder en un mundo de hombres, a menudo tienen que defender sus derechos, intereses o integridad en un contexto en el que su autoridad está siendo constantemente socavada y, por lo tanto, suelen ser personajes que se agrían en el transcurso de las series de las que son protagonistas. Otro problema asociado con este género es que está atrapado, por definición, en un círculo vicioso del que no hay fácil escapatoria. Para poder esgrimir un discurso feminista, este subgénero constantemente sitúa a la mujer dentro de un sistema patriarcal obsoleto pero vigente que constriñe su libertad de acción y/o la convierte en víctima de todo tipo de abusos. Por lo tanto, es un subgénero que depende de la misma victimización de la mujer contra la que luchan sus investigadoras para poder blandir su discurso en pro de los derechos de la mujer. Dicho esto, también es un género que ha impulsado y sigue impulsando la igualdad de la mujer a todos los niveles y cuyo

éxito entre sus lectoras pone en evidencia que no todas las fantasías de la mujer giran alrededor de encontrar pareja o formar familia sino que aspira a vivir aventuras que la lleven lo más lejos posible del limitado espacio doméstico.

La influencia de Clarice Starling

Aunque la heroína de dos de las novelas de Thomas Harris, *The Silence of the Lambs* y *Hannibal*, no es, por descontado, la primera detective literaria femenina, ha sido una de las que más ha influido en la representación de esta figura. Tanto la profesión de Starling –agente del FBI– como sus características físicas, psicológicas y profesionales han servido de base para la creación de personajes tan populares como Dana Scully de la serie *The X Files* (*Expediente X*, 1993-2002) o Samantha Waters de la serie *Profiler* (1996-2000) o las conocidas antropólogas investigadoras Kay Scarpetta y Temperance Brennan de las novelas de Patricia Cornwell y Kathy Reichs, respectivamente. Estos personajes se presentan como figuras tan heroicas como sus homólogos masculinos. Su heroicidad reside en su inteligencia, fe en la razón, honestidad, incorruptibilidad, entrega a los valores de la ley y el orden y capacidad de acción. Por lo tanto, son personajes que se comercializan como iconos femeninos y feministas con los que muchas lectoras y espectadoras se pueden identificar.

Sin embargo, el proceso de traslación de estos personajes de la literatura a la gran o pequeña pantalla ha reducido o limitado muchos de sus valores. Los casos de Clarice Starling y Temperance Brennan son ilustrativos. En el caso de Clarice, tanto Jonathan Demme como Ridley Scott (directores de las versiones cinematográficas de *The Silence of the Lambs* y *Hannibal*, respectivamente) respetan la incorruptibilidad, tesón e inteligencia del personaje, pero introducen elementos de incompetencia que no se encuentran en las novelas. También resaltan su vulnerabilidad y se deleitan en la victimización de Clarice por parte de Hannibal Lecter y de la machista institución para la que trabaja, el FBI. Por otro lado, Temperance Brennan, la protagonista de la serie *Bones* (2005-) basada en las novelas de Kathy Reichs, no se asemeja mucho a su homóloga literaria. Además de perder unos años y lucir unos escotes que la Dra. Brennan no prodiga en las novelas, se le adjudica un pasado traumático que permite presentarla como una víctima y resaltar la “verdadera” vulnerabilidad que se esconde tras su apariencia distante y fría. Además la serie se centra ca-

si tanto en la tensión sexual entre Temperance y el atractivo agente especial *Seeley Booth* (interpretado por el conocido David Boreanaz, convertido en sex symbol de jóvenes y no tan jóvenes después de sus papeles en *Buffy the Vampire Slayer* [*Buffy la cazavampiros*, 1997-2003] y *Angel* [1999-2004]), que en la trama detectivesca. En definitiva, estos y otros ejemplos similares demuestran la reticencia de los medios visuales a transgredir percepciones de la mujer que vayan más allá de su papel tradicional de heroína romántica o víctima.

BAILE DE GÉNEROS: EL PANORAMA DETECTIVESCO ACTUAL

■ LA FICCIÓN DE DETECTIVES POSMODERNA

Intentar resumir las características de la novela detectivesca actual de forma sucinta no es una misión sencilla ya que, como se ha señalado al principio de este capítulo, se trata de un género que se encuentra en pleno apogeo y, por lo tanto, se publica una gran cantidad de obras cada año que, aunque por su carácter genérico se mantienen dentro de los límites del esquema original, son muy diferentes entre sí. De todas formas, podemos delimitar tres aspectos que resumen el estado y características de la producción detectivesca contemporánea. En primer lugar, las tradiciones anteriores se mantienen vivas, ya sea en forma de reediciones de obras de autores clásicos y no tan clásicos del género, o en forma de nuevas novelas escritas siguiendo «fórmulas» anteriores. En segundo lugar, se han sumado nuevos subgéneros a los ya existentes —en muchos casos combinando elementos de diferentes subgéneros o incluso de distintas tradiciones genéricas—, por lo que se trata de un tipo de narrativa, como veremos a continuación, muy rico en variedad y que se desarrolla, con igual de éxito, en diferentes medios —novela, cine y televisión, sobre todo—. Finalmente, y si observamos el desarrollo de los diferentes subgéneros en su conjunto, podemos ver que, en general, adoptan un tono más sombrío y se caracterizan por ofrecer una imagen de

nuestra sociedad que dista de ser reconfortante. Esta tendencia, a la que podemos catalogar de posmoderna, ha conferido al género una teñidura más negra si cabe y una textura mucho más gruesa y compleja. Así pues, la ficción de detectives contemporánea rasga el tejido social para mostrar sus aspectos más sórdidos. La división maniqueísta entre buenos y malos se atenúa y casi se desvanece; el mundo se percibe como dislocado y espiritualmente vacío; los males sociales se hacen visibles y se convierten en endémicos; las instituciones gubernamentales son corruptas o, cuando no lo son, se mueven por intereses personales, políticos o económicos que se apartan de las necesidades de la ciudadanía; la familia se presenta como elemento desestabilizador y caldo de cultivo de comportamientos patológicos y hasta criminales; los servicios sociales no existen o son insuficientes. En este contexto, los agentes de la ley y el orden, al menos los protagonistas, luchan desesperadamente y, casi siempre, contra reloj, no sólo para atrapar al criminal, sino también para dar sentido a sus vidas en una sociedad anestesiada, insensibilizada contra el horror y, frecuentemente, apática. El mensaje final, sin embargo, suele ser conservador. La tenacidad se recompensa y la capacidad de la policía de proteger a los débiles y defender a los justos no se cuestiona. El detective, de hecho, se convierte en representante del «hombre de a pie» y, por lo tanto, en portavoz del segmento social por el que vale la pena luchar: la gente corriente y moliente que trabaja duro para sobrevivir y, aunque proclive a pequeñas infamias, es, esencialmente, buena.

■ VARIEDAD GENÉRICA

De los muchos subgéneros detectivescos actuales, quizás el más popular es el conocido como *thriller* de asesinos en serie, centrado en la investigación de los crímenes cometidos por un asesino en serie que mata, a menudo de forma ritual, a un tipo determinado de persona, y que el investigador debe capturar utilizando sus dotes detecti-

Posmoderna. El término «posmodernismo» es de difícil definición ya que se aplica a diferentes contextos y disciplinas con variaciones de significado. De forma sucinta, podemos decir que es el término con que se define nuestra sociedad contemporánea, que abarca desde finales de los años 70, cuando Jean-Françoise Lyotard publicó su libro *La condition postmoderne: Rapport sur le savoir* (*La condición postmoderna*, 1979), hasta la actualidad. A grandes rasgos, algunos de los aspectos clave del posmodernismo que se recogen en los productos culturales contemporáneos son un sentimiento de pesimismo existencial, la pérdida de fe en las metanarrativas que daban sentido a nuestras vidas (religión, filosofía, ciencia, etc.), el interés por el concepto de identidad, y el culto a la forma y el artificio por encima del fondo.

vescas, además de sofisticadas técnicas forenses y psicológicas. Aunque el género asomó a partir de los años 40 con novelas como *The Rising of the Moon* (1945) de Gladys Mitchell o *The Killer Inside Me* (*El asesino dentro de mí*, 1952) de Jim Thompson, este tipo de narrativas no se desarrolló hasta principios de los 80, después de que Robert K. Ressler –agente del FBI fundador de la Unidad de Ciencias del Comportamiento– popularizara el término «asesino en serie» para hacer referencia a un tipo de criminal al que antes se conocía como «asesino de extraños». También incidió en el desarrollo del género la enorme popularidad de las novelas de Thomas Harris protagonizadas por Hannibal «el caníbal» Lecter, sobre todo después del éxito de la versión cinematográfica de *The Silence of the Lambs*. En la actualidad, existen gran cantidad de autores que publican, casi exclusivamente, *thrillers* de asesinos en serie, entre los que podemos destacar a los estadounidenses Patricia Cornwell, James Patterson, Jonathan Kellerman, Jeffrey Deaver, Michael Connelly o Caleb Carr; o a los británicos Donald James, Val McDermid, Mo Hayder, Mark Billingham, Boris Starling o Craig Russell. En estas novelas, el asesino en serie tiene casi tanto peso narrativo como el investigador y es un ser, a todas luces, extremadamente fascinante que, como monstruo, es temible y atroz, pero también reflejo, y muchas veces producto, de disfunciones sociales tan patológicas como sus perversas mentes.

En los años 60, y como efecto de la lucha por los derechos humanos, autores como Chester Himes –padre literario de los detectives Coffin Ed Johnson y Gravedigger Jones– incorporaron a detectives *hard-boiled* de raza negra que, además de investigar sus crímenes, abogan por los derechos de las minorías étnicas en Estados Unidos. A este subgénero se le conoce con el término *black noir*. En la actualidad, autores como Walter Mosley y Tony Hillermann disfrutaron de un éxito considerable gracias a sus historias protagonizadas por sus detectives Easy Rawlins y Jim Chee y Joe Leaphorn respectivamente. Este subgénero se caracteriza, sobre todo, por su presentación posi-

tiva de minorías étnicas y los guetos en los que se les ha recluido y ofrece una crítica mordaz al sistema, que se presenta como causante de las deficiencias (criminalidad, pobreza, prostitución) de los barrios marginales y de las que se alimenta para exacerbar un discurso racista y xenófobo.

Del matrimonio del fenómeno *chick lit* con la novela negra ha nacido un subgénero detectivesco conocido como *tart noir*, término creado por las autoras Sparkle Hayter, Lauren Henderson, Laura Lippman y Katy Munger para hacer referencia a sus novelas protagonizadas por detectives femeninas a las que definen en su página web (<<http://www.tartcity.com>>) como mitad Philip Marlowe, mitad *femmes fatales*: mujeres duras, independientes, que hacen sus propias reglas y son capaces de combatir criminales y policías corruptos vestidas con ropa fabulosa y zapatos con tacones de aguja. Las obras se definen también como neofeministas y esgrimen un discurso que recoge las tendencias liberales de corrientes feministas anteriores pero que también defiende y, de hecho, se aprovecha de nociones tradicionales de la feminidad, sobre todo las que hacen referencia al cuerpo de la mujer. En definitiva, las heroínas del *tart noir* son conscientes del poder erótico del cuerpo femenino y lo utilizan para sus propósitos.

Otro subgénero contemporáneo digno de mención es el *thriller* erótico, que combina crimen y sexo en una trama de suspense con tintes eróticos, incluso pornográficos en ocasiones. En las novelas del británico Tony Strong, por ejemplo, el autor entremezcla ideas que podríamos considerar feministas –como el derecho de la mujer de disfrutar de su sexualidad abiertamente– con escenas tórridas de las que se sirve tanto para estimular al lector como para indagar en el lado perverso de la sexualidad. Dos novelas interesantes pertenecientes a este subgénero, aunque muy diferentes entre sí, son *Fingersmith* (*Falsa identidad*, 2002) de Sarah Waters y *The Cutting Room* (*El cuarto oscuro*, 2002) de Louise Welsh. En la primera, la autora intercala una historia de fraude en la

Chick lit. Las narrativas conocidas como *chick lit* se centran en mujeres profesionales treintañeras que han relegado su vida amorosa para centrarse en su trabajo o que combinan sus matrimonios e hijos con sus carreras. Narradas con gran sentido del humor, estas historias reflejan la situación de muchas mujeres profesionales, sus preocupaciones, relaciones y desencantos.

Tart noir. El término *tart* se utilizaba en el siglo XIX para referirse a una prostituta o cualquier mujer inmoral. Eventualmente, el término pasó a aplicarse a cualquier mujer joven promiscua que viste de forma provocativa.

época victoriana con la pasional historia de amor entre las dos protagonistas, Maud Lilly y Sue Trinder. En la segunda, Rilke, trabajador de una casa de subastas, investiga la autenticidad de una foto antigua, supuestamente *snuff*; en el transcurso de la investigación, la autora nos arrastra a los ambientes más sórdidos y degradados del Glasgow contemporáneo y nos sumerge en una trama que mezcla pornografía, perversidad y homosexualidad.

Al igual que la novela de detectives feminista, la novela de detectives lesbiana utiliza el género para denunciar la situación de este colectivo y defender sus derechos en contra de la discriminación y los prejuicios. En novelas como *Murder in the Collective* (1984) de Barbara Wilson, *She Came Too Late* (*Ella llega demasiado tarde*, 1986) de Mary Wings, *After Delores* (*Buscando a Delores*, 1988) de Sarah Schulman o *Curious Wine* (*Un extraño vino*, 1990) de Katherine V. Forrest, las autoras pretenden romper con nociones tradicionales de la feminidad, sobre todo la tendencia a catalogar a las mujeres de dóciles y domésticas y considerar a las que se escapan del patrón estándar como antinaturales o diabólicas. Otro aspecto sobre el que las autoras de este tipo de novelas hacen especial hincapié es el concepto de género e identidad como *performance* o mascarada; por lo tanto, ponen en evidencia que la masculinidad y la feminidad son meras ficciones que representamos siguiendo un patrón de expectativas y normas sociales que dictan nuestra forma de actuar dependiendo de nuestro sexo, y que la identidad sexual de una persona puede esconderse tras un disfraz o, por el contrario, manifestarse a partir de una escenificación de los estereotipos asociados con una identidad sexual determinada. Finalmente, otra característica de este subgénero es su presentación del espacio urbano como peligroso para la mujer –sobre todo si es lesbiana– que acude en busca de anonimato y libertad pero que puede acabar convertida en víctima, no sólo de violencia sino también de insultos, discriminación, techos de cristal que le impiden ascender o despidos injustos.

Finalmente, y por mencionar un último ejemplo, uno de los subgéneros que goza de más popularidad es el co-

nocido como enigma o misterio histórico. Este subgénero, fiel descendiente de la tradición clásica, se caracteriza por situar la investigación en un contexto histórico pasado –inmediato o, más frecuentemente, lejano– y, por lo tanto, se trata de un tipo de novela en la que la detallada y documentada ambientación del contexto histórico en el que se desarrolla la acción es tan o más importante que la trama criminal. El contexto histórico pasado permite al escritor prescindir de la carga de información científica que caracteriza la presentación del crimen y su investigación en la novela detectivesca contemporánea. Sin embargo, el lector espera que el autor sea riguroso en la ambientación, presente un enigma original y sorprendente, y cree un investigador peculiar, excéntrico o pintoresco. Entre los autores más conocidos del subgénero, podemos mencionar al prolífico PC Doherty, creador de, entre otros, los misterios ambientados en la Inglaterra medieval protagonizados por el escribano Hugo Corbett o por los peregrinos de Canterbury extirpados de los cuentos de Chaucer para narrar crímenes a cual más escabroso; Lindsay Davis, con sus historias protagonizadas por Marcus Didus Falco en la Antigua Roma; Ellis Peters y su monje benedictino del siglo XII que ejerce de detective en Shrewsbury (Gales); o Anne Perry, tan famosa por sus historias como por su escabroso pasado, y sus series victorianas protagonizadas por el Inspector Pitt y su esposa Charlotte o el saturnino Inspector Monk.

CONCLUSIÓN

Este capítulo ha trazado, de forma necesariamente breve, la evolución y el desarrollo de la ficción de detectives desde sus orígenes en las narrativas de crímenes de los siglos XVIII y XIX hasta la actualidad, prestando especial atención a cómo el género se ha ido adaptando a nuevos contextos históricos y sociales hasta convertirse en uno de los géneros más prolíficos y con más variedad genérica dentro de las narrativas populares. Nuestro interés por el género pone en evidencia la fascinación que el cri-

men y lo atroz ejercen entre nuestra especie en la actualidad. No en vano el crítico Mark Seltzer, en su influyente libro *Serial Killers: Death and Life in America's Wound Culture*, utiliza el término *wound culture* (cultura de la herida) para hacer referencia a nuestra sociedad contemporánea y el interés sensacionalista que despierta, aún hoy en día, todo lo relacionado con lo atroz, sobre todo los crímenes y accidentes en los cuales el cuerpo es mutilado de forma brutal. Sin embargo, este interés por la ficción de detectives también responde a nuestra búsqueda incansable de mecanismos (o ficciones) que nos ayuden a poner orden entre el caos y al deseo de mantener la fe en un sistema que pueda garantizar protección y justicia. Dicho esto, aunque el género es, pues, esencialmente, conservador, no está exento de crítica social ya que presenta descripciones mordaces de las deficiencias de nuestra sociedad, muestra nuestro potencial para el horror e incluso, en ocasiones, se aprovecha de la marginalidad del detective para defender posturas que se oponen a discursos complacientes sobre nuestras sociedades occidentales. El Gran Detective, incluso en sus manifestaciones más realistas, siempre ha sido un mito, un caballero andante capaz de garantizar la estabilidad social... o al menos de actuar en pro de la justicia cuando la ocasión así lo requiere. Sin embargo, la ficción de detectives mantiene su contacto con el contexto en el que se produce y articula un discurso que recoge intereses, preocupaciones y debates reales y vigentes.

EJERCICIOS

1. Lee el siguiente extracto y resume las ideas que propone sobre el uso e importancia de etiquetas y clasificaciones genéricas. Apunta también la definición y características de la novela negra dadas por el autor. Finalmente, presta atención a la categorización genérica y los términos utilizados para hacer referencia a los diferentes subgéneros detectivescos en el extracto, compáralos con los propuestos en este capítulo y argumenta cuáles son, en tu opinión, los más pertinentes o adecuados.

Andreu Martín, «Escribir (por ejemplo, novela negra)»

[...] Cada vez que me han pedido (periodistas o alumnos) una definición concreta de novela negra o novela policíaca, he sentido que me ponían en un brete. Al principio, resultaba curioso: cuando entro en una librería sé qué autores elegir, sé que es un género que me gusta leer, noto cuándo me están dando gato por liebre, reconozco una novela de este género en cuanto la huelo y me gusta escribirla y, al terminar una novela, sé apreciar hasta qué punto es ortodoxa y distingo cuándo el resultado no pertenece al género. En cambio, cuando me pongo a definirlo, balbuceo, dudo, cada vez que me decido por una característica que me parece esencial, tengo la sensación de estar dejando a un lado obras que no participan de esa característica. Si decimos que no hay novela negra si no hay un detective y una investigación, ¿dónde nos queda *El cartero siempre llama dos veces*? Y, si nos conformamos con que haya un asesinato o un delito cualquiera tendríamos que abrir la puerta a casi toda la literatura mundial. ¿Entonces...?

[...] Como suelo recordar, constaté que algo fallaba en nuestra profesión cuando, en el transcurso de una mesa redonda, durante la Semana Negra de Gijón (evento dedicado a la novela negra y policíaca donde se supone que se reúnen los mejores autores del mundo para hablar sobre el tema, es decir, para teorizar, para definir y para comprender mejor nuestras obras), me pusieron junto con tres autores decididos a dignificar la novela negra. Eso ya me resulta sospechoso, porque entiendo que quien quiere dignificar algo es porque lo considera indigno; pero, bueno, supongamos que sólo querían salir al paso de los mil idiotas que los habían mirado con desprecio al conocer sus aficiones. Dijo uno: «La novela negra existe desde que el mundo es mundo y grandes autores se han dedicado a ella. Por ejemplo *Hamlet* es una gran novela negra». El siguiente, que por lo visto no consideró suficientemente dignificada la novela negra,

Crook stories. Las conocidas como *crook stories* se centran en el criminal y se escriben desde su punto de vista. En estas historias, el criminal se presenta como un personaje que sigue sus propias reglas y se rige por su propia moral sin tener en cuenta ningún tipo de restricción social. Uno de los *crooks* más conocidos es Chili Palmer, personaje creado por Elmore Leonard, que aparece en las novelas *Get Shorty* (*Cómo conquistar Hollywood*, 1990) y *Be Cool* (*Tómatelo con calma*, 1999) de las que existe versión cinematográfica.

aportó también su granito de arena: «Bueno, *Hamlet* no está mal, pero la primera gran novela negra de la historia es *Edipo Rey*, porque allí hay investigación y un crimen ...». El tercero, decidido a supepar a sus colegas y poniéndomelo cada vez más difícil a mí, que estaba el último, dijo: «La gran novela negra que, además, ha sido y es y será éxito de ventas mundial, es la *Biblia*: en ningún otro libro aparecen más traiciones, más muertes, más conspiraciones».

¿Os imagináis una colección de novela negra cuyos tres primeros títulos fueran *Hamlet*, *Edipo Rey* y la *Biblia*? ¿Y el cuarto *Crimen y castigo*?

¿De qué estamos hablando?

[...] Cuando el cuerpo te pide novela negra, el buen lector de género está buscando algo muy preciso. Y pienso que es siguiendo esa pista como podremos llegar a la definición exacta. Buscamos algo que es común a los diversos subgéneros: tanto la novela policíaca de «quién lo hizo», como la novela de procedimiento policial que cultivan Ed McBain o Joseph Wambaugh; o la de crimen psicológico, en que destacan el James Cain de *El cartero siempre llama dos veces*, el Horace McCoy de *¿Acaso no matan a los caballos?* o la genial Patricia Highsmith; o las *crook stories*, protagonizadas por los malos, como las que escribe Donald Westlake con el seudónimo de Richard Stark o Lawrence Sanders y su espléndido *Hit Man*... ¿Qué tienen en común? ¿El detective, la investigación...?

No lo sé todavía, pero hay algo que se impone por naturaleza como elemento esencial en este género (como en todos los géneros): el juego. Estamos hablando de un juego establecido entre el lector y el autor desde el mismo instante en que se acerca a la librería y extrae un libro de ella con la esperanza de encontrarse con un argumento policíaco. Estamos hablando de unas expectativas que el autor tendrá que satisfacer. Hablamos de una complicidad entre lector y autor.

Esto nos da ya un primer indicio: el autor deberá atenerse a unos pies forzados antes de empezar a escribir, deberá conocer las reglas de ese juego, y respetarlas. No en balde tantos y tantos autores de novela policíaca y negra, como hizo Chandler, han escrito decálogos, normas estrictas, reglas de juego para aproximarse a este género. [...] un juego, pues. Un juego destinado, no obstante, a la observación y al análisis de la sociedad con el objetivo de poner orden, de obtener explicaciones naturales a lo que parece sobrenatural, a romper con las supersticiones de la literatura gótica y a imponer el razonamiento y el racionalismo.

[...] Pero queda claro que con esto no teníamos suficiente. Porque la novela policíaca, como su nombre indica, trataba (trata) de temas demasiado importantes como para quedarnos únicamente con el placer del juego. El escritor consciente, que no quiere jugar con estereotipos, tarde o temprano tiene que acercarse a

la realidad que describe y, en el caso del género que nos ocupa, esa realidad es la policía y la delincuencia, el crimen y su persecución, la justicia y el castigo. Y no pasó mucho tiempo antes de que los autores empezaran a cuestionarse aquella realidad que trataban de plasmar en sus libros. Por qué delinque el delincuente y por qué lo persigue el policía, y quién vigila al policía, y qué pasa si hay policías que también son delincuentes, y quién dicta las leyes y por qué, y quién hace que se cumplan y cómo.

No es verdad que la novela policíaca y la novela negra sean dos géneros completamente diferentes. Una deriva de la otra. La novela negra es la novela policíaca que se toma en serio estas cuestiones y, si no trata de darles respuesta, sí al menos hace lo posible por dejarlas plasmadas, con toda su crudeza, sobre el papel. Pero, en sus inicios, nunca pretendió romper rotundamente con su madre, la novela de «quién lo hizo», y en realidad pienso que no ha terminado de romper nunca con ella. Porque, tanto en la estructura básica de Chandler como de Hammett, hay el misterio, la incógnita, el enigma que hay que resolver. Aunque ellos se distraigan con escenas humorísticas o con descripciones crudas de los bajos fondos, aunque tengan mucho interés en denunciar la sociedad que les rodea, la estrategia que utilizan para que el lector llegue con avidez hasta la última página es el enigma. [...] Quizá la gran diferencia esté en el protagonista. La novela negra crea el espléndido prototipo del perdedor. Hasta entonces, Sherlock Holmes y los otros detectives eran brillantes ganadores. Como su atención estaba puesta únicamente en descubrir a un culpable y poner orden en su mundo inmediato, en cuanto le echaban el guante al criminal y todos respiraban tranquilos se hinchaban a recibir aplausos, palmaditas y parabienes. Pero la aspiración del protagonista de la novela negra va más allá, mucho más allá. Puede ser que su objetivo se limite al culpable de un asesinato cuando inicia su aventura pero, poco a poco, a lo largo de la investigación, irá destapando gran cantidad de porquería, se dará cuenta de que, si Justicia se escribe con mayúscula, no se puede limitar a detener al asesino en cuestión, sino que habría que parar los pies a la gente que está por encima de ese asesino, por encima de la misma justicia. Y por eso, aunque dé con el culpable en la última escena, el detective continuará siendo un perdedor, porque sabe que con meter a aquel hombre en la cárcel no ha mejorado nada, o casi nada.

[...] La diferencia entre novela y reportaje periodístico radica en que la novela siempre propicia una reflexión más profunda y, si hay un género que nació a la sombra del raciocinio, de la inteligencia, de la sensatez y el ingenio, ése fue el policíaco, que al fin derivaría en la novela negra. Lo más valioso de la novela negra es que se trata de una reflexión crítica en torno a temas tan importantes como la justicia, las leyes, la trasgresión, los transgresores, sus culpas y sus castigos (13-25).

2. Después de leer la novela *The Alienist*, de Caleb Carr, establece y justifica su afiliación genérica (ten en cuenta que la obra se puede incluir en más de una categoría dentro de la ficción detectivesca). Utiliza al menos tres citas relevantes de la novela para ilustrar tus argumentaciones.

3. El crítico Peter Messent, en su introducción al libro *Criminal Proceedings: The Contemporary American Crime Novel* (1997: 3) dice lo siguiente sobre la ficción detectivesca producida en Estados Unidos:

[se trata de un género] (en la mayoría de los casos) inevitablemente conservador, ya que defiende el statu quo a pesar de las muchas deficiencias que revela sobre la estructura económica y política de la sociedad norteamericana ... [El conservadurismo y popularidad de obras como *Postmortem* de Patricia Cornwell] son sintomáticos de una profunda necesidad de seguridad y tranquilidad por parte de la audiencia a quien van dirigidas estas novelas.

Analiza de qué forma la novela *The Alienist* de Caleb Carr contradice la idea propuesta por Messent. Después de este análisis, saca tus conclusiones sobre el discurso (conservador u oposicional) de la novela de detectives contemporánea.

4. Lee el capítulo «La ciencia de la deducción» de la novela corta de Arthur Conan Doyle *A Study in Scarlet* (*Un estudio en escarlata*) y visiona la película *Se7en*. Compara la presentación del detective y su ayudante en los dos textos. Observa también la representación visual del detective clásico y el detective posmoderno y analiza la forma en la que las características de los dos tipos de detective se traducen de forma visual.

5. Lee los textos *C Is for Corpse* (*C de cadáver*), de Sue Grafton; *All That Remains* (*La jota de corazones*), de Patricia Cornwell, y *Hannibal*, de Thomas Harris. Identifica el subgénero en el que, en tu opinión, se pueden clasificar, y analiza los aspectos que se reflejan de la presentación de la investigadora y su situación en la sociedad.

BIBLIOGRAFÍA

LECTURAS RECOMENDADAS

- CARR, CALEB, *El alienista*. Barcelona: Ediciones B, 1995 (1994).
- CORNWELL, PATRICIA D., *La jota de corazones*. Barcelona: Ediciones B, 1997 (1992).
- DOYLE, ARTHUR CONAN, *Un estudio en escarlata*. Córdoba, Argentina: Ediciones del Sur, 2004 (1887).
- GRAFTON, SUE, *C de cadáver*. Barcelona: Fábula, 2007 (1986).
- HARRIS, THOMAS, *Hannibal*. Barcelona: Edicions 62, 1999 (1999).
- MARTÍN, ANDREU, «Escribir (por ejemplo, novela negra)». En Mariano Sánchez Soler (ed.): *Cosecha negra*. Alicante: Editorial AguaClara, 2005.
- Se7en*. David Fincher, 1995.

LECTURAS SECUNDARIAS

Narrativas populares

- BERGER, ARTHUR ASA, *Popular Culture Genres: Theories and Texts*. Newbury Park, California: Sage, 1992.
- CAWELTI, JOHN, *Adventure, Mystery, and Romance: Formula Stories as Art and Popular Culture*. Chicago y Londres: The University of Chicago Press, 1976.
- CRANNY-FRANCIS, ANNE, *Feminist Fiction: Feminist Uses of Generic Fiction*. Cambridge: Polity, 1990.
- GELDER, KEN, *Popular Fiction: The Logics and Practices of a Literary Field*. Londres y Nueva York: Routledge, 2004.
- JOHNSON, STEVEN, *Everything Bad Is Good for You: How Popular Culture Is Making Us Smarter*. Londres: Penguin, 2006.
- MCCRACKEN, SCOTT, *Pulp: Reading Popular Fiction*. Manchester: Manchester University Press, 1998.
- PALMER, JERRY, *Potboilers: Methods, Concepts and Case Studies in Popular Fiction*. Londres y Nueva York: Routledge, 1991.

- PAWLING, CHRISTOPHER (ed.), *Popular Fiction and Social Change*. Londres: Macmillan, 1984.
- ROCKLAND, MICHAEL A., *La cultura popular o ¿por qué estudiar basura?* Traducción de Fidel del Olmo González e Isabel Martín de Miguel. Introducción de Manuel González de la Aleja. León: Universidad de León, Taller de Estudios Norteamericanos, 1999.
- STRINATI, DOMINIC, *An Introduction to the Theories of Popular Culture*. Londres y Nueva York: Routledge, 1995.
- WORPOLE, KEN, *Reading by Numbers: Contemporary Publishing and Popular Fiction*. Londres: Comedia Publishing Group, 1984.

Ficción de detectives: historia y crítica

- AUDEN, W.H., «The Guilty Vicarage». En Robin W. Winks (ed.): *Detective Fiction: A Collection of Critical Essays*. Englewood Cliffs: Prentice Hall, 1980.
- BLOOM, CLIVE (ed.), *Nineteenth-Century Suspense: From Poe to Doyle*. Basingstoke: Macmillan, 1988.
- (ed.), *Twentieth-Century Suspense: The Thriller Comes of Age*. Basingstoke: Macmillan, 1988.
- DIAMOND, MICHAEL, *Victorian Sensation: Or the Spectacular, the Shocking and the Scandalous in Nineteenth-Century Britain*. Londres: Anthem Press, 2003.
- HORSELEY, LEE, *Twentieth-Century Crime Fiction*. Oxford: Oxford University Press, 2005.
- KELLY, GORDON, *Mystery Fiction and Modern Life*. Jackson: University Press of Mississippi, 1998.
- MESSENT, PETER (ed.), *Criminal Proceedings: The Contemporary American Crime Novel*. Londres: Pluto Press, 1997.
- MIZEJEWSKI, LINDA, *Hard-boiled & High Heeled: The Woman Detective in Popular Culture*. Londres y Nueva York: Routledge, 2004.
- PRIESTMAN, MARTIN, *Crime Fiction: From Poe to the Present*. Plymouth: NorthCote House/The British Council, 1998.
- SELTZER, MARK, *Serial Killers: Death and Life in America's Wound Culture*. Londres y Nueva York: Routledge, 1998.

- SIMPSON, PHILIP L., *Psycho Paths: Tracking the Serial Killer Through Contemporary American Film and Fiction*. Carbondale y Edwardsville: Southern Illinois University Press, 2000.
- SYMONS, JULIAN, *Bloody Murder. From the Detective Story to the Crime Novel: A History*. Londres: Pan Books, 1994.

III. Cine

EL CINE DE CIENCIA FICCIÓN

UN ENFOQUE EN LA DIFERENCIA

III

Cine

Resumen

En este artículo se presentará una breve historia de la ciencia ficción en el cine, desde sus inicios hasta nuestros días. Se discutirán los elementos que la caracterizan de manera más relevante, tomando en cuenta sus raíces en la literatura y sus últimos desarrollos en cuanto a efectos especiales, siempre entendiéndola como uno de los fenómenos culturales más importantes de las últimas décadas. Se le presentará como un género que en sus narrativas es capaz de convivir con y de apropiarse de otros géneros cinematográficos. Posteriormente, se introducirá a la ciencia ficción como un fértil campo de experimentación sobre la alteridad, con un enfoque particular en los estudios de género y el feminismo.

SURGIMIENTO Y EVOLUCIÓN DEL CINE DE CIENCIA FICCIÓN

■ UNA BREVE GENEALOGÍA

Desde los inicios del cine, hace ya más de cien años, se perfilaron dos tendencias claramente diferenciadas. La primera de ellas, representada por los hermanos Lumière, apunta principalmente a un cine documental; narrativo, sí, pero ocupado en esencia del retrato de asuntos, eventos y personajes del mundo real y cotidiano. La segunda tendencia, iniciada por Georges Méliès, apuntó hacia un cine relacionado básicamente con lo que, a falta de un término mejor, hemos de llamar fantástico o no realista. Esto no significa, sin embargo, que Méliès haya filmado cine de ciencia ficción. Sus películas, en particular *Le Voyage dans la Lune* (1902), se ocupan más bien de incluir ambientes parcialmente ajenos al terrestre y poblarlos con elementos de la Tierra. Son fantasías de diversión, en todo caso,

Surgimiento y evolución del cine de ciencia ficción	111
La ciencia ficción entre los géneros cinematográficos	121
La ciencia ficción y el género: las posibilidades de la alteridad	126
Conclusión	141
Ejercicios	143
Bibliografía	145

☞ Véase en especial Pilar Pedraza, *Metrópolis. Fritz Lang* (2000), un magnífico ensayo en el que la autora hace un análisis muy detallado de este filme.

más que ciencia ficción (CF). Ya para la década de los años veinte del siglo pasado, se filma la que algunos consideran la primera película de ciencia ficción: *Metrópolis* (Fritz Lang, 1926), la cual marcaría un hito en términos estilísticos, ideológicos y, sobre todo, de decorado y producción. ☞

Con el advenimiento del cine sonoro hay también un florecimiento de los filmes relacionados con los géneros no realistas, sobre todo el terror. Si bien muchos de ellos –en especial *Frankenstein* (James Whale, 1931) y *Dr. Jeckyll and Mr. Hyde* (Rouben Mamoulian, 1931)–, tienen un aura cienciaficcional por estar aparentemente relacionados con premisas científicas, pertenecen sobre todo al terror y sólo muy lejanamente a la ciencia ficción. Desde luego, esto no es en menoscabo de su calidad, sino simplemente un señalamiento de fronteras que, a pesar de ser en muchos casos móviles e incluso poco precisas, pueden ser útiles en los estudios sobre los géneros cinematográficos. La CF, tanto en la literatura como en el cine, es un género autoconsciente, es decir, tiene la intención deliberada de ser CF, aunque haga uso de otros géneros en sus narrativas.

La prehistoria de la ciencia ficción

Le Voyage dans la Lune. Georges Méliès. Francia, 1902
Aelita. Yakov Protazanov. URSS, 1924
Metrópolis. Fritz Lang. Alemania, 1926
Dr. Jeckyll and Mr. Hyde. Rouben Mamoulian. EEUU, 1931
Frankenstein. James Whale. EEUU, 1931
The Invisible Man. James Whale. EEUU, 1933
Things to Come. William Cameron Menzies. Reino Unido, 1936

Según diversos críticos –de quienes la más importante es Vivian Sobchack– los años 40 son una década más bien vacía para el cine de ciencia ficción, y no es hasta los 50 cuando se comienza a consolidar como un género independiente y fuerte por derecho propio. De hecho, la misma Sobchack plantea que no es sino hasta esta década cuando realmente podemos hablar de la CF como género cinematográfico.

Es, pues, en los 50 cuando se realizan las primeras películas importantes de la CF. Si bien hoy nos pueden parecer pasadas de moda o quizá incluso envejecidas, es necesario recordar que en aquel tiempo se vivía continuamente bajo la amenaza de la bomba atómica y la Guerra Fría. Autores como Robert Scholes consideran que el verdadero impulso que dio inicio a la CF moderna, tanto literaria como cinematográfica, es justamente el uso de armas avanzadas en la Segunda Guerra Mundial, y en especial el lanzamiento de la bomba sobre Japón. Esto se debe principalmente a que, lejos de ver los avances científicos y tecnológicos como una bondad, una bendición, o lo que llevaría al género humano a la conquista del universo –tal y como se planteaba en la ciencia ficción previa a la posguerra–, se les comenzó a ver como un peligro real y potencial para toda la humanidad y como un elemento corruptor de la especie. Así, en su mayoría, los filmes de esta época retratan esos miedos latentes. Un ejemplo claro es *The Day the Earth Stood Still* (Robert Wise, 1951). En esta película, una nave espacial aterriza en plena ciudad de Washington para alertar a la raza humana de los peligros del mal uso de la energía atómica y las guerras intestinas; el mensaje es claro: de no desistir en sus avances y seguir guerreando unos con otros, serán destruidos y el planeta eliminado. Desde luego, toda la acción del filme tiene lugar en Estados Unidos, país que se erige por este medio en organizador y defensor de todas las naciones del orbe. ☞

Los 50: invasiones en todos los sentidos

Destination Moon. Irving Pichel. EEUU, 1950
The Day the Earth Stood Still. Robert Wise. EEUU, 1951
The Thing from Another World. Christian Nyby. EEUU, 1951
When Worlds Collide. Rudolph Maté. EEUU, 1951
It Came from Outer Space. Jack Arnold. EEUU, 1953
The War of the Worlds. Byron Haskin. EEUU, 1953
Forbidden Planet. Fred M. Wilcox. EEUU, 1956
Invasion of the Body Snatchers. Don Siegel. EEUU, 1956
The Incredible Shrinking Man. Jack Arnold. EEUU, 1957
The Blob. Irvin S. Yeaworth Jr. EEUU, 1958
The Fly. Kurt Neumann. EEUU, 1958
The Time Machine. George Pal. EEUU, 1960
Village of the Damned. Wolf Rilla. Reino Unido/EEUU, 1960

☞ En su famoso artículo «The Imagination of Disaster» (1966), Susan Sontag plantea que la gran preocupación del cine de CF es el desastre, es decir, que estas películas se filman con la sola intención de representar sucesos desastrosos como el fin de la humanidad o las destrucciones masivas, y que no tienen ningún interés social. Sin embargo, observado con atención, el cine de CF suele reflejar las inquietudes más relevantes de la sociedad de su época, así como experimentar metafóricamente con modos alternativos de relación humana.

Aunque el cine de CF ha tenido desarrollos muy importantes en Europa, es un género característicamente estadounidense. El enfoque de este artículo está, por esta razón, dirigido mayormente a la CF de Estados Unidos. De cualquier manera, a lo largo del artículo se hará mención de filmes europeos o asiáticos que han contribuido determinantemente a la historia del género.

Pero el horror ante los avances científico-tecnológicos representado por la bomba está lejos de ser la única o la más importante preocupación del cine de CF de esta época. La Guerra Fría está en uno de sus momentos más severos y, de este modo, la «amenaza roja» está también muy presente en este género. Es, pues, la metáfora de las invasiones extraterrestres, controladoras, opresoras, e incluso capaces de borrar todo signo de humanidad en las personas, de la que a menudo se sirven los cineastas de los años 50 para representar los temores escondidos de la sociedad. Diversos críticos han comentado esto, y podemos encontrar un excelente ejemplo en *Invasion of the Body Snatchers* (Don Siegel, 1956), basada en la novela de Jack Finney. En ella, una especie de capullos de plantas venidos del espacio exterior cultivan dentro de sí duplicados de la gente; una vez listos y acabados, éstos toman el lugar de los originales, suplantando paulatinamente a todos los habitantes de un pueblo. Al final de la película, el único que queda para dar la alarma al FBI es el médico del poblado. Para tratar de convencerlo de que lo mejor es que se rinda y acepte ser sustituido por su doble de la crisálida, uno de los extraterrestres le dice la que quizá es una de las frases que mejor resume los recelos de la época: «El amor, el deseo, la ambición, la fe... sin ellos la vida es tan simple», lo cual evidencia metafóricamente el temor a que el comunismo borrara todas las fronteras de la individualidad y el sentimiento, despersonalizando y convirtiendo a los humanos en repetidores y receptáculos de conductas ordenadas por el sistema.



Invasion of the Body Snatchers. El Dr. Bennell examina el doble inconcluso de su amigo escritor. Es evidente la creciente tensión de la película.

Para el inicio de los años 60, la fiebre filmica ciencia-ficcional había decaído considerablemente, aunque en

ella se realizan películas muy relevantes e influyentes para el género, y no será hasta 1968 cuando se inicie una nueva época con la presentación de *2001: A Space Odyssey*, dirigida por Stanley Kubrick; en ella se plantea una innovadora forma de hacer no sólo cine de ciencia ficción, sino cine en general. De este año son también *Barbarella* (Roger Vadim) y *Planet of the Apes* (Franklin J. Schaffner).

La ciencia ficción en los 60: el fin de la paranoia

La Jetée. Chris Marker. Francia, 1962

Dr. Strangelove or: How I Learned to Stop Worrying and Love the Bomb. Stanley Kubrick. Reino Unido, 1964

Alphaville. Jean-Luc Godard. Francia/Italia, 1965

Fahrenheit 451. François Truffaut. Reino Unido, 1966

Fantastic Voyage. Richard Fleischer. EEUU, 1966

2001: A Space Odyssey. Stanley Kubrick. Reino Unido/EEUU, 1968

Barbarella. Roger Vadim. Francia/Italia, 1968

Planet of the Apes. Franklin J. Schaffner. EEUU, 1968

■ DESPUÉS DE 2001

Si bien *2001* utiliza ya una profusión de efectos especiales, escenarios, ambientación general, producción y vestuarios que serán muy importantes para la evolución del género en la pantalla, es en 1977, con *Star Wars*, de George Lucas, cuando comienza la verdadera carrera ascendente e imparable de los efectos especiales. Esto nos llevará inevitablemente a las preguntas: ¿los efectos especiales constituyen el cine de ciencia ficción? ¿O tienen los filmes de este género otra intención más allá de provocar asombro en los espectadores? ¿Se puede llamar ciencia ficción a una película que no contenga efectos especiales? ¿Y a una que sólo incluya motivos usualmente relacionados con el género, como los extraterrestres, las naves espaciales o los robots? Sobre esto se hablará en el apartado «La ciencia ficción entre los géneros cinematográficos».

Al final de los 70 e inicios de los 80, entonces, se inicia una temporada de grandes producciones –multimillona-

☞ Al aunar innovadoras técnicas de efectos especiales con anécdotas o temáticas con una inclinación más atrayente para los adultos, la ciencia ficción se comienza a consolidar como uno de los géneros más redituables que, además, consciente o inadvertidamente, refleja preocupaciones y problemas socioculturales de una manera que pocos otros géneros logran, sobre todo en términos de cantidad de gente a la que llegan.

rias, de hecho, tanto en términos de producción como de recaudación— de cine de ciencia ficción. *Close Encounters of the Third Kind* (Steven Spielberg, 1977) o *ET: The Extra-Terrestrial* (Steven Spielberg, 1982) son sólo unos ejemplos más de las películas de la época. Y, desde luego, *Alien* (1979), y posteriormente *Blade Runner* (1982), ambas dirigidas por Ridley Scott. Es de notar aquí, sin embargo, por los ejemplos mencionados en los últimos párrafos, que es en estos años cuando se abre una especie de disyuntiva, de bifurcación si se quiere, en la factura del cine de ciencia ficción. Si buscamos en *Star Wars* o *Close Encounters*, nos decantaremos por un público mayoritariamente infantil o preadolescente, mientras que al observar *Alien* o *Blade Runner*, los espectadores serán principalmente adolescentes o adultos. Esta separación de públicos dará como resultado, en años posteriores, un tipo de CF filmica que tratará de atraer a espectadores de todos los rangos sociales y de edad. ☞

Pero casi al mismo tiempo que se presentaban estas grandes producciones, había también un cine de menor presupuesto aunque con mayores preocupaciones sociales. Ejemplo de éste es *THX 1138* (George Lucas, 1971). De alguna manera, los filmes de los años 70 están marcados ya sea por la aversión a los estados totalitarios en sus múltiples posibilidades y variantes, la destrucción del medio ambiente o la especie humana, o bien por los inicios de un retrato de la monstruosidad característico del género.

Los años 70: cambio de prioridades

The Andromeda Strain. Robert Wise. EEUU, 1971
THX 1138. George Lucas. EEUU, 1971
Solaris. Andrei Tarkovsky. Unión Soviética, 1972
Soylent Green. Richard Fleischer. Estados Unidos, 1973
Rollerball. Norman Jewison. EEUU, 1975
The Man who Fell to Earth. Nicolas Roeg. Reino Unido, 1976
Close Encounters of the Third Kind. Steven Spielberg. EEUU/Reino Unido, 1977
Demon Seed. Donald Cammell. EEUU, 1977
Star Wars. George Lucas. EEUU, 1977

Invasion of the Body Snatchers. Philip Kaufman. EEUU, 1978
Alien. Ridley Scott. Reino Unido, 1979
Stalker. Andrei Tarkovsky. RFA/Unión Soviética, 1979
Star Trek. The Motion Picture. Robert Wise. EEUU, 1979
Mad Max. George Miller. Australia, 1979

Los años 80, cuyo inicio filmico cienciaficcional podría estar marcado por *Alien*, presentan asimismo el comienzo de una tendencia al retrato del miedo a la opresión por parte de las grandes corporaciones, transnacionales o supranacionales, así como una marcada fascinación por los cuerpos alterados o retocados —por medios químicos, tecnológicos o biológicos— y por las realidades alternativas, todo esto en clara consonancia con la estética literaria *cyberpunk*. ▲

Los años 80: entre la complacencia y la rebeldía

Escape from New York. John Carpenter. Reino Unido/EEUU, 1981
Scanners. David Cronenberg. Canadá, 1981
Blade Runner. Ridley Scott. EEUU, 1982
ET: The Extra-Terrestrial. Steven Spielberg. EEUU, 1982
The Thing. John Carpenter. EEUU, 1982
Tron. Steven Lisberger. EEUU /Taiwán, 1982
Videodrome. David Cronenberg. Canadá/ EEUU, 1983
War Games. John Badham. EEUU, 1983
Dune. David Lynch. EEUU, 1984
The Terminator. James Cameron. EEUU, 1984
Back to the Future. Robert Zemeckis. EEUU, 1985
Brazil. Terry Gilliam. Reino Unido, 1985
Aliens. James Cameron. EEUU /Reino Unido, 1986
Cocoon. Ron Howard. EEUU, 1985
The Fly. David Cronenberg. EEUU, 1986
RoboCop. Paul Verhoeven. EEUU, 1987
Alien Nation. Graham Baker. EEUU, 1988
They Live. John Carpenter. EEUU, 1988
The Abyss. James Cameron. EEUU, 1989
Total Recall. Paul Verhoeven. EEUU, 1990

A partir de los 90, sin embargo, se ha tendido a abusar de los efectos especiales y se ha abandonado un tanto el

Cyberpunk. En su definición más sencilla, el *cyberpunk* aún a la estética rebelde del *punk* con el refinamiento de lo *cyber*. Sin embargo, en realidad el *cyberpunk* va más allá: sus ambientes usualmente hipercontaminados, superpoblados y corruptos, así como la fascinación por los cuerpos alterados y retocados, y por una vida virtual alternativa que llega a confundirse con la real, se relacionan generalmente con personajes que viven al margen de la ley, que consumen una gran cantidad de drogas de diseño y que suelen oponerse al *establishment*. En general, se acepta que la novela que da inicio a esta corriente es *Neuromancer* (1982), de William Gibson, y en el cine, *Blade Runner*.

Pastiche. En primera instancia, un pastiche es una mezcla «de todo un poco», de obras originales y elementos pertenecientes a ámbitos diversos. Al mismo tiempo, se le entiende como una imitación respetuosa de obras anteriores e incluso una mezcla de varios géneros. El teórico Fredric Jameson plantea en *Postmodernism, or the Cultural Logic of Late Capitalism* (1991) que actualmente el pastiche ha sido vaciado de todo contenido histórico o político y que, por lo tanto, se ha convertido en una lengua muerta.

comentario social. Esto no significa que el cine realizado desde entonces no valga la pena, pero sí que ha habido un decremento en la calidad ideológica de los filmes. Sin embargo, desde esa década también ha habido diversas obras fílmicas que cuestionan la realidad social tanto como el propio género en formas a menudo satíricas y de lectura ambivalente y problemática. Entre ellas se encuentra *Starship Troopers* (Paul Verhoeven, 1997), una ácida crítica de los medios de comunicación, las formas de reclutar soldados, las guerras injustificadas..., que ha sido asimismo señalada como cuasi fascista, debido, en esencia, a su utilización de imaginería relacionada con la Alemania nazi. El problema principal con *Starship Troopers* es que los usos paródico-satíricos que hace de los elementos arriba mencionados pueden no ser claros para un público no avisado y podrían hacer parecer que apoyan justamente aquello que critican. Por otro lado, entre las películas que más han innovado en términos tecnológicos está sin duda *The Matrix* (Andy y Larry Wachowski, 1999), filme pastiche de diversas obras cinematográficas, literarias y de la crítica académica, y que, aunque de mérito innegable, también ha sido muy sobrevalorado.

Década prolífica: los 90

Terminator 2. Judgment Day. James Cameron. Francia/EEUU, 1991
Alien3. David Fincher. EEUU, 1992
The Lawnmower Man. Brett Leonard. Reino Unido/EEUU/Japón, 1992
Demolition Man. Marco Brambilla. EEUU, 1993
Jurassic Park. Steven Spielberg. EEUU, 1993
La Cité des enfants perdus. Marc Caro y Jean-Pierre Jeunet. Francia/Alemania/España, 1995
Johnny Mnemonic. Robert Longo. Canadá/EEUU, 1995
Kôkaku kidôtai (Ghost in the Shell, animación). Mamoru Oshii. Japón/Reino Unido, 1995
Strange Days. Kathryn Bigelow. EEUU, 1995
Twelve Monkeys. Terry Gilliam. EEUU, 1995
Virtuosity. Brett Leonard. EEUU, 1995
Independence Day. Roland Emmerich. EEUU, 1996
Mars Attacks! Tim Burton. EEUU, 1996

Alien: Resurrection. Jean-Pierre Jeunet. EEUU, 1997
Contact. Robert Zemeckis. EEUU, 1997
Event Horizon. Paul WS Anderson. Reino Unido/EEUU, 1997
The Fifth Element. Luc Besson. Francia, 1997
Gattaca. Andrew Niccol. EEUU, 1997
Men in Black. Barry Sonnenfeld. EEUU, 1997
Mimic. Guillermo del Toro. EEUU, 1997
Nirvana. Gabriele Salvatores. Italia/Francia/Reino Unido, 1997
Starship Troopers. Paul Verhoeven. EEUU, 1997
Dark City. Alex Proyas. Australia/EEUU, 1998
Lost in Space. Stephen Hopkins. EEUU, 1998
The X Files. Rob Bowman. Canadá/EEUU, 1998
Bicentennial Man. Chris Columbus. EEUU/Alemania, 1999
eXistenZ. David Cronenberg. Canadá/Reino Unido/Francia, 1999
The Matrix. Andy y Larry Wachowski. EEUU, 1999
Hollow Man. Paul Verhoeven. EEUU/Alemania, 2000

Asimismo, en este periodo, la eclosión de nuevas técnicas fílmicas y de CGI (Computer Generated Imagery, imágenes generadas por computadora) ha revolucionado el género. Tras ver películas como *The Matrix*, entre otras, y siendo un tanto estrictos, uno en realidad se pregunta si la CF sólo se trata de efectos especiales. Incluso el teórico Brooks Landon, en «Diegetic or Digital? The Convergence of Science-fiction Literature and Science-Fiction Film in Hypermedia» (1999), propone que la CF de hoy en día no está en realidad regida por la narrativa, sino por la profusión de efectos especiales, y que esto está dando pie al nacimiento de un nuevo género en que lo más importante es el espectáculo tecnológico sobre las ideas innovadoras o la historia, es decir, que «el aspecto digital de estos filmes podría resultar ser inherentemente tanto o más la materia de la ciencia ficción que el diegético», ya que «los efectos especiales espectaculares funcionan como un espectáculo que interrumpe e incluso trastorna la narrativa» (Landon, 1999: 37, 38). Resumiendo, «se puede pensar en los efectos especiales de los filmes de ciencia ficción como existentes no para apoyar a la narrativa o la trama, sino para proporcionar su propio ritmo y lógica formales, la historia de

efectos especiales alrededor de la cual «realmente» se construye la película» (Landon, 1999: 41). (Todas las traducciones de este artículo son mías, a menos que se indique un traductor en la bibliografía.)

Del cambio de siglo hasta nuestros días

Artificial Intelligence: AI. Steven Spielberg. EEUU, 2001
Avalon. Mamoru Oshii. Japón/Polonia, 2001
Donnie Darko. Richard Kelly. EEUU, 2001
Final Fantasy: The Spirits Within (animación). Hironobu Sakaguchi. EEUU/Japón, 2001
28 Days Later... Danny Boyle. Reino Unido, 2002
Cypher. Vincenzo Natali. EEUU, 2002
Equilibrium. Kurt Wimmer. EEUU, 2002
Impostor. Gary Fleder. EEUU, 2002
Minority Report. Steven Spielberg. EEUU, 2002
Signs. M. Night Shyamalan. EEUU, 2002
Code 46. Michael Winterbottom. Reino Unido, 2003
Paycheck. John Woo. EEUU, 2003
Robot Stories. Greg Pak. EEUU, 2003
The Day after Tomorrow. Roland Emmerich. EEUU, 2004
I, Robot. Alex Proyas. EEUU, 2004
Primer. Shane Carruth. Estados Unidos, 2004
A Sound of Thunder. Peter Hyams. EEUU/Alemania/República Checa, 2005
A Scanner Darkly. Richard Linklater. EEUU, 2006
Children of Men. Alfonso Cuarón. Japón/Reino Unido/EEUU, 2006

La historia del cine de CF, pues, se sigue escribiendo continuamente, y por esto no se le puede poner un punto final. Los estudios culturales nos dan ahora la posibilidad de abordar este género cinematográfico desde un punto de vista que no sólo toma en cuenta su factura o que únicamente lo interprete en términos de análisis textual y lo aísle de las circunstancias que rodean su creación. Así, podemos verlo como un producto cultural más que, a pesar de no reflejar directamente realidades sociales, establece, por medio de diversas técnicas, un diálogo permanente con la cultura en que surge y, sobre todo, con los integrantes de las sociedades, alimentándolas y retroalimentándose de ellas.

LA CIENCIA FICCIÓN ENTRE LOS GÉNEROS CINEMATOGRAFICOS

Hablar de cine de CF inevitablemente nos conduce a una discusión sobre los géneros cinematográficos, de los cuales, si bien es un integrante relativamente joven, es hoy también uno de los más recurridos. Sin embargo, distinguir a la ciencia ficción del resto de los géneros no realistas no es tarea fácil ni mucho menos definitiva. Se le suele confundir sobre todo con el terror. Según Vivian Sobchack, quien se ocupa de distinguir entre la CF y el terror,

[el] filme de terror se preocupa principalmente del individuo en conflicto con la sociedad o con alguna extensión de sí mismo; el filme de CF, de la sociedad y sus instituciones en conflicto entre ellas o con un otro ajeno. Por lo tanto, el campo de batalla del conflicto en el filme de terror es usualmente tan pequeño como un pueblo diminuto escondido en los Cárpatos, un viejo castillo o una aldea inglesa, mientras que el campo de batalla de la CF es más a menudo la gran ciudad, el planeta Tierra mismo. Si un género es tan grande como el alma humana, el otro es tan grande como el cosmos. Ambos géneros se ocupan del caos, el trastorno del orden, pero el filme de terror se ocupa del caos moral, del desbaratamiento del orden natural (que se asume como el orden de Dios) y la amenaza a la armonía de la hoguera y el hogar; el filme de ciencia ficción, por otro lado, se ocupa del caos social, el desbaratamiento del orden social (hecho por el hombre) y la amenaza a la armonía de la sociedad civilizada que se dedica a sus propios asuntos (Sobchack, 1987: 29-30).

Es común, asimismo, encontrar clasificaciones que se basan más bien en tipos de personajes –el robot, el androide, el alienígena, el monstruo, el científico loco–, de objetos –la nave espacial, la pistola láser– o de ambientes físicos –el espacio exterior, planetas lejanos, naves interestelares, la Tierra destruida– para decidir que una pelí-

Podemos examinar el caso de los objetos y los lugares, en una película como *Supernova* (Walter Hill, 2000), que ocurre en una nave médica; al responder una llamada de ayuda, rescatan a un hombre, y con él un objeto extraterrestre con poderes especiales. Los tripulantes van enloqueciendo debido a su codicia por el objeto, se aniquilan entre ellos, y al final sólo quedan el copiloto y una mujer, quienes forman una pareja. Aterrorizados, pues sólo les queda una cápsula de hibernación para escapar, deciden compartirla, a riesgo de que su ADN se mezcle de manera impredecibles. El resultado es que ella, de piel negra y ojos oscuros, tiene ahora un ojo azul, y él, rubio y blanco, tiene ahora un ojo negro. En *Supernova* tenemos el ambiente físico, los objetos alienígenas y las referencias implícitas a películas como *Alien* o *The Fly*. Pero la situación, la anécdota central y la temática no tienen relación con la CF, sino con la acción y el romance. El final *naïve* de un nuevo Adán y una nueva Eva, en una unión interracial literal y metafórica, y el anhelo de posesión del objeto alienígena, es CF sólo en tanto que utiliza motivos que se relacionan con este género. Sin embargo, si los sustituimos por cualquier otro objeto y situamos la acción en cualquier otro lugar que no sea ajeno a la experiencia humana, ya no tenemos ningún elemento cienciaficcional.

cula pertenece al género de la ciencia ficción. Desde luego, todos los elementos antes mencionados están ciertamente *relacionados* con el cine de CF, pero su sola aparición en uno u otro filme no determina la pertenencia al género.

■ ELEMENTOS BÁSICOS DE LA CIENCIA FICCIÓN

Siguiendo a J.P. Telotte (2001: 12), quien señala que las definiciones de la CF cambian con el tiempo, pues el propio género sufre sucesivas y en ocasiones drásticas modificaciones según su momento histórico-cultural, según quien la escriba, la filme, la teorice o la critique, no intentaremos en este espacio proporcionar una definición de la CF, sino simplemente unas pautas que pueden ayudar a distinguirla de otros géneros. Esto, sin embargo, no pretende ser prescriptivo ni restrictivo, sino una mera orientación. Es decir, no necesariamente han de estar presentes todos estos elementos, y puede haber, y seguramente habrá, otros no anotados aquí. De este modo, la ciencia ficción:

- Explora al ser humano, sus sociedades, culturas o relaciones con su entorno, etc., así como las posibles repercusiones de los avances científicos y tecnológicos sobre éstos.
- Se vale de la ciencia (exacta, social o humana), existente o extrapolada, el pensamiento, la lógica o el método científicos, como forma de exploración, marco de referencia, elemento significativo o revelador, o método de construcción ficcional.
- Sus premisas tienen una lógica y coherencia internas en ocasiones otorgadas por la utilización de la ciencia como método.
- Posee una idea absolutamente novedosa.
- Hay una dislocación del mundo empírico, es decir, en la CF no se pretende representar el mundo «real», sino sólo basarse en él.

■ RELACIÓN CON LA LITERATURA

La CF cinematográfica ha visto un gran florecimiento durante las últimas décadas; sin embargo, su origen en la lite-

ratura es innegable. De hecho, muchas de las películas de CF son adaptaciones de textos literarios, ya desde la prehistoria de este género en el cine.

El problema al que se enfrenta la CF cinematográfica, no obstante, proviene en muchos casos de la crítica literaria especializada o de los autores de CF, que la consideran como una hermana bastarda y juzgan que sencillamente la CF en el cine es incapaz de tener la misma calidad que en la literatura. Uno de los argumentos principales para ello es que la CF filmica está encaminada a la excesiva explotación de los efectos especiales y es, en ocasiones, demasiado dependiente de ellos, a la vez que olvida el desarrollo de las ideas, una de las principales características de la CF en la literatura. Sin embargo, si bien no se puede negar que el cine a veces sobreexplota los efectos especiales, tampoco se le puede separar tan tajantemente de la CF literaria. Es evidente por sí mismo que las ideas –sean éstas cienciafccionales o no– pueden ser exploradas en diversos medios y por distintos mecanismos. Es innegable, asimismo, que el cine ha contribuido en gran medida a la difusión del género, debido a su naturaleza de alcance masivo. En buena medida, esta diferenciación entre la CF literaria y la filmica plantea los mismos problemas que la añeja distinción entre alta y baja cultura. En el caso de la CF literaria, sin embargo, se busca en muchas ocasiones legitimarla por medio de argumentos que la acerquen a la alta cultura, argumentando que su calidad estética y estilística se ha depurado con el tiempo. En este tenor, y ya que el cine es un medio popular por excelencia, la CF literaria estaría haciendo con su hermana filmica lo que con ella hacen los integrantes académicos y creativos del *mainstream*. Debe quedar claro, no obstante, que la CF en todos sus medios de expresión es un género popular con una capacidad de incidencia cultural que siempre vale la pena examinar.

■ LA CIENCIA FICCIÓN COMO FAGOCITADORA DE GÉNEROS Y LA HIBRIDACIÓN GENÉRICA

Si bien a partir del desarrollo de los estudios de la posmodernidad se ha tendido a pensar en muchos de los gé-

Durante los últimos años, el cómic, la animación, la televisión y los videojuegos se han agregado al conjunto cine-literatura, de manera que encontramos filmes de CF adaptados de alguno de estos medios, no siempre con buenos resultados. Algunos ejemplos son *Resident Evil* (Paul WS Anderson, 2002), *Serenity* (Joss Whedon, 2005), *Tank Girl* (Rachel Talalay, 1995) o *The X Files* (Rob Bowman, 1998). De forma similar, en otras ocasiones los cómics dan origen no sólo a filmes sino también a videojuegos, generalmente posteriores a la película, como *Judge Dredd* (Danny Cannon, 1995) o *Spider-Man* (Sam Raimi, 2002). Se recomienda ver, en este volumen, el artículo de Susana P. Tosca sobre los videojuegos.

Mainstream. Lo generalmente aceptado, la ideología principal o dominante. En la literatura y el cine, así como en la crítica académica dedicada a ellos, el *mainstream* se constituye por los géneros miméticos o realistas, en oposición a los géneros populares o experimentales.

neros literarios y cinematográficos como intrínsecamente híbridos, no podemos dejar de reconocer que, aunque la anterior premisa sea cierta, no necesariamente esta supuesta hibridación ocurre siempre o de manera inevitable. Aunque por supuesto es difícil concebir un filme «puro» en el sentido de que sólo comprenda rasgos atribuibles a un único género, es igualmente aventurado pensar que sólo porque una cierta película contiene características de otros géneros ya es un híbrido, en especial si entendemos esto último como una mezcla equilibrada de rasgos de uno o más géneros.

Ahora bien, la capacidad de la ciencia ficción para mezclarse con otros géneros es de sobra evidente y conocida. Es raro encontrarse en las bases de datos, videoclubes o videotecas, con una película catalogada sólo como CF, y la tendencia es más bien hacia la convivencia con el *thriller*, el terror, los géneros negro y policiaco, la acción y las aventuras, principalmente. Las preguntas, entonces, son: ¿realmente podemos hablar de CF?, ¿existen filmes en los que la CF domine por derecho propio? Hemos de remitirnos aquí a lo dicho en el apartado «Elementos básicos de la ciencia ficción». Tomando esto en cuenta, veremos que en un filme de CF siempre habrá una cierta idea innovadora relacionada de alguna manera con un marco científico o tecnológico. Desde luego, ciertas ideas en algún momento innovadoras van perdiendo este carácter con su incorporación a los tropos particulares del género; sin embargo, incluso premisas cienciaficcional viejas o que se han considerado acabadas durante un tiempo, pueden ser revisadas, se les puede dar algún giro que las renueve. Si bien no se puede negar que la CF en efecto tiende a mezclarse con los géneros mencionados arriba, también es cierto que en muchas ocasiones es ella quien domina la narración y se apropia del resto de los géneros. Y es esto justamente lo que nos permite distinguir que un cierto filme pertenezca o no a la CF. Así, podemos decir en términos generales que cuando lo cienciaficcional –la idea innovadora, o aquello relacionado con temas y motivos generalmente atribuidos a este género– es imprescindible para el funcionamiento

narrativo del filme, éste formará parte de la CF, aunque haga uso de otros géneros. En cambio, en los casos en que somos capaces de desnudar a la narración de sus atributos cienciaficcional –como en el caso de *Supernova* mencionado antes– y aun así éste sigue teniendo un cauce narrativo que le permite funcionar, entonces no estamos frente a un filme de CF, sino frente a otro género que está sencillamente utilizando motivos de la ciencia ficción.

De este modo, así como la CF puede estar presente en numerosos filmes en forma de motivos o tropos, una característica muy relevante de ella es que tiende a utilizar formatos o patrones narrativos de otros géneros haciéndolos suyos, de hecho fagocitándolos de manera que se tornan inseparables del filme en que se encuentran. Incluso podemos decir que es casi inevitable que la CF haga esto, ya que no posee una forma narrativa propia. Lo que hace la CF, pues, es utilizar elementos y tipos de narraciones ajenas a ella, y subordinarlos a sus propias necesidades, conservando la dominancia y el control del texto.

Un ejemplo claro y clásico es *Blade Runner*, filme que utiliza numerosos elementos de otros géneros, en particular del *noir*.[☞] Situada en Los Ángeles en el año 2019, esta película es, muy *grosso modo*, la historia de un detective que busca a unos replicantes fugitivos.^{☞☞} Los escenarios se distinguen por ser extremadamente oscuros, lluviosos y, ya sea muy solitarios o bien sobrepoblados, consistentes en callejones estrechos, luces mortecinas, edificios altísimos y ruinosos, el submundo del contrabando y los cabarets de mala muerte. Los replicantes se encuentran de manera ilegal en la Tierra, huyendo de la esclavitud. Los encuadres de la película suelen hacer un uso muy delicado de la iluminación, que tiende al claroscuro, a los contrastes, y que privilegia el detalle. La replicante Rachael, que se convierte en pareja del detective, dando lugar a una subtrama amorosa, viste ropas y utiliza peinados que remiten de inmediato al cine negro de los años 40. La versión original del filme, de 1982, incluía la voz en *off* del detective narrando sus percepciones e ideas sobre su vida y sobre el caso que intenta resolver.

☞ Para una explicación extensa sobre el término *noir*, se recomienda ver el capítulo de Isabel Santaulària, en este mismo volumen.

☞☞ En *Do Androids Dream of Electric Sheep?* (1968), la novela de Philip K. Dick en que se basa el filme, se le llama simplemente androides. El término «replicante», acuñado en *Blade Runner*, agrega, sin embargo, la idea de que el androide es una réplica del humano, y no sólo semejante a él, como el androide. Ya que Ridley Scott quería utilizar un término que no tuviera relación con ideas preconcebidas, encargó a David Peoples, quien estaba trabajando sobre el guión de Hampton Fancher, que buscara una palabra más adecuada. Fue la hija de Peoples quien le dio la idea de usar *replicant*, ya que le sugirió palabras relacionadas con *replicating* (replicando). Más fuertes, más ágiles y más inteligentes que el ser humano, los replicantes de *Blade Runner* son idénticos a él y sólo pueden ser diferenciados por su aparente carencia de emociones.



Rachael, durante la entrevista que le hace Deckard. Las volutas de humo y el manejo de la iluminación remiten al cine *noir*.

Como se puede ver, los nexos y las deudas que tiene *Blade Runner* con el cine *noir* son muchas. Sin embargo, por encima de estos elementos estéticos, anecdóticos y tramáticos, se encuentra la pregunta cienciaficcional de en qué consiste la naturaleza humana, el imperativo ontológico de la CF, y, a decir de Brian McHale (1987: 59), la CF es quizá «... el género ontológico *por excelencia*» (cursivas del autor). Es decir, los elementos del *noir* presentes en este filme tienden a realzar la CF, pero no son los dominantes.

LA CIENCIA FICCIÓN Y EL GÉNERO: LAS POSIBILIDADES DE LA ALTERIDAD

Una de las finalidades más socorridas de la CF literaria y cinematográfica es la posibilidad de explorar al Otro. En general, este Otro está constituido por representaciones de robots –en los que podemos incluir derivaciones como los androides, los *cyborgs* o las inteligencias artificiales (IAs)– y de alienígenas de todo tipo y clase, tanto amigables como directamente hostiles. Estas figuras han sufrido diversas transformaciones a lo largo de la historia del cine de CF, y han servido a diferentes usos e intenciones metafóricas, alegóricas o simbólicas, desde la advertencia ante los peligros de los avances científico-tecnológicos, el miedo a los invasores (generalmente comunistas, durante la Guerra Fría, y más tarde de Medio Oriente, tras la caída del Telón de Acero), y la consecuente obliteración de la especie humana o de los «valo-

res democráticos», hasta los cuestionamientos sobre la naturaleza humana.

Sin embargo, las figuras de la alteridad en la CF no sólo están presentes en los personajes antes mencionados, sino también, y en una gran medida, en las representaciones de la mujer. Así, podríamos incluso trazar una especie de historia alternativa a partir del desarrollo de la figura femenina en este género. A continuación exploraremos algunas de las películas más relevantes en este sentido.

■ METROPOLIS: LA MUJER Y SU DOBLE

Si pensamos que la primera figura femenina importante en el cine de CF es Maria –junto con su doble robótico–, de *Metropolis*,⁵ tenemos ya delimitado un inicio de lo que serán los rasgos dominantes de las mujeres en este género.

La figura de Maria (Brigitte Helm) está marcada por la ambivalencia. Por un lado, la Maria real sirve como una especie de vehículo de unión entre el dueño de la fábrica y los trabajadores explotados del mundo subterráneo, en buena medida gracias a su relación con Freder (Gustav Frölich), el hijo del empresario Joh Fredersen. Es una líder que cuida y procura a los obreros y, sobre todo, a los niños. Sus rasgos maternos y de abnegación son, pues, los que determinan a esta Maria. La Maria réplica, la androide, por el contrario, es un ser voluptuoso que atrae las lascivas miradas de los hombres con su danza, al tiempo que busca desestabilizar el movimiento obrero por medio de la suplantación equívoca de la Maria original. En ella destacan rasgos opuestos a los de la Maria original, dándole foco a las características «negativas» de la mujer. De hecho, con la oposición creada entre la Maria original y su réplica androide, se está construyendo una figura femenina dicotómica que sólo tiene dos modos de existir en la pantalla: sólo puede ser amorosa y virginal, como Maria, o lasciva y destructora, como la androide. Y, más aún, lo que en principio parecería indicar que Maria llevará a los obreros a un nuevo entendimiento con el patrón, en realidad conduce a que sea el hijo de éste quien

⁵ Antes he mencionado que no se suele considerar a este filme como parte del género, sino como integrante de su prehistoria, sin embargo, la figura de la androide, tanto como el filme en sí, son extremadamente importantes en el desarrollo del género y en el tema que en este momento nos ocupa.

lo logre. Maria, pues, se configura sólo como una ayudante y no como verdadera protagonista, y sólo puede existir a la sombra de su prometido.



La robot antes de su transformación en Maria. La fascinación con que el científico Rotwang ve a su criatura remite también al motivo de Pígalión y Galatea.

■ **INVASION OF THE BODY SNATCHERS: «FRAGILIDAD, TU NOMBRE ES MUJER»**

En esta misma línea se encuentran las mujeres retratadas en la CF de los años 50, generalmente amigas o novias de los hombres protagónicos. Un ejemplo claro es *Invasion of the Body Snatchers*. En ésta, el personaje de Becky Driscoll (Dana Wynter), quien aunque en principio parece ser más de avanzada e incluso poseedora de cierta rebeldía, finalmente resulta ser tan conservadora como todas sus contemporáneas. A pesar de ser una mujer divorciada que vivió en un sitio lejano a su pueblo natal de Santa Mira, al afincarse de nuevo en éste sólo se dedica a cuidar de su padre. En primera instancia una mujer de iniciativa y con una cierta actitud progresista, durante la persecución final por parte de los alienígenas, Becky Driscoll cae dormida, exhausta, por su frágil condición femenina que no le permite soportar situaciones extremas. Con el simple acto de ser vencida por el sueño, Becky está a punto de provocar la captura y consecuente caída del héroe de la historia —el único que sabe de la invasión extraterrestre—, y, por lo tanto, la destrucción, la suplantación de toda la raza humana.

■ **BARBARELLA: LA INVESTIGADORA AL DESNUDO**

Una especie en apariencia distinta es aquella a la que pertenece *Barbarella*, basada en un cómic francés. Barba-

rella (Jane Fonda) es una heroína, supuestamente investigadora interestelar, que debe ir al planeta Lythion a buscar al científico Durand-Durand (Milo O'Shea), quien amenaza la paz galáctica. Amén del sueño psicodélico que es este filme, su protagonista es en realidad una especie de actriz de cabaret que exhibe su cuerpo en trajes cada vez más estrafalarios y pequeños. Evidentemente, el problema no es la exhibición del cuerpo, sino los usos a los que se aplica dicha exhibición, que en este caso pueden ser de problemática interpretación. Barbarella se rinde en todo momento a los deseos —sexuales y de otro tipo— de los personajes masculinos. El mismo Durand-Durand la atrapa en la Máquina de los Excesos, diseñada para matar de placer a todo aquel que esté en ella. Desde luego, Barbarella es capaz de soportar tanto, que sobrevive a ella e incluso la descompone mediante una serie de potentes orgasmos. En realidad, el personaje de Barbarella es mucho más una fantasía sexual que un personaje de CF. De cualquier manera, en buena medida sintetiza —aunque de forma en efecto exagerada y paródica— una de las representaciones dominantes de la figura femenina en la ciencia ficción.



En esta toma publicitaria de Jane Fonda como Barbarella se evidencia que la intención del filme está más encaminada hacia la explotación del placer visual, que hacia el desarrollo de los elementos cienciaficcionalles.

■ **EL CAMBIO: ALIEN**

Con el estreno de *Alien*, parece transformarse por completo el tipo principal de representación de la figura femenina en el cine de CF. A diferencia de los personajes femeninos que la preceden, Ripley (Sigourney Weaver) es independiente, capaz, y no funciona sólo como apoyo

☞ Tanto la *Nostromo* como la nave extraterrestre se diferencian de otras del género en que poseen formas orgánicas, que no sólo recuerdan órganos sexuales, sino diversas partes de la anatomía, como músculos y huesos. Los escenarios son especialmente oscuros y desordenados, con goteras e incontables intersticios donde se puede esconder el monstruo. Este último, diseñado por el artista gráfico HR Giger, si bien admirado por su pureza por el personaje de Ash (Ian Holm), es más bien un híbrido de características femeninas y masculinas.

para los personajes masculinos. Al contrario, en general Ripley se opone tajantemente a sus deseos y designios, y busca actuar de un modo que no sólo no perjudique al resto de la tripulación de la nave, sino que también la ayude a salir adelante.

La anécdota de *Alien*

A diferencia de otros filmes de CF en los cuales las naves interestelares pertenecen al gobierno, en *Alien*, la *Nostromo* pertenece a la «Compañía», lo cual evidentemente significa un cambio con respecto a la percepción de las esferas de poder, antes ubicado en los gobiernos y ahora en las grandes corporaciones. La *Nostromo* lleva una carga de minerales hacia la Tierra, pero en el trayecto de regreso la tripulación es despertada de su hipersueño por la computadora central (llamada de modo muy adecuado *Mother*, Madre), pues se ha recibido una señal de auxilio a la que las regulaciones de viaje interplanetario obligan a responder.

Al llegar al planeta de donde proviene la llamada de auxilio, tres de los tripulantes (el capitán Dallas, Kane y Lambert; Tom Skerritt, John Hurt y Veronica Cartwright, respectivamente) descienden y se encuentran con los restos de una nave alienígena (cuya entrada, como han señalado diversas críticas feministas, semeja unas piernas abiertas y un orificio vaginal). ☞ Al penetrar en ella, descubren un sembradío de huevos pulsátiles. Cuando Kane se acerca y toca uno de ellos, éste eclosiona y de él sale una criatura que se adhiere a su casco y, aparentemente, lo mata. Los exploradores vuelven a la nave, pero Ripley –como la oficial a bordo de más alto rango en ausencia del capitán– impone una cuarentena. Sin embargo, Ash, el oficial médico, les permite la entrada. Él aduce la razón humanitaria de no dejar a un tripulante enfermo sin atención médica, pero más tarde se revela que Ash –que resulta ser un androide de la Compañía– tiene órdenes de recuperar al alienígena adherido a Kane para después usarlo como un arma biológica y,

de ser necesario, prescindir de la tripulación, resaltando las intenciones puramente comerciales de la Compañía.

Y es aquí donde la personalidad distintiva de Ripley comienza a sobresalir. Tras el reingreso de Kane, Dallas y Lambert en la nave, el primero es puesto en el ala médica para estudiarlo. Finalmente, se le desprende el alienígena del rostro, y en apariencia se recupera. Poco después, la tripulación completa está desayunando cuando de pronto Kane comienza a ahogarse y, mientras intentan ayudarlo, de su abdomen surge una criatura, que desde luego se escapa y se esconde en los intersticios de la *Nostromo*. ☞

A partir de este momento, la inteligencia y rapidez de reacciones de Ripley es cada vez más evidente. Uno a uno, el resto de tripulantes de la nave va muriendo a manos del alien, hasta que sólo queda ella, enfrentada al monstruo y a la adversa y maligna *Mother*. La secuencia final en que Ripley logra escabullirse junto con su gato Jones a la cápsula de escape, pues la nave nodriza se va a destruir en unos minutos, revela, a pesar de la dureza que la protagonista ha demostrado durante toda la película, también su diferencia y su fragilidad frente al monstruo. Tras poner a dormir a Jones, Ripley se desnuda frente a la cámara hasta quedar en ropa interior; descubre, entonces, que el alien se ha refugiado también en la cápsula. Poco a poco, mientras murmura una canción, se viste con un traje espacial y logra expulsar al vacío al monstruo por una compuerta. Ya sola, graba su informe final sobre la destrucción de la *Nostromo* y se tiende a dormir. ☞ ☞



En la primera imagen se ve a Ripley durante la escena en que se desnuda frente a la cámara, objeto de numerosas críticas; en la segunda, con el fin de comparar, la presentamos vestida y llevando un arma, más acorde con el tono general del personaje.

☞ El surgimiento de la criatura del vientre de Kane ha sido visto como un parto perverso (en el sentido estricto del término), al presentar a un hombre en un acto muy similar a un alumbramiento. Según Barbara Creed (1993: 19), «[c]uando los cuerpos de los hombres se vuelven grotescos, tienden a adquirir características asociadas con los cuerpos femeninos; en estos instantes el cuerpo del hombre se vuelve grotesco porque puede ser penetrado».

☞☞ A la vez que evidencia la fragilidad de la protagonista y lo absolutamente ajeno y Otro que es el monstruo, la escena de la semidesnudez de Ripley también destaca su condición de mujer por primera vez en el filme, al tiempo que cumple la función de complacer visualmente al espectador. Para conocer más sobre la idea del placer visual y la condición de la mujer como el objeto de la mirada, véase Laura Mulvey, «Visual Pleasure and Narrative Cinema» (1975).

Algunas consideraciones

Como se puede ver, *Alien* inaugura no sólo un nuevo tipo de CF en el que se abandonan los espacios limpios y luminosos en favor de un desorden y una oscuridad antes no asociados a las aventuras espaciales. Asimismo, Ripley, como se dijo antes, es única en su clase pues es un personaje femenino que avanza casi en soledad con la acción de la película, sin necesitar el apoyo de personajes masculinos y sin estar a la sombra de ellos. Resalta desde luego que, así como este personaje estaba pensado para ser interpretado por un hombre o por una mujer, no se le construye visualmente como un personaje femenino sino hasta el final del filme, cuando se desnuda frente a la cámara. Esto es importante ya que, al evitar imprimir a los personajes del filme, y en especial a Ripley, características evidentes de los géneros sexuales, se está de alguna manera propiciando un alejamiento de la representación usualmente dicotómica de los géneros. Es por esto que la secuencia final, en la que Ripley se desnuda, se ha interpretado –y criticado– en numerosas ocasiones como excesivamente complaciente hacia el espectador masculino, pues evidencia la feminidad del personaje que hasta ese momento se había mantenido neutro. Sin embargo, la supresión en los personajes de señales que los distingan entre géneros de manera evidente, se encuentra resaltada en los escenarios, profundamente impregnados de una imaginaria sexual. Más aún, la criatura misma posee características de ambos géneros, si bien en extremo estilizadas. Desde luego, no se puede decir que *Alien* sea una película cuya principal ocupación o preocupación sea el género, pero ciertamente se puede afirmar que el tratamiento que hace de éste es innovador y contestatario, en especial en lo que se refiere al personaje de Ripley.

■ LAS MUJERES DE *BLADE RUNNER*

Si bien todos los personajes femeninos que aparecen en *Blade Runner* (Ridley Scott, 1982, 1992) son replicantes, no nos podemos llamar a error y pensar que por ello no tie-

nen un vínculo con las representaciones de las mujeres de carne y hueso. Al contrario, justamente por su condición de replicantes, de seres artificiales, funcionan como una especie de laboratorio de ensayo de ideas y representaciones.

Zhora: muerte entre muñecas

Zhora (Joanna Cassidy), quien forma parte del grupo de replicantes fugitivos, es definida por primera vez por el inspector Bryant (M. Emmet Walsh) como una máquina de matar: «Está entrenada para un batallón de la muerte del exterior. ¿Hablas de la bella y la bestia?... Ella es las dos». Creada y entrenada como una unidad de combate en las colonias del espacio exterior, Zhora trabaja en la Tierra en un cabaret bajo el nombre de Miss Salomé. Su acto, que deliberada pero no visiblemente explota lo grotesco de lo erótico, consiste en bailar con una serpiente tan artificial como ella. Cuando Deckard (Harrison Ford –el *blade runner* o cazarrecompensas dedicado a «retirar» o matar androides–) la encuentra, ella toma una ducha y se viste sólo con un bikini estilizado, sobre el que más tarde se pone un impermeable transparente. Al descubrir que Deckard la quiere retirar, Zhora lo golpea y está a punto de matarlo. Y lo hubiese logrado de no ser porque la entrada de unas bailarinas al camerino los interrumpe. La persecución que sigue culmina con Zhora corriendo a lo largo de un pasillo comercial y Deckard disparándole por la espalda. En una escena en cámara lenta, de gran belleza visual, Zhora muere entre maniqués femeninos, como una muñeca más, mientras a su alrededor caen destrozados los cristales del aparador.

Pris: «Pienso, luego existo»

Pris (Daryl Hannah), un «modelo básico de placer. El artículo estándar para los clubes militares en las colonias exteriores», es decir, una prostituta, es el nexo que vincula al antagonista de Deckard, Roy Batty (Rutger Hauer), con los hacedores de los replicantes. Pris se gana la confianza de JF Sebastian (William Sanderson), quien hace diseño genéti-

co para la gran compañía manufacturera de replicantes de Tyrell (Joe Turkel). Sebastian le cobra afecto a Pris y la acoge en su casa, un lugar lleno de muñecos animados de diversas características. Durante una conversación con él, en la que Batty también está presente, los replicantes tratan de convencerlo de que ellos también son seres pensantes y sensibles, de que están vivos en el sentido humano, a pesar de ser artificiales. En un momento en que Sebastian les pide que hagan algo para él, que le demuestren sus habilidades, Roy Batty dice: «No somos computadoras, Sebastian, somos físicos», y Pris agrega: «Pienso, Sebastian, luego existo», para entonces hacer una pirueta gimnástica. Esta evidente referencia a la premisa cartesiana que separa el pensamiento de lo corporal, y que ha regido la filosofía occidental desde el siglo XVII, es también una especie de burla al tiempo que un reclamo de humanidad. En labios de Pris, quizá la más hermosa de las tres replicantes y la que, como se dijo antes, es un modelo de placer y, por lo tanto, debería, según ese estereotipo, ser ajena a todo pensamiento, las reflexiones cartesianas parecen cobrar un sentido nuevo y ser puestas en duda: la capacidad de pensamiento no es lo único que otorga humanidad.



Pris, «modelo básico de placer». Nótese el motivo recurrente de las muñecas y los maniqués, y en especial que la figura que está justo a un lado de Pris es una mujer. A nivel visual se equipara a la mujer con la muñeca y se resalta el carácter desechable de las replicantes.

Rachael: la contradicción

A diferencia del resto de los replicantes de *Blade Runner*, Rachael (Sean Young) no huyó de una nave de tránsito ni es prófuga en la Tierra: le pertenece a la Corporación Tyrell. Supuestamente sobrina del dueño, una vez se entera de que es una replicante, intenta justificar que no lo

es, enseñándole fotos de su infancia a Deckard. La insistencia de éste en que no es humana, así como las pruebas que le da de conocer sus recuerdos y sus sueños, provocan en ella tal impresión que escapa de las instalaciones de Tyrell y se vuelve también prófuga. Si bien parece sentir una gran aversión por Deckard, lo salva de la muerte, disparando a Leon (Brion James), otro de los replicantes que estaba a punto de matarlo.

La elección de Rachael de matar a uno de sus semejantes y salvar a un humano es difícil de interpretar. Parcialmente, es una decisión que refleja una necesidad de asemejarse a los humanos. Y no sólo esto, sino que al elegir a Deckard para salvarlo, Rachael está reconociendo implícitamente la superioridad del humano por encima de la del replicante. Se puede argüir aquí que hay algunos críticos –e incluso el mismo Ridley Scott– que sostienen que en el filme hay ciertos indicadores de que Deckard es también un replicante. Sin embargo, Rachael no conoce esta información (la cual, de cualquier modo, es sólo una hipótesis), de manera que este argumento no la sitúa de vuelta con los replicantes. Es de suponerse, pues, que elige salvar a Deckard porque él a su vez la puede proteger a ella, que es justamente lo que hace, aunque también pareciera que la obliga a permanecer y sostener relaciones sentimentales y sexuales con él.

Las tres replicantes: un balance

Salta a la vista de inmediato que parte de la importancia de las replicantes en *Blade Runner* se da como un intento de complacer visualmente al espectador. Asimismo, se puede decir que pertenecen a especies distintas: por un lado se encuentran Pris y Zhora, y, por el otro, Rachael.

Al hablar de los personajes femeninos que aparecen en la CF, la crítica feminista Sarah Lefanu señala que las narrativas de este género que incluyen a estos personajes

vuelven a estereotipos lúgubres: las mujeres virtuosas, usualmente definidas en principio como esposas o hijas, son aburridas y grises, mientras que las reinas alienígenas

☞ *Retrofitting Blade Runner* (1997), editado por Judith Kerman, es particularmente relevante para el estudio de esta película, desde la humanidad de los replicantes y las influencias del cine *noir*, hasta el diseño de la escenografía y las transformaciones que sufrió el guión antes de su filmación.

nas, malvadas y sexys, se quedan con toda la diversión... antes, desde luego, de ser domadas por el amor o exterminadas (Lefanu, 1988: 26).

De este modo, si bien *Blade Runner* puede parecer innovadora por su cuestionamiento de lo que es en realidad la naturaleza humana –asunto que no hemos tratado aquí, pero del cual se ocupan numerosos artículos–, ☞ al mismo tiempo está confinando a los personajes femeninos a cumplir los mismos roles que cumplían en el cine de antaño, y aun en muchos de hoy día. Pareciera, pues, que estos personajes son o bien incapaces de complejidad, o que culturalmente es necesario que sigan el mismo patrón. El mensaje es bastante claro: si el personaje femenino es rebelde o no se ajusta a los deseos del hombre, tendrá un castigo; si, por el contrario, se adapta al patrón social indicado, no tiene mayores problemas.

■ **TERMINATOR: LOS ESTEREOTIPOS DE GÉNERO**

Lo mencionado en el apartado anterior está estrechamente relacionado con la saga de Terminator (*The Terminator*, *Terminator 2. Judgment Day* y *Terminator 3. Rise of the Machines*; James Cameron, 1984, James Cameron, 1991, y Jonathan Mostow, 2003, respectivamente). Si bien estos tres filmes llevan el nombre del protagonista masculino, el *cyborg* encarnado por Arnold Schwarzenegger, en ellos los personajes femeninos son también de gran importancia.

***The Terminator*: la mujer receptáculo**

En el primer filme, Sarah Connor (Linda Hamilton) es literalmente arrastrada a una historia de CF cuando conoce a Kyle Reese (Michael Biehn), quien le relata que él viene del futuro para defenderla porque ella será la madre de John Connor, quien será el guía que ayudará a la humanidad a rebelarse contra el yugo de las máquinas. En un principio Sarah no cree nada, pero tras varios enfrentamientos con el Terminator, se va convenciendo de que la historia es cierta.

Ahora bien, al inicio del filme vemos a una Sarah triste porque el pretendiente con quien estaba a punto de salir cancela la cita. Es una mujer de apariencia frágil y casi se podría decir que clama por que alguien la proteja; ésta es justamente la función de Kyle Reese. Conforme avanza la película y el Terminator persigue a la pareja con una saña creciente, Sarah se va fortaleciendo a la vez que va adquiriendo atributos usualmente relacionados con lo masculino. De esta forma, mientras que al iniciar el filme Sarah destacaba por su fragilidad y dependencia, al final se ha convertido ella misma en una máquina de matar, independiente y astuta. Poco a poco, conforme el Terminator va perdiendo los atributos que lo humanizan (los ojos, la piel) hasta convertirse en un esqueleto mecánico, Sarah va haciendo suyos los atributos del *cyborg*, se arma contra él, se maquina y adquiere el poderío, la fuerza y la capacidad de acción relacionados con lo masculino y la máquina. Y, más aún, la importancia de Sarah en el filme radica no tanto en su oposición a la máquina o en su capacidad para adquirir los atributos de ésta, sino en que es «la madre del mesías», convirtiéndose así en un mero receptáculo y otorgándole relevancia al personaje femenino sólo a partir de su capacidad reproductora.

***Terminator 2. Judgment Day*: el cuerpo cyborgizado**

En la segunda parte de la saga, encontramos a John Connor, el hijo de Sarah, ya de 13 años. Su madre está internada en un hospital psiquiátrico. ☞ Si bien esta anécdota se corresponde en líneas generales con la primera película, ya que se trata básicamente de huir del Terminator, en este caso el personaje de Schwarzenegger posee una personalidad «buena», y su misión es cuidar a John Connor. Por el contrario, el antagonista, un modelo T-1000 encarnado por Robert Patrick, es una máquina avanzadísima, hecha de metal líquido, capaz de convertirse en todo lo que toca, ya sea orgánico o inorgánico, y su capacidad destructiva es muchas veces superior a la del Terminator original.

En este filme, Sarah Connor ha desarrollado los músculos de su cuerpo hasta casi convertirse en una modelo

☞ Hanna M. Roisman (2001) resalta que, por estar hablando siempre del fin del mundo, Sarah Connor está íntimamente relacionada con la agorera Cassandra, a quien se toma por loca, por lo cual no es casual que esté confinada en un hospital. De manera similar, Constance Penley (1991) hace notar que, en la Biblia, tras el Diluvio, Dios designa a Sarah como la madre de todas las naciones. La personalidad combinada de Sarah Connor como agorera y madre y, en *Terminator 2*, como un híbrido de mujer, hombre y máquina, la convierten en un personaje en apariencia complejo, pero que en realidad está cumpliendo los mismos estereotipos binarios convencionales.

fisicoculturista. Además, los atributos de la máquina, así como los masculinos, que comenzaba a adquirir al final del primer filme, ahora han sido completamente incorporados a su personaje. De este modo, los elementos asociados a lo femenino están presentes más bien en el modelo T-1000, suave y dúctil, mientras que Sarah, «metamorfoseada en un *cyborg* del *Freikorps*, triunfa sobre el aspecto femenino encarnado en el T-1000 con la ayuda del principio masculino manifiesto en el modelo *schwarzeneggeriano*» (Michael Dery, «Cyborging the Body Politic», 102; cit. por Bukatman, 1993: 306-7).

Lo que resalta de este filme, pues, es que el único modo viable que se encuentra de triunfar sobre la máquina agresora es hibridarse con un principio reconociblemente masculino. Sarah no puede cumplir su cometido de defender a su hijo y matar al T-1000 sin la ayuda del Terminator y sin ella misma convertirse en una semejanza de ellos.

Evidentemente, lo problemático no es que un personaje femenino adquiera atributos usualmente relacionados con lo masculino, o que sea capaz de convertirse en una especie de máquina por medio de la obtención de instrumentos de guerra, sino que se está dando por hecho que el único modo de oponerse a un enemigo es éste. Es decir, no hay una forma cultural en que una mujer pueda cumplir un cierto objetivo, si no es por medio de la adquisición de características masculinas. A pesar de que en *Terminator 2* tengamos una heroína fuerte, que hace avanzar la acción y que cumple sus objetivos, esto sólo es posible por medio de la perpetuación de un pensamiento binario fuertemente insertado en la cultura de su momento.



La primera imagen, tomada de *The Terminator* presenta a Sarah Connor aún frágil. En la segunda, de *Terminator 2*, Sarah está ya convertida en una guerrera.

Terminator 3. Rise of the Machines: la Amazona derrotada

En la tercera entrega de la serie tenemos a un John Connor de algo más de 20 años; Sarah Connor murió de leucemia (fin por cierto poco honorable para una guerrera). John huye todo el tiempo de ciudad en ciudad, en un intento de escapar de las máquinas del futuro, aunque supuestamente la amenaza quedó conjurada con la destrucción del T-1000. Aquí, de nuevo, tenemos las mismas líneas narrativas generales; el viaje en el tiempo sigue siendo uno de los hilos conductores, y la sempiterna lucha entre el humano y la máquina sigue presente. Una vez más, como en *Terminator 2*, el personaje de Schwarzenegger ha sido benignizado y, más aún, «domesticado», ya que está programado para responder sólo a las órdenes de Kate Brewster (Claire Danes), quien es la futura esposa, lugarteniente y madre de los hijos de John Connor.

En este caso, la oponente de Terminator será una Terminatrix, una cyborg aún más perfecta que sus antecesoras. Su nombre, otorgado por John Connor, es una contracción de Terminator y Dominatrix que remite de inmediato a una violencia extrema. La Terminatrix (Kristanna Loken) es una máquina de exterminio sumamente poderosa. Al igual que su antecesor T-1000 de *Terminator 2*, ella es capaz de tomar la forma de todo lo que toca; pero, a diferencia de él, ella tiene además integradas diversas armas de alto poder, como lanzallamas o bazucas. La Terminatrix es además de letal, bella. ☐

De este modo, todas las escenas de lucha entre el Terminator y la Terminatrix remiten de manera implícita a la antigua «batalla de los sexos». De manera similar a como Sarah Connor se maquinizó y masculinizó en *Terminator 2*, el personaje de la Terminatrix posee una gran cantidad de apéndices retráctiles y de atributos masculinos; de nuevo, sólo adquiriendo características masculinas puede una mujer ser más poderosa que su oponente. Las dosis de violencia desplegadas en las escenas de lucha son asombrosas por su incorrección política: ya que la Terminatrix es una máquina que pone en peligro a toda la especie hu-

☐ En este filme se trasciende en buena medida la batalla entre el hombre y la máquina, ya que ésta da lugar a una lucha implícita entre el hombre y la mujer; no hay que olvidarnos de que, aunque el personaje corresponde a una *cyborg*, ésta está representada por una mujer: el espectador ve a una mujer altamente violenta, no a una máquina. Y, si bien es obvio que los espectadores entienden la diferencia, la huella visual que permanece es la de la mujer.

mana, se le puede disparar, golpear, maltratar, someter, sin ningún problema. De nuevo, aunque sabemos que esto es ficción y que, en este entendido, aceptamos que quienes luchan son dos máquinas cuya función es destruir y hacer todo el daño posible, lo que vemos son una mujer y un hombre lastimándose. En efecto, como espectadores somos capaces de hacer la distinción entre ficción y realidad, pero también es inevitable ver en la pantalla a un hombre y una mujer «reales». En este sentido, parecería que *Terminator 3* está sancionando estereotipos añejos en los que hay que someter a una mujer rebelde, identificada por algunas críticas feministas con la figura de la Amazona:

Las Amazonas servían como símbolo de todo lo más temido y odiado como Otro... Deben ser negadas por medio de la muerte, o forzadas a la sumisión a una práctica heterosexual dominada por los hombres, que entonces se convierte en la norma. Como regla general [...], las Amazonas deben ser castigadas, nominalmente quizá por su presunción al asumir características «masculinas», como la fuerza, la *agency*, el poder, pero esencialmente por su declaración de Alteridad (Lefanu, 1988: 33).

Vista globalmente, la figura de la Amazona está presente no sólo en *Terminator 3*, sino en todas las películas exploradas hasta este momento. En todas ellas hemos examinado personajes femeninos que, esencialmente, como señala Sarah Lefanu, hacen una declaración de alteridad. Más allá de la asunción de atributos masculinos, de por sí ya problemática, muchos de los personajes femeninos representados en la CF poseen rasgos que las señalan como distintas a la norma y, por lo tanto, fácilmente identificables como rebeldes, adversas al sistema dominante e incluso indeseables. Visto desde una perspectiva cultural que evidentemente incluye una perspectiva de género, estos filmes están reflejando preocupaciones presentes en las sociedades en las que surgen, e intentan de alguna manera devolver a las mujeres a conductas que no hagan peligrar el statu quo. Desde luego, no todos los filmes de CF caen en esta categoría, y hay muchos, incluso pertenecientes al

mainstream hollywoodiense que se separan de esta tendencia, quizá inadvertidamente, e intentan proponer otros modos de convivencia en los que la mujer no represente una amenaza sólo por el hecho de ser mujer.



En estas imágenes se pueden apreciar varios aspectos de la Terminatrix: su puerilidad y casi asombro ante las armas que su cuerpo es capaz de producir; el material de metal líquido de que está hecha; sus ajustadas ropas de diseño, de las que destacan la piel, el llamativo color rojo y los tacones de aguja. Todos estos elementos la convierten en una antagonista que resalta por sí misma, y cuya belleza, fuerza y astucia se hace necesario dominar.

CONCLUSIÓN

La CF es un género difícil de asir. Uno de los comentarios que suelen hacerse con respecto a ella es que no tiene nada que ver con la realidad, que sólo trata de marcianos y robots, o que su única intención es hacer predicciones futuristas. Aunque no se puede negar que lo anterior podría tener una parte de verdad, también es innegable que desde sus inicios este género ha sido un caldo de cultivo y un laboratorio de experimentación no sólo de ideas nuevas, sino también de reproducción, reflejo o contestación de lo que ocurre en el momento sociocultural en que surge. Incluso películas cuyas intenciones intelectuales son bastante básicas y que no aspiran más que a recaudar millones de dólares en taqui-

lla, pueden llegar a presentar asuntos de gran importancia cultural, aunque sea de manera inadvertida.

A pesar de que aquí no se han podido abordar todos los posibles temas, motivos o tropos relacionados con la CF –asunto casi tan imposible como si nos refiriéramos al cine realista–, se ha procurado mostrar una de las preocupaciones principales del género: la alteridad. Ya sea en forma de extraterrestre, de máquina, de monstruo, de científico, o de mujer, una de las constantes de la CF son los personajes femeninos en sus más diversas variantes. Al principio del desarrollo del género, como se ha visto, las mujeres tenían poca importancia, pero conforme se han ido explotando sus potencialidades y, también, conforme las demandas de los grupos feministas –entre otros– se han ido extendiendo, la presencia de las mujeres en el cine de CF ha aumentado y se ha modificado. Desde luego, no se puede afirmar que su presencia sea cada vez más protagónica o que aporte nuevas vías de entendimiento entre los géneros, pero ciertamente tienen una mayor presencia. De esta forma, así como hasta hace unos años los astronautas de la CF eran seres virginales y asexuados (Véase Sobchack, «The Virginity of Astronauts: Sex and the Science Fiction Film», 1990), ahora los temas relacionados con la exploración de las diversas formas de la alteridad están cada vez más presentes en este cine.

De igual manera, a lo largo de la historia del cine de CF, las preocupaciones sociales de los años 50 –dominadas por la amenaza de la Guerra Fría– se han ido modificando hasta llegar a la exploración del campo virtual y la posibilidad de tener vidas alternas en medios no tangibles físicamente. La condición humana, la definición del ser humano, es también uno de los temas principales de la CF, explorado directamente en películas señeras como *Blade Runner*, pero también implícitamente presente en otras más bien permeadas por la acción o el *thriller*.

Finalmente, como señala Brian McHale, la CF está dominada por el imperativo ontológico, es decir, por la búsqueda de una definición del sí mismo y del Otro que sea funcional y aplicable en ámbitos más amplios.

EJERCICIOS

En todos los siguientes ejercicios se espera que escribas un ensayo original de no menos de 1.500 y no más de 3.000 palabras (de 5 a 10 páginas).

1. Ve por lo menos cuatro de las películas enlistadas a continuación, elige dos de ellas y escribe un ensayo en el que reflexiones por qué o por qué no pertenecen al género de la CF. En tu discusión, procura incluir comentarios sobre los otros géneros con que se relacionan estas películas y cuál de éstos domina en ellas.

The Thing from Another World (Christian Nyby, 1951)

The Incredible Shrinking Man (Jack Arnold, 1957)

Night of the Living Dead (George A. Romero, 1968)

Stalker (Andrei Tarkovsky, 1979)

Jurassic Park (Steven Spielberg, 1993)

Dark City (Alex Proyas, 1998)

28 Days Later... (Danny Boyle, 2002)

2. Elige una película de cada columna y explora cómo se presenta la figura del alienígena o el robot (en su sentido amplio) en ambas. Toma en cuenta qué usos culturales se le han dado a estas figuras. Pensando en tu propio momento sociocultural, ¿ha cambiado esta figura con respecto a la que imperaba en la época de la película? ¿Qué implicaciones tiene esto?

<i>Forbidden Planet</i> (Fred M. Wilcox, 1956)	<i>Alien Nation</i> (Graham Baker, 1988)
<i>The War of the Worlds</i> (Byron Haskin, 1953)	<i>Starship Troopers</i> (Paul Verhoeven, 1997)
<i>The Day the Earth Stood Still</i> (Robert Wise, 1951)	<i>I, Robot</i> (Alex Proyas, 2004)

3. Compara el tratamiento que se da a la figura de la mujer en la CF con el que se le da en otros géneros, por ejemplo, el detectivesco, el melodrama o la acción. Ilustra con por lo menos dos ejemplos de cada género.

4. Ve la película *Alien: Resurrection* (Jean-Pierre Jeunet, 1997), última de la franquicia de Alien. Observa cómo ha cambiado el personaje de Ripley. Fíjate también en los personajes de Call (Winona Ryder), Johner (Ron Perlman) y Vriess (Dominique Pinon). ¿Te parece que esta película manifiesta un nuevo entendimiento sobre la alteridad y la diferencia o, más bien, que sigue los mismos patrones?

5. Ve las tres películas de la serie de *The Matrix*. Observa al personaje de Trinity (Carrie-Ann Moss). Presta especial atención a los diálogos y acciones que tienen que ver con su función en el desvelamiento de la matriz y su relación con Neo (Keanu Reeves). ¿Te parece que el personaje de Trinity sea innovador con respecto a otros personajes femeninos cienciaficcional? ¿Sigue algún estereotipo? ¿Cuál es la función de Trinity en esta saga?

BIBLIOGRAFÍA

- ALTMAN, RICK, *Los géneros cinematográficos*. Traducción de Carles Roche Suárez. Barcelona: Paidós, 2000 (1999).
- , «A Semantic/Syntactic Approach to Film Genre». En Barry Keith Grant (ed.): *Film Genre Reader*. Austin: University of Texas Press, 1986: 26-40.
- ARMITT, LUCIE (ed.), *Where No Man Has Gone Before. Women and Science Fiction*. Londres y Nueva York: Routledge, 1991.
- BEARD, JOHN, «Science Fiction Films of the Eighties: *Fin de Siècle* Before Its Time». *Journal of Popular Culture* 32.1 (Verano 1998): 1-13.
- BOOKER, KEITH M., *Alternate Americas. Science Fiction Film and American Culture*. Westport, Connecticut y Londres: Praeger, 2006.
- BUKATMAN, SCOTT, *Terminal Identity. The Virtual Subject in Post-modern Science Fiction*. Durham: Duke University Press, 1993.
- CREED, BARBARA, *The Monstrous-Feminine. Film, Feminism, Psychoanalysis*. Londres: Routledge, 1993.
- , «Gynesis, Postmodernism and the Science Fiction Horror Film». En Annette Kuhn (ed.): *Alien Zone. Cultural Theory and Contemporary Science Fiction Cinema*. Londres/Nueva York: Verso, 1990: 214-218.
- DERVIN, DANIEL, «Primal Conditions and Conventions: The Genre of Science Fiction». En Annette Kuhn (ed.): *Alien Zone. Cultural Theory and Contemporary Science Fiction Cinema*. Londres/Nueva York: Verso, 1990: 96-102.
- FLANAGAN, MARTIN, «The Alien Series and Generic Hybridity». En Deborah Carmell et. al. (eds.): *Alien Identities. Exploring Differences in Film and Fiction*. Londres: Pluto Press, 1999: 156-172.
- HOLLINGER, VERONICA, «(Re)Reading Queerly: Science Fiction, Feminism, and the Defamiliarization of Gender». *Science Fiction Studies* 26, parte 1.77 (Marzo 1999): s/d.
- KERMAN, JUDITH (ed.), *Retrofitting Blade Runner. Issues in Ridley Scott's Blade Runner and Philip K. Dick's Do Androids Dream of Electric Sheep?* Londres: Pluto Press, 1999.

- droids Dream of Electric Sheep?* Madison, Wisconsin: The University of Wisconsin Press, 1997.
- KING, GEOFF y TANYA KRZYWINSKA, *Science Fiction Cinema. From Outerspace to Cyberspace*. Londres: Wallflower, 2000.
- KIRKUP, GILL, LINDA JANES, KATH WOODWARD y FIONA HOWENDEN (eds.), *The Gendered Cyborg. A Reader*. Londres y Nueva York: Routledge/The Open University, 2000.
- KUHN, ANNETTE, *Alien Zone. Cultural Theory and Contemporary Science Fiction Cinema*. Londres/Nueva York: Verso, 1990.
- LANDON, BROOKS, *The Aesthetics of Ambivalence. Rethinking Science Fiction Film in the Age of Electronic (Re)Production*. Westport, Connecticut/Londres: Greenwood Press, 1992.
- , «Diegetic or Digital? The Convergence of Science-Fiction Literature and Science-Fiction Film in Hypermedia». En Annette Kuhn (ed.): *Alien Zone II. The Spaces of Science Fiction Cinema*. Londres/Nueva York: Verso, 1999: 31-49.
- LANGFORD, BARRY, *Film Genre. Hollywood and Beyond*. Edimburgo: Edinburgh University Press, 2005.
- LEFANU, SARAH, *In the Chinks of the World Machine. Feminism and Science Fiction*. Londres: The Women's Press, 1988.
- LINTON, PATRICIA, «Aliens (M)Others, Cyborgs: The Emerging Ideology of Hybridity». En Deborah Carmell et. al. (eds.): *Alien Identities. Exploring Differences in Film and Fiction*. Londres: Pluto Press, 1999: 172-186.
- MCHALE, BRIAN, *Postmodernist Fiction*. Nueva York/Londres: Methuen, 1987.
- MULVEY, LAURA, «Visual Pleasure and Narrative Cinema». En *Visual and Other Pleasures*. Bloomington e Indianapolis: Indiana University Press, 1989 (1975): 14-26.
- NEWMAN, KIM (ed.), *Science Fiction/Horror. A Sight and Sound Reader*. Londres: BFI Publishing, 2002.
- NOVELL, NOEMÍ, «Alien, o con el monstruo dentro». En Meri Torras (ed.): *Corporizar el pensamiento. Escrituras y lecturas del cuerpo en la cultura occidental*. Vilagarcía de Arousa: Mirabel, 2006: 207-220.
- NOVELL, NOEMÍ, «De Terminator a Terminatrix: representaciones y estereotipos de género». *Lectora. Revista de Dones i Textualitat*, 11 (2005): 171-178.
- PEDRAZA, PILAR, *Máquinas de amar. Secretos del cuerpo artificial*. Madrid: Valdemar, 1998.
- , *Metrópolis. Fritz Lang*. Barcelona: Paidós, 2000.
- PENLEY, CONSTANCE, «Time Travel, Primal Scene, and the Critical Dystopia». En Constance Penley et al. (eds.): *Close Encounters. Film, Feminism, and Science Fiction*. Minneapolis: University of Minnesota Press, 1991: 63-80.
- PENLEY, CONSTANCE, ELISABETH LYON, LYNN SPIEGEL y JANET BERGSTROM (eds.), *Close Encounters. Film, Feminism, and Science Fiction*. Minneapolis/Londres: University of Minnesota Press, 1991.
- ROISMAN, HANNA M., «Predestination in Greek Literature and the Terminator Films». *Classical and Modern Literature*, 21/2 (2001): 99-107.
- SOBCHACK, VIVIAN, *Screening Space. The American Science Fiction Film*. Nueva York: Ungar, 1987.
- , «The Virginity of Astronauts». En Annette Kuhn (ed.): *Alien Zone. Cultural Theory and Contemporary Science Fiction Cinema*. Londres/Nueva York: Verso, 1990: 103-115.
- SONTAG, SUSAN, «The Imagination of Disaster». En Mark Rose (ed.): *Science Fiction. A Collection of Critical Essays*. Englewood Cliffs, N.J.: Prentice Hall, 1976 (1966): 116-131.
- SUVIN, DARKO, *Metamorfosis de la ciencia ficción. Sobre la poética y la historia de un género literario*. Traducción de Federico Patán. México: Fondo de Cultura Económica 1984 (1979).
- TASKER, YVONNE, *Spectacular Bodies. Gender, Genre and the Action Cinema*. Londres: Routledge, 1993.
- TELOTTE, J.P., *El cine de ciencia ficción*. Traducción de José Miguel Parra Ortiz. Madrid: Cambridge University Press, 2002 (2001).

*Nota: la filmografía básica se ha mostrado en forma de cuadros cronológicos a lo largo de este artículo.

DE PADRE A HIJO

LA TRANSMISIÓN DEL DISCURSO PATRIARCAL EN EL CINE DE HOLLYWOOD (1977-2007)

III

Cine

Resumen

La paternidad, uno de los grandes pilares del patriarcado, inició su declive como institución cuando el Estado respondió a las demandas de protección por parte de mujeres e hijos, a finales del siglo XVIII. Desde entonces, el papel del patriarcado público estatal ha crecido sin cesar, lo cual, unido a las reivindicaciones feministas del siglo XX, ha minado profundamente el papel del padre. Desde los años 80, en los que surgió el controvertido ideal del «nuevo padre», el cine de Hollywood producido y dirigido por las generaciones de hombres nacidos de los años 50 en adelante muestra una auténtica obsesión por la relación paterno-filial. Películas de todo tipo sirven para canalizar la frustración ante el fracaso del padre como modelo de conducta y para intentar recuperar los aspectos más positivos de la paternidad prefeminista. Como casos de estudio y al tiempo propuestas metodológicas pensadas para invitar al lector a analizar otros textos, se examinan aquí la saga de *La guerra de las galaxias*, ejemplo negativo de la falta de profundidad en la reflexión sobre los males del patriarcado, y *Frequency*, una interesante aproximación al padre ideal que al mismo tiempo demuestra hasta qué punto la victimización femenina sigue siendo eje central de la construcción de la masculinidad.

Del patriarcado privado al espectáculo público de la paternidad según Hollywood 149

Casos de estudio: Hollywood y la recuperación de la figura paterna 156

Conclusiones 167

Ejercicios 169

Bibliografía 172

DEL PATRIARCADO PRIVADO AL ESPECTÁCULO PÚBLICO DE LA PATERNIDAD SEGÚN HOLLYWOOD

■ PADRE Y PATRIARCADO: TENSIONES

Lejos de ser un hecho biológico incontestable, la paternidad[▲] es un entramado de discursos entre los cuales la biología ejerce un papel incluso secundario. Como nos recuerda Silvia Tubert (1997: 9):

1. La paternidad es una construcción cultural, por lo que tiene carácter histórico.

Paternidad. Vínculo entre un varón y sus hijos que puede ser de naturaleza biológica o jurídica, es decir, de filiación. En este segundo caso, la paternidad puede ser adoptiva en lugar

de biológica. Tanto la paternidad biológica como el vínculo de filiación están regulados por la ley, que tiende a defender los derechos de los hijos por encima de los del padre, quien sí queda sujeto, sin embargo, al cumplimiento de sus deberes. Esta situación es un producto de cambios sociales acaecidos en el siglo XIX en Europa.

Patriarcado. Sistema de organización social hegemónico en el mundo actual en el que el poder es detentado por los hombres en detrimento de las mujeres y de aquellos hombres cuyas identidades se marginan por razón de su raza, nacionalidad, edad u orientación sexual fuera de la norma heterosexual. El patriarcado se basa en hacer extensiva al entorno público la organización interna de la estructura familiar en la que el padre detenta todo el poder legal. La gran mayoría de sociedades patriarcales se basan en la primacía de la transmisión patrilineal de la filiación y la herencia (de padre a hijos, excluyendo madres e hijas), aunque sociedades patriarcales como la judía pueden también basarse en un modelo de filiación matrilineal.

☞ Esta y el resto de citas originalmente en inglés han sido traducidas por la autora.

2. La paternidad no se puede comprender si no es en su articulación con la maternidad, como término que sólo tiene sentido en el seno de un sistema de parentesco.
3. Las representaciones de la paternidad –y del parentesco–, a su vez, no se pueden entender si no se las sitúa en el universo simbólico de la cultura de la que forman parte.

En nuestra cultura occidental, la paternidad es el eje principal sobre el que tradicionalmente se ha articulado el poder del patriarcado,[▲] siendo al mismo tiempo uno de sus aspectos más vulnerables. Esta vulnerabilidad proviene de las tensiones internas del patriarcado que han derivado, por una parte, hacia la progresiva erosión del poder legal del padre de familia sobre esposa e hijos y, por otra, hacia la disminución del papel del varón en la reproducción a medida que la ciencia ha avanzado en la comprobación del papel activo de la madre.

Ambos procesos coinciden históricamente, inaugurándose con la Revolución Francesa. Así pues, Yvonne Knibiehler explica cómo la Asamblea Constituyente Nacional (1789-91) fue la primera institución legislativa europea en minar el poder del padre o patria potestad[▲] para transferirlo a la esfera pública, entre otras medidas fijando la mayoría de edad para ambos sexos a los 21 años e implantando la escolarización obligatoria (1997: 130). Knibiehler advierte que aunque la legislación ha seguido un curso implacable desde ese momento pionero en su progresiva desautorización del patriarcado familiar, no nos dirigimos hacia un matriarcado sino hacia un patriarcado público aún más sólido, opinión con la que discrepa el sociólogo británico Jeff Hearn. Según él, «Esta nueva forma histórica del patriarcado abre un nuevo conjunto de posibilidades para el minado y la subversión de los patriarcados» (1992: 20),[☞] que en su opinión son plurales al hallarse en lo legislativo pero también en lo social, lo familiar, lo individual y, por supuesto, en lo público ligado al ocio, como sería el caso del cine de Hollywood.

Hearn llega a decir que los hombres son con frecuencia traidores a su propia causa, cosa que facilitará la

transformación de lo patriarcal. Tal vez lleve algo de razón si pensamos que fueron hombres de ciencia quienes desmantelaron la persistente teoría aristotélica de la fecundación, según la cual toda la agentividad es masculina, quedando reducido el papel de la mujer al de receptora pasiva y reproductora de la imagen masculina (se creía que las hijas eran errores de copiado), para pasar a un modelo igualitario basado en el descubrimiento del óvulo. Si bien Karl Ernst von Baer fue el primero en descubrir y describir el óvulo de los mamíferos en 1826, atribuyéndole aún un mero rol nutritivo, sólo los avances de la genética de Gregor Mendel permitieron que el anatomista estadounidense Edgar Allen describiera la función real del óvulo humano en fecha tan reciente como 1928. Hoy sabemos que, lejos de copiar al padre, el feto inicia su vida como hembra y que sólo una descarga hormonal aleccionada por los cromosomas paternos lo transforma en macho. Por otra parte, los cambios sociales, la ciencia y la tecnología han ampliado y problematizado la noción de paternidad al permitir tanto la autonomía reproductora femenina gracias al anónimo donante de semen como las a menudo inesperadas revelaciones que suponen los tests de paternidad basados en el ADN. Pesa hoy en día sobre la masculinidad, además, la amenaza de la redundancia paterna si algún día las técnicas de clonación permiten liberar a la madre de necesitar material genético masculino.

La paternidad como construcción social individual y pública está pasando en Occidente por la reivindicación por parte de los hombres nacidos entre mediados de los 60 y finales de los 70 de una paternidad que se aleje tanto como sea posible de la figura del padre carente. Según definición de Françoise Hurstel, es «padre carente» el «hombre que *falta absolutamente* a su paternidad, a su función paterna o que no deja nada a sus hijos (ni bienes espirituales ni materiales). La noción de carencia es una constatación jurídica, un estatuto posible y particular del padre que denuncia su incapacidad relativa o total» (1997: 300, énfasis original). Esta incapacitación del padre se concretó en la

Patria potestad. Concepto proveniente del derecho romano según el cual el *pater familias* tenía el poder absoluto sobre su esposa, sus esclavos y sus hijos, incluso más allá de su emancipación. Hoy se entiende como patria potestad al conjunto de derechos y deberes que padre y madre comparten en relación a la salvaguarda de las personas y los bienes de sus hijos menores. En España es prerrogativa del juez en casos de separación o divorcio conceder la patria potestad total o parcialmente a un solo progenitor (normalmente quien convive con los hijos), ordenar que se comparta, o repartirla entre ambos progenitores.

Paternidad responsable.

En palabras del psiquiatra Luis Bonino, «la del varón que adquiere un compromiso emocional y de responsabilidad en el crecimiento de una persona que asume como hij@ por al menos 20 años», varón que no tiene por qué ser el padre biológico. Bonino añade que esta definición surge «no desde la creencia en los derechos de los padres ante su hij@, sino de una ética de los deberes humanos de los adultos hacia la infancia, que incluya una ética de la igualdad y justicia de género.» (Bonino, 2003: 180). No hay razón clara, sin embargo, para limitar esa paternidad responsable a 20 años, cifra que no coincide tampoco con la mayoría de edad de los hijos y las hijas.

pionera Francia en la ley de «inhabilitación de la patria potestad a favor de la Asistencia Pública cuando se reconoce la indignidad del padre» de 1889, encaminada más bien a desautorizar a padres mayormente de clase obrera que fueran violentos o explotadores de sus hijos. A la larga, esta ley inspiró también la creación por parte de pedagogos y psiquiatras de la noción del padre carente burgués, el que «hace dejación de su responsabilidad, que está ausente, absorbido en su trabajo» (Hurstel, 1997: 308).

Según Hurstel ambas figuras se funden y generalizan en Occidente después de la Segunda Guerra Mundial y sólo en los años 70 se inicia un movimiento a favor del «nuevo padre», bajo presiones del feminismo, figura cuya existencia real se ha puesto en duda repetidamente. Desde esta perspectiva, la historia de la paternidad occidental en los últimos doscientos años se puede resumir así: la Revolución Industrial forzó una degradación de la calidad de vida y del poder del padre de familia, que en su frustración descargó su violencia en los hijos; estos padres fueron considerados indignos por la ley y, por ello, desposeídos de poder patriarcal. Como apunta Hurstel, la escena inaugural de la paternidad contemporánea «*está marcada por una violencia nacida de una injusticia que quedará reprimida, excluida de las consciencias*» (Hurstel, 1997: 308, énfasis original). En el siglo xx continúa la discriminación legal de los padres por parte de las leyes del patriarcado público, de manera que mientras unos intentan luchar contra ellas, otros emprenden el camino de la huida, abandonando la responsabilidad paterna por la imposibilidad de asumirla. El reto al que se enfrenta la generación de jóvenes padres hoy es, así pues, cómo seguir, hallar e incluso inventar un modelo de paternidad responsable[▲] a menudo en ausencia del propio padre.

■ LA PATERNIDAD EN EL CINE DE ESTADOS UNIDOS: REPRESENTACIONES

En una escena de la película de David Fincher (1999) basada en la novela de Chuck Palahniuk *El club de la lucha*

(*The Fight Club*, 1996), el protagonista Jack y su *alter ego* Tyler Durden cuestionan el papel del padre incapaz:

T: Mi padre no fue a la universidad así que era realmente importante que yo fuera. De modo que me gradué, le hice una llamada a larga distancia y le pregunté, «¿ahora qué?». Me dice que busque trabajo. Cumplo 25, hago mi llamada anual, «Papá, ¿ahora qué?», y me dice «no sé, cástate».

J: No me puedo casar. Sólo soy un chico de 30 años.

T: Somos una generación de hombres criados por mujeres y me pregunto si otra mujer es realmente la respuesta que necesitamos.

Tyler no está aquí acusando a las mujeres sino subrayando la incapacidad del padre para ejercer de referente y/o de modelo a imitar. La incapacidad e incluso ausencia del padre hace que el hijo no madure adecuadamente, con lo que se queda anclado en un permanente estado de adolescencia tardía, o adultescencia, ampliamente reflejado en las producciones de todo tipo de la cultura estadounidense.

El primero en expresar una contundente queja contra esta perpetua inmadurez del hombre americano fue el afamado crítico Leslie Fiedler en su seminal estudio *Love and Death in the American Novel* (1966). Fiedler protesta amargamente en su obra contra la incapacidad del novelista americano ya desde los albores del siglo XIX para representar una relación heterosexual madura, incapacidad que según Fiedler redundaba en una abierta misoginia y una mórbida obsesión por la muerte, el incesto y la homosexualidad (la palabra homofobia quizás define mejor este aspecto). Fiedler acusa al hombre americano de estar siempre en constante huida a «cualquier sitio con tal de evitar la “civilización”, es decir, la confrontación de hombre y mujer, que lleva a caer en el sexo, el matrimonio y la responsabilidad» (Fiedler, 1977: 26). A Fiedler le preocupa, sobre todo, que los hombres americanos rechacen la condición de padre y apunta que «no hay ningún americano auténtico [...] que no escogería ser “uno

☞ Irónicamente, si en los 70 la presión proviene del feminismo, en los 50 la nueva domesticidad ideal que atrapa al hombre es, de hecho, una estrategia masculinista para inmovilizar a la mujer en el hogar tras su relativa liberación durante la Segunda Guerra Mundial.

de los chicos” hasta el final. El americano ideal se postula como el hombre sin padre, el eterno hijo de la madre» (Fiedler, 1977: 338). La cita de *El club de la lucha*, sin embargo, demuestra que ya no es así y que los hombres americanos son por fin conscientes de que hay que madurar, superando el miedo al compromiso que gran parte de las mujeres americanas les achacan. Saben también que, efectivamente, la respuesta a su inmadurez no está en el amor romántico sino en averiguar por qué sus padres fracasaron en su papel de modelos a imitar.

El cine de Hollywood, por encima de la novela aunque quizás a la par de la televisión, es el escaparate en el que mejor se observa la evolución de esta intensa investigación en torno al padre. A grandes rasgos, es quizás *Al este del Edén* (*East of Eden*; Elia Kazan según novela de John Steinbeck, 1955), la primera gran película en proclamar la disrupción de la continuidad del patriarcado moderno y la emergencia de una grave ruptura generacional entre padre e hijo. Ésta se agudiza en *Rebelde sin causa* (*Rebel without a Cause*; Nicholas Ray), también de 1955 y también con James Dean en el papel principal. Estos rebeldes desafortunados producto del surgimiento de las culturas juveniles de posguerra –la Beat, sobre todo– son la base de una nueva masculinidad americana que hace bandera de la irresponsabilidad (y de la victimización en cintas como *Easy rider* [*Buscando mi destino*], 1969, de Dennis Hopper) y que, a pesar de grandes excepciones como el magnífico Atticus Finch de *To Kill a Mockingbird* (*Matar a un ruiseñor*; Robert Mulligan, 1962, según novela de Harper Lee), deja de creer en el padre propio y, lo que es más preocupante, en la importancia de ser padre. Esto ocurre, según comenta David Savran (1998), no sólo en los años 50 sino también en los 70, coincidiendo con los momentos en que se presiona por diversas razones a los hombres para que se incorporen al entorno doméstico. ☞

El ciclo de narraciones antipaternales pasa a competir con una nueva dinámica cuando el personaje de Dustin Hoffman en *Kramer vs. Kramer* (Robert Benton, 1979, se-

gún novela de Avery Corman) lucha por la custodia de su hijo tras un amargo divorcio, iniciando así la inmensa lista de películas que buscan construir una nueva relación paterno-filial, muy a menudo con poco disimulada misoginia y a expensas de la figura materna. Esta tendencia coge impulso en los años 80, pero emerge con inusitada fuerza en los 90, tal como subraya Susan Jeffords: «En términos generales, mientras los años de la era Reagan ofrecieron la imagen del “cuerpo duro” en contraste directo con los “cuerpos blandos”[▲] de la época Carter, el final de los 80 y principio de los 90 vio una reevaluación de ese cuerpo duro, no para regresar al cuerpo blando de la era Carter sino para rearticular la fuerza masculina y el poder a través de valores internos, personales y orientados a la familia» (1994: 13), entendida siempre como entorno patriarcal. Crucial en este sentido es el papel de Arnold Schwarzenegger como el *cyborg* reciclado en padre perfecto de *Terminator 2: Final Judgment* (*Terminator 2: El juicio final*, 1991), a quien, en una comentadísima escena, la heroína Sarah Connor describe, pese a su monstruosa inhumanidad, como mejor padre para su huérfano hijo John que todos los hombres que han pasado por sus vidas. Este comentario aparentemente feminista es de hecho un llamamiento a cumplir con los valores tradicionales patriarcales dado que Sarah asume que todo hijo necesita un padre.

En manos principalmente de guionistas y directores nacidos entre los 50 y los 60 entre los que apenas hay mujeres, el cine de Hollywood (y la televisión) es obra de hijos que reflexionan en voz alta sobre lo que el padre ausente –fallecido, divorciado, huido, desconocido– y el padre carente, presente pero incapaz, le debe al hijo. Éste se presenta dispuesto siempre a cumplir el ya mencionado objetivo generacional de ser mejor padre que el suyo propio a pesar de la carencia de modelos, y se muestra predispuesto a encontrarlos donde sea, aunque raramente sea en la madre, figura cada vez menos problemática pero también cada vez más arrinconada. La implícita suposición es que las historias narradas por el cine abren un espacio de debate intergeneracional que apenas existe en la vida real,

Cuerpo duro/cuerpo blando. El «hard body» («cuerpo duro») se caracteriza por lo que Yvonne Tasker (1993) llamó «musculinidad», es decir, por el énfasis puesto en el vínculo entre la masculinidad y el cuerpo musculoso –vínculo que, hay que recordar, es cultural y no natural, como demuestra la necesidad de desarrollarlo en un gimnasio–. La portada del libro de Susan Jeffords, *Hard Bodies: Hollywood Masculinity in the Reagan Era* (1994) muestra una caricatura de un sonriente e hipermusculado Ronald Reagan como imagen de la América fuerte, militarista y masculinista con la que su presidencia apabulló al mundo en los años 80. En contraste, la política más conciliadora de su predecesor Jimmy Carter se identificó en la era Reagan con una masculinidad débil e incluso afeminada, ligada en el imaginario popular a los cuerpos espigados y «blandos» de la era *hippie*, que lo fue también del feminismo más militante.

En definitiva, el padre carente, incapaz o sádico no es un simple verdugo sino víctima de otros hombres patriarcales. Esta actitud clemente puede ayudar a una reconciliación intergeneracional pero no cuestiona la necesidad y los fundamentos del patriarcado, del que implícitamente afirma que, en manos de hombres responsables (los caballeros Jedi como Luke) podría funcionar a la perfección.

y que a solas o en compañía padres e hijos pueden aprender a articular el discurso necesario para reconectar, discurso que al no tener que incorporar obligatoriamente el ideario feminista puede resultar en una reafirmación de los valores patriarcales. Es por ello que es esencial la participación de las mujeres en el modo en que se articula y representa la paternidad, sea como analistas o como creadoras, para así evitar que se consolide aún más el patriarcado público del que Hollywood es parte integral.

CASOS DE ESTUDIO: HOLLYWOOD Y LA RECUPERACIÓN DE LA FIGURA PATERNA

■ LA REDENCIÓN DEL PADRE OSCURO: DARTH VADER Y LA SAGA DE LA GUERRA DE LAS GALAXIAS

Emblemático entre todos los jóvenes sin padre del cine de los últimos 30 años, Luke Skywalker es el paradigma ideal de todo hombre occidental no sólo por ser el héroe elegido para acabar con el mal sino también porque es capaz de afrontar y superar el hecho de que el mal se encarna en quien finalmente resulta ser su propio padre, el malvado Darth Vader. Con todo, no hay que perder de vista que George Lucas, su director, ha acabado narrando a lo largo de seis películas repartidas en casi tres décadas (además de incontables novelas, cómics y videojuegos del llamado «universo expandido» de la saga) una historia de redención, la del padre gracias al hijo, situándolos a ambos en un contexto que exculpa a Vader de su caída y que desplaza el origen de los males de la masculinidad patriarcal a la figura del cruel, irredento emperador Palpatine. Según este nuevo mito, cuando se desenmascara al padre corrupto, como hace Luke literalmente con el suyo, sólo cabe la compasión, ya que la culpa resulta ser de ese otro esquivo personaje cuya maldad, como la de Satán, no es sino una muy conveniente entelequia.

Susan Jeffords, quien lee la primera trilogía como típico texto reaganita sobre la supervivencia de la paradójica revolución conservadora de los 80, encarnada en Luke,

observa que la historia narrada es la primera de otras muchas en centrar la salvación universal en el reencuentro paterno-filial: «la trama sugiere que si Luke se hubiera quedado en la granja sin saber de quién era hijo (no se sugiere jamás que podría haber heredado sus habilidades de su madre), el universo habría sido condenado al desastre» (Jeffords, 1994: 86). Luke, efectivamente, no conoce al inicio de su epopeya a su padre biológico. Cuenta, sin embargo, con un entregado padre adoptivo –su hermanastro, el granjero Owen Lars, hijo del esposo de su madre– y encuentra en su camino a dos prominentes caballeros Jedi, Yoda y Obi-Wan Kenobi. Ellos son célibes como todos los miembros de su orden pseudotemplaria, estado que garantiza su dedicación primordial a la formación sin distracciones emocionales (es decir, maternales) de otros Jedi, representados como masculinos hasta que la corrección política de los 90 impuso una mínima, anónima presencia femenina. Muerta su madre Amidala en el parto, Obi-Wan y Yoda salvan a Luke y a su melliza Leia de la furia destructiva de su joven padre Anakin, transformado ya en Darth Vader, y se convierten dos décadas más tarde en los mentores de Luke, complementando así en su edad adulta el papel que ejerció Owen en su infancia y reforzando la idea de que la paternidad biológica no es la única paternidad posible, ni necesariamente la más importante.

Pese a que es más que dudoso que la concibiera en su compleja totalidad ya en el inicio, George Lucas inició su saga galáctica *in media res* con la trilogía que narra la transformación de Luke en héroe, compuesta por *La guerra de las galaxias* (*Star Wars*, 1977), *El imperio contraataca* (*The Empire Strikes Back*, 1980) y *El retorno del Jedi* (*The Return of the Jedi*, 1983). Sin duda, la incipiente tensión sexual entre Luke y Leia demuestra que Lucas no contempló inicialmente la idea de que Vader fuera el padre de Luke sino que la incorporó a la saga más tarde.

Según los comentarios añadidos a la edición en DVD (2004) de *El retorno del Jedi*, Lucas llegó a pensar en presentar la revelación que Vader hace de su paternidad en

Algo que irritó profundamente a los fans fue la decisión de Lucas de alterar para la reedición en DVD de 2004 la escena de *El retorno del Jedi* en que se veía a Sebastian Shaw como el fallecido Vader junto a Alec Guinness como el fantasma de Obi-Wan y al también difunto Yoda dando su aprobación al héroe Luke. En lugar del cuarentón Shaw, Lucas hizo insertar digitalmente la imagen del joven actor Hayden Christensen, quien encarna al veinteañero Anakin antes de pasar a ser Vader. Este cambio cobra pleno sentido si pensamos que, según Lucas, la caída de Anakin Skywalker en el mal está condicionada por las inseguridades que desata la relación amorosa con su esposa y su inminente paternidad. Lucas desvela con este cambio que Luke recupera no tanto al padre como a un hombre joven como él mismo, libre aún de las cargas emocionales que lo hacen vulnerable; es un igual más que un predecesor.

el momento de su combate mortal con Luke como una mentira inspirada por su villanía, si bien recapacitó al aconsejarle los psicólogos infantiles que consultó que esto tendría un efecto negativo en la audiencia infantil. Tan peregrina excusa revela en todo caso que la semilla del interés en la caída de Vader se plantó en ese momento, de modo que es fruto del repentino interés personal de Lucas por la paternidad, seguramente estimulado a lo largo de los años 80 por su propia experiencia como padre adoptivo. Es interesante constatar que en cierto modo la exploración de la infancia y juventud de Vader o, mejor dicho, de Anakin Skywalker, que centran la atención de Lucas en la segunda trilogía, compuesta por *La amenaza fantasma* (*The Phantom Menace*, 1999), *El ataque de los clones* (*Attack of the Clones*, 2002) y *La venganza de los Sith* (*Revenge of the Sith*, 2005), corren además paralelos a la exploración de la biografía de otros grandes villanos, en especial del Hannibal Lecter de Thomas Harris –otro hombre tras la máscara cuyo lado oscuro ha coloreado los 90 y el inicio del siglo XXI–. Lo singular de Vader es que su caída en el mal interesa no tanto por su propia personalidad como por el hecho de que es el (mal) padre del (buen) héroe.

Lucas ha mencionado en repetidas ocasiones que el nombre Darth Vader es una poco disimulada distorsión del epíteto «Dark Father» o «padre oscuro». A ello alude Robert Bly en su emblemático *Iron John* cuando explica que «A medida que el padre parece más debilitado, abatido, irrisorio, parece ser también el instrumento de las fuerzas oscuras... [Vader] está indiscutiblemente del lado de las fuerzas oscuras. Al paso que los reyes mitológicos y políticos mueren, el padre pierde la luminosidad que absorbió del sol en el pasado, o de la jerarquía de seres solares; y a la sociedad le parece que se ha oscurecido» (Bly, 1990: 98). Podría decirse que, como hijo, Luke resuelve adecuadamente su conflicto con este padre doblemente encapotado al decidir no seguir sus pasos en un acto de certera madurez emocional fruto de las enseñanzas de sus mentores, idealizados como padres sustitutos. 

Anakin Skywalker se presenta con meridiana claridad no sólo como un caso edípico, sino también de flagrante misoginia por parte de Lucas, quien hace a la madre, la esclava Shmi, responsable directa o indirecta de un nacimiento en que no interviene padre alguno. En esta torpe actualización del mito de la Virgen María, Shmi sufre al parecer una mutación por la cual las partículas subcelulares conocidas en el universo de la saga como midiclorianos –los enlaces con la fuerza, si bien no son la fuerza en sí misma– dan origen a Anakin, el ser vivo más sensible a la fuerza junto a Yoda. La insólita génesis de Anakin sigue los patrones del nacimiento del héroe mítico incluyendo a Jesús; al mismo tiempo, los subvierte ya que lejos de contar con un poderoso patriarca y padre creador, el empeño deliberado pero «natural» de los midiclorianos es la causa de la fecundación del óvulo de Shmi. La mítica diosa madre que engendra sin varón se presenta una vez más como fuente potencial del mal (Baring y Cashford, 2005), ya que la falta de padre y la devoción extrema por la madre hacen que Anakin sea, en última instancia, incapaz de controlar su lado oscuro, es decir, sus impulsos violentos.

El director de cine Kevin Smith comenta en un desenfadado artículo sobre *El ataque de los clones* que en esta película «Lucas cautiva mi limitada imaginación con una simple propuesta: Darth Vader fue antes un adolescente. ¡Qué pedestre, y qué profundo!» (Smith, 2002: 27). Un Anakin de 16 años, en efecto, da las primeras señales preocupantes de su potencial para el mal cuando venga la atroz muerte de su madre masacrando un campamento de bandidos *tusken*, niños incluidos. A partir de este momento, Anakin, envanecido por su alta efectividad como combatiente Jedi, se enfrenta con las exigencias de Obi-Wan que, como padre sustituto, se muestra muy poco empático con él. Pese a que la falta de química entre Hayden Christensen y Natalie Portman como su amada Amidala y la deplorable trama romántica han sido universalmente criticadas, Smith los defiende señalando que ambos actores logran hacer creíble ese tipo de relación de

dependencia mutua que a menudo se confunde con el amor: él se obsesiona con ella sin saber por qué, ella —ocho años mayor, una segunda madre más que un objeto amoroso— cede, aun sabiendo que el tipo es insalvable.

La trama lleva así al punto en que la obcecación de Obi-Wan y la perspicacia de Palpatine chocan en el campo de batalla que es Anakin. Palpatine deduce que si la muerte de Shmi ha abierto una profunda brecha en las defensas de Anakin, la posibilidad de perder a Amidala lo cegará de tal manera que caerá en el lado oscuro, como así sucede —el falso buen padre explota así la vulnerabilidad del hijo sin padre para esclavizarlo a su causa—. Obi-Wan, sin embargo, resulta ser aún peor padre ya que ante la ira de Anakin, quien en un significativo momento casi estrangula a su esposa embarazada, no ofrece otro remedio que mutilar a su pupilo en un horripilante combate desigual, dejando su joven cuerpo listo para convertirse en el temible pero patético *cyborg* bajo la capa y la máscara negras que Luke destruye veinticinco años más tarde tras otra simbólica pelea.

Mientras Lucas basa la caída de Anakin en la inseguridad que genera la sombra de la muerte en la pasión amorosa, se percibe fácilmente que esa inseguridad es parte de la incapacidad general de Anakin para asumir la edad adulta como hombre, amante y padre en ciernes. A Lucas le falta, en suma, el coraje para explicar que Anakin es irrecuperable posiblemente ya desde antes de la muerte de su madre por razones que no se analizan. Entre quienes sí intentan analizar las causas de la violencia masculina, Michael Kimmel la atribuye a la frustración que sienten los hombres que se creen con derecho al poder patriarcal. Como él mismo señala, «para hallar sociedades pacíficas, deberíamos fijarnos en culturas en las cuales el sentimiento de que se tiene derecho al poder o no se deniega o no existe», es decir, las extremadamente patriarcales o las que desconocen el patriarcado (Kimmel, 2004: 268). Desde este punto de vista, Anakin/Vader es sencillo de explicar: su violencia estalla porque los Jedi no le conceden el po-

der que Palpatine le dice que debería tener. Michael Ghiglieri, por su parte, argumenta que:

Por consiguiente, a pesar de la civilización, las estrategias innatas programadas químicamente en el hipotálamo masculino imponen la ley de la jungla en el comportamiento de los hombres. Los hombres tampoco necesitan comprender el proceso que hace que el lado oscuro de la psique masculina convierta esos impulsos en actos violentos. Por el contrario, *sospecho que una gran parte de la violencia aparece como consecuencia del desconocimiento que los hombres tienen de sí mismos* (Ghiglieri, 2005: 76, énfasis original).

Esto es cierto de Anakin pero también de quienes lo rodean. Aunque Amidala muere devastada por la caída de Anakin, ella mantiene aún la creencia, como le confía a Obi-Wan, de que, en el fondo, su marido es un buen hombre, palabras que décadas después Luke repite al redimir a su padre, pese a toda la evidencia en el sentido contrario. Obi-Wan se muestra totalmente incapaz de reconducir la ira de Anakin porque, aunque comprende que sus raíces son la frustración del deseo de poder que Kimmel señala, no sabe cómo enseñarle a su pupilo a controlarlo. Sólo Palpatine conoce bien a Anakin.

Al mostrarse, así pues, incapaz de profundizar en las raíces del mal tanto como en las del bien, Lucas ofrece un nuevo mito de incierto impacto en la construcción de la masculinidad actual y, en especial, de la relación paterno-filial. Que esta relación es crucial en la saga y que resuena con la gran mayoría masculina que forma su público se aprecia aún con mayor claridad cuando se constata que la relación entre la princesa Leia, heroína inusitada por su valor para la época en que fue creada, y su madre muerta apenas dan pie a algún leve comentario. De hecho, la fuerte y pragmática personalidad de Amidala queda reflejada en su hija sin más, como si la transmisión de la feminidad no fuera en absoluto problemática, aunque siempre subrayando que ni Leia como princesa ni Amidala como senadora o reina están en condición de subvertir el

Madres e hijas. Pese a que en las películas y la televisión de trama mítica o pseudomítica la heroína tiene hoy una presencia cada vez mayor, la relación con la madre o con otras figuras maternas jamás ocupa un lugar central, si es que existe. Clarice Starling, heroína de *El silencio de los corderos* (1991, Jonathan Demme según novela de Thomas Harris) es un caso paradigmático, ya que pese a rescatar a la hija de una senadora su desarrollo emocional se vincula al recuerdo de su padre y al impacto que el monstruoso Hannibal Lecter tiene en su vida y no a las dos mujeres a quienes ayuda (véase Martín Alegre, 1996). Su sucesora en la televisión, Dana Scully de *Expediente X* (Chris Carter, 1993-2002) sí se relaciona con su madre, quien la apoya discretamente, pero está condicionada en todo momento por su entorno masculino, desde su difunto padre a su compañero Mulder (véase Martín Alegre, 2006).

modelo patriarcal que las rodea. Por otra parte, Lucas tampoco se interesa por la paternidad de Vader en relación a Leia, a quien en *La guerra de las galaxias* éste llega incluso a torturar sin que la tan cacareada fuerza le ayude a intuir que ella es su hija. ▲

La saga completa, en definitiva, es altamente representativa de las preocupaciones en torno a la paternidad del Hollywood actual al centrarse en el problema de qué conduce a Anakin Skywalker a ser el padre monstruoso del heroico Luke, representante en pantalla del hombre joven ideal capaz de asumir la necesaria madurez a pesar de sus carencias. Se puede calificar a la saga de fracaso puesto que la explicación que ofrece de la caída en el mal de Anakin es superficial, pero también porque no logra incidir en la naturaleza de la malicia violenta que domina a hombres profundamente patriarcales como Palpatine. Lucas se muestra además incapaz de ofrecer un modelo de paternidad responsable dentro de la familia, exaltando en su lugar la figura del célibe caballero Jedi y su sentido del deber respecto a su comunidad. Lo que las mujeres aportan como madres (Shmi), esposas (Amidala) o hermanas (Leia) es, precisamente, la debilidad emocional que inhabilita al Jedi en formación, sea Anakin o Luke. En definitiva, la saga se apoya en la fantasía de que de todo hombre, incluso de los hijos de los malos padres, puede emerger un héroe siempre que se crucen en su camino esos padres ideales sin cargas amorosas ni familiares encarnados por los Jedi; si el héroe no emerge o resulta ser un segundo Vader, siempre se le puede echar la culpa al entorpecedor amor por las mujeres.

■ RECUPERAR AL PADRE IDEAL: *FREQUENCY*

Puede tal vez sorprender la elección de *Frequency* (2000), dirigida por Gregory Hoblit y escrita por Toby Emmerich, como película merecedora de atención en esta mirada a la paternidad según Hollywood, dado que pese a que su paso por taquilla fue notable, no parece haber

suscitado gran interés crítico ni popular. ☒ No obstante, sin ser una obra sobresaliente, *Frequency* reúne una serie de características que la hacen altamente representativa del cine contemporáneo producido en Estados Unidos, sobre todo por el clasicismo técnico de su guión, en el que no se desaprovecha nada, y por el idealismo que pretende transmitir. *Frequency* es, en este sentido, diáfana en su intención de ofrecer un emotivo mensaje en su no menos emotiva trama centrada en el accidente cósmico –una inusual aurora boreal– que le permite a John (James Caviezel), un policía de Nueva York que tiene 36 años en 1999, recuperar el contacto a través de la radio con su padre Frank Sullivan (Dennis Quaid) ☒ ☒ el día antes de su muerte en 1969.

Esta situación poco menos que mágica podía haberse concretado en un sinfín de posibilidades, con potencialmente cualquier tipo de persona a uno y otro lado de las ondas de radio, pero lo cierto es que Emmerich escogió narrar una historia sobre un padre y su hijo en la que se expresa una fantasía con inmenso potencial sentimental para la audiencia masculina: el rescate de la muerte del padre ideal, desaparecido en ese momento crucial de la vida del hijo en que su ausencia es irreparable. ☒ ☒ ☒ El hecho de que la causa de la ausencia del padre sea la muerte y no el abandono por divorcio es también parte de la fantasía: no hay rencores ni culpas que dirimir entre John y Frank. Anthony Clare observa que «el progenitor que enviuda comparte la pérdida de su retoño; juntos pueden mantener una imagen idealizada del progenitor fallecido e, incluso a través de la muerte, construir un espacio de conexión» (1999: 67). La tarea de la madre en este sentido está implícita en *Frequency*, empezando por el hecho de que ella permanece viuda, si bien su fracaso parcial hace que ese espacio de conexión se acabe literalizando en las ondas al ser insuficiente para las necesidades emocionales del John adulto.

De hecho, la presentación del padre en el primer segmento de la película insiste en señalar que Frank no puede ser idealizado porque *es* ideal: cualquier recuerdo no hace

☒ Según la base de datos de películas del Ministerio de Cultura, vieron *Frequency* en las salas 1.126.452 espectadores. *Big Fish*, de tema similar y mucha mayor reputación crítica, sólo atrajo 536.246 espectadores, mientras que la saga de *La guerra de las galaxias* oscila entre los 6.900.868 espectadores de la primera película (1977) y los 2.378.453 de *El retorno del Jedi* (véase <http://www.mcu.es/cine/index.html>, consultado en Junio, 2007).

☒ ☒ Quaid es también el padre heroico separado accidentalmente de su hijo (Jake Gyllenhaal) en la catastrofista *El día de mañana* (Roland Emmerich, 2004). En esta película encarna a un climatólogo cuyas proféticos avisos sobre el advenimiento de una nueva edad glacial son desoídos. Pese al alcance global del tema, la trama se centra básicamente en su rescate del hijo de una helada Nueva York.

☒ ☒ ☒ Los diversos estudios indican que los niños con más riesgo de no superar la pérdida del padre, sea por fallecimiento o ausencia, son los de edad inferior a los 6 años. Véase *Fatherhood* (Ross D. Parke, 1996).

más que abundar en la nostalgia que su pérdida alimenta. La imagen de Frank que se nos ofrece es la de un heroico bombero que regresa feliz montando una moto de gran cilindrada a su hogar de clase media baja tras su peligrosa pero habitual jornada laboral. Allí es cariñosamente recibido por el pequeño John –con quien comparte la pasión por el béisbol– y por su esposa, la enfermera Jules, a quien Frank adora pese a que ella se declara imperfecta ama de casa. A tan sólo seis años de la publicación en Estados Unidos de la biblia feminista *La mística de la feminidad* de Betty Friedan (1963), el único punto de discrepancia entre la pareja se refiere a si Frank le pide demasiado a Johnny al fracasar su primera lección para aprender a montar en bicicleta. Lejos de ser éste el caso, la actitud de Frank durante la niñez de Johnny encaja perfectamente con la afirmación de Anguera y Riba en el sentido de que «este tipo de recuerdos cálidos vividos en la infancia quedan inscritos permanentemente en la memoria. Podríamos decir que, en definitiva, la influencia del padre se muestra básicamente por las características de su personalidad, de su carácter» (1999: 67). Y es que, tal como confirma Ross D. Parke, «es a través de la gestión de sus propias emociones y de su reacción a la de los hijos que los padres tienen el mayor impacto en las relaciones sociales de los niños con sus pares y amigos» (1996: 127).

Tras este prólogo encargado de caracterizar al padre modélico como valiente, entregado al trabajo, amante de su familia y, sobre todo, capaz de aceptar las críticas de su esposa (estrategia usada para suavizar así la resistencia de las mujeres en el público a semejante idealización), se nos muestra el resultado de su ausencia, acaecida por su muerte en accidente de trabajo: John es un adulto depresivo, incapaz de mantener viva la relación sentimental con su novia Sam, bebedor y solitario, anclado en la misma casa en que vivió de niño. En ausencia del padre, John ha tomado como modelo profesional a su vecino afroamericano, Satch, que se convierte en su superior en el cuerpo de policía. La infelicidad personal de John y sus problemas laborales resaltan, sin embargo, la idea de que ningún otro

hombre puede asumir el papel del padre, idea que lo distancia del modelo mucho más equilibrado representado por Luke Skywalker. Hay que preguntarse por lo tanto hasta qué punto John representa a una generación –la misma de Tyler Durden en *El club de la lucha*– que se escuda en la ausencia del modelo a seguir como excusa para no asumir sus propias limitaciones.

Haciendo alarde de su clasicismo, *Frequency* se divide limpiamente en tres actos. El primero narra cómo John consigue, usando la milagrosa comunicación por radio, convencer al escéptico Frank de que siga las instrucciones que le salvarán la vida en el incendio en el que muere en 1969. El segundo acto, una vez establecida la confianza entre padre e hijo y reformado el pasado vivido (en esta segunda versión Frank lleva 10 años muerto de cáncer de pulmón), narra los esfuerzos de John por cazar a un asesino en serie que le obsesiona en su nuevo presente de 1999, ya que su madre se cuenta entre sus víctimas. El tercer acto narra cómo Frank, que llega a ser sospechoso y se ve incluso amenazado por el asesino, salva de su ataque no sólo a su esposa e hijo en 1969 sino también al John adulto en 1999, acción que se explica porque, siguiendo los consejos de John, Frank ha dejado de fumar y ha logrado así llegar vivo a la tercera versión del presente de su hijo. En este perfecto fin de milenio, tal como muestra el partido de béisbol que reúne a todos los personajes, John es padre de un hijo que tiene con Sam, quien aparece feliz y sonriente junto a Jules. La película concluye con la imagen de abuelo, padre y nieto abrazados mientras esposas y amigos los contemplan conmovidos.

La extraña intrusión de la figura del asesino en serie en el reencuentro entre padre e hijo es el factor que revela las tensiones en la construcción del género en *Frequency*. No basta con dejar que padre e hijo compartan largas conversaciones superando así la barrera de la muerte, sino que Emmerich necesita implicarlos en una acción colaborativa que demuestre su hombría. Para ello escoge exponer a la madre a la furia de ese otro personaje masculino, el policía Jack Shephard, que encarna toda la negatividad del frustra-

do hombre masculinista. Una anécdota sencilla pero delatora desvela qué discordancias se proyectan en esta subtrama. En la segunda versión del pasado, Frank, feliz de estar vivo, visita a su esposa en el hospital donde trabaja. Eficiente y atenta, ella ve, pese a que la distraen las muestras de cariño de Frank, que un médico está a punto de cometer una imprudencia; al evitarla le salva la vida al paciente, que resulta ser su futuro asesino, Shephard. En suma: aunque Frank está muy de acuerdo en que su esposa trabaje, es precisamente su trabajo lo que la hace objetivo del asesino, no sólo porque sobrevive gracias a ella sino también porque, según descubre John, Shephard mata enfermeras ya que su propia madre lo era.

No hay que ser muy sagaz para ver que Emmerich basa la psicopatía de Shephard en que su madre atendió su trabajo más que a su edípico hijo. John, a quien el trabajo de su madre no ha afectado en absoluto, aparece así como el reverso del villano, si bien parece un tanto de mal gusto que la muerte de Jules sirva como pretexto para canalizar su heroísmo latente y para cimentar el compañerismo con su padre resucitado. No menos preocupante es el uso de las armas de fuego como táctica para purgar la masculinidad de sus excesos. Por una razón que no se considera necesario explicar, Frank posee un devastador rifle de repetición con el que simbólicamente castra a Shephard al volarle la mano en 1969; en el tercer presente de 1999, un ya anciano Frank no duda en acabar a tiros con la masculinidad indeseable que Shephard representa, consolidándose así en su encarnación del padre modélico muy al estilo americano.

También muy americano es el uso del béisbol como vínculo paterno-filial, motivo que no es menos significativo por estar muy manido. Hasta hace relativamente pocos años se pensaba que la implicación paterna en el desarrollo emocional y cognitivo de los hijos era sustancialmente inferior a la de la madre, pero según demuestran diversos estudios centrados en bebés, «La habilidad del padre como compañero de juegos es uno de los principales indicadores del desarrollo cognitivo de los niños» (Parke, 1996: 162). El hecho de que John deje de jugar al béisbol cuando

muere su padre y de que sólo recupere el interés en el juego al recuperar también a su padre es, pues, un indicador no sólo de que Frank siente una pasión personal por el juego que lo caracteriza a ojos de su hijo, sino también de que al implicarlo le está transmitiendo herramientas esenciales para su desarrollo como hombre. El partido final de béisbol resulta ser así pues toda una reivindicación de lo que Leslie Fiedler criticaba. Si para él lo malo de los hombres americanos es que siempre quieren ser «uno de los chicos», para Emmerich no hay nada criticable sino más bien encomiable en el hecho de que, como afirma su comprensiva esposa, Frank no es sino un niño grande que adora jugar al béisbol: disfrutar del juego, se nos dice, es parte de ser un buen padre. Y así es, sin duda, ya que sin ese espacio lúdico, en el que sin ser necesariamente inmaduro el padre puede ser tan infantil como el hijo, no se puede cimentar la complicidad intergeneracional ni vivir una plena paternidad.

CONCLUSIONES

El cine de Hollywood tiene la capacidad de generar películas que revelan con toda candidez preocupaciones centrales en la construcción de la masculinidad americana y, seguramente, occidental. Esa candidez, producto de sus carencias a la hora de profundizar en las reflexiones que inicia, es no obstante un valor positivo ya que permite hacer un seguimiento constante del modo en que evoluciona la masculinidad. Al ser relativamente sencillas de decodificar, las películas de Hollywood posibilitan la construcción de un discurso crítico coherente con la realidad que retratan, aunque ésta se represente a través de la fantasía, como ocurre en la saga de Lucas.

Participar en la construcción de este modelo crítico es tan fundamental para los hombres como para las mujeres, cualquiera que sea su orientación sexual. No se trata de rechazar de plano todo lo que Hollywood dice sobre la paternidad como muestra de una industria cinematográfica patriarcal, sino de analizar su discurso para crear una nueva pedagogía

sobre la masculinidad y para crear alternativas en cuanto a la creación cinematográfica se refiere. Por una parte, ni los espectadores ni los críticos masculinos tienen suficientes herramientas conceptuales para examinar qué tipo de representación de la masculinidad les ofrece Hollywood, al asumir en demasiados casos que las películas se refieren a lo humano en general más que a lo masculino específico. Por otra, las más escasas espectadoras y críticas femeninas (y feministas) suelen caer a menudo en la trampa del rechazo frontal a las películas centradas en la masculinidad –que ellas sí ven como casos específicos– sin asumir que el exagerado interés en lo masculino sólo se puede equilibrar escribiendo, dirigiendo y viendo películas sobre mujeres.

En cuanto a la relación paterno-filial, hay que completar el vastísimo mapa de su presencia en el cine de Hollywood y darle una visibilidad de la que carece: es sorprendente cómo de tan obvia su presencia pasa inadvertida, al estilo de la carta robada de aquel famoso cuento de Edgar Allan Poe. Hay que subrayar, además, las omisiones en su representación: el cine de Hollywood ha dicho, por ejemplo, muy poco sobre la paternidad en referencia a los hijos homosexuales o a las hijas (sean heterosexuales o lesbianas), o sobre temas como la adopción, la paternidad gay, y el largo etcétera que cae fuera de la masculinidad heterosexual conservadora. Y, sobre todo, hay que preguntarse por qué Hollywood necesita de tramas míticas, como en *La guerra de las galaxias*, y de la fantasía, como en *Frequency*, para provocar la emoción en el espectador masculino. Quizás el mayor reto sea conquistar del todo para ese espectador que rehuye el cine intimista, identificado con el sentimentalismo femenino e incluso el melodrama, un territorio cotidiano (tal vez en la línea de lo que la televisión sí ha conseguido en series humorísticas como *Frasier*, mucho menos en hipócritas sátiras conservadoras como *Los Simpson*) en el que pueda ver reflejada su vida y en el que, sobre todo, tratar la paternidad no excluya tratar la maternidad ni requiera grado alguno de misoginia.

EJERCICIOS

Los siguientes ejercicios son invitaciones a redactar ensayos críticos según el modelo propuesto en los casos de estudio. No hay, por lo tanto, una respuesta correcta, sino que hay que tomarlos como oportunidades para articular un discurso *propio* basado en la argumentación sólida apoyada en el análisis textual minucioso.

1. Utiliza el buscador de «keywords» en la base de datos en internet *The Internet Movie Database* (<http://www.imdb.com>) e introduce la expresión «mother-daughter-relationship». Intenta encontrar 10 películas que reconozcas y comenta qué tipo de relación retratan en contraste con las paterno-filiales descritas aquí.

2. La obra de William Shakespeare *Hamlet* ha sido llevada al cine por directores tan dispares como Franco Zeffirelli (1990, con Mel Gibson en el papel principal), Kenneth Branagh (1996, también protagonista como Hamlet) y Michael Almereyda (2000, con Ethan Hawke). Como es bien sabido la trama narra el proceso por el cual el joven príncipe Hamlet, acuciado por el fantasma de su padre, asume la necesidad de vengar su asesinato a manos del nuevo rey, su tío Claudio, quien además se ha casado con la reina viuda Gertrudis. Escoge una de estas versiones y analiza de qué modo la historia de Hamlet refleja tensiones en torno a la relación padre-hijo en la actualidad: ¿qué hace en estas nuevas versiones que Hamlet retrase su venganza?, ¿qué relación establece con su tío Claudio en su papel de padrastro?

3. La película estadounidense *En busca de la felicidad* (*The Pursuit of Happyness*, 2006), dirigida por el italiano Gabriele Muccino, narra la historia real de un padre afroamericano soltero y sin techo, Chris Gardner, que supo salir de la miseria en los años 80 hasta convertirse en un reputado hombre de negocios sin dejar de ser, sobre todo, un buen padre. Su excelente interpretación del

papel de Gardner le deparó a Will Smith, acompañado por su propio hijo Jaden como el pequeño Christopher, no sólo una candidatura al Oscar sino también la oportunidad de reforzar su imagen pública como nuevo modelo de masculinidad afroamericana, imagen basada en gran parte en su aparente éxito como padre y marido. Comenta qué grado de impacto pueden tener la película y los modelos que Gardner y Smith ofrecen del nuevo sueño afroamericano entre la población masculina de esta comunidad, que sufre de un alto índice de abandono del hogar por parte de los padres.

4. En la película británica *Billy Elliot* (Stephen Daldry, 2000), un chaval de clase obrera apasionado por el ballet logra persuadir a su padre minero para que le permita seguir una carrera profesional como bailarín. Jackie, el padre, se resiste al temer, sobre todo, que su hijo sea homosexual, pero cede ante su firme vocación cuando se confirma que no lo es. Comenta este aspecto de la película junto al hecho de que el desarrollo del talento de Billy supone también su entrada en un mundo culturalmente ajeno al de su padre.

5. El director americano Tim Burton narra, en su atmosférica película *Big Fish* (2003), basada en la novela de Daniel Wallace (1998), la agonía de Edward Bloom y su reconciliación con su hijo William, distanciado del padre al no saber a qué atenerse respecto a la fantástica versión que éste da de su vida (y que vemos en pantalla). En la siguiente escena William manifiesta explícitamente su desazón frente a este «iceberg», según sus palabras, del que dice conocer una pequeña porción:

W: Papá, no tengo ni idea de quién eres porque jamás me has narrado un solo hecho.

E: Te he contado mil hechos, Will. Eso es todo lo que hago: ¡cuento historias!

W: Tú cuentas mentiras, Papá. Cuentas mentiras divertidas. Los cuentos que le cuentas a un crío de 5 años a la hora de acostarlo no son elaboradas mitologías que mantienes cuando tu hijo tiene 10, 15, 20 o 30 años. Yo te creía. Creí en tus historias mucho más

tiempo del debido. Fue entonces cuando me di cuenta de que lo que decías era imposible y me sentí estúpido por haber confiado en ti. Eres como Santa Claus y el Conejo de Pascua, encantador pero falso.

E: Crees que soy un falso.

W: Sólo en la superficie, Papá, pero es que es todo lo que veo. Mira, estoy a punto de tener un hijo propio y me moriría si pasara su vida entera sin entenderme.

E: ¿Te morirías, eh? ¿Qué quieres, Will? ¿Quién quieres que sea?

W: Sé tú mismo. Bueno, malo, todo. Por una sola vez, simplemente enseñame quién eres.

E: No he sido otra cosa que yo mismo desde el día en que nací. Y si no lo sabes ver, ¡el fallo es tuyo, no mío!

Ve la película y comenta esta conversación intentando responder qué modelo paternal le ofrece Edward a su hijo y a qué se debe su singular visión autobiográfica.

BIBLIOGRAFÍA

EN INGLÉS

- BAKER, BRIAN, *Masculinity in Fiction and Film: Representing Men in Popular Genres, 1945-2000*. Londres y Nueva York: Continuum, 2006.
- BLY, ROBERT, *Iron John: A Book about Men*. Shaftesbury, Dorset: Element, 1990.
- BRUZZI, STELLA, *Bringing up Daddy: Fatherhood and Masculinity in Postwar Hollywood*. Londres: British Film Institute, 2006.
- CHOPRA-GANT, MIKE, *Hollywood Genres and Post-war America: Masculinity, Family and Nation in Popular Movies and Film Noir*. Londres y Nueva York: I.B. Tauris, 2005.
- CLARE, ANTHONY, *On Men: Masculinity in Crisis*. Londres: Arrow, 2001.
- COHAN, STEVEN e INA RAE HARK (eds.), *Screening the Male: Exploring Masculinities in Hollywood Cinema*. Londres: Routledge, 1993.
- EASTHOPE, ANTONY, *What a Man's Gotta Do: The Masculine Myth in Popular Culture*. Nueva York: Routledge, 1992.
- FIEDLER, LESLIE, *Love and Death in the American Novel*. Nueva York: Stein & Day, 1977.
- HALL, MATTHEW, *Teaching Men and Film*. Londres: British Film Institute, 2005.
- HEARN, JEFF, *Men in the Public Eye: The Construction and Deconstruction of Public Men and Public Patriarchies*. Londres y Nueva York: Routledge, 1992.
- JEFFORDS, SUSAN, *Hard Bodies: Hollywood Masculinity in the Reagan Era*. New Brunswick, Jersey: Rutgers University Press, 1994.
- KIMMEL, MICHAEL S., *The Gendered Society*. Nueva York y Oxford: OUP, 2004.
- LEHMAN, PETER, *Masculinity: Bodies, Movies, Culture*. Nueva York: Routledge, 2001.
- MARTÍN ALEGRE, SARA, «Not Oedipus' Sister: The Redefinition of Female Rites of Passage in the Screen Adapta-

tion of Thomas Harris's *The Silence of the Lambs*». En Chantal Cornut-Gentille y José Angel García-Landa (eds.): *Gender I-Deology: Essays on Theory, Fiction and Film*. Amsterdam y Atlanta: Rodopi, 1996: 439-450.

- PARKE, ROSS D., *Fatherhood*. Cambridge, Massachusetts: Harvard University Press, 1996.
- SAVRAN, DAVID, *Taking It like a Man: White Masculinity, Masochism, and Contemporary American Culture*. Princeton, New Jersey: Princeton University Press, 1998.
- SMITH, KEVIN, «Rebel Without a Cause: Darth Vader's Low Self-Esteem Problem». *Film Comment*, 38: 4, Julio-Agosto 2002: 27, 29.
- TASKER, YVONNE, *Spectacular Bodies: Gender, Genre and the Action Cinema*. Londres: Routledge, 1993.

EN CASTELLANO

- BARING, ANNE y JULES CASHFORD, *El mito de la diosa: Evolución de una imagen*. Traducción de Andrés Piquer. Madrid: Siruela, 2005.
- BONINO, LUIS, «Las nuevas paternidades». En *Cuadernos de trabajo social*, Vol. 16, 2003. 171-182.
- GHIGLIERI, MICHAEL P., *El lado oscuro del hombre: Los orígenes de la violencia masculina*. Traducción de José Chabás. Barcelona: Tusquets, 2005.
- HURSTEL, FRANÇOISE, «De los padres "ausentes" a los "nuevos padres". Contribución a la historia de una transmisión genealógica colectiva». En Silvia Tubert (ed.): *Figuras del padre*. Madrid: Cátedra, Universidad de Valencia e Instituto de la Mujer, 1997.
- KNIBIEHLER, IVONNE, «Padres, patriarcado, paternidad». En Silvia Tubert (ed.): *Figuras del padre*. Madrid: Cátedra, Universidad de Valencia e Instituto de la Mujer, 1997.
- MARTÍN ALEGRE, SARA, «Dana Scully: La heroína limitada.» *Lectora, Revista de dones i textualitat*, 11, monográfico *Género y cultura popular*, 2005: 115-130.
- TUBERT, SILVIA, «Introducción». En Silvia Tubert (ed.): *Figuras del padre*. Madrid: Cátedra, Universidad de Valencia e Instituto de la Mujer, 1997.

FILMOGRAFÍA RECOMENDADA

- Algo para recordar (Sleepless in Seattle)*. Nora Ephron, EEUU, 1993.
- Atrápame si puedes (Catch Me If You Can)*. Steven Spielberg, EEUU, 2002.
- Big Fish*. Tim Burton, EEUU, 2003.
- Billy Elliot: Quiero Bailar (Bily Elliot)*. Stephen Daldry, Gran Bretaña, 2000.
- Camino a la perdición (The Road to Perdition)*. Sam Mendes, EEUU, 2002.
- En busca de la felicidad (The Pursuit of Happyness)*. Gabriele Muccino, EEUU, 2006.
- Frequency*. Gregory Hoblit, EEUU, 2002.
- Full Monty*. Peter Cattaneo, Gran Bretaña, 1997.
- Guerra de las galaxias, La (Star Wars, saga): La guerra de las galaxias (Star Wars, George Lucas, EEUU, 1977), El imperio contraataca (The Empire Strikes Back, Irvin Kershner, EEUU, 1980), El retorno del Jedi (The Return of the Jedi, Richard Marquand, EEUU, 1983), La amenaza fantasma (The Phantom Menace, George Lucas, EEUU, 1999), El ataque de los clones (Attack of the Clones, George Lucas, EEUU, 2002), La venganza de los Sith (The Revenge of the Sith, George Lucas, EEUU, 2005).*
- Hamlet*. Kenneth Branagh, Gran Bretaña-Estados Unidos, 1996.
- Hulk*. Ang Lee, EEUU, 2003.
- Kramer contra Kramer (Kramer vs. Kramer)*. Robert Benton, EEUU, 1979.
- Lone Star*. John Sayles, EEUU, 1996.
- Mundo perfecto, Un (A Perfect World)*. Clint Eastwood, EEUU, 1993.
- Sra. Doubtfire, papá de por vida (Mrs. Doubtfire)*. Chris Columbus, EEUU, 1993.
- Terminator 2: El juicio final (Terminator 2: Judgement Day)*. James Cameron, EEUU, 1991.
- Transamerica*. Duncan Tucker, EEUU, 2005.

IV. Televisión

GÉNERO Y ESTUDIOS TELEVISIVOS

IV Televisión

Resumen

La representación de la mujer en la televisión ha sufrido una notable evolución en las últimas décadas, pero aún se encuentra caracterizada en muchas ocasiones por la discriminación y la exclusión. Tras una introducción de corte teórico, se analizará la cuestión en los marcos de los programas informativos, la publicidad y las series de ficción.

INTRODUCCIÓN: GÉNERO Y TELEVISIÓN, EL NACIMIENTO DE UNA TEORÍA

■ ESTUDIOS DE GÉNERO: BREVE REPASO HISTÓRICO

A lo largo de las últimas décadas del siglo xx, el movimiento de liberación de las mujeres, articulado en la que se denomina en Europa su *tercera ola*, comenzó a dar frutos más allá de la militancia, el asociacionismo y el debate interno de los colectivos implicados en la lucha. A partir de los años 80 se asientan con fuerza en el mundo académico los Estudios de la(s) Mujer(es). Colocando la experiencia femenina en el centro de la discusión y de las investigaciones con ánimo no sólo de analizar la sociedad y el conocimiento, sino de transformarlos, esta nueva área se va ampliando hasta convertirse en transversal: al día de hoy existen estudios de este tipo en prácticamente todas las disciplinas. En el Primer Mundo, conseguida la igualdad legal y abierta la puerta al conocimiento situado⁵ y al género como variable de análisis en la mayor parte de los países, los Estudios de las Mujeres han logrado colocar la experiencia femenina al mismo nivel que la de los varones,

Introducción: Género y televisión, el nacimiento de una teoría	177
¿Hombre sujeto, mujer objeto?	186
Mujeres reales, mujeres catódicas	199
Ejercicios	216
Bibliografía	223

⁵ Término tomado de la teórica feminista Donna Haraway, que en la línea de cuestionamiento de los universales del discurso dominante habla del «conocimiento situado» y la «perspectiva parcial», donde la situación

(geográfica, personal, cultural, económica, de género, etc.) y la experiencia subjetiva de quien analiza la realidad son explícitas y forman parte del valor de su análisis frente a la pretendida objetividad, imposible de cumplir al cien por cien, de las formas de conocimiento tradicionales.

☞ Para más información sobre la evolución de los Estudios de las Mujeres como disciplina y su situación en la Universidad española, véase <<http://www.audem.com>>.

Discurso androcéntrico. Discurso basado en parámetros masculinos que se toman como universales, construyendo como desviada y «otra» cualquier experiencia alternativa a la del varón heterosexual: el hombre como medida de todas las cosas.

Men's Studies y Queer Studies. Disciplinas de reciente creación en el mundo anglófono y que comienzan a desarrollarse también en España. Los *Men's Studies* analizan la masculinidad y sus consecuencias personales y políticas de una forma crítica, como viene haciendo el feminismo con la construcción del género en un sentido amplio. Los *Queer Studies* se articulan a partir de la experiencia homosexual, lesbiana, bisexual y transexual, y cuestionan la categoría de género para

dando paso así a lo que ya se llama Estudios de Género, donde la construcción social de la identidad tanto femenina como masculina (además de terceros géneros y otras alternativas en algunas culturas) y sus consecuencias políticas, económicas, culturales, etc., continúan siendo focos de atención.

La primera ola del movimiento feminista se corresponde con el feminismo ilustrado (s. xviii); la segunda ola con el feminismo sufragista (primeras décadas del s. xx) y la tercera ola con el feminismo sesentayochista. ☞

Para comprender la relevancia del nacimiento de esta nueva forma de construir el conocimiento y de entender el mundo es fundamental no perder de vista la interrelación que ha existido desde los inicios del movimiento de liberación de las mujeres entre la teoría y la praxis feministas. Ana de Miguel, experta en movimientos sociales, defiende la idea de que las dos facetas son igualmente importantes y se retroalimentan: mano a mano, teóricas y activistas han logrado construir un «sujeto colectivo» que aúna teoría y práctica, y que se refuerza cada día más, a partir de los logros académicos, políticos y sociales de todo el conjunto. Es el feminismo, tanto en su lado político como en el teórico, el que ha logrado abrir una brecha en el discurso androcéntrico[▲] tradicional, dejando paso también a otras formas de analizar la realidad que consideran variables de diferencia íntimamente relacionadas con el género, como pueden ser los *Men's Studies* o los *Queer Studies*.[▲]

Los centros pioneros en *Men's* y *Queer Studies* han sido, sin duda, los estadounidenses. Se puede repasar su actividad, oferta formativa y contribuciones hasta la fecha en: <<http://www.mensstudies.org/>>; <http://www.lgbtcampus.org/resources/lgbt_studies.html>; <<http://people.ku.edu/~jyou-nger/lgbtqprogs.html>>.

La aportación fundamental de los Estudios de la(s)

Mujer(es) y del Género como derivación teórica del movimiento feminista de base es, por lo tanto, la elaboración de lo que se ha dado en llamar «perspectiva de género»: un marco interpretativo que, partiendo de la conceptualización del género como una estructura de poder, logra hacer visibles fenómenos de desigualdad que desde otras perspectivas eran considerados «naturales» o no eran tenidos en cuenta en absoluto. Como explica Rosa Cobo, «la teoría feminista pone al descubierto todas aquellas estructuras sociales y mecanismos ideológicos que reproducen la discriminación o exclusión de las mujeres de los diferentes ámbitos de la sociedad» (Cobo, 2004: 14). Haciéndolo, este tipo de estudios no sólo pretende completar un proceso de visibilización y de denuncia, sino también poner en marcha uno de cambio en el que el género deje de implicar jerarquización y desigualdad o incluso llegue a desaparecer por completo como principio organizador a nivel social, cultural y simbólico.

■ GÉNERO Y TELEVISIÓN: UN NUEVO PARADIGMA DE ANÁLISIS PARA UNA NUEVA REALIDAD

Uno de los grandes caballos de batalla del feminismo desde comienzo del siglo xx ha sido la (re)presentación de las mujeres en los medios de comunicación. Manteniendo la tendencia de retroalimentación entre teoría y praxis, el mundo académico sensible al género también ha querido hacerse eco de esta preocupación. De esta forma, la variable diferencial masculino/femenino se ha aplicado a los *mass media*, especialmente a la prensa escrita y la televisión, o más recientemente, a internet como nuevo medio de comunicación e información y como fuente de novedosas estrategias publicitarias. Asuntos como la existencia de publicaciones «femeninas» que perpetúan imágenes tradicionales de las mujeres (Juana Gallego, *Mujeres de papel*) o el tratamiento desigual de hombres y mujeres en la información (Amparo Moreno, *El arquetipo viril protagonista de la histo-*

tratar de introducir nuevas variables en el análisis de la identidad y la opción sexual.

ria) aparecen en estudios de finales la década de los 80 y de principios de los 90 en España. Más recientemente, otros temas se han añadido a éstos que fueron pioneros, y han comenzado a elaborarse análisis críticos sobre la representación de la mujer en la publicidad (Irene García Reyes, *La mujer sujeto y objeto de la publicidad en televisión*) o en las series de la pequeña pantalla (Elena Galán, *La imagen social de la mujer en las series de ficción*), la capacidad de decisión en las empresas mediáticas (Isabel Menéndez, *El 4º poder, ¿un poder de mujeres?*), o el tratamiento de temas específicos como la violencia de género (Nuria Varela, *Íbamos a ser reinas*).

De entre todas las temáticas citadas, posiblemente las relacionadas con la televisión sean las que mayor interés suscitan entre el público en general y entre un alumnado de facultades de Comunicación que ha tenido una educación marcadamente audiovisual. Algunos de los temas de mayor presencia teórica dentro de los estudios de género en televisión en la actualidad son, entre otros: el concepto de «lenguaje sexista» y su aplicación práctica en informativos y otros programas; la imagen de mujeres, hombres y menores en los anuncios publicitarios; la relación entre las audiencias, sus valores y la producción de programas, y la dialéctica realidad/representación/ficción que entra en juego en todo tipo de productos televisivos, incluidos los informativos. En este sentido, algunas de las propuestas de análisis que aparecen en las corrientes de pensamiento tradicionales tienen especial valor y potencial de adaptación para los estudios de género y televisión, en especial aquellas que se sitúan claramente a un lado u otro del gran debate sobre si la televisión es un reflejo de la realidad o si, por el contrario, es una herramienta de creación de realidad(es) en sí misma. Los trabajos feministas se han venido decantando claramente por la opinión, defendida por teóricos como Umberto Eco, de que la televisión no se limita a actuar como espejo de unos hechos concretos, sino que *produce* a su vez realidades que acaban por convertirse en verdades para el público.

De esta manera, como ya se afirma de manera informal, «lo que no sale en la tele no existe». Juana Gallego es categórica en este punto: «los medios nunca, ni antes ni ahora, han sido un reflejo de la realidad» (Gallego, 2006: 13).

En los años 80 del siglo xx, Jean Baudrillard entró en el debate teórico sobre los *mass media* desde una postura fatalista. El teórico francés hablaba de la pasividad del espectador/a y de un mundo dominado por los medios en el que éstos construían una realidad alternativa que terminaba por reemplazar a la realidad misma. También en esa década, Christian Doelker sugería una definición de los medios de comunicación como «elementos constitutivos de nuestra realidad», y destacaba la existencia de determinadas estrategias que se ponen en marcha para dominar esa realidad (Doelker, 1982: 9). En los años siguientes, los teóricos y teóricas que han seguido desarrollando el marco posmoderno y/o feminista han apuntado hacia el poder de (de)formación que posee la televisión, a la que Giovanni Sartori llega a llamar «la primera escuela del niño» (Sartori, 1998: 37), hacia su capacidad para condicionar la percepción del mundo que mujeres y hombres elaboramos en nuestro día a día, y hacia la enorme relevancia de la ideología en la selección de materiales susceptibles de emitir. Sartori insiste en *Homo Videns*: «la televisión invade toda nuestra vida, se afirma incluso como un demiurgo. Después de haber “formado” a los niños continúa formando, o de algún modo, influenciando a los adultos por medio de la “información”» (Sartori, 1998: 65). En la misma línea y añadiendo al debate un factor que es ya fundamental para la teoría de género –el poder–, Jeremy Butler explica cómo la televisión enfatiza determinados significados y valores y desatiende otros, construyendo así una jerarquía directamente relacionada con el discurso dominante: «Hay un patrón o estructura implícita en los significados que ofrece la televisión. Esa estructura tiende a apoyar a quienes están en posiciones de poder económico y político en una sociedad concreta» (Bu-

En la misma dirección, Mary Ellen Brown propone una lectura positiva de las telenovelas, producto muy criticado en general desde los estudios de género por las imágenes retrógradas de mujeres y hombres que suelen mostrar. Estudiando la recepción de los culebrones, Brown rastrea la posible función de estos productos televisivos como nexo de unión entre mujeres, por el interés común que crean y la interacción entre iguales que llegan a generar. Esta teórica defiende el valor de la experiencia femenina y de la conversación informal entre mujeres, así como el carácter positivo de la intimidad entre unas espectadoras que habitualmente reciben mensajes de competición y hostilidad entre individuos (Brown, 1997: 225). Reforzando estas ideas, Cristina Peña-Marín recordaba en una ponencia reciente cómo al reunirse para ver y hablar de los «culebrones» las mujeres se expresan libremente, expanden sus conocimientos estratégicos y desarrollan su capacidad para la ironía y la crítica (Peña-Marín, 2006: 7).

Butler, 2002: 7; traducción de las autoras).

En su análisis sobre la relación entre televisión e ideología, Butler introduce un elemento de optimismo que casa a la perfección con el ánimo transformador de los estudios de género: tras hablar del patrón de dominación que subyace a las programaciones de la pequeña pantalla, sugiere que «siempre hay espacio para significados contrarios» (Butler, 2002: 7; traducción mía). Es decir, incluso en la mirada de valores, imágenes y significados tradicionales que la televisión emite veinticuatro horas al día, cabe la posibilidad de encontrar alguna alternativa y de construir un contradiscurso del lado de la recepción. Este potencial de respuesta activa por parte del público contradice la idea de pasividad que postulaba Baudrillard y abre la puerta a una nueva relación entre texto (televisivo) y lector/a (espectador/a) que la teoría feminista no quiere desaprovechar. Así, por ejemplo, Lidia Curti sugiere la posibilidad de releer los estereotipos sexistas desde un ángulo distinto y defiende el papel activo del público como agente decodificador de significados: «Hay mucho que decir sobre el uso y el abuso de los estereotipos en la narrativa televisiva», escribe Curti, porque «todo puede ser leído de otra manera» (1992: 144).

El mismo deseo de cuestionar y reformar los mecanismos tradicionalmente activados en la comunicación televisiva anima las propuestas hechas desde los estudios de género para otros elementos del proceso. Si Curti, Brown o Peña-Marín se fijan únicamente en el grupo receptor, autoras como Ana Sánchez Bello, Juana Gallego o María José Sánchez Leyva y Carmen Caffarel Serra centran la atención en otros puntos de la cadena, exigiendo responsabilidades a los grupos emisores del mensaje (programadores/as, ejecutivos/as de cadena, políticos/as con responsabilidades en esta área, etc.). Sánchez Bello sentencia sin ambages que «[l]os *mass media* en la actualidad no están cumpliendo con [la] función democrática» de garantizar «una información rigurosa e integradora de todas las perspectivas socia-

les» (Sánchez Bello, 2004: 24), y recuerda que las conferencias internacionales de Bangkok (1994) y Toronto (1995) sobre mujeres y medios de comunicación elevaron en su momento peticiones de un tratamiento más justo de las ciudadanas en la prensa, radio y televisión que las (re)presentan (Sánchez Bello, 2004: 27). Añadiendo un factor más al análisis, Gallego denuncia la enorme desigualdad en los cargos principales de las empresas mediáticas, que se agudiza más a medida que se sube en la pirámide jerárquica. Sánchez y Caffarel suman una pieza más al rompecabezas de la igualdad en los medios al afirmar que éstos «nos suministran conocimiento sobre el mundo» y que son «el principal vehículo de transmisión en conocimientos y generación de identidades» (Sánchez y Caffarel, 2004: 209), lo que hace recaer una enorme responsabilidad en todas las personas que producen los mensajes que la televisión y otros *mass media* ofrecen a la población en general, y muy particularmente a los grupos sociales más vulnerables o vulnerados, como las mujeres.

La reflexión sobre la representación del género en la televisión no puede entenderse tampoco completamente desligada de la cuestión de quiénes han sido los que, ya sea desde posiciones ejecutivas o creativas, se han encargado de llevar los productos audiovisuales a la pequeña pantalla. La industria televisiva ha seguido, como el resto de las industrias culturales, un ritmo demorado respecto a la incorporación de la mujer. Históricamente, los principales puestos ejecutivos y creativos eran exclusivamente ocupados por hombres, una realidad que sólo se ha visto modificada en parte. Por su importancia cualitativa dentro de la industria televisiva, estudios realizados en el ámbito norteamericano son un claro indicativo de ello. Uno reciente realizado por la profesora Martha Lauzen de la Universidad de San Diego indicaba que, en la temporada televisiva 2003-2004, sólo un 25% de las principales posiciones creativas fueron ocupadas por mujeres. La diversificación y fragmentación del mercado televisivo con el desarrollo de los canales de cable y cadenas de pequeño

Según Gallego, en el año 2002 un 77,3% de los cargos estaban ocupados por varones, siendo aparentemente la prensa escrita —inmediatamente por detrás de la televisión— el sector más reacio a la incorporación femenina (Gallego, 2004: 57).

Gendercasting. Supone orientar la programación a un determinado género en lugar de a la población en su conjunto, como ha realizado tradicionalmente el *broadcasting*. Lifetime utilizó el slogan «Televisión para mujeres» entre 1995 y 2005, y su senda fue seguida por los canales de cable Oxygen Network (desde 1988) y WE: Women's Entertainment (desde 2001).

En el periodo fundacional, los nombres más destacados fueron los de las populares actrices Loretta Young, presentadora y productora de *The Loretta Young Show* (NBC: 1953-1961), e Ida Lupino, directora de más de cincuenta episodios de series de género como *The Rifleman* (ABC: 1958-1963). Joan Harrison, productora de *Alfred Hitchcock Presents* (CBS: 1955-1960), y D.C. Fontana, guionista de *Star Trek (Star Trek, la conquista del espacio)*, (NBC: 1963-1969), ocuparon posiciones creativas centrales pero su trabajo original como secretarías de Hitchcock y Roddenberry respectivamente les privó de lograr el reconocimiento público. En las décadas siguientes comenzaron a producirse hitos que ejemplificaron un cambio de tendencia: Joan Ganz Cooney creó en 1968 la productora sin ánimo de lucro Children's Television Workshop, responsable del

tamaño, han venido a favorecer la llegada de mujeres a lo alto del escalafón de poder.

Pioneras en los escalafones de poder

Entre las pioneras destaca el caso de Kay Koplovitz, fundadora y presidenta en 1977 del canal de cable USA Networks y Betty Cohen, fundadora de Cartoon Network en 1992. Curiosamente Lifetime, la primera cadena en apostar por el *gendercasting* femenino, no contó con una mujer al frente, Carole King, hasta 1999. En cuanto a las cadenas de onda hertziana, Lucie Galhany fue nombrada en 1993 presidenta de la cadena Fox, ocupando una posición homóloga en UPN entre 1994 y 1997. Su senda ha sido seguida por Dawn Ostroff, también presidenta de UPN y actualmente de la cadena The CW, la cadena resultante de la fusión de UPN y WB. Pasando al caso de España, Pilar Miró se convirtió, en 1986, en la primera mujer en ocupar la dirección general de RTVE, siendo seguida por Mónica Ridruejo en 1996 y por Carmen Caffarel en 2004. Respecto a las cadenas autonómicas de televisión que operan en el Estado español desde 1983, y que suman ya la docena, sólo una ha contado con una directora general: la Ràdio i Televisió de les Illes Balears, al frente de la cual se colocó María Umbert tras su constitución en 2004.

Un repaso a la historia televisiva de Estados Unidos demuestra que, hasta la última década, no ha sido habitual encontrar mujeres en las principales posiciones creativas del medio. Respecto a la industria televisiva española, la presencia de mujeres en posiciones creativas ha sido hasta fechas muy recientes bastante escasa: Pilar Miró y Josefina Molina, que se formaron como realizadoras en dramáticos como *Novela* (TVE: 1962-1979) y *Estudio 1* (TVE: 1965-1985), o Ana Diosdado, en su doble calidad de escritora y actriz, fue la artífice principal de *Anillos de oro* (TVE: 1983) y *Segunda enseñanza* (TVE: 1986). En el momento actual, diversas empresas productoras independientes de contenidos son el principal elemento dinamizador del mercado, creando un caldo de cultivo que ha permitido florecer a una generación de directoras, guionistas y productoras ejecutivas. Entre ellas podemos destacar a Esther Jiménez, productora ejecutiva delegada de *El comisario* (Telecinco: 1999-) y *Petra Delicado* (Telecin-

co: 1999); la también dramaturga Yolanda García Serrano, directora y guionista de *Abuela de verano* (TVE1: 2005) o Diana Laffond, creadora de *Motivos personales* (Antena 3: 2005).

La paulatina importancia de las mujeres en el mundo audiovisual ha sido paralela a la creación de asociaciones profesionales específicas. Una de las pioneras fue la AWRT (American Women in Radio and Television), fundada en 1951. En Gran Bretaña la WFTV (Women in Film and Television) no nació sino hasta 1990. España también cuenta con una asociación profesional similar, CIMA (Asociación de Mujeres Cineastas y de Medios Audiovisuales), creada en 2006 con Josefina Molina como Presidenta de Honor.

Estos nuevos temas de interés y tendencias de cambio que se observan en todo el proceso de creación y recepción del producto televisivo están íntimamente relacionados con la teoría y la praxis feministas y son, lógicamente, el resultado de una realidad concreta. La situación de mujeres y hombres ha cambiado mucho en las últimas décadas, y en nuestro país se han dado avances legales y sociales que no pueden dejar de tener su efecto: la legalización del matrimonio homosexual, por ejemplo, ha provocado una mayor visibilidad de parejas e individuos con identidades sexuales y de género que se apartan de lo habitualmente representado en las programaciones tradicionales; la aprobación de la Ley de Igualdad entre Mujeres y Hombres conlleva medidas de incorporación al mercado laboral en igualdad de condiciones para los y las profesionales (también los/as de los medios), al tiempo que insiste en las medidas educativas y en la necesidad de difundir imágenes equilibradas de los dos sexos, acciones estas últimas en las que la televisión jugará un papel clave. Además, las nuevas tecnologías de la información y la comunicación han permitido la proliferación de cadenas privadas, canales temáticos, televisión interactiva, en el móvil, vía internet, y otros formatos que abren vías inesperadas para productoras, celebridades, profesionales y

formato *Sesame Street*; en 1976 la periodista Barbara Walters se convirtió en la primera mujer en presentar un informativo nocturno, y en 1986 comenzó *The Oprah Winfrey Show*, gracias al cual su creadora Oprah Winfrey edificó un imperio cultural. Poco a poco empezaron a ser habituales las mujeres que asumían el control creativo de series de ficción. Hoy, la presencia de mujeres como principales responsables de programas se mantiene limitada pero estable, con ejemplos más recientes como los de Carol Mendelsohn con *CSI: Crime Scene Investigation* (CSI, CBS: 2000-), Ann Donahue con *CSI: Miami* (CBS: 2002-), Amy Sherman-Palladino con *Gilmore Girls* (WB: 2000-2006, The CW: 2006-2007) y Shonda Rhimes con *Grey's Anatomy* (ABC: 2005-), esta última la primera mujer afroamericana en crear una serie de ficción en una cadena estadounidense.

ejecutivos/as de la comunicación, teóricos/as, e incluso para las propias audiencias.

¿HOMBRE SUJETO, MUJER OBJETO?

■ INTRODUCCIÓN: ALGUNOS CONCEPTOS CLAVE

En los análisis que las/os profesionales de los estudios televisivos y del género han venido elaborando a lo largo de las últimas décadas hay algunos conceptos clave que es necesario manejar y que son aplicables tanto a la teorización sobre informativos como sobre publicidad, las dos áreas que se abordarán en esta sección. Aquí se comentarán estos conceptos, proporcionando referencias bibliográficas para profundizar en su estudio y dejando claro cuál es su utilidad para la aplicación de la perspectiva de género como marco epistemológico sobre los dos productos televisivos elegidos.

En primer lugar, y como idea básica que subyace a todo el resto de conceptualizaciones, es necesario recordar el concepto de discurso dominante, que en este marco teórico se refiere al pensamiento patriarcal y sus realizaciones a través del lenguaje, los símbolos culturales, las prácticas cotidianas, las leyes, la educación y todas las demás formas de organización y comunicación social de los seres humanos, incluidos los *mass media* y, dentro de ellos, la televisión. En los estudios de género se parte de la idea de que la sociedad occidental está construida sobre una serie de valores patriarcales —aquellos que presuponen y sostienen la supremacía de los varones como grupo— que se consolidan gracias a una forma de construir el conocimiento puramente androcéntrica (como se apuntó más arriba, el saber que toma al hombre como medida de lo universal).

En el marco de este tipo de discurso, lo relativo a las mujeres se concibe como desviado y en términos negativos: la mujer es todo aquello que el hombre *no* es. La teórica francesa Hélène Cixous incide en esta cuestión al denunciar que el pensamiento patriarcal es estrictamente binario y se perpetúa sobre una serie de dicotomías que no sólo contienen opuestos, sino que ocultan jerar-

quías en las que el término asociado con lo femenino siempre lleva las de perder. Así, por ejemplo, en los pares «público/privado», «mente/cuerpo», «cultura/naturaleza», «razón/emoción» o «producción/reproducción» no se trata sólo de que uno de los dos valores se asigne con mayor asiduidad a hombres o a mujeres (los hombres se han asimilado tradicionalmente al mundo de lo público, de la cultura y de la razón, frente a la domesticidad y la esclavitud del cuerpo y la naturaleza asociadas a lo femenino), sino de que el relacionado con lo masculino tiene siempre connotaciones más positivas y un mayor reconocimiento y prestigio social. Y así sucesivamente, en toda una serie de dicotomías que nos han explicado el mundo —simplificándolo— durante siglos y que el pensamiento feminista trata desde hace décadas de deconstruir y reconstruir de una manera más igualitaria.

Estrechamente ligado a la cuestión del pensamiento binario y androcéntrico del patriarcado, y muy claramente relacionado con los estudios feministas sobre televisión, está el tema de la mirada[☞] y, por extensión, el del tratamiento del cuerpo femenino y masculino. Ya en los años 70 afirmaba John Berger que los hombres miran a las mujeres y las mujeres se miran a sí mismas siendo observadas. Una mujer, explicaba Berger, debe observarse a sí misma constantemente, porque su imagen la precede y la acompaña donde quiera que va. Su presencia social está condicionada por su cuerpo y por la manera en que la mirada dominante (masculina) lo lee en sus diferentes contextos. Así, la mujer, mediatizada siempre por su presencia corpórea, se convierte en un objeto para ser contemplado tanto por el hombre (sujeto) como por su propia mirada (masculinizada), interiorizada a través de la socialización.

Este aprendizaje de una forma de mirar determinada por los valores masculinos (entendidos como universales) tiene que ver con otro concepto que conviene manejar a la hora de elaborar un análisis crítico con el tratamiento del género en cualquier producto cultural, incluida la televisión: el patriarcado de consentimiento.

☞ Algunos textos clásicos sobre el tema de la mirada androcéntrica y otros asuntos relacionados de fácil aplicación a los estudios televisivos son: de John Berger, *Ways of Seeing* (1972; revisado y reeditado en 2003); de la teórica del cine Laura Mulvey, *Visual and Other Pleasures* (1989); y desde el campo de la semiótica, *Alicia ya no*, de Teresa de Lauretis (1984).

☞ Como consecuencia del patriarcado del consentimiento, una determinada cantidad de mujeres asume, por ejemplo, que vive permanentemente a dieta, castigando su cuerpo y su autoestima para adaptarse a cánones de belleza imposibles, «porque quiere». Asimismo, ciertas pacientes asiduas a cirujanos plásticos afirman que se someten a una operación de estética tras otra «porque así lo desean ellas», y no porque el sistema las presione para estar siempre hermosas y jóvenes. De la misma forma, se culpa a las madres de los desmanes machistas de sus hijos argumentando que ellas los educan así «por decisión propia», y no porque ellas mismas hayan estado sometidas a unos parámetros educativos y socializadores no igualitarios que no pueden dejar de perpetuar si no se dan alternativas.

Teorizado por Alicia Puleo desde el feminismo y extrapolable a otros discursos dominadores –el colonial, por ejemplo–, este concepto es clave para comprender determinados comportamientos de las mujeres como grupo. El patriarcado de consentimiento se opone al de coerción, que es el sistema y/o discurso sexista que se impone a través de la violencia. Cuando un grupo dominado «consiente» en el sentido que le da Puleo, significa que el dominador ha vencido. En el caso del género, esto implica que las mujeres como colectivo interiorizan los valores imperantes en su sociedad hasta el punto de adoptarlos como propios; es decir –en palabras de Victoria Sendón– la dominada asimila las categorías de pensamiento del dominador. ☞

La televisión, especialmente a través de la publicidad, es el máximo exponente de la consolidación del patriarcado de consentimiento: si las estrategias de venta funcionan, las consumidoras terminan realmente por creer que son libres y eligen determinados cosméticos, productos adelgazantes o electrodomésticos «porque les da la gana», cuando lo cierto es que bajo el discurso publicitario (y otros activados en la televisión a través de programas de tipo «rosa», etc.) subyace toda una capa de sexismo y manipulación materialista que se aleja mucho del ideal de libertad, igualdad y democracia que todo ciudadano y ciudadana debería perseguir.

Otra herramienta de ese discurso dominante que se ha integrado a la perfección durante siglos en la mente de hombres y mujeres por igual es el lenguaje sexista. La forma de hablar y escribir tradicional, como puntal del patriarcado, tiende a invisibilizar, cuando no a menospreciar e infravalorar, a las mujeres. Al día de hoy el debate está abierto, y existen posturas muy enconadas al respecto, aunque comienzan a apuntarse algunos elementos de encuentro. Como han defendido varias autoras con un mayor o menor grado de radicalidad en sus propuestas, el lenguaje ha de ser una de las áreas clave de lucha para el movimiento feminista, porque configura nuestra visión de la realidad. ☞ Dice una frase ya tó-

pica que «lo que no se nombra, no existe», y en el caso de la experiencia femenina, esa inexistencia debida a una ausencia de términos para nombrarla o a una falta de voluntad para hacerlo viene ya de muy atrás. Para los medios de comunicación y muy especialmente para la televisión, que tan claro papel juega en la forma de configurar la realidad y de asignar importancia a personas y acontecimientos, el uso de un lenguaje igualitarista que no desprecie a las mujeres ni a ningún otro grupo tradicionalmente discriminado debería de ser una cuestión principal. Sin embargo, no está claro que a fecha de hoy las cadenas tengan un manual de estilo que considere el sexismo lingüístico como un problema, y se observa una cierta confusión entre «corrección política» y «lenguaje visibilizador». En todo caso, es cierto que debido a la influencia de las últimas leyes sobre igualdad propugnadas por el gobierno y de la mayor presencia de mujeres en cargos públicos y de responsabilidad gracias a las medidas de potenciación de la democracia paritaria, comienzan a darse algunos pequeños signos de cambio. Queda mucho por hacer pero, cuando menos, se ha abierto la puerta al diálogo (a veces a la discusión agria) y a las propuestas constructivas, y se han empezado a elaborar libros de buenas prácticas más o menos preceptivos, estudios académicos y otros materiales alrededor de este asunto.

La utilización discriminatoria del lenguaje, unida a la cuestión de la mirada del hombre-sujeto sobre la mujer-objeto (entendiendo «hombre» y «mujer» como categorías colectivas, no como individuos) y a la presión constante de los usos y costumbres de todo un sistema patriarcal basado en las oposiciones binarias, da lugar a otros dos conceptos que es importante manejar para un análisis de productos televisivos como los informativos o la publicidad: el arquetipo y el estereotipo. El primero se define en el diccionario de la Real Academia Española (institución, por cierto, muy criticada desde algunas áreas del feminismo por su actitud conservadora frente al lenguaje y sus implicaciones de género) como un «modelo original y

☞ Algunas autoras españolas de referencia sobre la cuestión del lenguaje son, entre otras: Mercedes Bengoechea, M^a Ángeles Calero, Pilar García Mouton y Eulàlia Lledó. Entidades e instituciones que trabajan sobre lenguaje no sexista y han editado sus propias publicaciones al respecto son, entre otras, el grupo NOMBRA, algunos Institutos de la Mujer (País Vasco, Aragón, Asturias), el Gobierno de Navarra o la Generalidad de Cataluña.

☞ Como explica Elvira Altés, los arquetipos (que pueden y suelen desembocar en estereotipos) forman parte del inconsciente colectivo y habitan en el mundo mítico de los sueños (2004). Un arquetipo es por ejemplo la esposa ideal, «reposo del guerrero», de los antiguos poemas épicos. El propio guerrero que se casa con esta mujer ideal es también un arquetipo, en este caso típicamente masculino: valiente, honorable, aventurero, amante...

☞☞ A todo el mundo se le ocurrirán, sin hacer demasiado esfuerzo, frases que claramente activan estereotipos, como las terriblemente prejuiciosas, pero también típicas «los negros tienen más ritmo» o «corren más»; «los gitanos no saben vivir en pisos»; «a la hora de criticar, las mujeres son las peores»; «los hombres sólo piensan en una cosa», etc.

☞☞☞ Sobre arquetipos, estereotipos y construcción de la realidad en función del género véanse, entre otros, los siguientes títulos: de Peter L. Berger y Thomas Luckmann, *La construcción social de la realidad* (1991); de Estela Welldon, *Madre, virgen, puta. Idealización y denigración de la maternidad* (1993); y de Christine Bard (ed.) *Un siglo de antifeminismo* (2000).

primario en el arte u otra cosa»; además de como una «representación que se considera modelo de cualquier manifestación de la realidad». Es decir, un arquetipo es una imagen idealizada, no situada históricamente y, por ello, también inmutable. ☞ Una característica fundamental de este tipo de imágenes irreales, como productos que son del pensamiento binario patriarcal, es que siempre incorporan un segundo elemento marcado en negativo: si hay un bueno debe haber un malo, como nos deja claro el cine comercial de Hollywood; a la virgen se le contraponen la puta; a la madre ideal, la mala madre al estilo de Medea. Estas imágenes se adaptan a la cultura imperante y se moldean a gusto de cada sociedad, poniendo en juego, como comenta también Altés, «rasgos, atributos y tipos de conducta que se originan y refuerzan mediante la interacción social, y cuyo objetivo es reflejar los roles que los grupos deben desempeñar en la sociedad» (2004: 41).

El estereotipo, como consecuencia cultural de los arquetipos originales, se constituye también sobre una imagen que no se ajusta a la realidad. Se trata de un cliché simplificado que trata de explicar fenómenos y comportamientos. La estereotipia se acerca peligrosamente al prejuicio, porque asigna etiquetas a colectivos, concibiéndolos como un todo sin divisiones internas, y condiciona las creencias que una sociedad acaba teniendo sobre un determinado grupo. ☞☞

Ni qué decir tiene en este punto que tanto los arquetipos como los estereotipos acarrear en nuestra cultura una fuerte carga de género. ☞☞☞ Los informativos, los programas de entretenimiento y, muy especialmente la publicidad y las series de ficción en televisión, son pozos inagotables de arquetipos y sus estereotipos derivados: el macho-macho; el homosexual «con pluma»; la mujer de bandera; el patito feo que termina convertido en bello cisne; la suegra insupportable; el padre dominador; «la otra». Es éste un campo de trabajo en el que todavía queda mucho por hacer, como se pondrá de manifiesto en las próximas secciones y en las actividades propuestas para este capítulo.

■ PROGRAMAS INFORMATIVOS: ¿ASÍ SON LAS COSAS; ASÍ SE LAS HEMOS CONTADO?

Decía un presentador de la televisión hace unos años al final de cada informativo: «así son las cosas y así se las hemos contado». Esta frase contiene en sí misma el debate apuntado anteriormente sobre la realidad y la televisión como reflejo o como elemento constitutivo de esa realidad. Porque como afirman algunos de los autores y autoras que se han venido citando aquí, la realidad no es como es, sino como la vemos; y la visión que de ella tenemos depende de cómo nos la presenten, entre otros, los medios de comunicación. En esto la televisión tiene un papel clave, porque se ha convertido en la fuente fundamental de información para miles de millones de personas en el mundo. Giovanni Sartori habla en *Homo Videns* de la evolución –negativa, en su opinión– que ha tenido la calidad de las noticias desde el nacimiento de la prensa escrita hasta el momento actual, con la enorme oferta de canales de televisión existente. El periódico, explica este autor, excluye al público analfabeto, que se acerca a la radio cuando ésta nace como medio de comunicación de mayor alcance. Como siguiente eslabón en esta cadena de democratización de la información, dice Sartori,

la televisión informa todavía más que la radio, en el sentido de que llega a una audiencia aún más amplia. Pero la progresión se detiene en ese punto. Porque la televisión da *menos* informaciones que cualquier otro instrumento de información. Además, con la televisión cambia radicalmente el criterio de selección de las informaciones o entre las informaciones. La información que cuenta es la que se puede filmar mejor; y si no hay filmación no hay ni siquiera noticia, y, así pues, la noticia no se ofrece, pues no es «vídeo-digna» (Sartori, 1998: 81).

En la actualidad, cuando algo no es noticia para la pequeña pantalla, no existe sino para quien lo ha sufrido; por el contrario, desde el momento en que un evento se convierte en «noticiable» televisivamente hablando, toma cuerpo en la conciencia colectiva como realidad

☞ Como ejemplos concretos, pensemos en la enorme diferencia de presencia e importancia que se concede a los siguientes temas en los informativos españoles: el SIDA en África, el mal de Chagas, los colectivos de «sin tierra» de Colombia, los/as miles de «sin techo» que hay en nuestro propio país, o las personas mutiladas durante la guerra en Sierra Leona, frente al desastre del «Katrina» en Nueva Orleans, el atentado contra las Torres Gemelas, los acontecimientos relacionados con la familia real, o los casos de corrupción en Marbella. Estos ejemplos y muchos más que se podrían encontrar en los informativos diarios ponen de manifiesto, en palabras de Manuel Piedrahíta, «lo que ha quedado escondido en ese cajón invisible que permite a los poderes políticos o económicos decidir: esto no es noticia o esto otro sí lo es» (1998: 52).

☞☞ En su estudio sobre la información en la televisión de nuestro país a lo largo del año 2001, Pilar López Díez ponía de manifiesto esta grave consecuencia que la aplicación acrítica del discurso dominante, claramente androcéntrico, tiene sobre las noticias que cada día consumimos hombres y mujeres como público espectador. Las mujeres más habitualmente entrevistadas como fuente informati-

palpable. ☞ Desde un punto de vista de género, la literatura especializada ha venido dejando claro en los últimos años que los temas relacionados con las mujeres y la esfera privada a la que éstas están tradicionalmente asociadas no tienen presencia ni peso en los programas informativos de televisión. Excepto en contadas ocasiones –y con algo más de frecuencia desde que en España y otros países se ha ido instalando la democracia paritaria–, las ciudadanas se convierten en objetos informativos de segunda clase, en fuentes no autorizadas y/o en un grupo homogéneo, a menudo victimizado (mujeres violadas, asesinadas por sus parejas, etc.). ☞☞ Como concluye M^a Rosa Berganza, desde el punto de vista del género existe «la tendencia de los medios a encasillar a las mujeres en determinados temas» (2004: 175); son los *guetos informativos* donde los roles están repartidos de la forma más tradicional, lo que contribuye a reforzar los prejuicios que sostienen la desigualdad entre los sexos .

La presencia y representación de mujeres y hombres en los informativos es, pues, uno de los temas fundamentales que deben estudiarse desde una perspectiva de género, y está relacionado con asuntos como la capacidad de decisión en las empresas mediáticas y su división por sexos (quién manda en las cadenas de televisión; quién dirige los informativos); la diferenciación (de nuevo en una estructura binaria jerarquizada) entre áreas informativas «duras» (Economía, Internacional, etc.) y «blandas» (Sociedad, Espectáculo) que tienden a asignarse a hombres y mujeres periodistas, respectivamente; y sobre todo, los procesos de definición de criterios para decidir qué es noticia y qué no lo es en un determinado momento. Sobre esto último, ya en el año 1989 concluía Gurutz Jáuregui que entre los seis puntos fundamentales de desviación entre el mundo que muestran los informativos y el mundo en el que éstos se basan se incluía una menor presencia de las mujeres como noticia, junto con su posición siempre en papeles o funciones mucho más limitados que los de los varones (en Fernández García, 2005: 29). Los criterios habitualmente aducidos por

los/as profesionales para convertir un evento en noticia, por lo tanto (interés general, novedad, trascendencia, etc.), tienden a dejar fuera a la mayoría de las mujeres y a perpetuar imágenes tradicionales de las que sí aparecen, utilizando a menudo una mirada y un lenguaje discriminatorios, activando repetidamente mecanismos de esteerotipia, y recurriendo incluso a la reificación del cuerpo femenino que tanto juego ha dado y da en la publicidad.

Para terminar esta sección, que se complementa con actividades prácticas que sin duda evidenciarán los puntos mencionados (y esperamos también que algunas mejoras al respecto), veamos algunos ejemplos concretos del tratamiento de las mujeres en los informativos televisivos recientes (todos ellos recogidos el día 18 de junio de 2007): ☞

Ejemplo 1: Sobre el énfasis en lo privado en relación con las mujeres

En el informativo de las 21h de Antena 3 TV, sólo apareció un titular de apertura con una mujer como protagonista, y fue el siguiente: «Derrota y separación: Ségolene Royale anuncia su separación del líder del socialismo francés». De entre todos los asuntos en los que Royale había sido parte en los últimos meses (elegida candidata al Elíseo en una votación apretada; protagonista de una campaña electoral agitada y compleja; competidora política de Sarkozy, etc.), la cadena eligió uno estrictamente privado para abrir su noticiario.

Ejemplo 2: Sobre la visibilidad de las mujeres en las áreas «duras» (crónica política nacional)

De entre todas las noticias relacionadas con la política española en el informativo nocturno de Cuatro, sólo una sobre las negociaciones entre partidos en Navarra muestra una imagen femenina: la de la candidata de Navarra Bai. Además, lo hace mediante material de archivo (frente a las imágenes actualizadas de los políticos que aparecen en pantalla) y sin voz (el sonido se elimina, cubriéndose la imagen con la voz periodística que hace la crónica).

Ejemplo 3: Sobre deportes y género

De seis noticias deportivas del telediario de La 2 a las 20.30h del mismo día, ninguna incluye referencias a competiciones fe-

va tienden a ser las amas de casa, a quienes se consulta sobre asuntos domésticos o sobre sucesos del vecindario, y otros colectivos de poco prestigio social o escaso poder real en la vida pública, como el voluntariado y personal de ONGs o las estudiantes. Cantantes y otras figuras femeninas de la farándula sí que tienen cierta presencia en la información española, y destaca el enorme desequilibrio en la aparición de políticas y políticos, científicas y científicos, y otros miembros de colectivos más prestigiosos y de mayor influencia.

☞ Para encontrar noticias elaboradas con perspectiva de género se recomiendan los siguientes enlaces en la red: <<http://www.ameco.press.net/>>; <<http://www.no-do50.org/mujerered/>>; <<http://www.womensenews.org/>>; <<http://www.fempress.cl/>>.

☞ Jeremy Butler habla en *Television: Critical Methods and Applications* de ocho recursos de persuasión fundamentales, que se combinan y se alternan para intentar conseguir la atención del espectador/a e influenciar sus hábitos de consumo: 1) la metáfora; 2) el estilo utópico; 3) la diferenciación del producto; 4) la repetición o redundancia; 5) el exceso visual; 6) los gráficos y animaciones; 7) los efectos especiales, y 8) la intertextualidad, todo ello construido formalmente mediante una combinación muy estudiada de códigos visuales y lingüísticos que hacen de la televisión «el medio básico, muy persuasivo, de efectos a corto plazo, imprescindible tanto para el lanzamiento y relanzamientos de un producto como para todos aquellos que necesiten una penetración rápida» (García Uceda, 2001: 320).

meninas. Paradójicamente, en una noticia sobre triatlón –una de las disciplinas deportivas más duras–, sobre una imagen de una mujer culminando la prueba se superpone una voz masculina que habla de quién se proclamó «ganador entre los chicos».

■ PUBLICIDAD TELEVISIVA

Vendiendo algo más que un producto

En todos los estudios recientes sobre el desarrollo y la influencia de los *mass media* tiene siempre un lugar destacado el comentario y análisis de la publicidad, entendida en dos niveles fundamentales: 1) como herramienta de comunicación e información, y 2) como discurso de persuasión. En relación con el primer nivel, es evidente que la publicidad emite un mensaje y pretende establecer un cauce comunicativo con el público receptor, a la vez que informa sobre las características de un producto determinado. Sin embargo, su función clave como parte de los *mass media* es la de persuadir; es decir, la de lograr un cambio en las actitudes y hábitos del/de la receptor/a. En el caso de la televisión, medio en el que las empresas e instituciones se gastan millones de euros cada año para llegar a un público mayoritario, la publicidad se ha convertido también en un motor económico y en una fuente de modelos sociales y culturales que no deja de intentar sorprendernos y convencernos por medio de distintas estrategias. ☞

Junto con el mensaje puramente comercial («compre nuestro producto»; «nuestra empresa ofrece la mayor garantía», etc.), el medio televisivo transmite por lo tanto a través de su publicidad toda una serie de valores que contribuyen a formar la identidad individual y grupal de un público para el que la pequeña pantalla, como hemos visto, ya se ha convertido en un elemento socializador y educador de primer orden. Junto con los parabienes del producto que vende, el anuncio en televisión transmite ideas de actualidad, novedad, lujo, sensualidad, respetabi-

lidad, tradición, seguridad, originalidad, progreso, integración en un grupo o salud, entre otras. De esta forma, como explica Alfonso Méndiz en su artículo «Publicidad y valores» (Agejas y Serrano, 2002: 217-242), el fenómeno publicitario en general y el televisivo en particular van mucho más allá de lo económico o lo tecnológico para situarse en la esfera de lo social, vendiendo valores y estilos de vida tanto como bienes y servicios.

Desgraciadamente, a lo largo de los últimos años, los estudios realizados con sensibilidad de género han revelado que los mecanismos activados por la publicidad tienden a reafirmar el discurso dominante –patriarcal–, consolidando sus valores más tradicionales y justificando sus desigualdades estructurales mediante el uso de arquetipos, estereotipos y un lenguaje poco igualitario. De esta manera, las imágenes de hombres y mujeres han evolucionado menos en los anuncios que en la realidad, y los roles que éstos reflejan no siempre se corresponden con la vida cotidiana. ☞ Así, en la pequeña pantalla del siglo XXI podemos encontrarnos tipos de varones y de mujeres que ya no tienen un trasunto directo en la realidad, pero que se erigen en modelos a imitar por parte del público objetivo de cada anuncio. Entre las imágenes femeninas estereotipadas más a menudo reproducidas se encuentran la de la «Lolita» (niña o joven que juega a ser mujer y se hipersexualiza), la madre abnegada, la madre superada, la seductora, la fatal, la buena esposa, la profesional, etc. Y fusionando características de todas ellas aparece un estereotipo que se activó por primera vez en los años 90 y que aún persigue a toda una generación de ciudadanas del Primer Mundo: la *superwoman*, ☞ ☞ aquella que puede con todo –vida profesional, doméstica, sexual, social– y todo lo hace bien.

Tampoco los hombres se libran de la hipersimplificación de su imagen en la publicidad, aunque ellos tienden a salir mejor parados en general, especialmente los que pertenecen al grupo dominante (blancos, heterosexuales, de clase media-alta y profesionales). ☞ ☞ ☞ Hay una tendencia mayoritaria a presentar a los hombres como

☞ Como explica el documento *ARESTE. Arrinconando estereotipos en los medios de comunicación y la publicidad*, editado por la Dirección General de la Mujer de la Comunidad de Madrid en 2003, la simplificación de las imágenes afecta tanto a hombres como a mujeres, aunque mucho más a éstas.

☞ ☞ Para un estudio detallado de la *superwoman* y otros modelos de mujer en la publicidad, véanse, entre otros, los títulos: «La representación del cuerpo de *superwoman* en la publicidad española de finales del siglo XX», de Ana María Brenes; «Las diosas del limbo mediático. Los estereotipos sobre las mujeres en la publicidad», de Josefa Isabel Farray; o *Can't Buy My Love*, de Jean Kilbourne.

☞ ☞ ☞ En los anuncios actuales, según el documento *ARESTE* (2003: 109), los varones aparecen en otras formas, como el héroe, el hombre natural y «salvaje», el marido y padre ideal, el hombre de su casa, el bello, el profesional de alto nivel, el hombre-sexo y el señor mayor o abuelo entrañable. Si bien en ocasiones puede mostrarse al varón como un «amo de casa» inepto, no es menos cierto que los estereotipos masculinos, si bien reductores, no suelen ser tan negativos como los femeninos

☞ Sobre la problematización de los usos y abusos del cuerpo desde una perspectiva de género, recomendamos: *Unbearable Weight. Feminism, Western Culture, and the Body* (Susan Bordo, 1993); *Imaginary Bodies: Ethics, Power, and Corporeality* (Moirá Gatens, 1996); *Piel que habla. Viaje a través de los cuerpos femeninos* (M. Azpeitia et al., 2001); *Sin carne. Representaciones y simulacros del cuerpo femenino* (Mercedes Arriaga et al., 2004).

sujetos activos que toman las decisiones en el mundo más importante de lo público, frente a las mujeres mostradas como objetos de placer de los varones o como «sujetos parciales», con cierta voz únicamente en el campo de lo doméstico.

Las imágenes estereotipadas del hombre-sujeto y la mujer-objeto se sostienen y continúan tolerando en la publicidad televisiva por mor de una combinación extraordinariamente efectiva de lenguaje verbal (el eslogan, la narrativa en palabras del anuncio) y no verbal (imágenes, colores, sonidos, música, etc.). Los *spots* han ido ganando en sofisticación y complejidad tecnológica, convirtiéndose en breves películas de enorme atractivo en ocasiones, pero ni anunciantes ni empresas de publicidad ejercen aún una visión crítica sobre su propio rol en la transmisión y perpetuación de imágenes sexistas y otro tipo de prejuicios relacionados con variables de diferencia como la raza, la clase social, la opción sexual o la discapacidad. De forma más o menos sutil, la publicidad tiende a hacer uso de un lenguaje que invisibiliza o minusvalora a las mujeres como grupo y lo acompaña de una serie de imágenes concebidas desde una mirada androcéntrica que inciden demasiado a menudo en el cuerpo ☞ femenino como signo-objeto. Aunque hay quien sostiene, como Asunción Bernárdez Rodal, que, a fuerza de abusar del cuerpo como referente, la publicidad ha logrado desposeerlo de significado, convirtiéndolo en un «signo a la deriva, utilizable para anunciar cualquier objeto» (2005: 37), es importante no perder de vista el uso que de él se hace para poder analizarlo de forma crítica y proponer alternativas.

En este punto conviene poner algunos ejemplos concretos de prácticas sexistas en la publicidad televisiva actual, antes de explorar brevemente los mecanismos de control y los (escasos) contradiscursos que podemos hallar en nuestro entorno más próximo:

Ejemplo 1: El «patito feo» del algodón

Toda una generación de mujeres creció con el eslogan «el algodón no engaña», creado por una firma de productos de limpieza para el

hogar. En aquellos anuncios las amas de casa tenían que pasar por un test final de su trabajo en la casa a manos de un hombre maduro, de aspecto muy serio y con uniforme de mayordomo. Él era quien decidía, como experto autorizado, si los azulejos o la cocina estaban suficientemente relucientes. En el siglo XXI nos encontramos con una nueva versión del varón experto que parece reconocer la mirada femenina (convirtiendo así temporalmente al hombre en objeto sexual), pero que termina por perpetuar el mito de que al final la decisión sobre la calidad de un trabajo está en manos masculinas: en el anuncio aparecen tres mujeres bellas y delgadas (podemos suponer que profesionales por sus formas y su aspecto, aunque no se especifica) que recurren a un mayordomo mucho más interesante que el de sus madres: es un hombre joven y atractivo que cumple con su función regalando sonrisas seductoras, aunque sin hablar ni dar lecciones en voz alta. Ahora son las mujeres las que tienen la palabra en el anuncio y parecen «usar» al mayordomo a su servicio, pero sigue siendo él el juez final que aprobará o no, algodón mediante, la eficiencia de ellas en el rol femenino más tradicional de todos: el de ama de casa.

Ejemplo 2: Roles paralelos y, aun así, sexistas

Una de las formas de analizar el tratamiento del género en la publicidad es ver cómo aparecen hombres y mujeres en los anuncios: si lo hacen en solitario, en pareja o en grupo, y si sus roles se presentan como complementarios, opuestos o paralelos. En fechas recientes, una compañía aseguradora de nuestro país diseñó una campaña sobre seguros de automóvil que incluía dos anuncios paralelos con los eslóganes «si eres hombre, llama» y «si eres mujer, llama», seguidos del número de la empresa. Aunque podía asumirse de entrada que las imágenes seleccionadas para ambos grupos objetivo iban a ser positivas para animar a consumidores y consumidoras a contratar el seguro con la empresa en cuestión, los anuncios no hicieron sino caer en el enésimo estereotipo tanto femenino como masculino y en la trampa de la «guerra de los sexos», enfrentando a conductores y conductoras en una competición absurda que perpetúa actitudes discriminatorias e imágenes reductoras como que los hombres conducen más rápido, que las mujeres aparcan mal o que ni unos ni otras son capaces de comunicarse y entenderse bien con el sexo contrario. Hay, por lo tanto, anuncio para ellos y anuncio para ellas, pero ambas propuestas les dejan encerrados/as en la cárcel del género y la socialización desigual.

☞ Es el caso de una empresa de higiene y cosméticos que evita la hiperdelgadez y fomenta la autoestima de «las mujeres de verdad» mostrando imágenes positivas de modelos con cuerpos que se parecen más a la ciudadana media que los de Kate Moss o Naomi Campbell. Sus campañas recogen el testigo de la que hace un tiempo presentó «The Body Shop» con la muñeca Ruby como modelo, haciendo énfasis en que en el mundo hay más millones de mujeres sin físico de supermodelo que con él y animando a las mujeres normales a celebrar sus arrugas y sus curvas.

☞☞ En el primer caso, la Advertising Standards Authority de Gran Bretaña, Amnistía Internacional y el Instituto de la Mujer exigieron la retirada de varias imágenes de la marca en prensa escrita. En una de las series los y las modelos, algunos/as sin ropa y otros/as ataviados/as con ropajes clásicos o neoclásicos, aparecían en grupo rodeando a una persona que había sido visiblemente herida con un cuchillo. En otra de las imágenes, un grupo de hombres jóvenes y musculados observaba a otro que, en el centro de la fotografía, sujetaba por las muñecas a una mujer (delgada, bella y con las piernas descubiertas) tirada en el suelo. En el mismo mes, Armani Junior lanzaba una

Contradiscursos publicitarios y mecanismos de control institucional

Volviendo a nuestra exposición sobre la publicidad, cabe recordar, para terminar esta sección, que además de los estudios académicos y de divulgación que se vienen publicando desde hace años y que suelen denunciar el desfase entre publicidad y realidad en cuestiones de género, en nuestro país y en otros de nuestro entorno existen mecanismos de control a los que deben someterse las empresas anunciantes, así como algunos (muy pocos) ejemplos de contradiscursos publicitarios que esquivan las imágenes discriminatorias hacia hombres y mujeres. ☞

A lo largo del último año, varias de las entidades de control de la publicidad europeas han intervenido en relación con el sexismo y se han llegado a retirar campañas millonarias de empresas como Dolce & Gabbana, Armani o Iberia, así como de instituciones como la Diputación de Lérida. ☞☞

Institutos de la Mujer, asociaciones de consumidores, partidos políticos, organizaciones no gubernamentales y observatorios de diversas entidades tienen el derecho y el deber de establecerse como mecanismos de control y garantes de una actividad publicitaria lícita, legal y democrática que cumpla con los principios de igualdad establecidos en nuestra Constitución. A través de sus denuncias y de las que el público puede cursar en sus locales o en internet (<<http://www.mtas.es/mujer/medios/publicidad/denuncia.htm>>), campañas que violan los derechos de colectivos o individuos se corrigen o se eliminan de los medios de comunicación, si bien no deja de ser verdad que en ocasiones el escándalo o el debate generado por una denuncia termina paradójicamente por beneficiar a la marca. En todo caso, son las propias empresas las que deben comenzar a autorregularse para contribuir a la transmisión de mensajes, ideas, valores e imágenes asociadas a sus productos que no afecten negativamente a ningún miembro de la sociedad. Si ya la Ley General de Publicidad de 1988 consideraba ilícitos los anuncios que presentasen a las mu-

jes de forma vejatoria, medidas y recomendaciones más recientes como las derivadas de las Conferencias Mundiales de Mujeres o de la Ley Orgánica para la Igualdad Efectiva entre Mujeres y Hombres van un paso más allá al apuntar la necesidad de modificar no sólo la imagen de las mujeres, sino también la de los varones y los y las menores, con la intención de ejercer una influencia positiva sobre el público consumidor y cambiar comportamientos, modificar actitudes y erradicar estereotipos de cara a la consecución de la igualdad de *facto*.

MUJERES REALES, MUJERES CATÓDICAS

■ LOS ROLES DE LA MUJER EN LA FICCIÓN TELEVISIVA

La representación de la mujer en televisión ha sufrido una considerable evolución a lo largo de los casi sesenta años de emisiones regulares del medio. Pero, aunque ha estado fuertemente determinada por cambios sociales que trascienden al mundo del audiovisual, tampoco puede ser desligada de una serie de criterios de programación, el principal de ellos el que ha dividido el flujo de programación entre el horario de máxima audiencia (el *prime-time*) y las secciones diurnas (el *day-time*). El *day-time* se configuró pensando en el tipo de público que en ese momento se podía encontrar en casa viendo la televisión, en gran medida mujeres que trabajaban en el hogar. Y por tanto, los programas dirigidos a esta franja, como *soap-operas* (seriales diarios) o *talk-shows* (programas de entrevistas y confesionales), siempre contaron con una fuerte presencia femenina en los roles principales. Sin embargo, algo muy diferente ocurrió en el *prime-time*. Considerando que, una vez que el hombre estuviera en el hogar, sería él el encargado de seleccionar el programa que iba a ver la familia en su conjunto, los productos ofrecidos en esta franja horaria desarrollaron una fuerte orientación masculina. De esta manera, la inmensa mayoría de series en el *prime-time* fueron adaptaciones de géneros tradicionales como el *western*, el policíaco, el médico y la ciencia ficción, cuya

campana que fue denunciada por el Defensor del Menor por incitar al turismo sexual. En ella se presentaban planos medios de niñas de rasgos exóticos y maquilladas, una de ellas con un top de bikini y unos pantalones cortos. En mayo de 2007, Iberia se vio obligada a eliminar de internet un anuncio en dibujos animados que fue identificado como sexista y racista por la Federación de Consumidores en Acción. El cyber-spot mostraba a mujeres cubanas adultas (dibujadas como mulatas de sinuosas curvas, sonrisa perenne y gran sensualidad) desplegando sus encantos por medio de bailes, masajes y servicios varios... a un bebé. La empresa parecía pretender demostrar que ganar un viaje en uno de sus sorteos online era extraordinariamente fácil, puesto que hasta un niño de pañal podía lograrlo, pero eligió una fórmula de lo más desafortunada. Igualmente, el esfuerzo de la Diputación de Lérida por llamar la atención sobre los encantos de su tierra por medio de imágenes de una mujer sonriente y con los ojos cerrados acompañada del eslogan «destápala, es toda tuya» levantó airadas críticas de algunos partidos políticos de la región.

En *Ladies of the Evening: Women Characters of Prime-Time Television* (1983), Diana M. Meehan delimitó diez estereotipos de mujer presentes en la programación de máxima audiencia: la víctima (objeto de violencia), la *imp* (la marimacho rebelde), la buena esposa (feliz en la domesticidad), la arpía (agresiva), la zorra (manipuladora), la señuelo (desvalida sólo en apariencia), la sirena (sexual y fatal), la cortesana (que frecuenta espacios fuera de los márgenes de la sociedad), la bruja (poderosa) y la matriarca (la anciana con autoridad familiar).

estructura narrativa se orienta a la consecución de objetivos y, en los dos primeros casos, contaban con un evidente grado de violencia. Mientras que en la programación diurna se planteaban con más o menos libertad las problemáticas femeninas, en la nocturna éstas estaban completamente vedadas y los principales roles asumidos por mujeres eran los de esposas de los protagonistas o víctimas de las intenciones criminales de los villanos.

La ampliación de los roles femeninos en la ficción de máxima audiencia (puesto que en la ficción diurna no se han apreciado cambios significativos) llegó a través de un doble proceso. Por una parte, aunque los programas de género siguen dominando la ficción en el *prime-time*, han sufrido una evolución en algunas de sus fórmulas que ha permitido que personajes femeninos asuman roles no tradicionales. La mujeres siguen siendo las víctimas predilectas incluso en los policíacos más recientes como *CSI: Crime Scene Investigation* y *Criminal Minds* (Mentes criminales, CBS: 2005-), pero la labor pionera de *Police Woman* (La mujer policía, NBC: 1974-1978) y *Cagney y Lacey* (*Cagney & Lacey*, CBS: 1982-1988) ayudó a que fuera habitual la presencia femenina en los equipos de investigación policial, tal y como ocurre en los dos primeros programas citados. El otro proceso destacable ha sido la incorporación a la máxima audiencia de géneros característicos de los horarios diurnos, particularmente del melodrama, y de rasgos genéricos asociados a ellos, como la estructura serial (que ofrece continuidad de tramas a lo largo de los diferentes episodios). *Thirtysomething* (*Treinta y tantos*, ABC: 1987-1991), que seguía las vidas de un grupo de matrimonios acomodados, abrió las puertas a una representación más realista de la domesticidad y maternidad, una cuestión en la que han ahondado seriales más recientes como *Desperate Housewives* (*Mujeres desesperadas*, ABC: 2004-). La búsqueda de la continuidad narrativa ha permitido un retrato más elaborado de relaciones personales, lo que ha supuesto caracterizaciones más complejas de los personajes femeninos y, también, masculinos.

■ EL MODELO ESTADOUNIDENSE

El ángel del hogar en una América ideal

Durante los primeros veinte años de ficción televisiva de máxima audiencia en Estados Unidos, lo más común fue encontrar a las mujeres en el santuario de la domesticidad y acompañadas por risas enlatadas. Dos modelos aparecieron claramente definidos. El primero de ellos vino encarnado por Lucille Ball en la comedia *I Love Lucy* (*Te quiero Lucy*, CBS: 1951-1957), en donde interpretaba a la esposa del director de una orquesta de música ligera. La mayor parte de la comicidad de la serie provenía de los intentos de Lucy por triunfar en el mundo del espectáculo a pesar de su evidente falta de talento y monumental torpeza, que convertía sus andanzas fuera y dentro del hogar en un festival del absurdo. La versión más extrema de este estereotipo fue encarnada por Gracie Allen en *The George Burns & Gracie Allen Show* (CBS: 1950-1958), cuya idiotez era tan excesiva que en una célebre ocasión intentó hacer cubitos de hielo de agua caliente por si se estropeaba la tetera eléctrica. Un segundo modelo ofrecía una traslación más ortodoxa del estereotipo del ángel del hogar, con la mujer como la encargada de garantizar la estabilidad familiar. Sin embargo, también fueron comunes las amas de casa sin desarrollo dramático ni función en la familia más allá de las funciones reproductivas y las tareas domésticas, como June Cleaver (Barbara Billingsley) en *Leave it to Beaver* (CBS: 1957-1963). A pesar de contar con dos hijos extraordinariamente traviesos, las tareas de su educación en la serie siempre recaían en el padre de familia Ward (Hugh Beaumont).

La llegada de los años 60 vino a alterar estos patrones de la representación, pero de una manera subrepticia. Las tensiones sociales que durante la década anterior habían permanecido vedadas en televisión iban a aparecer por fin a través de fórmulas de corte fantástico en comedias como *Bewitched* (*Embrujada*, ABC: 1964-1972) y *I Dream of Jeannie* (*Mi bella genio*, NBC: 1965-1970). En

Ése fue el caso de Molly Goldberg (Gertrude Berg) en *The Goldbergs* (CBS: 1949-1951; NBC: 1951-1952; DuMont: 1954) y Margaret Anderson (Jane Wyatt) en *Father Knows Best* (CBS: 1954-1955; NBC: 1955-1958; CBS: 1958-1963), que con su ternura, comprensión y buenos consejos mantenían unidas familias de clase media o en camino de convertirse en ello. En *The Honey-mooners* (CBS: 1955-1956) Alice Kramden (Audrey Meadows) era comprensiva con los continuos líos en los que se metía su fracasado marido Ralph (Jackie Gleason), que en cada capítulo amenazaba con mandarla a la luna de un puñetazo.

La vigencia del estereotipo de la mujer como ángel del hogar en la televisión norteamericana se relaciona con un elemento de nostalgia que mantiene estos programas populares entre el público. Una encuesta hecha pública en 2002 por la revista *TVGuide* colocó a *I Love Lucy* como el segundo mejor programa de la historia, seguido en la tercera posición por *The Honeymooners*.

la primera, Elisabeth Montgomery interpretaba a Samantha, una bruja recién casada con el publicista Darrin Stephens (Dick York). En el primer capítulo de la serie su marido descubría su secreto y aceptaba seguir con la relación si ella prometía no utilizar sus habilidades mágicas. Pero aunque Samantha parecía estar contenta de quedar confinada en el hogar, una y otra vez utilizaba la brujería para realizar las tareas domésticas y, lo que es más significativo, ayudar a su marido en su carrera. Colocada en un segundo plano por la imposición de su marido y su propio conformismo, Samantha podría haber realizado con éxito una actividad profesional si se lo hubiera propuesto. Utilizar la magia como metáfora de una capacidad profesional negada por los patrones sociales dominantes era también el tema central de *I Dream of Jeannie*, en la que Jeannie (Barbara Eden) pasaba de la sumisión al hombre que la había liberado de su lámpara maravillosa, el astronauta Tony Nelson (Larry Hagman), a una relación amorosa más igualitaria (él se pasaba la serie intentando ocultar su existencia) que culminaba en matrimonio.

A pesar de esta caracterización fuertemente estereotipada, la visibilidad de personajes femeninos en la comedia fue muy superior que en el drama durante la década de los 50 y los 60. Los casos como los de Kitty Russell (Amanda Blake), dueña de la taberna de *Gunsmoke* (*La ley del revólver*, CBS: 1955-1975), un personaje femenino regular en un drama con una esfera de independencia, fueron muy esporádicos. Mucho más comunes fueron las series en las que no existía ningún personaje femenino regular, configurando un universo completamente masculinizado en el que las mujeres, cuando aparecían, era para amenazar la armonía, como ocurría en *Bonanza* (NBC: 1959-1973) cada vez que uno de los hermanos Cartwright iniciaba una relación sentimental.

Saliendo del hogar, al mundo profesional

Los primeros personajes protagonistas femeninos en la ficción televisiva norteamericana con una actividad pro-

fesional fuera del hogar aparecieron en la década de los 50 de la mano de dos populares telecomedias, *Our Miss Brooks* (CBS: 1952-1956) y *Private Secretary* (CBS: 1953-1957). El balance de los dos programas fue ambiguo. Por un lado, mostraron a mujeres manteniendo carreras profesionales (profesora y secretaria respectivamente), pero, por otro, el eje de ambas series era su búsqueda de un ideal amoroso que las llevara al matrimonio y, por tanto, de vuelta a los confines del hogar. Aunque como fenómeno social ya tenía varias décadas, no fue sino hasta la década de los 70 cuando la irrupción en el mundo laboral de la mujer tuvo equivalente en el universo televisivo. Dos programas simbolizan este cambio de tendencia, la telecomedia *The Mary Tyler Moore Show* (*La chica de la tele*, CBS: 1970-1977) y el drama de acción *Charlie's Angels* (*Los ángeles de Charlie*, ABC: 1976-1981). En el primero de ellos, Mary Tyler Moore interpretó a Mary Richards, una treintañera que tras el fin de una larga relación se traslada a Minneapolis para trabajar en una emisora local de televisión. A lo largo de las diferentes temporadas de la serie, Mary mantuvo relaciones sentimentales con varios hombres, con el sexo como materia implícita, sin negar nunca la posibilidad de contraer matrimonio pero tampoco convirtiéndolo en el objetivo central de su vida. Junto a ésta, la principal novedad de *The Mary Tyler Moore Show* fue proponer un modelo alternativo de familia a la nuclear tradicional, formada por los amigos y los compañeros de trabajo, en la que los vínculos de afecto se mostraban más importantes que los de sangre. En este sentido, el principal legado de *The Mary Tyler Moore Show* fue influir de forma notable en una serie de comedias protagonizadas por mujeres trabajadoras que tenían que articular los rigores de la vida profesional junto con la búsqueda de un entorno feliz en el hogar, la más importante de las cuales fue sin lugar a dudas *Murphy Brown*. El personaje del título, interpretado por Candice Bergen, era presentado al comienzo de la serie como una dura y agresiva periodista, estrella de un programa televisivo de investigación, en pleno proceso de recuperación de su alcoholismo y con los

En el verano de 1992, el entonces vicepresidente de los Estados Unidos Dan Quayle criticó a las madres solteras por violar los valores familiares y puso como ejemplo concreto *Murphy Brown*, lo que dio lugar a una notable polémica en los medios de comunicación que acabó con su carrera política. Desde entonces, la presencia de madres solteras ha sido habitual en televisión a través de series como *Friends* (NBC: 1994-2004), *The Practice (El abogado)* (ABC: 1997-2004), *ER (Urgencias)* (NBC: 1994-), *Frasier* (NBC: 1993-2004) y *Sex and the City (Sexo en Nueva York)* (HBO: 1998-2004).

cuarenta recién cumplidos. Al interés por la representación de las peripecias de una mujer madura en un entorno laboral altamente competitivo, la serie sumó a partir de su quinta temporada la maternidad fuera del matrimonio cuando *Murphy Brown* se quedó embarazada y dio a luz a un niño. Ya en su temporada final, Murphy Brown trató otro problema específicamente femenino a través del cáncer de mama que sufría su protagonista.

Charlie's Angels fue la primera serie de televisión dramática que representó la problemática de la mujer en el mundo profesional desde una perspectiva reivindicativa. Al comienzo de cada capítulo se introducía a sus protagonistas como tres talentosas y jóvenes policías que habían sido minusvaloradas por el sistema y que ahora trabajaban para un misterioso millonario llamado Charlie. Aunque es posible una interpretación de la serie que considera que las protagonistas sólo han cambiado un patriarcado por otro y su físico es explotado pensando en una audiencia masculina, lo cierto es que *Charlie's Angels* rompió el estereotipo de la mujer víctima. En su lugar, las protagonistas de la serie eran heroínas de acción altamente profesionales en la realización de su trabajo, utilizando su físico para lograr su objetivo cuando era necesario en lugar de ser meros objetos sexuales. Ya en la década de los 80 se produjo la irrupción generalizada de personajes femeninos en ambientes profesionales vedados un par de décadas atrás. En el género policiaco, las ya citadas *Police Woman* y *Cagney & Lacey* rompieron los convencionalismos de un género fuertemente masculinizado, permitiendo que fuera habitual la presencia de oficiales femeninos en otras series como *Hill Street Blues (Canción triste de Hill Street)* (NBC: 1987-1991) y *NYPD Blue (Policías de Nueva York)* (ABC: 1993-2005). Y en el caso del género judicial *L.A. Law (La ley de Los Ángeles)* (NBC: 1986-1994) contó en su reparto original con tres abogadas, profesionales sofisticadas que no negaban la oportunidad de vivir romances dentro del trabajo y de discutir en algún caso el hecho de cobrar menos que sus compañeros masculinos.

Mujeres independientes, guerreras y poderosas

Un repaso a las representaciones de la mujer en la ficción televisiva norteamericana desde la década de los 90 ha revelado tres características principales: la consolidación de las series de mujeres, la generalización de heroínas de acción y la aparición habitual de personajes femeninos en lo alto de la escala de poder. En la década anterior ya hubo notorios precedentes de series de mujeres en el género de la comedia, como *The Golden Girls* y *Designing Women (Chicas con clase)* (CBS: 1986-1993), y también en el drama, como *China Beach (Playas de China)* (ABC: 1988-1991). Sin embargo, no fue hasta bien entrada la década cuando se pusieron de moda siguiendo la estela del éxito crítico y comercial logrado por *Ally McBeal* (Fox: 1997-2002).

Diversos programas como *Desperate Housewives* o *Grey's Anatomy* han seguido la senda abierta por *Ally McBeal*, pero entre todos ellos destaca *Sex and the City*, sobre la amistad de cuatro treintañeras de Nueva York de clase acomodada con dificultad para mantener relaciones largas. Libre de todo tipo de censuras al ser emitida en un canal de cable, *Sex and the City* apostó por incidir en uno de los temas tabú en televisión: la sexualidad. La vida erótica de Carrie (Sarah Jessica Parker), Samantha (Kim Cattrall), Miranda (Cynthia Nixon) y Charlotte (Kristin Davis), explicitada más a través del lenguaje que de la imagen, ofreció una perspectiva inédita de la experiencia de la mujer en el mundo contemporáneo. Pero esta interpretación debe estar relativizada por el hecho de que sus protagonistas pertenecen a una elite económica y cultural ajena a la realidad de la mayor parte de las espectadoras de la serie y que en su edulcorado final feliz todas las protagonistas acababan encontrando a su pareja ideal, traicionando el ideal de independencia propuesto por la serie a lo largo de su trayectoria.

Otra de las grandes tendencias de la ficción televisiva norteamericana en la última década ha sido la consolidación de un arquetipo de heroína de acción en series co-

Las series de mujeres son relatos en los que los personajes femeninos configuran la mayor parte de los roles centrales, con sus problemas y conflictos ocupando el centro principal de interés. Ello no significa que no haya personajes masculinos que aparezcan de manera regular, sino que es la experiencia femenina la que define el relato, de manera que los hombres casi siempre aparecen, en una inversión de la estructura dramática tradicional, subordinados a las relaciones afectivas (amorosas o no) que mantienen con las protagonistas.

La joven que daba título a la serie (Calista Flockhart) era una talentosa abogada que, tras abandonar su antiguo trabajo debido a un caso de acoso sexual, se une al bufete Fish & Cage, donde descubre que está su antiguo novio. *Ally McBeal* consolidó un prototipo televisivo de mujer con unas características muy concretas: entre los veinticinco y los treinta y pocos, soltera, con estudios universitarios y una profesión exigente y competitiva. Los anhelos de Ally por encontrar una relación amorosa ideal se enfrentaban una y otra vez al fracaso, de la misma forma que a duras penas lograba el reconocimiento laboral en un mundo donde creaba desconfianza en los hombres por su género y en las mujeres por su orgullosa

exhibición de su atractivo físico. De hecho, buena parte de los casos defendidos por Fish & Cage estaban relacionados con el acoso sexual y las relaciones de pareja.

☞ En la secuencia inicial que inauguraba *Buffy, cazavampiros*, una joven entraba a escondidas en el instituto junto con una animadora y lo amenazante de la situación hacía creer al espectador que estaba ante el prólogo de una agresión sexual. Sin embargo, ella se revelaba sorprendentemente como una vampiresa que acababa sin compasión con la vida de él.

mo *Xena, The Warrior Princess* (*Xena, la princesa guerrera*, Sindicación: 1995-2001), *Nikita* (*La Femme Nikita*, USA Network: 1997-2001), *Dark Angel* (Fox: 2000-2002) y *Alias* (ABC: 2001-2006). Sin embargo, si ha habido una serie con heroína protagonista que ha alcanzado el estatus de icono en la cultura popular, ésa ha sido *Buffy, the Vampire Slayer* (*Buffy, cazavampiros*, WB: 1997-2001, UPN: 2001-2003). El tema central de la serie eran las peripecias de Buffy Summers (Sarah Michelle Gellar), una adolescente que, en virtud de una profecía, había sido dotada de una inusitada fortaleza física y capacidad de curación para enfrentarse a todo tipo de fenómenos paranormales que azotaban la ciudad californiana de Sunnydale. La manera en la que la serie iba a cuestionar el carácter convencional de la noción de género (especialmente del arquetipo de la damisela en apuros) quedaba explicitada ya en la secuencia inicial del primer capítulo. ☞ Se pueden interpretar las aventuras de Buffy como metáfora de las responsabilidades y obligaciones a las que se encuentra sometida la mujer en la sociedad industrializada y la manera en la que debe desafiar los condicionantes de estructuras patriarcales. Aunque la relación de Buffy con su mentor Giles (Anthony Head) tenía un tinte paterno-filial, Buffy se rebelaba en la quinta y séptima temporadas tanto contra sus superiores, el consejo de Vigilantes, como contra los originarios de la profecía que le otorgaba poderes, un grupo de ancianos de una aldea que tomaron a una joven adolescente y le insertaron por fuerza poder demoníaco para utilizarla como protección. A lo largo de la serie, Buffy mantenía tres sucesivas relaciones amorosas frustradas que eran fundamentales para configurar su identidad. La primera, con el vampiro con alma Ángel (David Boreanaz), se relacionaba con el fin de la inocencia y la entrada en la vida adulta. La llegada a la universidad de Buffy en la cuarta temporada coincide con su relación con Riley (Marc Blucas), marcada por la mentira y la satisfacción: Riley pertenecía a un grupo militar secreto y acababa abandonando a la joven al sentirse más débil que ella. Por últi-

mo, y tras regresar de la muerte al comienzo de la sexta temporada, Buffy comenzaba una relación amorosa de carácter sadomasoquista con el cínico vampiro Spike (James Marsters), el único capaz de infligirle un dolor que la hace sentirse viva en una etapa de depresión. El capítulo final de la serie nos mostraba a una Buffy sola y expectante ante lo que pudiera depararle el futuro.

La última gran tendencia de la ficción norteamericana ha sido la generalización de los roles femeninos con la atribución de poder, algo que tradicionalmente se encuentra asociado a figuras patriarcales masculinas. Se trata del siguiente paso lógico a la representación de la mujer dentro de entornos laborales. Tradicionalmente, los personajes femeninos sólo lograban una atribución similar cuando se ajustaban al arquetipo de la matrona anciana, como la editora Margaret Pynchon (Nancy Marchand) en *Lou Grant* (CBS: 1977-1982). Ahora, son mujeres de entre 30 y 50 años, activas y que ejercen el poder de manera equilibrada y cabal. En *House* (Fox: 2004-), el anárquico protagonista siempre tiene enfrente a la jefa de Medicina del hospital, la Dra. Lisa Cuddy (Lisa Edelstein), mientras que Shirley Schmidt (Candice Bergen) de *Boston Legal* (ABC: 2004-) es la única socia fundadora de la firma legal Crane, Poole & Schmidt que no ha perdido el juicio. Dentro del género policiaco, los agentes del escuadrón de *Law & Order* (*Ley y orden*, NBC: 1990-) responden ante la teniente Anita Van Buren (S. Epatha Merkerson), mientras que el liderazgo de la subjefa Brenda Johnson (Kyra Sedgwick) fue tan amenazador para sus subordinados que todos intentaron pedir el traslado en el primer capítulo de *The Closer* (TNT: 2005-). En el clímax de esta tendencia se encuentra *Commander-in-Chief* (*Señora Presidente*, ABC: 2005), en la que Geena Davis interpretó a Mackenzie Allen, que tras la muerte de su predecesor se convierte en la primera mujer en asumir la Presidencia de los Estados Unidos. Pero en clave fantástica, *Battlestar Galáctica* (*Galáctica: Estrella de combate*, Sci-Fi Channel: 2003-) ya había mostrado que tras la casi aniquilación de una civiliza-

☞ Según datos del Censo de los Estados Unidos, en 2000 el país contaba con 281 millones de habitantes, de los que 35 millones se declaraban hispanos/as, 34 millones negros/as, 10 millones asiáticos/as y 2 millones indio-americanos/as y nativos/as de Alaska. La primera serie de ficción protagonizada por una mujer perteneciente a una minoría fue *Beulah* (ABC: 1950-1953), pero en este caso gracias al carácter fuertemente estereotipado de su personaje central, la sirvienta afroamericana de una familia blanca de clase media. Habrían de pasar quince años hasta el estreno de *Julia* (NBC: 1968-1971), una comedia de situación en la que Diahann Carroll daba vida a una enfermera viuda con un hijo de corta edad. Incluso la aparición esporádica o recurrente de mujeres afroamericanas en televisión era un hecho sobresaliente, con ejemplos relevantes como los tres capítulos en los que Eartha Kitt interpretó a Catwoman en *Batman* (ABC: 1966-1968) o la participación regular, aunque con una importancia testimonial a nivel de tramas, de Nichelle Nichols como la Oficial de Comunicaciones Uhura en *Star Trek*.

ción humana a manos de robots rebeldes, el grado de máxima autoridad, Presidente de las Doce Colonias, había recaído en las manos de la Secretaria de Educación, Laura Roslin (Mary McDonnell), que a partir de entonces tendrá que reafirmar su autoridad frente al poder masculinizado y militarista del Comandante Adama (Edward James Olmos).

La otra América: minorías étnicas en televisión

A la hora de hablar de mujeres pertenecientes a minorías étnicas en televisión, nos encontramos ante un doble proceso de exclusión, tanto por su género como por su etnicidad. La superación de su exclusión total en la ficción ha venido aparejada a una mayor representación de las mujeres y minorías en su conjunto, pero esta limitación dual sigue siendo una barrera muy evidente para las actrices afroamericanas, hispanas, asiáticas o pertenecientes a otras minorías étnicas. ☞

A partir de la década de los 80, los personajes femeninos afroamericanos comenzaron a ser más habituales gracias a un tipo de comedia familiar en el que aparecían como personajes secundarios, como en *The Cosby Show* (*La hora de Bill Cosby*, NBC: 1984-1992) y *The Fresh Prince of Bel-Air* (*El príncipe de Bel-Air*, NBC: 1990-1996), pero salvo excepciones como *All-American Girl* (ABC: 1994-1995), vehículo para el lucimiento de la cómica de origen coreano Margaret Cho, esa tendencia no se extendió a otras minorías. En el caso del drama, la mayor diversidad étnica ha ido indisolublemente unida a la utilización de repartos corales formados por un número más elevado de actores de lo que era habitual, forzando así la necesidad de una mayor diversidad para distinguir a los personajes unos de los otros. En un ejemplo paradigmático, por el reparto de *ER* pasaron la Dra. Jing-Mei Chen, de origen coreano, la Dra. Cleo Finch, la Dra. Angela Hicks y la ATS Jeanie Boulet, todas afroamericanas, y la Dra. Neela Rasgotra, procedente de la India. Esta tendencia es más patente en el género médico que en otros donde la diversi-

dad es algo más limitada en los personajes femeninos: en *Grey's Anatomy* tenemos a la Dra. Cristina Yang, de origen chino, la afroamericana Dra. Miranda Bailey y la hispana Dra. Callie Torres. Este último es uno de los escasos personajes femeninos e hispanos presentes en la ficción televisiva norteamericana, algo relevante si se tiene en cuenta que los hispanos e hispanas ya forman la principal minoría étnica de los Estados Unidos. Hasta el momento, los papeles para mujeres hispanas han encontrado sólo acomodo en capacidad secundaria y series centradas en esa comunidad, como el drama *American Family* (PBS: 2002-2004) o la telecomedia *George Lopez* (ABC: 2002-2007). Sin embargo, existen síntomas de que se está produciendo un cambio: uno de los estrenos más exitosos de la temporada 2006-2007 fue *Ugly Betty* (ABC: 2006-), basada en la telenovela colombiana *Yo soy Betty la fea* (RCN Televisión: 1999-2001) y que convierte a su protagonista en una joven hispana de Nueva York.

Homosexualidad femenina y ficción televisiva

La representación de la homosexualidad femenina en la ficción televisiva norteamericana ha formado parte del movimiento de progresivo reconocimiento de la homosexualidad dentro de la sociedad norteamericana. Se pueden distinguir tres fases principales en este proceso encarnadas por tres géneros distintos: el telefilme, la comedia y el drama. Por su carácter de obra única, es decir, no continua en la parrilla de televisión como relato fragmentado, y su interés por tratar temas de carácter social y basados en hechos reales, las películas producidas para televisión fueron el primer género en el que se produjo una aparición recurrente de la homosexualidad femenina. En una etapa posterior, la cadena de televisión por cable *premium* HBO realizó relevantes aportaciones, tanto por su propia temática como por la importancia de contar con grandes estrellas de Hollywood como mecanismo de legitimación. ☞

El siguiente género al que se incorporó la representación de la homosexualidad, aunque no de manera continuada,

☞ Merecen ser destacados dos telefilmes: *Serving in Silence: The Margarethe Cammermeyer Story* (*Sirviendo en silencio: La historia de Margarethe Cammermeyer*, HBO: 1995), ganadora de tres premios Emmy, donde la actriz Glenn Close protagoniza la historia real de una oficial médica expulsada del ejército norteamericano al revelar su homosexualidad, e *If These Walls Could Talk* (*Mujer contra mujer*, HBO: 2000), secuela de un celebrado telefilme sobre el aborto, que estaba formado por tres historias sobre parejas homosexuales situadas en las décadas de los 60, 70 y comienzos del nuevo milenio.

☞ En honor al hito cultural que supuso la salida de Ellen DeGeneres del armario en la ficción y la realidad, nació la página web <<http://www.afterellen.com>>, dedicada a la representación de lesbianas y mujeres bisexuales en los medios. Su equivalente masculino es <<http://www.afterelton.com>>, en referencia al cantante Elton John.

☞☞ El más relevante de ellos, por su importancia cualitativa en la serie, es la Dra. Kerry Weaver (Laura Innes), que descubre su homosexualidad en la temporada séptima y mantiene una relación de larga duración con el bombero Sandy Lopez (Lisa Vidal). Tras el fallecimiento de ésta en un accidente laboral, Weaver tendrá que luchar por mantener la custodia de la hija nacida de esa unión.

fue la comedia. El ejemplo pionero fue la aparición recurrente de Nancy Bartlett en la serie *Roseanne* (ABC: 1988-1997). Interpretada por Sandra Bernhard, Nancy era bisexual de manera abierta, abriendo el camino para la declaración de Beverly (Estelle Parsons), la madre de Roseanne (Roseanne Barr), acerca de su homosexualidad en la cena de Acción de Gracias de 1996. Pero la representación de la homosexualidad femenina en televisión tuvo su hito más importante el 30 de abril de 1997, fecha en la que la protagonista de la telecomedia *Ellen* (ABC: 1994-1998) anunció que era lesbiana ante su familia, amigos y Estados Unidos en su conjunto. La actriz y creadora de la serie, Ellen DeGeneres, había revelado públicamente su homosexualidad en *The Oprah Winfrey Show*, creando una elevada anticipación sobre lo que iba a ocurrir a continuación en la serie y, por tanto, una notable controversia. ☞ Los ecos de este momento perviven en la actualidad, sobre todo porque, aunque los personajes masculinos homosexuales se han incorporado con regularidad al género de la telecomedia, no ha ocurrido lo mismo con los femeninos, que suelen ser esporádicos, como en el caso de la ex mujer de uno de los protagonistas de *Friends*.

El drama ha sido el último género en incorporar representaciones de la homosexualidad femenina, pero irónicamente es donde se ha caracterizado por su regularidad y complejidad. La primera vez que un personaje femenino bisexual logró carácter regular en una serie dramática fue en *L.A. Law* de la mano de la abogada CJ Lamb (Amanda Donohoe), que compartió un beso con una compañera abogada en un capítulo emitido en 1991. Sin embargo, en la serie no volvieron a aparecer más referencias explícitas a sus relaciones amorosas. Tras algunos casos aislados en series con escasa repercusión, habría que esperar hasta el estreno de *ER*, que ha contado con cinco personajes femeninos homosexuales regulares o recurrentes en la última década. ☞☞ Pero la mayor parte de las series que incorporan lesbianas como personajes regulares se encuadran dentro de la televisión por cable, cuya audiencia es más restringida pero que carecen de cualquier modalidad de

censura. El mejor ejemplo de hecho es *The L Word* (*L*, Showtime: 2004-), que narra las peripecias de un grupo de amigas lesbianas en la ciudad de Los Ángeles. En el primer capítulo de la serie, Jenny (Mia Kirshner), que hasta entonces sólo había mantenido relaciones heterosexuales, descubre su identidad homosexual y comienza una relación afectiva con una mujer.

Como hemos podido ver, la mayor parte de las representaciones de la homosexualidad femenina parten de una trama de descubrimiento y aceptación, de «salida del armario», una manera en que el público homosexual puede sentirse plenamente identificado y el heterosexual establecer un vínculo afectivo con la evolución vital del personaje. Sin embargo, frente a este modelo, también son comunes los personajes femeninos homosexuales que son presentados como tales desde el principio al espectador. Sin embargo, es interesante comprobar cómo los casos más relevantes de esta circunstancia se ajustan a un patrón muy concreto: mujeres que han superado los treinta, profesionales y pertenecientes a una minoría étnica. Es el caso de la Juez Simms (LaTanya Richardson) en *100 Centre Street* (*Los juzgados de Centre Street*, A&E: 2001-2002), la Detective Greggs (Sonja Sohn) en *The Wire* (*The wire. Bajo escucha*, HBO: 2002-) y la anestesista Liz Cruz (Roma Maffia) en *Nip/Tuck* (*Nip/Tuck, a golpe de bisturí*, FX: 2003-).

El caso español

El comienzo de las emisiones de televisión en España en 1956 fue el síntoma de la modernización de un país que, tras el fin de la Guerra Civil en 1939, había quedado aislado y bajo el manto de la dictadura nacional-católica del General Franco. La evolución en la representación televisiva de la mujer iba a ser un indicador del progreso experimentado por España a lo largo de las décadas siguientes hasta configurar la sociedad moderna que se puede considerar hoy. Manuel Palacio ha definido tres grandes etapas que marcan el desarrollo del medio: 1956-1973 –una sociedad y una televisión en transformación–; 1974-1989 –España en la modernidad so-

cial-; y 1990-2006 –una nueva sociedad de consumo– (Palacio, 2006). Respecto a la primera etapa, se puede considerar que la visibilidad de la mujer en televisión fue superior a la que gozaba en los ámbitos políticos, culturales e intelectuales. Cuando Televisión Española llegó a los hogares de los españoles y españolas con el poder adquisitivo suficiente como para poder costear un aparato de recepción, lo hizo de la mano de Laura Valenzuela y Blanca Álvarez, que realizaban todo tipo de funciones delante de las cámaras (desde presentar pequeños concursos hasta promocionar productos de consumo) y se convirtieron en los primeros rostros populares del medio. Julita Martínez interpretó en *La casa de los Martínez* (TVE: 1967-1971) a una perfecta ama de casa de una familia de clase media, fiel esposa y atenta madre, y series como *Crónicas de un pueblo* (TVE1: 1971-1974) evidenciaban la posición real de la mujer en la sociedad del momento.

Pero visiones más subversivas comenzaron a colarse por las rendijas del sistema. Narciso Ibáñez Serrador y Jaime de Armiñán ofrecieron con el dramático *Historia de la frivolidad* (TVE1: 1967) una sátira de la moral represiva del momento, con Irene Gutiérrez Caba narrando como líder de la Liga Femenina Contra la Frivolidad un remedo de la historia de la Humanidad con evidente erotismo. Precisamente Jaime de Armiñán fue el autor de una sucesión de series en las que colocaba a personajes femeninos como protagonistas dentro de una reflexión general sobre la relación entre los sexos: *Galería de esposas* (1960), *Cuando ellas veranean* (1961), *Mujeres solas* (1961), *Chicas en la ciudad* (1961), *Trío de damas* (1962) y *Las doce caras de Eva* (1971). Su último gran trabajo para Televisión Española antes de abandonar el medio debido a las limitaciones de la censura fue *Tres eran tres* (TVE1: 1972-1973), la historia de tres hermanas que por diversas circunstancias deben convivir juntas. La mayor de ellas es Elena (Amparo Soler Leal), una mujer profesional que dirige una agencia de publicidad. La mediana, Paloma (Julieta Serrano) es profesora en un colegio religioso, mientras que la menor, Julia (Emma Cohen), es una estudiante contestataria que acaba de regresar de Estados Unidos. Huérfanas y solteras, parecen vivir liberadas del patriarcado, pero sus relaciones

amorosas y su posición en el mundo profesional pondrán en cuestión esta voluntad emancipadora. ⁵

La llegada de la democracia a España como parte de un proceso de transición política tuvo en la televisión pública a uno de sus principales aliados. El blanco y negro del franquismo fue sustituido por el color de una monarquía que inmediatamente puso en marcha todos los resortes para vestirse con la legitimidad del parlamentarismo, momento en el que el medio mantuvo su cualidad pedagógica para enseñar a sus espectadores/as que el país estaba cambiando y que no había nada negativo en ello. En ese momento de cambio, el dramaturgo Adolfo Marsillach regresó al medio con la serie *La señora García se confiesa* (TVE1: 1976-1977), subtitulada «Trece episodios de la vida ficticia de una mujer real». La señora García del título, interpretada por Lucía Bosé, era una mujer madura de acomodada posición social que por azar conoce a un guionista de televisión (el propio Marsillach), que se convierte en el confesor al que desgrana el relato de una vida en apariencia idílica pero en realidad repleta de dudas sobre cuestiones como el matrimonio o la sexualidad. Cuando, ya en la década de los 80, Televisión Española comienza a producir miniseries de prestigio de alto presupuesto, entre las obras adaptadas se encuentran dos obras históricas que cuestionan el papel de la mujer ante un inminente cambio de valores. En *Fortunata y Jacinta* (TVE1: 1980) de Benito Pérez Galdós, Ana Belén y Maribel Martín interpretan a dos mujeres de distinta condición social engañadas y manipuladas por los hombres que van pasando por sus vidas. Por su parte, *Los gozos y las sombras* (TVE1: 1982), adaptación de la novela de Gonzalo Torrente Ballester, se desarrolla en los años anteriores a la Guerra Civil en un pueblo gallego donde las pasiones amorosas están tan presentes como los conflictos políticos, y en una escena que ejemplificó un cambio en la representación de la sexualidad femenina en televisión, muestra al personaje interpretado por Charo López masturbándose. Apostando por la contemporaneidad en lugar de la ficción histórica, apenas un año después se emitía *Anillos de oro*, en la que Ana Diosdado daba vida a una letrada de mediana edad con un matrimonio aburrido

⁵ El Festival de Eurovisión se utilizó como escaparate de un lento proceso de modernización y de apertura al exterior. Los hitos de este proceso tuvieron una apariencia femenina: las cantantes Massiel y Salomé ganaron el Festival en 1968 y 1969 respectivamente.

☞ Ése fue el caso de *Farmacia de Guardia* (Antena 3: 1991-1995), cuya protagonista era una mujer divorciada, Lourdes Cano (Concha Cuetos) que regentaba el negocio familiar mientras educaba a sus dos hijos. La serie estuvo a punto de culminar con un desenlace reaccionario con Lourdes casándose de nuevo con su ex marido, el donjuán y calavera Adolfo (Carlos Larrañaga), pero en los minutos finales reconsideró su decisión para continuar una existencia emancipada.

☞☞ La actriz Amparo Larrañaga ha encarnado en varias ocasiones el estereotipo de mujer profesional en mandos intermedios que tiene problemas constantes para reafirmar su autoridad y se mantiene bajo el liderazgo de una figura patriarcal, como en *Periodistas* (Telecinco: 1998-2002), donde interpretaba a Laura, la subdirectora del periódico *Crónica*, y *MIR* (Telecinco: 2007-), en la que daba vida a la Dra. Cristina Sierra, médica adjunta y supervisora de un grupo de jóvenes residentes.

que, al final del relato y tras enviudar, iniciaba un romance con su joven socio en el despacho de abogados que regentaba al principio de la serie, interpretado por Imanol Arias.

El periodo comprendido entre 1990 y 2006 iba a marcar el desarrollo de una nueva sociedad de consumo en España, evidenciada a nivel televisivo por la liberación del mercado que permitió el nacimiento de los operadores privados. Pero antes de que eso ocurriera, la propia Televisión Española continuó dando pasos adelante en la representación de una sociedad modernizada en donde la mujer tenía un nuevo papel. Pocos programas representaron de manera tan clara esta tendencia como *Hablemos de sexo* (TVE1: 1990), programa creado por Narciso Ibáñez Serrador en donde una entonces desconocida psicopatóloga, la Dra. Elena Ochoa, rompía uno de los temas tabú de la católica sociedad española. En la ficción, la serie *Las chicas de hoy en día* (TVE2: 1991-1992) apostó por un tratamiento urbano y juvenil de la situación de la mujer presentando como protagonistas a dos jóvenes veinteañeras, Carmen (Diana Peñalver) y Nuri (Carmen Conesa), que llegan a Madrid buscando triunfar en el mundo del espectáculo. Sin embargo, en muy poco tiempo iban a ser las cadenas privadas Antena 3 y Telecinco las que iban a tomar la iniciativa en la producción de series de ficción, marcando las principales novedades en cuanto a la representación de la mujer. ☞

Sin embargo, la principal novedad de la ficción televisiva producida en la década de los años 90 fue el desarrollo de un tipo de ficción coral desarrollada en ambientes profesionales y caracterizada por la hibridación entre la comedia y el drama. En estas series, las mujeres se encontraban plenamente incorporadas al mundo laboral y en algunos casos esporádicos mantenían posiciones de poder. En este sentido, estos relatos reflejaban una sociedad acostumbándose aún a unos cambios sociales profundos que todavía no terminaba de normalizar la presencia femenina en posiciones de autoridad. ☞☞ Pero teniendo en cuenta la continua popularidad entre el público de series que como *Ana y los siete* (TVE1: 2002-2005) ofrecen una visión arcaica de la mujer, resulta significativo que los

artífices de estas series profesionales hayan hecho un esfuerzo para que haya una nutrida presencia femenina en las comisarías de *Policías, en el corazón de la calle* y *El comisario* (Telecinco: 1999-) o en los bufetes de *Abogados* (Telecinco: 2001) y *Al filo de la ley* (TVE1: 2004-2005).

En los últimos años, la televisión ha seguido reflejando los cambios socioculturales acaecidos en España, especialmente relacionados con la protección frente a la violencia doméstica, la imposición de cuotas para garantizar la representación en los órganos políticos y la regulación del matrimonio homosexual. En apenas un año y medio, TVE produjo cuatro series de mujeres al estilo norteamericano, con el punto de vista femenino como eje central de su argumento: *Abuela de verano* (2005), en donde Rosa María Sardá interpretaba a una mujer de mediana edad que se hace cargo de sus doce nietos durante el periodo estival; *Fuera de control* (TVE1: 2006), situada en la redacción de un programa informativo de televisión; *Con dos tacones* (TVE1: 2006), sobre un grupo de mujeres independientes que acaban compartiendo piso en una suerte de hermandad femenina; y *Mujeres* (TVE2: 2006), que narra el redescubrimiento vital y sexual de una mujer de mediana edad recién enviudada con dos hijas y una madre senil a su cargo. En ese mismo período, la serie *Hospital Central* (Telecinco: 2000-) contribuyó a aumentar la visibilidad de la homosexualidad femenina en televisión a través del romance de la Dra. Macarena Fernández (Patricia Vico) y la enfermera Esther García (Fátima Baeza), que debió superar respectivos bagajes socioculturales dispares y un entorno familiar al principio adverso. En un capítulo emitido en diciembre de 2005, la pareja contraía matrimonio, abriendo paso para enfrentarse a la maternidad en las temporadas siguientes de la serie. La relación de Maca y Esther se ha convertido en un tema de referencia para la comunidad lésbica en España, especialmente patente en la esfera de Internet. Desde el blog <<http://macaesther.blogspot.com>> y el foro <<http://macaesther.foro.st>>, se hace un seguimiento continuo.

EJERCICIOS

La perspectiva de género y su aplicación a los estudios televisivos

1. Busca en un diccionario, en un glosario especializado y/o en la bibliografía recomendada en este volumen las definiciones de los siguientes términos. A continuación, haz una breve propuesta de aplicación de cada uno de ellos al estudio de la televisión actual desde la perspectiva de género:

Techo de cristal / Roles de género / Androcentrismo / Violencia simbólica / Estereotipo

Como materiales de apoyo se recomiendan, entre otros, el *Manual de información en género* citado en la bibliografía recomendada y glosarios feministas online como <http://www.mujereshoy.com/otras_secciones/glosario.php>, <<http://www.amnistiapr.org/educacion/presentaciones/glosarioterminos.pdf>> y <<http://www.radiofeminista.net/glosario.htm>>.

2. Comenta de forma crítica las siguientes frases o afirmaciones desde tu perspectiva como estudiosa/o del género en la televisión. Justifica siempre tus respuestas y argumentos:

«La profesión periodística no cree, en términos generales, en las diferencias debidas al género (y podemos incluir en esta afirmación tanto a los hombres como a las mujeres)» (Gallego, 2004: 63).

«Aunque la televisión es polisémica, no todos sus significados tienen el mismo valor» (Butler, 2002: 7).

«La “mujer viendo ficción” es un estereotipo aceptado. Este estereotipo impone una rígida especialización: las mujeres leen o ven ficción, pero, a diferencia de Scheherazada, que tenía un amplio repertorio, ellas se especializan en historias de amor, odio y pasión; en una palabra: se especializan en sentimientos» (Curti, 1992: 150).

«El poder de la imagen televisiva cada vez cobra más fuerza e influencia marcando pautas de vida y de comportamiento, a la par

que está cambiando la estructura clásica del relato» (Gutiérrez, 2004: 96).

Género y televisión; imagen de las mujeres

Tomando como referencia una guía de televisión actualizada, tu conocimiento de los distintos formatos y (si es posible) tu visionado de los programas elegidos, realiza el siguiente ejercicio:

1. Céntrate en un segmento de programación concreto para una cadena en particular (ej.: TVE 1, lunes entre las 18:00 y las 0:00h).

2. Haz un listado de los programas que se emiten y el género al que pertenecen.

3. Trata de elaborar un cuadro, resumen o diagrama en el que se reflejen las continuidades, discontinuidades, paradojas, contrastes y similitudes en la imagen de las mujeres que se ofrece en dichos programas.

El objetivo de esta actividad es demostrar la tesis de Jeremy Butler de que, aunque la programación televisiva no es un *continuum* de valores e ideas, sino que puede ofrecer diferentes versiones de la realidad, es igualmente cierto que la elaboración de programas tiende a estar supeditada al discurso dominante, que crea textos televisivos a su servicio de una forma no siempre explícita, por lo que su ideología (y los arquetipos y estereotipos que ésta genera) llega a asumirse como «normal» y «natural». Como materiales de apoyo se recomiendan el Capítulo 1 del libro de Butler y los portales de internet de las cadenas televisivas seleccionadas (ej.: <<http://www.rtve.es>>).

Informativos vistos desde un prisma de género I. Presencia de hombres y mujeres en las noticias

Tomando siempre como referencia el mismo programa informativo y la misma cadena de televisión, realiza el siguiente ejercicio: trata de identificar la presencia de hombres y de mujeres como sujetos protagonistas de la información, centrándote cada día de la semana laboral –de lunes a viernes– en uno de los dos sexos (ej.: lunes,

rastreo de presencia masculina; martes, rastreo de presencia femenina, etc.).

Analiza esa presencia desde una perspectiva de género en función de los siguientes parámetros:

i) Cantidad: ¿Cuántas mujeres / cuántos hombres aparecen como sujetos de la noticia?

ii) Tipo y relevancia de la noticia: ¿En qué secciones aparecen? ¿Con qué peso dentro del conjunto del informativo?

iii) Tratamiento: ¿Se ofrece una imagen positiva/negativa/neutra? ¿Se enfatizan más sus acciones/logros/aspecto físico/defectos...? ¿Qué tipo de lenguaje se utiliza para hablar de ellos y de ellas?

Informativos vistos desde un prisma de género II. Titulares y tratamiento

En su artículo «La categorización masculina del mundo a través del lenguaje verbal de los medios», Mercedes Bengoechea (2004: 71-93) realiza un interesante ejercicio de reescritura de titulares de informativos (eliminando el sexismo del lenguaje y los comentarios marcados por el género) y de inversión de género para el análisis de las noticias (tomando como referencia el tratamiento a una mujer en un informativo, preguntarse si se haría igual en caso de que fuera un hombre; ej.: ¿se hablaría de las piernas de un tenista como se hace con las de las hermanas Williams?).

En esta actividad proponemos seguir a Bengoechea y hacer lo propio con los titulares sexistas de un informativo de televisión primero (reescribirlos) y con el tratamiento de la noticia completa después (analizar el tratamiento de hombres y mujeres para revelar los mecanismos de discriminación).

La publicidad y el género I

Centrándote en un corte publicitario largo (más de 5 min.) de una cadena televisiva de nuestro país, analiza la

presencia de hombres y mujeres en los anuncios desde una perspectiva de género. Puedes utilizar las siguientes preguntas como punto de partida:

- ¿Quién aparece más a menudo, mujeres u hombres?
- ¿Qué tipo de productos anuncia cada uno/a?
- ¿Con qué valores se asocia el producto y/o la figura humana del spot (juventud, belleza, salud, exclusividad, originalidad...)?
- ¿Qué tratamiento se da al cuerpo que aparece en el anuncio (con o sin ropa, en planos cortos o largos, completo o fragmentado, etc.)?
- ¿Qué tipo de roles cumplen hombres y mujeres en el anuncio? ¿Son complementarios (ej. padre y madre repartiendo las responsabilidades al 50-50); opuestos (ej. hombres y mujeres unos contra otros en la manida «guerra de los sexos»); paralelos (anuncios iguales protagonizados por hombres y mujeres alternativamente)? ¿Son positivos o negativos? ¿Realmente reflejan los roles sociales que apreciamos en la vida cotidiana?
- ¿Tendría sentido la narrativa del anuncio si se invirtieran los roles de género (poniendo una mujer donde aparece un hombre y viceversa)?
- ¿Qué lenguaje se utiliza para anunciar el producto? ¿Tiene carga de género? ¿Neutra, positiva o negativa?

Como material de apoyo, recomendamos el documento *ARESTE. Arrinconando estereotipos en los medios de comunicación y la publicidad* (Madrid, 2003).

La publicidad y el género II

Tomando como base los ejemplos recogidos para la actividad anterior, haz una serie de propuestas para mejorar los anuncios vistos desde una perspectiva de género, teniendo en cuenta la teoría que has estudiado hasta ahora y las recomendaciones incluidas en trabajos como *Mujeres en medio. Repaso crítico a los medios de comunicación y su lenguaje* (AMECO, 2001); *el Manual de publicidad administrativa no sexista* de María Viedma (2003); *el Manual de información en género* editado por Pilar López Díez (2004); o el libro *La publicidad y la salud de las mujeres. Análisis y recomendaciones*, coordinado por Begoña López-Dóriga (2005).

Mujer y ficción: delante y detrás de las cámaras

Comenta y discute las afirmaciones de las siguientes profesionales del mundo de la televisión:

«Constantemente me hacen la pregunta: ¿Por qué (las protagonistas de *Grey's Anatomy*) son tan promiscuas? Comenzamos el piloto de la serie de esa manera (la protagonista echa de su casa a un amante de una noche que después resulta ser su jefe), y recuerdo que me preguntaban: “¿Estás segura de que quieres hacer eso? ¿Ése es el tipo de cosas que haría una mujer? A las otras mujeres no les va a gustar”. Pero las mujeres en realidad encontraron que era algo que les daba poder.»

Shonda Rhimes, creadora y productora principal de *Grey's Anatomy*.

«Creo que las mujeres divorciadas de mi edad se pueden identificar conmigo. Es un tipo de mujer cuyo círculo social se limita al trabajo, porque el resto se centra en la casa. En el trabajo se enamoran, se desenamoran, tienen sus aventuras... No hay más tiempo material.»

Amparo Larrañaga sobre su personaje en *Fuera de control*, una mujer de mediana edad divorciada y presentadora de un programa de televisión.

«Lilly (la detective protagonista de la serie policiaca *Cold Case* (*Caso abierto*, CBS: 2003-) es exitosa en un mundo que no está concebido para que ella triunfe. Es un mundo dominado por los hombres. La hace más interesante porque ella navega ese mundo. Creo que Lilly es más cerebral que los detectives masculinos. No es dura ni intimidante. Se basa en su intuición y en la psicología para llegar a la verdad.»

Meredith Stiehm, creadora y productora principal de la serie *Cold Case*, sobre un escuadrón que aclara casos sin resolver.

Los roles de género en las series de ficción

1. En 2003, el Instituto de la Mujer publicó un informe sobre la representación de hombres y mujeres en televisión que llegaba a las siguientes conclusiones (citado en Galán, 2007: 78):

Representación del hombre:

- Roles centrales. Atributos como diversidad, activo, indepen-

diente, protagonista, experto, profesional y portavoz.

- Escenarios en los que aparece: ámbitos laborales en el exterior, interiores profesionales –oficinas o similares–, despachos propios y estudios.

- Estatus personal: elevado, «mente».

Representación de la mujer:

- Roles laterales: Atributos como simplicidad, pasiva o reactiva, dependiente, papel secundario y de apoyo, inexperta, víctima, ama de casa.

- Escenarios en los que aparece: ámbitos domésticos en el interior, exteriores con niños o familias –jardines, playas–, cocina –lavadoras o fregadero–, guardería, hospital, escuela.

- Estatus personal: bajo o normal, «cuerpo».

2. Elige y visiona un capítulo de una serie de ficción actual. Enumera los personajes femeninos y masculinos que aparecen y analiza los tres elementos principales del informe anterior: roles que ejercen, escenarios en los que aparecen y estatus personal. ¿Se corresponde tu análisis con las conclusiones del Instituto de la Mujer?

El arquetipo de la mujer guerrera en la ficción televisiva

Se propone el visionado de un capítulo de una serie que refleje el arquetipo de la mujer guerrera. Se proponen como opciones el primer capítulo de *Alias* y el capítulo de *Buffy, the Vampire Slayer* titulado «Helpless» (3.12), en los que sus respectivas protagonistas deben sobreponerse a una situación de crisis. A continuación, realiza las siguientes actividades:

- Explica las características físicas y psicológicas del personaje protagonista (*Buffy Summers* / *Sydney Bristow*).

- El personaje protagonista mantiene una dualidad entre una actividad que ejerce públicamente (estudiante) y una actividad secreta (heroína de acción). Analiza la manera en la que esas dos actividades se articulan en el capítulo.

- En el capítulo la protagonista se enfrenta a una crisis que debe resolver en solitario (*Buffy Summers* se queda sin sus poderes / *Sydney* descubre que trabaja para una organización maligna que amenaza su vida). Explica los recursos y estrategias que pone en marcha para superar la crisis y cómo logra de esa manera reafir-

mar su poder. ¿Es más importante la utilización del físico o de la inteligencia?

- Analiza las relaciones que la protagonista mantiene con los personajes masculinos del capítulo, distinguiendo entre las relaciones de amistad, de amor y de oposición.

- Reflexiona sobre cómo funciona la idea del patriarcado en el capítulo. ¿Se rebela la protagonista contra las figuras de poder masculinas? Y si es así, ¿tiene éxito?

Minorías femeninas en televisión

Elige un capítulo de una serie de televisión donde haya personajes femeninos de minorías étnicas u homosexuales. Se proponen capítulos de programas como *L*, *ER*, *Lost* (*Perdidos*, ABC: 2004-), *Hospital Central*, *Grey's Anatomy*, *The Shield* (*The shield, al margen de la ley*, FX: 2002-) o *Nip/Tuck*. A continuación, realiza las siguientes actividades:

- Identifica los personajes femeninos pertenecientes a una minoría étnica/identidad sexual alternativa y procede a la descripción de sus principales rasgos físicos y de carácter. Explica cuál es la importancia de cada personaje dentro de las tramas de ese capítulo y su rol dentro de ellos. ¿Está asociada a una posición de poder?

- Contrapón ese análisis con uno más general que tenga en cuenta el resto de los personajes femeninos que aparecen en el capítulo. ¿Los rasgos son más positivos o negativos? ¿Su importancia es mayor o menor? ¿Se puede concluir que son idealizaciones o mantienen la misma complejidad psicológica que el resto?

- Contrapón de nuevo ese análisis a uno más general que tenga en cuenta el resto de los personajes masculinos pertenecientes a una minoría étnica/identidad sexual alternativa que aparezcan en el capítulo. ¿Los rasgos son más positivos o negativos? ¿Su importancia es mayor o menor? ¿Se puede concluir que son idealizaciones o mantienen la misma complejidad psicológica que el resto?

- Analiza si se explicita en las tramas y diálogos la cuestión de la diferencia, y en ese caso, cómo. ¿La diferencia es puramente anecdótica o tiene una importancia cualitativa dentro del relato? ¿Se plantea por los personajes femeninos pertenecientes a una minoría étnica/identidad sexual alternativa o por el resto? ¿Se realiza en un contexto de humor o en situaciones de tensión emocional?

BIBLIOGRAFÍA

OBRAS CITADAS

AGEJAS, JOSÉ ÁNGEL y FRANCISCO JOSÉ SERRANO, *Ética de la comunicación y de la información*. Barcelona: Ariel, 2002.

ALTÉS, ELVIRA, «El estereotipo». En Pilar López Díez (ed.): *Manual de información en género*. Madrid: Ministerio de Trabajo y Asuntos Sociales e Instituto Oficial de Radio y Televisión, 2004: 39-52.

AMECO (ed.), *Mujeres en medio. Repaso crítico a los medios de comunicación y su lenguaje*. Madrid: AMECO, 2001.

BARD, CHRISTINE (ed.), *Un siglo de antifeminismo*. Madrid: Biblioteca Nueva, 2000.

BENGOECHEA, MERCEDES, «La categorización masculina del mundo a través del lenguaje verbal de los medios». En Pilar López Díez (ed.): *Manual de información en género*. Madrid: Ministerio de Trabajo y Asuntos Sociales e Instituto Oficial de Radio y Televisión, 2004: 71-93.

BERGANZA, M^a ROSA, «La representación de género en los distintos escenarios periodísticos de la información». En Pilar López Díez (ed.): *Manual de información en género*. Madrid: Ministerio de Trabajo y Asuntos Sociales e Instituto Oficial de Radio y Televisión, 2004: 175-186.

BERGER, JOHN, *Ways of Seeing*. Londres: Penguin, 2003 (1972).

BERGER, PETER L. y THOMAS LUCKMANN, *La construcción social de la realidad*. Buenos Aires: Amorrortu, 1991.

BERNÁRDEZ RODAL, ASUNCIÓN, «La publicidad como contrato comunicativo». En Begoña López-Dóriga Alonso (ed.): *La publicidad y la salud de las mujeres. Análisis y recomendaciones*. Madrid: Instituto de la Mujer, 2005: 15-39.

BRENES GARCÍA, ANA MARÍA, «La representación de la *superwoman* en la publicidad española de finales del siglo XX». En Carme Riera, Meri Torras e Isabel Clúa (eds.): *Per-versas y divinas. La representación de la mujer en las literaturas hispánicas*. Valencia: Excultura, 2002: 227-234.

- BROWN, MARY ELLEN, «El discurso femenino y el público de las telenovelas: un argumento a favor de la lectura de resistencia». En E. Verón y E. Escudero (eds.): *Telenovela. Ficción popular y mutaciones culturales*. Barcelona: Gedisa, 1997: 223-233.
- BUTLER, JEREMY, *Television: Critical Methods and Applications*. Mahwah: Lawrence Erlbaum Associates, 2002.
- COBO, ROSA, «El sistema sexo/género». En Pilar López Díez (ed.): *Manual de información en género*. Madrid: Ministerio de Trabajo y Asuntos Sociales e Instituto Oficial de Radio y Televisión, 2004: 13-21.
- CURTI, LIDIA, «What Is Real and What Is Not: Female Fables in Cultural Analysis». En Lawrence Grossman et al. (eds.): *Cultural Studies*. Nueva York y Londres: Routledge, 1992: 134-153.
- DIRECCIÓN GENERAL DE LA MUJER DE LA COMUNIDAD DE MADRID (ed.), *ARESTE. Arrinconando estereotipos en los medios de comunicación y la publicidad*. Madrid: Dirección Gral. de la Mujer, 2003.
- DOELKER, CHRISTIAN, *La realidad manipulada. Radio, televisión, cine, prensa*. Barcelona: Gustavo Gili, 1982.
- EARLY, FRANCES y KATHLEEN KENNEDY (eds.), *Athena's Daughters: Television's New Women Warriors*. Syracuse: Syracuse University Press, 2003.
- FARRAY CUEVAS, JOSEFA ISABEL, «Las diosas en el limbo mediático. Los estereotipos sobre las mujeres en publicidad». 4 de julio de 2007 <http://www.mujaresenred.net/IMG/pdf/mesa_redonda_pep_definitivi.pdf>.
- GALÁN, ELENA, *La imagen social de la mujer en las series de ficción*. Cáceres: Universidad de Extremadura, 2007.
- GALLEGO, JUANA, «Prólogo». En M^a Isabel Menéndez Menéndez (ed.): *El zapato de Cenicienta. El cuento de hadas del discurso mediático*. Oviedo: Trabe, 2006: 11-16.
- , «Los roles de género». En Pilar López Díez (ed.): *Manual de información en género*. Madrid: Ministerio de Trabajo y Asuntos Sociales e Instituto Oficial de Radio y Televisión, 2004: 53-68.
- , *Mujeres de papel. De "Hola" a "Vogue": La prensa femenina en la actualidad*. Barcelona: Icaria, 1990.
- GARCÍA REYES, IRENE, *La mujer sujeto y objeto de la publicidad en televisión*. Tesis Doctoral en Línea: Universidad Complutense de Madrid, 2004. 27 de octubre de 2007. <<http://www.ucm.es/eprints/4777/>>.
- GARCÍA UCEDA, MARIOLA, *Las claves de la publicidad*. Madrid: ESIC, 2001.
- GUTIÉRREZ, BEGOÑA, «La categorización masculina del mundo a través del lenguaje icónico». En Pilar López Díez (ed.): *Manual de información en género*. Madrid: Ministerio de Trabajo y Asuntos Sociales e Instituto Oficial de Radio y Televisión, 2004: 95-105.
- KILBOURNE, JEAN, *Can't Buy My Love. How Advertising Changes the Way We Think and Feel*. Nueva York: Touchstone, 1999.
- LAURETIS, TERESA DE, *Alicia ya no*. Madrid: Cátedra, 1984.
- LAUZEN, MARTHA, *Boxed In: Women On Screen and Behind the Scenes in the 2003-04 Prime-time Season*. San Diego: School of Communication San Diego State University, 2006.
- LÓPEZ-DÓRIGA ALONSO, BEGOÑA (ed.), *La publicidad y la salud de las mujeres. Análisis y recomendaciones*. Madrid: Instituto de la Mujer, 2005.
- LOTZ, AMANDA, *Redesigning Women: Television After the Network Era*. Urbana: University of Chicago Press, 2006.
- MEEHAN, DIANA, *Ladies of the Evening: Women Characters of Prime-Time Television*. Metuchen: Scarecrow Press, 1983.
- MENÉNDEZ MENÉNDEZ, MARÍA ISABEL, *El 4º poder ¿un poder de mujeres?* Oviedo: Milenta, 2003.
- MORENO, AMPARO, *El arquetipo viril protagonista de la historia: ejercicios de lectura no androcéntrica*. Barcelona: La Sal, 1986.
- MULVEY, LAURA, *Visual and Other Pleasures*. Bloomington: Indiana University Press, 1989.
- PALACIO, MANUEL (ed.), *Las cosas que hemos visto: 50 años y más de TVE*. Madrid: Instituto Oficial de RVTE, 2006.
- PEÑA-MARÍN, CRISTINA, «Ficción televisiva y pensamiento narrativo». 15 de mayo de 2006. <<http://www.uc3m.es/uc3m/inst/MU/Cristin1.htm>>.

- PIEDRAHITA, MANUEL, *Periodismo impreso, audiovisual y electrónico del siglo XXI*. Madrid: Universitas, 1998.
- SÁNCHEZ BELLO, ANA, «La construcción de la agenda setting desde los medios de comunicación». En Pilar López Díez (ed.): *Manual de información en género*. Madrid: MTAS e Instituto Oficial de Radio y Televisión, 2004: 23-36.
- SÁNCHEZ LEYVA, MARÍA JOSÉ y CARMEN CAFFAREL SERRA, «Los medios de comunicación como constructores de sentido y significado». En Pilar López Díez (ed.): *Manual de información en género*. Madrid: MTAS e Instituto Oficial de Radio y Televisión, 2004: 203-217.
- SARTORI, GIOVANNI, *Homo Videns. La sociedad teledirigida*. Madrid: Taurus, 1998.
- SPANGLER, LYNN C., *Television Women from Lucy to Friends: Fifty Years of Sitcoms and Feminism*. Wesport: Praeger, 2003.
- VIEDMA GARCÍA, MARÍA (coord.), *Manual de publicidad administrativa no sexista*. Málaga: Asociación de Estudios Históricos sobre la Mujer, 2003.
- WELLDON, ESTELA, *Madre, virgen, puta. Idealización y denigración de la maternidad*. Madrid: Siglo XXI, 1993.

PORTALES DE INTERNET CITADOS

- AmecoPress: <<http://www.amecopress.org>>.
- American Men's Studies Association: <<http://www.mensstudies.org>>.
- AUDEM, Asociación Española de Estudios de las Mujeres: <<http://www.audem.com>>.
- Base de datos de Estudios Queer, Lésbicos y Transgenéricos: <http://www.lgbtcampus.org/resources/lgbt_studies.html>.
- FemPress: <<http://www.fempres.cl>>.
- Programas Queer, Lésbicos y Transgenéricos en EEUU: <<http://people.ku.edu/~jyounger/lgbtqprogs.html>>.
- Mujeres en Red-El Periódico Feminista: <<http://www.nodo50.org/mujeresred/>>.
- Women's E-News: <<http://www.womensenews.org>>.

V. Ciberespacio y nuevas tecnologías

GÉNERO Y CIBERESPACIO. CIBERFEMINISMO Y CIBERCULTURA

V
Ciberespacio y
nuevas
tecnologías

Resumen

En este capítulo se llevará a cabo un análisis panorámico del ciberfeminismo como práctica de la cibercultura. Para ello y para poder reflexionar sobre hasta qué punto el cambio que han experimentado las mujeres y sus cuerpos con el encuentro con la tecnología es una nueva forma de feminismo, se han esbozado los conceptos de ciberespacio y cibercultura como ejes de este cambio y escenarios de un mundo «post».

UNA PREVIA: CIBERNÉTICA, CIBERESPACIO Y CIBERCULTURA

En el *Gorgias* platónico (380 a.C.), en el debate entre Sócrates y Calicles, se filtra el término que 23 siglos después habría de revolucionar las ciencias de la conducta y que hoy en día afecta a cada vez más campos de la realidad como los que ahora nos ocupan: ciberespacio, cibercultura, ciberfeminismo, entre otros. Dice Sócrates en el diálogo anteriormente aludido: «Más importante que la natación es el arte del timonel (*kybernetes*) ya que salva de los mayores peligros, no sólo a las almas sino también a los cuerpos y las fortunas, como la retórica». Equipara Sócrates la cibernética con el arte de persuadir y conmover. Sin embargo, es el libro de Norbert Wiener, *Cybernetics*, que se ocupa –después de haber revisado los mecanismos de control y de comunicación en los seres vivos y en las máquinas– de hacer eficaz la acción, el que dio origen a la popularización del concepto «cibernético» en nuestros tiempos como ciencia de los mandos, del control. En efecto, si tomamos en consideración el concepto *ciber* desde su etimología griega *kybernetes* hasta llegar a

Una previa: cibernética, ciberespacio y cibercultura	229
La cibercultura: un cambio cultural	230
Va de «post»: el posfeminismo	231
Ciberfeminismo. Ciberfeminismos	233
De mujeres, <i>cyborgs</i> y sujetos inapropiados	238
Corporización y descorporización en el ciberespacio	240
Nuevas representaciones simbólicas	241
Conclusión	246
Ejercicios	248
Bibliografía	256

Ciberespacio. Siguiendo a Pierre Lévy, denominamos «ciberespacio» al «espacio metafórico, al espacio de comunicación, abierto por la interconexión mundial de los ordenadores» (Lévy, 1999), es decir, internet: un espacio de comunicación que permite que cada cual emita, reciba y participe en las transacciones económicas, culturales, comunicacionales, etc. que tienen lugar en la red. Según el propio Lévy, pues, la cibercultura sería «el conjunto de técnicas, de maneras de hacer, de maneras de ser, de valores, de representaciones que están relacionadas con la extensión del ciberespacio...» (Lévy, 1999). Resulta interesante observar que su hipótesis principal es que, lejos de ser una subcultura de fanáticos –los fanáticos de la red–, la cibercultura expresa una mutación importante de la esencia misma de la cultura porque manifiesta la aparición de una nueva forma de Universal.

su significado original de «guía», «piloto» o «timonel», y le sumamos la carga semántica derivada de la cibernética como la ciencia o disciplina que se ocupa de los sistemas de control y de comunicación en las personas y en las máquinas, nos hallamos en la encrucijada perfecta para acercarnos a las nuevas formas de organización e interacción que tienen lugar en la red o lo que se ha dado en llamar «ciberespacio».▲

LA CIBERCULTURA: UN CAMBIO CULTURAL

Ante el cambio sociocultural que internet ha comportado, a nadie se le escapa que las consideraciones sobre la literatura o el arte en el entorno electrónico y su impacto en la textualidad acostumbran a gravitar en torno a tres ejes básicos: a) el nuevo escenario literario/artístico de interacción; b) el objeto de estudio en sí, el texto literario o artístico, y c) el análisis del tótem tecnológico en que se ha convertido el ordenador en la cibercultura como nuevo soporte creativo. Estos tres ejes o puntos clave concentran la atención, respectivamente, en las relaciones entre los distintos actores de la escena literaria –a saber: escritores, lectores, espectadores, artistas, críticos y académicos, cuyos roles dentro del ritual de la comunicación literaria/artística han sido sustancialmente modificados–, por un lado. Por otro, en la naturaleza compleja del texto digital –fusión de distintos sistemas de signos o lenguajes (humanos, de programación...)– y en su pertinencia conceptual como texto literario/artístico y, finalmente, en el propio medio. Es decir, en el dispositivo tecnológico en que se fundamenta la cibercultura y los cambios que su uso conlleva.

Porque es del todo evidente que nos hallamos ya en el ámbito de la cibercultura, es decir –*grosso modo*–, del conjunto de prácticas culturales vinculadas a los medios digitales. A estas alturas resulta incontestable que estamos viviendo un proceso cultural de extraordinarias repercusiones a nivel de las comunicaciones y del desarrollo del conocimiento humano promovido por la

emergencia y proliferación de las tecnologías digitales, un proceso cultural de cambio como quizás no ha vivido la cultura occidental desde el invento de la imprenta hace más de 500 años. Y, claro está, dejando de lado el hecho de que los cambios se pueden vivir con ilusión o con angustia, según la tendencia personal de cada uno, lo que es seguro es que cualquier cambio exige un esfuerzo. Para empezar, el esfuerzo ante la novedad, porque una novedad siempre genera desconcierto, vértigo en la medida que nos ubica frente a lo desconocido, lo que no tenemos y que todavía no sabemos si tenemos que incorporar. La novedad puede estorbar porque nos obliga a posicionarnos, a aprender, a contrastar las informaciones que tenemos, lo que ya hemos aprendido, a revisar lo que ya sabemos y ver si hay que actualizarlo, etc. Demasiada novedad resulta abrumadora y puede llegar a ser, cuando menos, incómoda. Un segundo esfuerzo sería el esfuerzo de conocimiento, de aprendizaje y, finalmente, un esfuerzo de adaptación porque los grandes cambios siempre comportan algún tipo de modificación, de coordenadas, perspectivas, posiciones, certezas... Y, sin embargo, vivimos en una época de cambios, en lo que Bauman ha dado en llamar «modernidad líquida»,▲ en la que las etiquetas se suceden a gran velocidad y en la que proliferan denominaciones como «posthumanismo» o «posthumanidad», «posfeminismo», «posliteratura», que, cuando se suman con la emergencia y consolidación del nuevo espacio tecnológico, nos dan conceptos como «cyborg», «ciberfeminismo», «ciberliteratura»...

VA DE «POST»: EL POSFEMINISMO

La proliferación de la denominación «post» tiene que ver con un posicionamiento cuando menos temporal con respecto al fenómeno de referencia. En este sentido, pues, el concepto «posfeminismo» permitiría deducir de su prefijo que es algo que sucede cronológica e ideológicamente al feminismo, ya que «post» es prefijo de marca temporal de posterioridad, pero también, claro está, de

Modernidad líquida: Zygmunt Bauman, sociólogo de referencia hoy en día, tiene en su haber como mayor acierto dar con un *estado* social y describirlo con una metáfora *prêt à porter*, lo *líquido*, que sintetiza la precariedad e inseguridad de los parámetros vitales de nuestro tiempo en sus más diversas esferas (en el trabajo, en las relaciones amorosas, en la propiedad, etc., pero también frente a los cambios naturales, las pandemias, el terrorismo...). Es un nomadismo permanente que conduce a la licuefacción de lo real y que halla su reflejo más certero en una cultura que administra esa labilidad consustancial a la fecha de caducidad de sus productos, al torbellino voraz del consumismo en general. En este escenario en el que la desestabilización es estructural, aparece un mosaico de anhelos identitarios –el anhelo de la identidad nacional, de género, de minoría–; anhelos que nacen con el compromiso político propio del postestructuralismo que cuestiona centros y asunciones universales.

☞ Roland Barthes acuñó el concepto «ideosfera» a partir de ideología, del sistema lingüístico de una ideología.

diferencia, de modificación, de cambio. En el caso que nos ocupa, según quien esgrima la etiqueta «posfeminista» estará haciendo referencia a posicionamientos bien distintos: desde el rechazo a los avances feministas, hasta la perspectiva privilegiada de mujeres, en el llamado primer mundo, que dicen gozar de una libertad y una posición que las libera y exime de cualquier subordinación. Con todo, la utilización del prefijo «post» hace algo más que describir una relación cronológica con el feminismo, en la que el posfeminismo se convierte, por así decirlo, en el «sucesor del feminismo» (Elsby). «Post» no es ya un vocablo neutro, bien al contrario, es el punto clave en el que se centran los diferentes discursos en torno al posfeminismo, en un sentido conclusivo, aunque también se busque en el prefijo un vínculo importante con la posmodernidad y los retos que la condición posmoderna plantea a la identidad, la comunidad y la política, conteniendo una oportuna advertencia sobre las complejas intersecciones entre definición y localización.

En cualquier caso, y más allá de ser un concepto tal vez surgido de una determinada «ideosfera», ☞ se trata de un vocablo cargado de contradicciones semánticas. Michael Archer argumenta que «sea cual sea su significado, el elemento cronológico que introduce el prefijo “post” no implica una sucesión por pérdida de validez del término original» (1994: 5). Ciertamente es que se producen evoluciones, incluso –déjenme ser irónica– mejoras y avances. Sin embargo, si el hecho de que aparezcan nuevas denominaciones permite mantener el interés y la reflexión sobre las preocupaciones que todavía no han sido disipadas para abrirse a una nueva gama de consideraciones, mucho mejor. Ello indicaría una ampliación y pluralización de temas no considerados antes o no resueltos, ya sean de naturaleza política, medioambiental, social o cultural, o estén relacionados con el sexo, la etnicidad, la sexualidad o la corporeidad a nivel más teórico, por nombrar algunos de los asuntos que están siendo objeto del pensamiento feminista actual.

CIBERFEMINISMO. CIBERFEMINISMOS

Cyberfeminism is post-feminism
Judy Wajcman

Una alianza entre mujeres, máquinas y nuevas tecnologías está surcando el ciberespacio. Se trata del ciberfeminismo. Definir el ciberfeminismo sería considerado por una ciberfeminista casi como un acto de blasfemia. Pese a ello, no tendría sentido introducir el concepto sin hablar mínimamente de él y para hacerlo no voy a seguir la estela del I Encuentro Internacional Ciberfeminista, celebrado en el marco de la *Documenta X* de Kassel (Alemania) del 20 al 28 de septiembre de 1997, donde se formularon 100 Anti-tesis que tratan de dar cuenta de lo que es el ciberfeminismo desde lo que no es. Las hay tremendamente divertidas: «el ciberfeminismo no es una fragancia, no es una institución, no es una estructura, no es natural, no es triste, no es un trauma, no es romántico, no es posmoderno, no es laciano, no es un espacio vacío...», y así hasta llegar hasta las 100 negaciones multilingües en un irónico reverso de las 100 tesis de Martin Luther King que, de todos modos, implícitamente muestra los límites de la definición o hasta qué punto una definición puede llegar a coartar lo definido.

Se ha afirmado que el ciberfeminismo presenta una nueva imagen «posthumana» del cuerpo femenino, pero lo cierto es que, además de ser «una acertada idea de *marketing*» (Sollfrank) es un movimiento con muchas variantes y estrategias que tiene como denominador común la utilización de las nuevas tecnologías para la liberación de la mujer. Surgió a principios de los 90 con triple corriente teórico-práctica a lo largo y ancho del planeta. En 1992, la teórica de la cultura Sadie Plant anunciaba en Gran Bretaña el ciberfeminismo como una alianza especial entre las mujeres y las máquinas (Plant, 1996, 1997); en Australia, las integrantes de VNS Matrix (Barratt *et al.*) redactaban un *Manifiesto* donde se hacía pública su voluntad de *infectar* el espacio electrónico con mujeres, flujos corporales y de conciencia política con el fin de combatir los sistemas

de dominación y control que, con respecto a la sexualidad y al género, articulan la cultura tecnológica. Por último, en Canadá, Nancy Paterson, una artista que se define como «an electronic media artist (among other things) based in Toronto» (Paterson) publicó el artículo «Cyberfeminism». Así, mientras las activistas australianas afirmaban ser «el virus del nuevo desorden mundial/ reventando lo simbólico desde dentro/ saboteadoras del ordenador central del gran papá/ el clítoris es una línea directa a la matriz...» y el pensamiento de Plant era considerado una «insurrección absolutamente posthumana, la revuelta de un sistema emergente que incluye a las mujeres y los ordenadores, en contra de la opinión mundial y la realidad material de un patriarcado que sigue intentando dominarlos» (Basset), Paterson considera que el ciberfeminismo tiene que ver con la diversidad cultural, la ubicuidad de la tecnología y la «transgender politics». Carolyn G. Guertin, por su parte, en «Quantum Feminist Mnemotechnics: The Archival Text, Digital Narrative and the Limits of Memory» (Guertin) habla del ciberfeminismo como una «celebración de la multiplicidad». La antiinstitucionalidad en general, y el antiacademicismo en particular, sumados al espíritu lúdico, serían sus bases ideológicas principales. Faith Wilding, una artista multidisciplinar de origen paraguayo afincada en los Estados Unidos y que asistió al CI de Kassel, escribió ocho días después el artículo «Where is Feminism in Cyberfeminism?», donde expresa su preocupación por la manera en que las distintas manifestaciones ciberfeministas puedan ser trasladadas a la práctica para una política ciberfeminista comprometida en la Red. Las referencias al «cibernarismo» de Wilding son tremendamente críticas en la medida que:

las cibernenas a veces utilizan (ya sea consciente o inconscientemente) los análisis feministas de las representaciones en los medios de comunicación de la mujer –y las estrategias y la obra de muchas artistas feministas– también a menudo se apropian de las imágenes sexistas y estereotipadas de la mujer de los medios de comunicación populares y sin pensar las vuelven a poner en circulación –la «muñe-

ca» del gangster, la hembra ciborg libidinosa, y la tira del cómic de los años 50 de Tupperware son los favoritos– sin ningún análisis o recontextualización crítica. La creación de imágenes más positivas y complejas de mujeres que rompan los moldes de los códigos de género que dominan en la Red (y en los medios populares) requiere muchas cabezas inteligentes, y existe una profunda y sugerente investigación desde el feminismo, que va desde los ciborgs monstruosos de Haraway, la performatividad de los géneros de Judith Butler, hasta los géneros recombinantes de Octavia Butler. Todo tipo de seres híbridos que pueden alterar el viejo binomio masculino/femenino (Wilding).

Efectivamente, el *Cybergrrl-ism* es una de las más populares «encarnaciones» ciberfeministas en internet que, en sus diferentes modalidades, puede adoptar varios nombres que siempre hallan su punto de encuentro en el grito de guerra que las identifica: *grrrl!* Así, hallamos las «*webgrrls*», las «*riot grrls*», las «*guerrilla grrls*», las «*bad grrls*», las «*black grrls*», etc. Como ha señalado la profesora de la Universidad de Utrecht, Rosi Braidotti, entre otras teóricas de este feminismo de nuevo cuño: el trabajo irónico, paródico, divertido e iracundo de muchos de estos recientes grupos «*grrrl*» es una importante manifestación de la nueva subjetividad y representaciones culturales en el ciberespacio (Braidotti). Ser *grrrl* (del inglés *girl*, que ya es significativo que escojan el *girl*, chica, en vez del ya clásico y más consolidado, así como connotado *woman* o *women* de los *women studies*, más un toque de agresividad) significa ser una chica muy actual, muy «moderna» (*cool*), con tenacidad para navegar en la Red, cooperar *online* con otras jóvenes y expandir la presencia de las chicas en las nuevas tecnologías de la información.

No se puede hablar de homogeneidad en la práctica cibernético-feminista de estos grupos, puesto que sus actividades van desde la elaboración y uso de *mailing lists* para intercambiar conversaciones cotidianas, hasta foros de discusión sobre ciencia ficción y *cyberpunk*. En cualquier caso, sí que resulta evidente un cierto desinterés respecto a la crítica política en relación a la posición de las mujeres en la

red. Más bien funcionan con un fuerte pragmatismo que se refleja en la máxima: *just do it* («sólo hazlo») y que puede acabar siendo pernicioso para la propia razón de ser del «movimiento», si es que podemos llamarlo así. Sea como fuere, lo cierto es que la etiqueta, como su predecesora, sigue ocasionando una cierta incomodidad. Sirva como ejemplo la mesa redonda que moderó Jennifer Ley para «Riding the Meridian» y que reunía a teóricas, académicas, editoras, autoras y ensayistas como Katherine Hayles, Diane Greco, Shelley Jackson, Marjorie Perloff y Linda Carolli, todas vinculadas a ambas cuestiones: su condición de féminas y de especialistas en temas tecnológicos. A las preguntas «¿os describiríais como ciberfeministas o diríais que vuestro trabajo (o parte de vuestro trabajo) utiliza estrategias del ciberfeminismo? ¿Qué significa este concepto para vosotros?», las respuestas son de lo más elocuentes: dudas y rechazo. Empieza Katherine Hayles afirmando no estar segura de lo que significa el ciberfeminismo para quienes se autoidentifican como tales y manifiesta que para ella sería el feminismo practicado en entornos electrónicos, particularmente internet. Admite, sin embargo, que aunque esta descripción «no le vendría a la mente para describir su propio trabajo», subyacen en él los aprendizajes adquiridos de las teóricas y practicantes del feminismo. Considera particularmente relevantes las discusiones sobre la construcción, la fluidez y la capacidad de transformación de la subjetividad en los entornos electrónicos para terminar afirmando que si se tiene en cuenta que el análisis y estudio de estos procesos es una de las estrategias del ciberfeminismo, entonces su trabajo, en particular *How We Became Posthuman* está definitivamente comprometido con estas cuestiones.

Le sigue Marjorie Perloff, con un contundente «no», para matizar después que no se describiría como ciberfeminista, sino como alguien interesada en las «ciberartes» y que ha asistido a la revolución sutil de las actividades en internet en el terreno poético y artístico, webs que han modificado substancialmente el modo en que nos acercamos a y estudiamos los movimientos artísticos y literarios. Diane Greco no rebaja la contundencia de Perloff, sino que la su-

braya respondiendo a la pregunta con otra pregunta, en realidad, usando el mismo término objeto de interrogación: «¿Ciberfeminismo? Nunca he oído hablar de él». A lo que añade: «Sounds fishy». Analicemos por un instante su respuesta, ya que para decir, «suena extraño», «sospechoso», o incluso «poco de fiar», utiliza un adjetivo que me parece significativo: «fishy». Se trata de un adjetivo que parte de su raíz, que remite al pescado y, por lo tanto, podría referirse a que es resbaladizo pero que, en realidad, consciente o inconscientemente parece utilizar para decir que «huele» (y cuando decimos de algo que «huele», nos referimos a que «huele mal»), por lo que podríamos traducir, modificando el verbo que ella utiliza, como que «huele a chamusquina». Es decir, que Greco –Doctora en Historia de la Ciencia por el MIT, editora en Eastgate Systems y autora de un estudio hipertextual sobre las representaciones de la mujer en la ciencia ficción *cyberpunk*– prefiere obviar manifestarse fingiendo que no sabe qué es el ciberfeminismo y diciendo que, en cualquier caso, le suena sospechoso. Observemos, pues, la carga ideológica que se filtra en la elección del adjetivo, puesto que si afirma que nunca había oído hablar de «ciberfeminismo», entonces ¿por qué utiliza un adjetivo connotado negativamente a priori? Linda Carrolli parece ser la única informada del grupo y lleva a cabo un repaso de las definiciones de Sadie Plant y Cornelia Sollfrank de (Old Boys Network) para terminar afirmando que se siente más cómoda con esta etiqueta que con la de feminista.

Por último, Shelley Jackson, autora de obras como *Patchwork Girl*, *My Body*, *Stitch Bitch*, también recoge la pregunta de Greco como si estuviera reflexionando en voz alta e interrogándose a sí misma: «¿ciberfeminista, yo?». Pero retoma el condicional que también está presente en las respuestas de Hayles y Perloff para decir que no utilizaría esta palabra. Se define como «escritora feminista, con énfasis en el escritor» y reconoce que las posibilidades narrativas y las características intrínsecas del hipertexto (léase multilinealidad, límites borrosos, inclusividad, colaboración, etc.), que se han asociado tradicionalmente con la femineidad –aunque ella reivindica que han caracterizado una corriente de escritura

El término fue acuñado por Clynes –director científico del laboratorio de simulación dinámica del Rockland State Hospital en Nueva York– y Kline –psiquiatra de la misma institución– en 1960 cuando, habiendo sido empleados por la NASA para estudiar el impacto de los viajes espaciales en el cuerpo humano de los astronautas, desarrollaron este concepto para referirse a un ser humano mejorado que podría sobrevivir en entornos extraterrestres. De hecho, llegaron a esa idea después de pensar sobre la necesidad de una relación más íntima entre los humanos y las máquinas en un momento en que empezaba a trazarse la nueva frontera representada por la exploración del espacio. La palabra se forma a partir de las palabras inglesas *cyber* (*netics*) y *organism* (organismo cibernético) y se utiliza para designar una criatura medio orgánica y medio mecánica, generalmente con la intención de mejorar las capacidades del organismo utilizando tecnología artificial.

que arranca en el modernismo y perdura en la posmodernidad–, le han permitido acercarse a temas como el cuerpo y el yo desde un punto de vista feminista, aunque no cree que haya nada de «ciber» en su feminismo.

Ciberfeminismo y conectividad

Carolyn Guertin, con Robin Morgan, piensa que la conectividad estriba en uno de los pilares de lo que puede ser el enlace entre ciberfeminismo y práctica artística. En este sentido, el texto electrónico, hiperenlazado, sería tanto una estructura narratológica como el mecanismo de navegación en el espacio y en el tiempo. Dice Guertin: «in the webbed space of hyperlinked fiction, the pregnant gaps between the nodes are at least as important as the textual nodes themselves», es decir, que en la medida en que los nodos existen en conjunción con el espacio dinámico del trayecto y no pueden ser considerados aisladamente, igualmente no pueden ser separadas las nuevas formas literarias del universo posfeminista de las comunidades y las prácticas que ambas propician y alimentan dentro y fuera de la red.

DE MUJERES, CYBORGS Y SUJETOS INAPROPIADOS

Una de las guías intelectuales de las mujeres cibernéticas es Donna Haraway, catedrática de Historia de la Conciencia en la Universidad de California, Santa Cruz (EEUU). En 1985 hizo público el polémico ensayo, considerado la quintaesencia del ciberfeminismo, *The Cyborg Manifesto* (que forma parte del libro *Simians, Cyborgs and Women. The Reinvention of Nature*, 1991). Lo que Haraway hace es trocar el concepto de *cyborg* (*cybernetic organism*), un invento surgido de la carrera armamentística desarrollada durante la Guerra Fría, en una herramienta para la lucha feminista. El *cyborg* es, en consecuencia, un producto de la ciencia y la tecnología: un autómatas con autonomía incorporada. Sin embargo en una de sus declaraciones más famosas Haraway, quien –todo hay que decirlo– no se reconoce como ciberfeminista dice: «todos/as somos *cyborgs*». Efectivamente, cualquier persona a la que se le haya implantado desde un marcapasos a cualquier tipo de órgano o incluso

algún tipo de artefacto artificial (muelas, caderas, hieiros...), incluso por el hecho de llevar unas simples gafas o utilizar un buzón de voz, tomar algún tipo de medicamento, sacar dinero del cajero automático de un banco... es un *cyborg*, un organismo que contiene componentes orgánicos y tecnológicos y que podría llegar a ser incapaz de sobrevivir sin ellos. En definitiva, lo que esta teórica se propone de un modo ciertamente provocativo es cortar de raíz muchas de las grandes dicotomías del pensamiento occidental, especialmente la de naturaleza/cultura. Haraway piensa que el concepto de «naturaleza» es a la vez un *topos* –un lugar común, un espacio donde reconstruir nuestra memoria, nuestra cultura– y un *tropo* –una figura, una construcción, un artefacto retórico–: un tópico en cualquiera de las dos acepciones.

De ahí que le interese evidenciar la existencia de «sujetos inapropiados», que serían aquellos que no encajan en las taxonomías existentes, que no se hallan fijados por la diferencia (Haraway, 1999: 314-366). Con su *Cyborg Manifesto*, Haraway admitió la veneración de las tecnologías que podían alterar las categorías de cuerpo, sexo, género y sexualidad y, en consecuencia, permitir que las mujeres dejaran de ser cautivas de la biología. Si había nuevos espacios –el espacio ha sido en el imaginario patriarcal donde, como nos recuerda Celia Amorós, la masculinidad ocupa la coordenada «tiempo», el paradójico lugar de la mujer (que es espacio en tanto que receptáculo, continente y por ello ya no precisa disponer de otro –su– espacio)–, ¿por qué no se podría inaugurar un nuevo tiempo para las mujeres? El ciberfeminismo así lo quiso crear, como mínimo en un primer momento. Sin embargo, pronto se percibió que la red, el espacio de confluencia de las tecnologías digitales de la información y la comunicación, era un nuevo escenario, un nuevo espacio, un nuevo contexto de actuación, pero un espacio limítrofe, sin delimitación concreta y precisa, un espacio sin lugar, si se permite el oxímoron (después de todo, estamos en un tema caro a las paradojas, pensemos en la «realidad virtual»). Internet aparecía como un espacio alternativo, de geometría flexible en la medida que conecta

☞ No puedo dejar de referir aquí la consideración kantiana de que el saber es a las mujeres como los relojes que ellas llevaban parados: un objeto decorativo, porque la cultura del reloj, la del tiempo, es de los hombres.

lugares diversos –nodos de la red– mediante enlaces que convierten la distancia en una red de flujos, un territorio fronterizo –en el mismo lugar donde, vuelve a asistírnos Amorós, el imaginario patriarcal ubica a las mujeres: a medio camino entre lo animal y lo humano (pienso en sirenas, esfinges, Amazonas...)– que también es un espacio sin tiempo. Ya que si las prácticas sociales en el espacio de los flujos tienen lugar en un «tiempo compartido», el tiempo se vuelve instante y, consiguientemente, proporciona la ilusión de atemporalidad. Pues sabemos precisamente por los estragos de la vampirización tecnológica que supone internet que el teletrabajo no implica necesariamente una mejor gestión del tiempo laboral con el espacio familiar, sino un desplazamiento del trabajo hacia una dislocación horaria que lo alarga indefinidamente, es decir, consumiendo mucho más tiempo, lo que significa trabajar mucho más puesto que ya no únicamente se trabaja en el contexto «despacho», sino que también podemos llevarnos el trabajo a casa. Así pues, el parámetro dominante es el tiempo –masculino–, ☞ porque el espacio es femenino.

CORPORIZACIÓN Y DESCORPORIZACIÓN EN EL CIBERESPACIO

La reflexión sobre el cuerpo nos conduce a un laberinto de posiciones, teorías, manifestaciones artísticas e incluso intereses económicos que dominan la corporalidad que habitamos. El uso de la imagen del cuerpo en la publicidad, el arte, la prensa o el cine no ha hecho más que aumentar nuestro desasosiego ante un cuerpo humano que sabemos en plena reestructuración y reconstrucción por científicos, cirujanos e ingenieros. Y, sin embargo, hemos de hablar de cuerpo y de tecnología en este proceso de cambio porque, efectivamente, el cuerpo constituye un lugar de encuentro para todas estas transformaciones. Y del cuerpo en internet, ya que la red es percibida, por sus potencialidades, como un espacio donde reescribir, inscribir y percibir la identidad y la subjetividad con mayor libertad y de manera no coercitiva, al menos *a priori*.

Internet y libertad

Resultaría realmente tentador pensar que el hecho de poder esconder el sexo de sus usuarios/as, el anonimato físico que internet nos ofrece permitiera unas relaciones más libres e igualitarias, eliminando las desigualdades en virtud del sexo. Incluso se ha llegado a producir una estrecha asociación de ideas entre los conceptos de internet y libertad. Sin embargo, eso sólo es parcialmente cierto. La historia y la cultura de internet lo constituyeron como una tecnología de libertad. Pero la libertad no es una página blanca sobre la que se proyectan nuestros sueños, sino más bien el tejido áspero en el que se manifiestan los poderes que estructuran la sociedad. Internet, como ha argumentado Manuel Castells, es –en tanto que tecnología– una creación cultural, lo cual implica que refleja los principios y valores de sus inventores, que también fueron sus primeros usuarios y experimentadores (Castells).

NUEVAS REPRESENTACIONES SIMBÓLICAS

Y sin embargo, en una sociedad en la que no ya queda prácticamente nada de natural, en la que palabras como biotecnología, ingeniería genética, clonación, alimentos transgénicos, etc. están a la orden del día, en la que la conexión física y metafísica de la humanidad con la tecnología ya ha empezado a convertirnos en *cyborgs*; en esta época que ha sido bautizada por Katherine Hayles como «posthumanidad» y que se caracteriza por el impacto de los artefactos mecánicos en el cuerpo humano, ya hace un cierto tiempo que se están originando nuevas representaciones simbólicas y tal vez hayan sido la literatura y el séptimo arte quienes hayan ido por delante del resto de sus congéneres. Al fin y al cabo, la ficción es una manera de mirar el mundo, y el cine o la literatura posthumanos han abierto un camino que nos obliga a repensar la frontera que cada vez es más borrosa entre lo natural y lo técnico, entre lo humano y el objeto-máquina.

Las complejas y polemizadas relaciones entre lo humano y la máquina han sido un eje fundamental de la creación artística del siglo xx. Desde la cinematografía de Cronenberg, que ha contribuido como nadie a visualizar que

☞ En este sentido puede verse un ensayo de análisis de *eXistenZ* como uno de los exponentes de esta interacción en relación con la textualidad electrónica en: <<http://www.uoc.edu/humfil/articles/esp/borras0303/borras0303.html>>.

las fronteras entre la humanidad y la artificialidad son difusas y que la tecnología juega un papel decisivo en esta ambigüedad, hasta Orlan, sujeto-creador/objeto-artístico que desde principios de los 70 ya reflexiona con su propio cuerpo sobre los efectos del imaginario en la estética del cuerpo femenino. Orlan, para quien el quirófano se vuelve taller de artista, lee filosofía o mantiene conversaciones vía satélite mientras se lleva a cabo la producción *in situ* de videos, fotos y objetos de *atrezzo* que con posterioridad son exhibidos como instalaciones en galerías. A nadie se le escapa que estas problemáticas relaciones tienden a oscilar entre dos polos opuestos: la fascinación y la repulsa. Desde la creación artística se han venido produciendo esfuerzos para contribuir a difuminar, empañar, en definitiva, subvertir las barreras y límites entre lo orgánico y lo inorgánico y las diferencias conceptuales entre lo que consideramos «natural» o «artificial» para atormentar de nuevo y hasta la agonía, las contaminaciones y mutaciones posibles surgidas del contacto inquietante entre la vida y la tecnología. Por ello me he referido a Cronenberg, en el ámbito del cine, y a Orlan en una dimensión performativa, «artística», para empezar con una de las formas más elocuentes y, a la vez, más sutiles, de contaminación: la biotecnología. En este sentido, sus películas y *performances*, respectivamente, forman parte del grupo de prácticas intelectuales y artísticas que repiensa el cuerpo humano a medida que éste está siendo reconstruido por los avances en cirugía plástica, ingeniería genética y robótica. A estas alturas no queda ninguna duda posible: ambos encarnan el «*sex appeal* de lo inorgánico» –por decirlo con el título del ensayo del teórico italiano Mario Perinola–, ambos están fascinados por la posthumanidad, por el impacto de la máquina y los artefactos mecánicos en el cuerpo humano y son de su interés las transformaciones que éste puede sufrir en la simbiosis tenebrosa e inquietante con la alteridad más absoluta, que es lo que representa para nosotros la idea de «máquina». Desde un punto de vista creativo, pues, estamos abocados a visitar particulares versiones del «síndrome de Frankenstein», ☞ puesto que hoy los avances tecnológicos obli-

gan a reformular (cada vez de un modo más avasallador) las cuestiones inquietantes a las que se enfrenta la ciencia y las formas artísticas que, como el cine o la literatura, especulan sobre ella.

El cuerpo humano ha sido el auténtico protagonista de la revolución tecnológico-comunicativa de la segunda mitad del siglo XX. Aunque hace sólo unos años pudiera parecer imposible, hoy día interactuamos con las máquinas con bastante normalidad y, claro está, lo hacemos con la ayuda de interfaces: herramientas, mandos, botones, ratón, teclados... Una palabra talismán en este terreno es el concepto de «interactividad». Aunque es un concepto que ha sido miserablemente secuestrado por la industria del *marketing* (todo aquello que compramos es aparentemente interactivo: ¡desde un programa multimedia hasta una alfombra!), el deseo de mejorar la interactividad está promoviendo la exploración e interpretación de todos los intersticios, todas las modalidades de intercambio y relaciones disponibles, desde dedos que aprietan botones hasta los gestos, la voz y el control de la respiración e incluso del pensamiento. En el arte interactivo, por ejemplo, la investigación sobre las interfaces puede tomar dos direcciones radicales: el ciborguismo, cuando la interfaz invade el cuerpo y penetra físicamente el sistema nervioso humano, o la mente se convierte en su propia interfaz y entonces se tiende a controlar nuestras extensiones electrónicas únicamente con el pensamiento. El cuerpo se nos ha revelado –en el cine como en la literatura o el arte– como un cuerpo híbrido y fluctuante y, por la influencia del imaginario ciberespacial, como un terminal constantemente conectado. En el caso de Orlan, su séptima operación quirúrgica, efectuada en Nueva York (1993), se transmitió simultáneamente en la Sandra Gering Gallery de Nueva York, el Centre Georges Pompidou de París y el Mac Luhan Center en Toronto. Pero pienso también en Stelarc, ☞ quien en el primer Congreso de Telépolis (Luxemburgo, 4-11 de noviembre de 1995), concibió una actuación en la que la descarga de impulsos nerviosos en internet provocaba gestos en un cuerpo que estaba en un lugar distinto. Así, los sensores que tenía conectados en los

☞ Stelarc es un net-artista que combina en sus obras sensores y mecanismos técnico-biológicos. Mediante electrodos distribuidos en sus brazos, piernas y pecho, controla la manipulación de grandes robots industriales directamente desde sus propios impulsos nerviosos. Constituye una de las más extremas exploraciones de lo que se puede nombrar «sionismo», es decir, el nuevo contrato social entre la biología y la tecnología. Más información en: <<http://www.artcyclopedia.com/artists/stelarc.html>>, <<http://www.stelarc.va.com.au/>> y <<http://www.cyberstage.org/archive/cstage12/stelarc.htm>>.

brazos y piernas recogían los impulsos de su sistema nervioso y los transmitían *online* a fin de que las piernas y brazos de otra persona, conectados por medio de la interfaz correspondiente, pudieran ejecutar una danza pensada neuropsicológicamente hablando en París, por ejemplo.

Lo cierto es que las extensiones electrónicas del cuerpo humano permiten una rápida interacción entre el *hardware* y el *software*, entre el pensamiento, la carne, la electricidad y el entorno exterior. Con los sistemas interactivos, la pantalla de ordenador se está convirtiendo en un intermediario necesario no sólo para nuestra imaginación sino también para nuestros procesos racionales. Sirve como pantalla no sólo de los propios programas, sino también de los efectos de los programas en nuestra mente y nuestro cuerpo.

La instalación *Terrain 01* de la alemana Ulrike Gabriel utiliza el Analizador Visual de Ondas Cerebrales Interactivas (*Interactive Brainwave Visual Analyzer*, IBVA) para su instalación presentada en el *Ars Electronica* de Linz en 1993; es una de las demostraciones de las interacciones posibles entre la mente y el cuerpo. Sentados delante de la pantalla de un ordenador y con la cinta en la cabeza se ven una serie de gráficos cambiantes en la pantalla en función del estado de ánimo del usuario (agitado, ansioso, relajado...). Como más relajado se esté, más luz hay en la habitación, y cuando la luz alcanza un determinado nivel de intensidad, cuando se alcanza la máxima relajación, empieza el movimiento de los pequeños robots (de la dimensión de un puño) que se mueven lentamente, sensibles a la luz de unas células fotoeléctricas que llevan en la espalda. Los robots están programados para moverse lentamente dentro del área de actuación sin chocar los unos con los otros mientras la relajación del usuario persista. En el momento en que se detecta un cierto nivel de estrés, se detienen. Sin embargo, al moverse, el rumor que producen sus ruedas es recogido y amplificado para servir de mecanismo de retroalimentación (retroacción) adicional para la fuente de toda esta actividad, es decir, el usuario. Lo que resulta interesante de la instalación es la reflexión que encierra sobre los

conceptos de dominación, control y poder, así como su exploración de la noción de cooperación, que es fundamental para la interactividad. A su vez, *Terrain 01* indaga en las maneras en que la interactividad nos conduce hacia nuevas prácticas culturales a medida que aprendemos a afrontar las relaciones humano/máquina en términos de contribución, más que de dominación o de control.

El caso de Luciana Haill también es significativo. Después de recuperarse de una meningitis viral cuando era adolescente, Haill desarrolló una especial obsesión con el cerebro humano. En *Future of Sound* (2007) materializa cibernuevos utilizando tecnología de *bio-feedback*. Utiliza el Bluetooth Interactive Brainwave Visual Analyser, interfaces para grabar ondas cerebrales y compone con ellas, creando sonidos generados en vivo y espacializados.

La apertura del cuerpo

En verdad el cuerpo se abre, se expone al contacto con los otros (pensemos en *piercings*, operaciones de estética con injertos, silicona, botox...), pone en discusión sus límites e incluso su naturaleza orgánica. Las nuevas tecnologías abren para el cuerpo horizontes comunicativos cualitativamente nuevos, desde el momento en que éstas no introducen simplemente «medios» de información, sino que «piensan» la propia comunicación, simulan funciones corpóreas y potencian las orgánicas.

El *Cyborg Manifesto* de Donna Haraway de los años 80 introdujo culturalmente la sugerente y potente imagen del *cyborg*, que mostraba las implementaciones de lo orgánico y de lo inorgánico realizadas sobre, en y dentro del cuerpo a partir de la difusión del poder de la máquina sobre la propia vida. La fascinación del *cyborg* residía seguramente en la realización del sueño de ciencia ficción que se convertía verdaderamente en tangible: la potenciación casi infinita de las ficciones del cuerpo y de la asunción de una «segunda naturaleza» posible a nivel biológico.

La transformación –me refiero ahora a un nivel físico– puede ser inapreciable y, sin embargo, absoluta en la medida en que el esfuerzo de conceptualización llevado a cabo

☞ En la división tradicional alma/cuerpo que proviene de la época clásica griega, las mujeres hemos encarnado lo corporal, lo negativo, lo privado y en definitiva el término devaluado de las dicotomías imaginables que determinan el «sujeto» moderno. El cuerpo de las mujeres desde el Renacimiento fue un cuerpo por una parte idealizado, «descorporizado», pero a la vez, el depositario de todas las impurezas y maldades que atenazaban al espíritu. Esta devaluación de lo femenino era conjurada a lo largo de la modernidad siempre que la mujer cumpliera correctamente los papeles de esposa y madre, en caso contrario, era drásticamente desterrada al mundo de los «desviados» por mantener un comportamiento que Freud llamó «histórico».

ha huido de la habitual simbiosis hombre-máquina —el máximo exponente de la cual la encontramos en la primera entrega de *Terminator*— y, en cambio, ha ido dirigido a la disminución de lo que habitualmente concebimos como tecnología (aparatos innovadores, robots, etc.) con el fin de resaltar otros tipos de tecnología como la biotecnología. Una forma de colonización tecnológica del cuerpo humano, un cuerpo que no es un simple objeto natural sino un valor producido por el entorno cultural y físico. ☞

Proyectos como «Cult of the New Eve» de Critical Arts Ensemble, exhibido por primera vez en el Museo de Arte Contemporáneo de Toulouse en el año 2000, muestran las implicaciones religiosas del cuerpo femenino y reflexionan sobre los cambios que puede comportar la nueva religión de la ciencia sobre el mismo. El Critical Art Ensemble, de hecho, concebirá el feminismo actual como el desarrollo de una pluralidad de perspectivas, proponiendo incluso una clasificación en cuatro categorías de posfeminismo: posfeministas retrógradas, posfeministas monomáticas, posfeministas heroicas, y utópicas *cyberfems*.

CONCLUSIÓN

¿Pero dónde se encuentra la reflexión de las mujeres sobre el cuerpo cuando sabemos que categorías tradicionales como vida/muerte, femenino/masculino, animal/humano e incluso orgánico/inorgánico se encuentran en crisis? La superación de estas dicotomías planteadas por las técnicas biológico-científicas parece ser una de las características de la posmodernidad. Poder prescindir de algunos órganos, prolongar la vida artificialmente, la manipulación del código genético, la existencia de más de dos géneros, la inclusión de prótesis diversas en nuestro organismo, han introducido una serie de perturbaciones en nuestro imaginario que corren paralelas a la exaltación de la juventud y la belleza que propagan los medios de comunicación y que tienen poco que ver con la ferocidad autodestructiva del cuerpo humano en el arte, típica del siglo xx. Fragmentación, irracionalidad y morbosidad, son algunos de los ad-

jetivos que podemos dar a la obra de ciertos artistas que han tratado el cuerpo humano de una manera violenta para hacernos despertar de ese sueño de la razón de poseer un cuerpo que ignore la muerte y el sufrimiento. Si se puede cambiar la naturaleza, el determinismo biológico del cuerpo que tantas implicaciones ha tenido socialmente para el encasillamiento de las mujeres como seres débiles y, por tanto, confinados a la esfera privada de la vida, ¿entonces por qué no cambiar las prácticas sociales y culturales de un espacio nuevo y, por tanto, quizás virgen o por construir? En este sentido, la tecnología, la realidad virtual pareció en su momento un nuevo espacio donde poder corregir las viejas relaciones sociales, un espacio de libertad y de liberación, también de los roles de género convencionales (Wajcman, 2006: 12). Pero internet, como afirma Katherine Hayles, «cannot help but mirror contemporary social structures» (Hayles). En efecto, las tecnologías de la información y la comunicación, los ordenadores y su complejo mundo de relaciones —tradicionalmente dominados por los hombres—, han provisto un nuevo espacio de debate para la discusión feminista precisamente porque contienen nuevos significados y métodos para cuestionar los modelos de roles y las estructuras de poder que hemos heredado. Y eso es algo que el feminismo viene reclamando desde mucho antes de la aparición y el auge de las tecnologías de la información y la comunicación (TIC). Lo cierto, sin embargo, es que como casi todas las áreas del conocimiento y la cultura, el arte en general y la literatura en particular, también han hallado un espacio en el medio que está modificando nuestra concepción del mundo: la red, un interesante y fructífero espacio de tensión-interacción entre lo tecnológico, lo artístico, lo social y lo político. Ahora las creadoras exploran las posibilidades de este nuevo entorno para conseguir avances significativos en el camino hacia una sociedad más justa, más igualitaria, más libre y más plural.

EJERCICIOS

1. En la mesa redonda *Women and Technology* («Women and Technology. Beyond the Binary», en *Riding the Meridian*: <<http://www.heelstone.com/meridian/rtable3.html>>) la moderadora trata únicamente tres cuestiones para interrogar a sus ponentes respecto de su condición de ciberfeministas. Analiza las respuestas y lo que se desprende de ellas, inclusive desde un punto de vista estrictamente lingüístico. Debate, a continuación, sobre los motivos, las causas, los prejuicios, las consecuencias y, en definitiva, sobre la importancia de la reticencia pública de mujeres pioneras y reconocidas en este ámbito.

Mesa redonda

¿Se describiría como ciberfeminista, o diría que su trabajo (o parte de su trabajo) utiliza las estrategias del ciberfeminismo? ¿Qué significa este concepto para usted?

N. Katherine Hayles: No estoy segura de qué significa ciberfeminismo para quien se autoidentifica propiamente como tal. Para mí significa el feminismo practicado en entornos electrónicos, especialmente en internet y en la red. Aunque esta descripción no se me ocurriría para describir mi propio trabajo, todo lo que hago se fundamenta en lo que he aprendido a lo largo de años de teoría y práctica feministas. Especialmente relevantes para mí son las discusiones sobre cómo la subjetividad se convierte en algo obviamente construido, cambiante y transformable en entornos electrónicos. Si esto es una estrategia del ciberfeminismo, entonces mi trabajo, especialmente *How We Became Posthuman*, definitivamente capta estas cuestiones.

Marjorie Perloff: No, no me describiría como ciberfeminista sino como alguien a quien le interesan las ciberartes. Para mí la revolución de estos últimos años ha sido el movimiento sutil de las actividades de internet en el reino de la poesía y las artes. Nuevos sitios web –por ejemplo, Ubu Web de Kenneth Goldsmith– han cambiado la forma en que miramos y estudiamos movimientos artístico-literarios.

Diane Greco: ¿Ciberfeminismo? Nunca he oído hablar de ello. Me suena extraño.

Linda Carroli: Tomo su significado en la línea de lo que Sadie Plant decía: que hay una correlación entre el aumento del poder de las mujeres y el ritmo o la tasa de desarrollo tecnológico: «Se me ocurría que era evidente una larga y permanente relación en-

tre la tecnología de la información y la liberación de las mujeres. Casi se puede trazar un mapa entre ambas relaciones en la historia de la modernidad. Del mismo modo en que las máquinas se vuelven más inteligentes, ¡las mujeres se liberan!». Cyberfeminist International (Old Boys Network), Cornelia Sollfrank decía: «El ciberfeminismo es un vocablo nuevo y prometedor. Sugiere una ideología fresca, abrazando las nociones de “ciber” y “feminismo” y todo lo que significan. Crea un espacio para que las mujeres inventen, diseccionen y alteren las trayectorias de la nueva era de la información y la tecnología». En la línea de fuerza de estas descripciones, diría que este cuestionario es un ejercicio ciberfeminista. Es la naturaleza viral del feminismo la que parece que crea potencial y permite que distintos feminismos se crucen, se regeneren, hibridicen, etc. El ciberfeminismo hace aparecer un hibridismo o eventualidad con la que me siento cómoda –más así que en un feminismo que dice que las mujeres son víctimas– porque el poder está implícito o fragmentado.

Shelley Jackson: ¿Ciberfeminista? No utilizaría esa palabra. Soy una escritora feminista, haciendo énfasis en lo de escritora. Aunque ninguna de ellas es ni rara ni mala, por supuesto. El hipertexto tiene ciertas posibilidades incorporadas (multilinealidad, lugares múltiples, límites borrosos, capacidad inclusiva, colaborativa, bla bla bla) que se han asociado tradicionalmente con la femineidad, aunque son también característica de una tensión de escritura –más fuerte en obras modernistas y posmodernas de este, oops, no, quiero decir del ÚLTIMO siglo– producido por ambos sexos. Rechazo la idea de que hay algo biológicamente femenino en este modo de producción textual, pero al incluir éste (la desacreditada escritura «experimental») estoy incluyendo implícitamente el otro (el desacreditado «femenino»). (¡Pero fijémonos en el rechazo de Diane de esta delicada línea argumental en su respuesta para la pregunta número 4!) Mis escritos electrónicos –*Patchwork Girl, My Body, Stitch Bitch*– también abordan cuestiones como el cuerpo y la personalidad desde un punto de vista feminista, pero no creo realmente que haya nada especialmente «ciber» sobre su feminismo. Se me ocurrió recientemente que los amplios y eficaces sistemas de comunicación que internet hace posibles son muy evocadores de los (entonces inalcanzables) sueños acerca de redes de publicación sostenidas por muchas de las feministas entre las cuales crecí en Berkeley en los 70. La circulación de ideas, el hecho de formar comunidades virtuales: estrategias viejas, nuevas tecnologías. Una cosa que me gusta sobre la red (a menudo deplorada, de un modo bastante extraño, por compañeros escritores nostálgicos de los días de «estándares» editoriales) es la proliferación de escrituras idiosincráticas e «impublishables», especialmente aquellas producidas por mujeres jóvenes que

aprovechan la oportunidad para quejarse, para mostrarse y darse a conocer. Espero y confío en que esto cambiará tanto la escritura como las vidas de las mujeres en toda clase de formas.

2. Analiza la trayectoria de Orlan viendo algunas de sus *performances* y reflexiona sobre el concepto de manipulación, construcción de la identidad y dolor.

Webs:

<http://www.jornada.unam.mx/2005/07/04/informcion/83_orlan.htm>

<<http://www.film-orlan-carnal-art.com/Presentation.html>>

<<http://www.youtube.com/watch?v=IEibZNR7iX8>>

Puedes compararlo con Stelarc:

<<http://www.youtube.com/watch?v=OKEfJRe4uys&mode=related&search>>

<http://www.youtube.com/watch?v=Jv_JF2XJYSk&mode=related&search>

3. A partir de los textos teóricos sobre posfeminismo y ciberfeminismo que has estudiado, analiza el artículo aparecido en un periódico de tirada nacional y extrae las conclusiones que se ofrecen al gran público sobre la cuestión.

REPORTAJE: DESPUÉS DEL FEMINISMO

Mujeres en los márgenes

Beatriz Preciado, 13 de enero de 2007

En los últimos años han surgido una serie de autoras que sostienen que el objetivo del nuevo feminismo debe ir más allá de conseguir la igualdad legal de la mujer blanca, occidental, heterosexual y de clase media. Para ellas, se trata de atender a mujeres tradicionalmente dejadas al margen y de combatir las causas que producen las diferencias de clase, raza y género.

Mientras la retórica de la violencia de género infiltra los medios de comunicación invitándonos a seguir imaginando el feminismo como un discurso político articulado en torno a la oposición dialéctica entre los hombres (del lado de la dominación) y las mujeres (del lado de las víctimas), el feminismo contemporá-

neo, sin duda uno de los dominios teóricos y prácticos sometidos a mayor transformación y crítica reflexiva desde los años setenta, no deja de inventar imaginarios políticos y de crear estrategias de acción que ponen en cuestión aquello que parece más obvio: que el sujeto político del feminismo sean las mujeres. Es decir, las mujeres entendidas como una realidad biológica predefinida, pero, sobre todo, las mujeres como deben ser, blancas, heterosexuales, sumisas y de clase media. Emergen de este cuestionamiento nuevos feminismos de multitudes, feminismos para los monstruos, proyectos de transformación colectiva para el siglo XXI.

Estos feminismos disidentes se hacen visibles a partir de los años ochenta cuando, en sucesivas oleadas críticas, los sujetos excluidos por el feminismo biempensante comienzan a criticar los procesos de purificación y la represión de sus proyectos revolucionarios que han conducido hasta un feminismo gris, normativo y puritano que ve en las diferencias culturales, sexuales o políticas amenazas a su ideal heterosexual y eurocéntrico de mujer. Se trata de lo que podríamos llamar con la lúcida expresión de Virginie Despentes el despertar crítico del «proletariado del feminismo», cuyos malos sujetos son las putas, las lesbianas, las violadas, las marimachos, los y las transexuales, las mujeres que no son blancas, las musulmanas... en definitiva, casi todos nosotros.

Esta transformación del feminismo se llevará a cabo a través de sucesivos descentramientos del sujeto mujer que de manera transversal y simultánea cuestionarán el carácter natural y universal de la condición femenina. El primero de estos desplazamientos vendrá de la mano de teóricos gays y teóricas lesbianas como Michel Foucault, Monique Wittig, Michael Warner o Adrienne Rich que definirán la heterosexualidad como un régimen político y un dispositivo de control que produce la diferencia entre los hombres y las mujeres, y transforma la resistencia a la normalización en patología. Judith Butler y Judith Halberstam insistirán en los procesos de significación cultural y de estilización del cuerpo a través de los que se normalizan las diferencias entre los géneros, mientras que Donna Haraway y Anne Fausto-Sterling pondrán en cuestión la existencia de dos sexos como realidades biológicas independientemente de los procesos científico-técnicos de construcción de la representación. Por otra parte, junto con los procesos de emancipación de los negros en Estados Unidos y de descolonización del llamado Tercer Mundo, se alzarán las voces de crítica de los presupuestos racistas del feminismo blanco y colonial. De la mano de Angela Davis, bell hooks, Gloria Anzaldúa o Gayatri Spivak se harán visibles los proyectos del feminismo negro, poscolonial, musulmán o de la diáspora que obligará a pensar el género en su relación constitutiva con las diferencias geopolíticas de raza, de clase, de migración y de tráfico humano.

Uno de los desplazamientos más productivos surgirá precisamente de aquellos ámbitos que se habían pensado hasta ahora como bajos fondos de la victimización femenina y de los que el feminismo no esperaba o no quería esperar un discurso crítico. Se trata de las trabajadoras sexuales, las actrices porno y los insumos sexuales. Buena parte de este movimiento se estructura discursiva y políticamente en torno a los debates del feminismo contra la pornografía que comienza en Estados Unidos en los años ochenta y que se conoce con el nombre de «guerras feministas del sexo». Catharine Mackinnon y Andrea Dworkin, portavoces de un feminismo antisexo, van a utilizar la pornografía como modelo para explicar la opresión política y sexual de las mujeres. Bajo el eslogan de Robin Morgan «la pornografía es la teoría, la violación la práctica», condenan la representación de la sexualidad femenina llevada a cabo por los medios de comunicación como una forma de promoción de la violencia de género, de la sumisión sexual y política de las mujeres y abogan por la abolición total de la pornografía y la prostitución. En 1981, Ellen Willis, una de las pioneras de la crítica feminista de rock en Estados Unidos, será la primera en intervenir en este debate para criticar la complicidad de este feminismo abolicionista con las estructuras patriarcales que reprimen y controlan el cuerpo de las mujeres en la sociedad heterosexual. Para Willis, las feministas abolicionistas devuelven al Estado el poder de regular la representación de la sexualidad, concediendo doble poder a una institución ancestral de origen patriarcal. Los resultados perversos del movimiento antipornografía se pusieron de manifiesto en Canadá, donde al aplicarse medidas de control de la representación de la sexualidad siguiendo criterios feministas, las primeras películas y publicaciones censuradas fueron las procedentes de sexualidades minoritarias, especialmente las representaciones lesbianas (por la presencia de dildos) y las lesbianas sadomasoquistas (que la comisión estatal consideraba vejatorias para las mujeres), mientras que las representaciones estereotipadas de la mujer en el porno heterosexual no resultaron censuradas.

Frente a este feminismo estatal, el movimiento posporno afirma que el Estado no puede protegernos de la pornografía, ante todo porque la descodificación de la representación es siempre un trabajo semiótico abierto del que no hay que prevenirse sino al que hay que atacarse con reflexión, discurso crítico y acción política. Willis será la primera en denominar feminismo «prosexo» a este movimiento sexopolítico que hace del cuerpo y el placer de las mujeres plataformas políticas de resistencia al control y la normalización de la sexualidad. Paralelamente, la prostituta californiana Scarlot Harlot utilizará por primera vez la expresión «trabajo sexual» para entender la prostitución, reivindicando la

profesionalización y la igualdad de derechos de las putas en el mercado de trabajo. Pronto, a Willis y Harlot se unirán las prostitutas de San Francisco (reunidas en el movimiento COYOTE, creado por la prostituta Margo Saint James), de Nueva York (PONY, Prostitutas de Nueva York, en el que trabaja Annie Sprinkle), así como del grupo activista de lucha contra el sida ACT UP, pero también las activistas radicales lesbianas y practicantes de sadomasoquismo (Lesbian Avengers, SAMOIS...). En España y Francia, a partir de los noventa, los movimientos de trabajadoras sexuales Hetaria (Madrid), Cabiria (Lyon) y LICIT (Barcelona), de la mano de las activistas de fondo como Cristina Garaizabal, Empar Pineda, Dolores Juliano o Raquel Osborne formarán un bloque europeo por la defensa de los derechos de las trabajadoras sexuales. En términos de disidencia sexual, nuestro equivalente local, efímero pero contundente, fueron las lesbianas del movimiento LSD con base en Madrid, que publican durante los noventa una revista del mismo nombre en la que aparecen, por primera vez, representaciones de porno lesbiano (no de dos heterosexuales que sacan la lengua para excitar a los machitos, sino de auténticos *bollos* del barrio de Lavapiés). Entre los continuadores de este movimiento en España estarían grupos artísticos y políticos como Las Orgia (Valencia) o Corpus Delecti (Barcelona), así como los grupos transexuales y transgénero de Andalucía, Madrid o Cataluña.

Estamos aquí frente a un feminismo lúdico y reflexivo que escapa del ámbito universitario para encontrar en la producción audiovisual, literaria o *performativa* sus espacios de acción. A través de las películas de porno feminista *kitsch* de Annie Sprinkle, de las docuficciones de Monika Treut, de la literatura de Virginie Despentes o Dorothy Allison, de los *comics* lébicos de Alison Bechdel, de las fotografías de Del LaGrace Volcano o de Kael TBlock, de los conciertos salvajes del grupo de *punk* lesbiano de Tribe8, de las predicaciones neogóticas de Lydia Lunch, o de los pornos transgénero de ciencia ficción de Shue-Lea Cheang se crea una estética feminista posporno hecha de un tráfico de signos y artefactos culturales y de la resignificación crítica de códigos normativos que el feminismo tradicional consideraba como impropios de la feminidad. Algunas de las referencias de este discurso estético y político son las películas de terror, la literatura gótica, los dildos, los vampiros y los monstruos, las películas porno, los *manga*, las diosas paganas, los ciborgs, la música *punk*, la *performance* en espacio público como útil de intervención política, el sexo con las máquinas, iconos anarco-femeninos como las Riot Girl o la cantante Peaches, parodias lesbianas ultrasexo de la masculinidad como las versiones *drag king* de Scarface o ídolos transexuales como Brandon Teena o Hans Scheirl, el sexo crudo y el género cocido.

Este nuevo feminismo posporno, *punk* y transcultural nos enseña que la mejor protección contra la violencia de género no es la prohibición de la prostitución sino la toma del poder económico y político de las mujeres y de las minorías migrantes. Del mismo modo, el mejor antídoto contra la pornografía dominante no es la censura, sino la producción de representaciones alternativas de la sexualidad, hechas desde miradas divergentes de la mirada normativa. Así, el objetivo de estos proyectos feministas no sería tanto liberar a las mujeres o conseguir su igualdad legal como dismantelar los dispositivos políticos que producen las diferencias de clase, de raza, de género y de sexualidad haciendo así del feminismo una plataforma artística y política de invención de un futuro común.

4. Analiza las obras de las siguientes autoras y argumenta qué puede considerarse feminista o ciberfeminista en ellas respecto del tratamiento de temas como la transmisión de roles que conforman identidades, los mecanismos de reproducción en el cuerpo de una mujer y la imagen de la mujer como diosa o como prostituta.

Shelley y Pamela Jackson: *The Doll Games*

<<http://www.ineradicablestain.com/dollgames/contents.html>>

Los juegos de muñecas siguen siendo un reducto inexplorado. Desde un punto de vista artístico, pero también reivindicativo, Shelley y Pamela Jackson en este proyecto colaborativo en la red documentan los elaborados y perversos juegos de muñecas que desarrollaron en los 70, al tiempo que reflexionan sobre este tipo de juegos en general. Se trata de un espacio narrativo en el que las niñas se alejan de los escenarios previstos por Mattel y sus Barbies para adentrarse en lo grotesco y lo obscuro.

The Doll Games tiene capas diversas, desde las historias reales de sus autoras, hasta la introducción de un estilo pretendidamente académico sobre las mismas. Se trata de una obra que nos sitúa de lleno en el intersticio entre la ficción y la no ficción, con parodia incluida.

Faith Wilding y Hyla Willis: *Smart Mom* (1998-1999)

<<http://www.andrew.cmu.edu/user/fwild/>>

El cuerpo de la mujer –y con su cuerpo, los ciclos hormonales que lleva asociados, los cambios metabólicos, la ovulación, la gestación, alteraciones en la libido y otro tipo de cambios determinados por su condición de ser reproductor– han constituido uno de

los ejes de su lugar subordinado en el orden social. En este contexto, *Smart Mom* opera como una parodia ciberfeminista, política y creativamente efectiva en sus propósitos, sobre la industria de la reproducción.

Prema Murthy: *BindiGirl* (1999)

<<http://www.thing.net/~bindigrl/>>

¿Diosa o prostituta? La relación de la mujer con el sexo, históricamente castrada desde la moral conservadora, ha incidido en su idealización como objeto sexual al servicio del hombre. La oferta de mujeres, ya sea mediante el tráfico por internet de niñas y adolescentes procedentes del tercer mundo, o bien como fetiches e iconos sexuales en las webs de pornografía, es habitual en el ciberespacio.

Bindi, un avatar femenino representado por un cuerpo de mujer hindú atrapada en la red, nos muestra, desde la sensualidad y la provocación, también su capacidad de raciocinio, reaccionando ante el usuario sobre los motivos que la han llevado a estar confinada en este espacio, al tiempo que lo exhorta a que retorne para volver a estar con ella. Bindi, sin embargo, también es el nombre de una diosa hindú que, aquí, combina la divinidad con la prostitución, iconos de la visión mítica de la mujer en el patriarcado. Se produce aquí una complicidad de estas cuestiones con la tecnología para hacer reflexionar a los usuarios sobre las nuevas formas de dominación auspiciadas en la identidad sexual.

BIBLIOGRAFÍA

WEBGRAFÍA

- ALICE, LYNNE CHRISTINE, «¿Qué es postfeminismo? (Querer tenerlo todo)». 2 de octubre de 2007. <<http://www.estudiosonline.net/texts/queespost.html>>.
- BARRAT, VIRGINIA, JULIANNE PIERCE, FRANCESCA DA RIMINI y JOSEPHINE STARRS, «VNS Matrix. Brave New Girls». 12 de octubre de 2007. <<http://lx.sysx.org/vnsmatrix.html>>.
- BASSETT, CAROLINE, «CYBERFEMINISM SPCL - With a little help from our (new) friends?». En *Mute*, 9 Septiembre, 1997. <<http://www.metamute.org/en/CYBERFEMINISM-SPCL-With-a-little-help-from-our-new-friends>>.
- BOIX, MONTSERRAT, «La comunicación como aliada. Tejiendo redes de mujeres». 12 de octubre de 2007. <http://www.mujeresenred.net/news/article.php?id_article=159>.
- BOIX, MONTSERRAT y ANA DE MIGUEL, «Los géneros en la red. Los cyberfeminismos». 12 de octubre de 2007. <<http://www.mujeresenred.net/IMG/pdf/cyberfeminismo-demiguel-boix.pdf>>
- BOIX, MONTSERRAT, CRISTINA FRAGA y VICTORIA SENDÓN, «El viaje de las internautas. Una mirada de género a las nuevas tecnologías». 12 de octubre de 2007. <http://www.mujeresenred.net/el_viaje_de_las_internautas.html>.
- BRAIDOTTI, ROSI, «Cyberfeminism with a difference». 12 de octubre de 2007. <http://www.let.uu.nl/womens_studies/rosi/cyberfem.htm>. Traducido al español en <http://www.creatividadfeminista.org/fr_artciber.htm>.
- CASTELLS, MANUEL, «Internet y libertad», lección inaugural del curso académico 2001/2002 de la UOC. 12 de octubre de 2007. <<http://www.uoc.es/web/esp/index.html>>.
- CIBORGS, LAS, «¿Qué es el Cyberfeminismo?». 12 de octubre de 2007. <<http://www.nodo50.org/mujeresred/internet-cyberfeminismo.html>>.
- COTTINGHAM, LAURA, «Pero, ¿qué tienen de malo estas chicas malas?». 12 de octubre de 2007. <<http://www.estudiosonline.net/texts/cottingham.htm>>.
- CRITICAL ARTS ENSEMBLE, «¿Qué es postfeminismo?». 12 de octubre de 2007. <<http://www.estudiosonline.net/texts/caepost.htm>>
- ELSBY, KRISTEN, «No soy feminista, pero...». 12 de octubre de 2007. <<http://www.estudiosonline.net/texts/notafeminist.html>> .
- GALLOWAY, ALEX, «Un informe sobre ciberfeminismo». 12 de octubre de 2007. <<http://www.estudiosonline.net/texts/galloway.html>>.
- GARCÍA MANSO, ALMUDENA, «Ciberfeminismo, Mujer y TICs». 12 de octubre de 2007. <http://www.cibersociedad.net/congres2004/grups/fitxacom_publica2.php?idioma=es&id=428&grup=48>.
- GARCÍA MANSO, ALMUDENA, PILAR MORENO DÍAZ y JESÚS SÁNCHEZ ALLENDE, «El Eros Cyborg: La cibercultura del cuerpo». 12 de octubre de 2007. <http://www.cibersociedad.net/congres2004/grups/fitxacom_publica2.php?idioma=es&id=430&grup=28>.
- GUERTIN, CAROLYN G., «Quantum Feminist Mnemotechnics: The Archival Text, Digital Narrative and the Limits of Memory». 12 de octubre de 2007. <<http://www.mcluhan.utoronto.ca/academy/carolynguertin/li.html>>.
- , «From Cyborgs to Hacktivists: Postfeminist Disobedience and Virtual Communities». 12 de octubre de 2007. <<http://www.electronicbookreview.com/thread/writingpostfeminism/hackpacifist>>
- HAYLES, KATHERINE, «Women and technology. Beyond the binary». *Riding the Meridian*. 12 de octubre de 2007. <<http://www.heelstone.com/meridian/rtable3.html>>.
- HAILL, LUCIANA, «Ibva Uk». 12 de octubre de 2007. <<http://www.ibva.co.uk>>.
- , «LuChi Psi-Chic». 12 de octubre de 2007. <<http://www.myspace.com/lucianabrain>>.
- , «Future of Sound». 12 de octubre de 2007. <<http://www.futureofsound.org>>.

HARAWAY, DONNA, «Manifiesto Cyborg». 12 de octubre de 2007. <<http://manifiestocyborg.blogspot.com/>>.

JOYCE, ELISABETH, «Escribir (post)feminismo». 12 de octubre de 2007. <<http://www.estudiosonline.net/texts/postfem.htm>>.

MARTÍNEZ-COLLADO, ANA, «Cyberfeminismo: Dos Escenarios». 12 de octubre de 2007. <<http://www.estudiosonline.net/texts/escenarios.html>>.

—, «Cyberfeminismo: Tecnologías de la subjetividad y políticas de género en las redes de la nueva comunicación». 12 de octubre de 2007. <http://www.mujaresenred.net/article.php3?id_article=308>.

—, «Perspectivas feministas en el arte actual». 12 de octubre de 2007. <<http://www.estudiosonline.net/texts/perspectivas.html>>.

—, «Tecnología y construcción de la subjetividad. La feminización de la representación cyborg». 12 de octubre de 2007. <<http://www.accpa.org/numero5/cyberfem.htm>>.

ORLAN, «El cuerpo que vendrá...». 12 de octubre de 2007. <http://www.jornada.unam.mx/2005/07/04/informacion/83_orlan.htm>.

PATERSON, NANCY, «Cyberfeminismo». 12 de octubre de 2007. <<http://www.estudiosonline.net/texts/ciberfeminismo.html>>.

REVERTER BAÑÓN, SONIA, «Ciberfeminismo: entre la (u)topía y la (dis)topía». 12 de octubre de 2007. <http://www.creatividadfeminista.org/articulos/ciber_utoxia_disto.htm>.

SOLLFRANK, CORNELIA, «La verdad sobre el cyberfeminismo». 12 de octubre de 2007. <http://2-red.net/habitar/tx/text_cs_c.html>.

STONE, SANDY: «EL IMPERIO CONTRAATA. Un manifiesto postransexual». 12 de octubre de 2007. <<http://www.rqtr.org/web>>.

VESNA, VICTORIA, «Del Fe-Mail al f-e-mail y más allá: Redes cyberfeministas en la web». 12 de octubre de 2007. <<http://www.estudiosonline.net/texts/vesna.html>>.

VILLA, ROCÍO DE LA, «Arte y feminismos: el activismo y lo público». 12 de octubre de 2007. <<http://www.estudiosonline.net/texts/lavilla.htm>>.

VNS MATRIX, «Un manifest ciberfeminista per al segle XXI». 12 de octubre de 2007. <http://cv.uoc.edu/~04_999_01_u07/ciberfeminismes19.html>.

WILDING, FAITH, «¿Dónde está el feminismo en el ciberfeminismo?», 12 de octubre de 2007. <http://www.2red.net/habitar/tx/text_fw_c.html>.

WILDING, FAITH y CRITICAL ART ENSEMBLE, «Notas sobre la condición política del Cyberfeminismo». 12 de octubre de 2007. <http://www.estudiosonline.net/texts/cae_politic.html>.

ZAFRA, REMEDIOS, «Femenino.net.art: feminización de la cultura y red internet». 12 de octubre de 2007. <http://www.mecad.org/htm/docu_i/doc_txt.htm>.

LIBROS

ARCHER, MICHAEL, «What's in a Prefix?». En *Art Monthly* 173, Londres, Febrero de 1994.

BRAIDOTTI, ROSI, *Feminismo, diferencia sexual y subjetividad nómada*. Barcelona: Gedisa, 2004.

CABALLERO GUIRAL, JUNCAL, et al., *Artes, género y dominación: proyecto: violencia contra las mujeres, una mirada a través de la imagen y la palabra*. Castellón: Universidad Jaime I. Seminario de Investigación Feminista, 2003.

FERNÁNDEZ, MARIA, FAITH WILDING y MICHELLE M. WRIGHT (eds.), *Domain Errors!: Cyberfeminist Practices*. Nueva York: Autonomedia, 2002.

FLANAGAN, MARY y AUSTIN BOOTH (eds.), *Reload: Rethinking Women + Cyberculture*. Cambridge: The MIT Press, 2002.

HARAWAY, DONNA J., *Manifiesto para cyborgs*. Valencia: Episteme, 1995.

—, *Ciencia, cyborgs y mujeres*. Madrid: Ediciones Cátedra, 1995.

—, *Testigo Modesto@Segundo_Milenio. HombreHembra@_Conoce_Oncorotón*. Barcelona: UOC, 2004.

HARAWAY, DONNA J., «The Promises of Monsters: A Regenerative Politics for Inappropriate/d Others». En Jenny Wolmark (ed.): *Cybersexualities*. Edimburgo: Edinburgh University Press, 1999: 314-366.

HARCOURT, WENDY, *Women@Internet: Creating New Cultures in Cyberspace*. Londres: Zed Books, 1999.

HAWTHORNE, SUSAN y RENATE KLEIN, *CyberFeminism: Connectivity, Critique and Creativity*. North Melbourne: Spinifex Press, 1999.

LÉVY, PIERRE «Ciberespai i Cibercultura», Conferencia presentada en la Universitat Oberta de Catalunya. Barcelona, 1999.

MALLOY, JUDY (ed.), *Women, Art and Technology*. Cambridge: MIT Press, 2003.

MARTÍNEZ-COLLADO, ANA, *Tendenci@s: perspectivas feministas en el arte actual*. Murcia: Centro de Documentación y Estudios Avanzados de Arte Contemporáneo, 2005.

PLANT, SADIE, *Zeroes + Ones: Digital Women and the New Technoculture*. Nueva York: Doubleday, 1997. Traducción española: *Ceros + Uno: Mujeres Digitales + La nueva tecnocultura*. Barcelona: Destino, 1998.

—, «On the Matrix: Cyberfeminism Simulations». En Rob Shields (ed.): *Cultures of the Internet: Virtual Spaces, Real Histories, Living Bodies*. Londres: Sage Publications, 1996: 170-183.

REICHE, CLAUDIA y VERENA KUNI, *Cyberfeminism: Next Protocols*. Nueva York: Autonomedia, 2004.

RIVERA GARRETAS, MARÍA MILAGROS, *Mujeres en relación: feminismo 1970-2000*. Barcelona: Icaria, 2003.

WAJCMAN, JUDY, *El tecnofeminismo*. Madrid: Cátedra, 2006.

DIRECTORIOS FEMINISTAS

Faith Wilding, <<http://www.andrew.cmu.edu/user/fwild/faithwilding/>>.

Sadie Plant, <<http://www.t0.or.at/sadie/sadie.htm>>.

Guerrilla Girls, <<http://www.guerrillagirls.com>>.

OBN (Old Boys Network), <<http://www.obn.org/>>.

SubRosa, <http://www.subrosa.net/index_fr.htm>.

Victoria Vesna, <<http://vv.arts.ucla.edu/>>.

VNS Matrix, <<http://lx.sysx.org/vnsmatrix.html>>.

Cyberfeminist international. 20-28 septiembre 1997, <<http://www.obn.org/kassel/>>

Les Penelopes, <<http://www.penelopes.org>>.

Mujeres en red, <<http://www.mujaresenred.net>>.

Cybersolidaires, <<http://www.cybersolidaires.org/>>.

Famafrique, <<http://www.famafrique.org/>>.

Textos teóricos, <<http://www.estudiosonline.net/texts/>>.

VIDEOJUEGOS: EL ENTRETENIMIENTO DEL TERCER MILENIO*

V
Ciberespacio y
nuevas
tecnologías

Resumen

El capítulo examina las características esenciales del medio del videojuego, basándose en la descripción de su particularidad estética y sus géneros. Se repasa la evolución del medio para contextualizar su significación histórica y se incide en el aspecto narrativo de diversos videojuegos. La estructura narrativa de los videojuegos se investiga mediante el uso de la teoría de la recepción y de *quests*. A continuación se describen los aspectos culturales más relevantes de los videojuegos en su dimensión psicológica y de identidad de los jugadores, social y mediática, así como los aspectos de género. El capítulo pretende ser una introducción para guiar a los estudiantes en sus investigaciones particulares y a la vez desmitificar un medio popular a menudo condenado a los estereotipos negativos.

INTRODUCCIÓN: EN LA CAVERNA VIRTUAL

Delante de mí se extiende un túnel mal iluminado. El suelo parece estar húmedo y no puedo ver el final, quizá haya alguien o algo oculto en las sombras de la siguiente caverna. Tengo la mano en la empuñadura de mi espada y los pelos de punta, hemos sufrido mucho para llegar hasta aquí. Cualquier error puede costarnos a todos la vida. Detrás de mí avanzan mis compañeros de clan, siento que también contienen la respiración. Oigo la voz de mi jefe de batalla en mis auriculares: «muy bien, Zashima, despacio, Orken y Ullak están justo detrás de ti para curarte. Recuerda que en cuanto cruces el umbral comenzará la lucha, y que hay que evitar el corredor de la derecha, no tiene salida. Adelante».

Son las doce de la noche en Copenhague y los niños duermen en la habitación de al lado. Yo estoy virtual-

Introducción: en la caverna virtual	263
El medio del videojuego: qué es y cómo funciona	265
Breve historia de los videojuegos	268
Videojuegos, narrativa y representación	272
El videojuego como producto cultural	277
Epílogo: cómo estudiar videojuegos	282
Ejercicios	284
Bibliografía	286

*Este capítulo está basado en mi libro, *Understanding Videogames*, publicado por Routledge, Nueva York, en 2007 con dos coautores, Simon Egenfelt-Nielsen y Jonas Heide Smith.

☞ En realidad mi jefe de batalla nunca diría algo así, lo he «traducido» para que quien no sea jugador pueda entenderlo. Cuando esta-

mos combatiendo en grupo en el juego utilizamos multitud de abreviaturas y una jerga que resultaría incomprendible para quien no conozca el mundo de los videojuegos en general y de *World of Warcraft* en particular.

☞ La traducción sería: un juego de rol multijugador en red. Estos juegos acogen cientos de miles de jugadores de todo el mundo, repartidos en servidores diferentes que guardan cada uno una copia exacta del mundo del juego.

Shoot'em'up. Es una abreviatura de *shoot them up*, o «dispárales», y se refiere a los juegos en que la actividad principal consiste en disparar a enemigos u obstáculos constantemente.

mente en Azeroth, el continente del juego de ordenador *World of Warcraft*, un MMORPG (*massively multiplayer online roleplaying game*)[☞] de tema medieval-fantástico. Soy una chica orco bastante corpulenta. Mis compañeros de clan y yo estamos a punto de entrar en combate para terminar una misión en la que hemos muerto todos en dos ocasiones anteriores. Es importante que no fallemos de nuevo, reunir a todo el grupo no es fácil, la gente tiene compromisos en su «vida real»: familias, trabajos, necesidad de dormir... Y tener que recuperar nuestros cadáveres y volver a empezar la misión sería de lo más tedioso. Me siento un poco culpable porque la última vez el error fatal fue mío, entré demasiado pronto en la caverna, pero ahora no fallaré. Si lo logramos, subiré de nivel y quizá consiga una espada que he codiciado desde hace tiempo.

A quien nunca lo haya probado le asaltarán sin duda muchas dudas: ¿en qué consiste en realidad esta actividad?, ¿cómo se juega?, ¿en qué es diferente de leer una novela o ver una película? O incluso, ¿hay peligro de confundir la vida virtual con la real?, ¿es síntoma de desequilibrio mental el pasar las horas muertas disparando en pantalla?

Este capítulo pretende responder a tales preguntas sirviendo de introducción al mundo del videojuego, tanto en su historia como sus características mediales y su impacto cultural. El título de esta sección es un guiño a Platón, cuyas enseñanzas liberarían a los hombres prisioneros de la caverna de las ilusiones y les mostrarían la realidad del mundo de las ideas. Los videojuegos adoran las cavernas; hay cavernas en las primeras aventuras textuales y en los primitivos *shoot'em'up*;[▲] en los concurridos juegos de rol en red y en los familiares de plataforma. La opinión pública parece pensar, como Platón, que la juventud está prisionera de estas nuevas cavernas virtuales, llenas de peligros no menos temibles por desconocidos. Al mismo tiempo, la industria del videojuego informa regularmente de sus cifras de venta y celebran que supera el volumen de negocio de Hollywood, con lo que se ha convertido en la

primera potencia del entretenimiento en el mundo occidental. Pero ¿qué es un videojuego?

EL MEDIO DEL VIDEOJUEGO: QUÉ ES Y CÓMO FUNCIONA

Los videojuegos son parientes cercanos de los juegos que todos conocemos: los de la infancia, los deportes organizados, los de mesa, de cartas, etc. La actividad lúdica tiene muchas formas, y se caracteriza por estar separada de la «vida real», como si en el juego hiciéramos una pausa de la realidad y nos sumergiéramos en un universo diferente y propio. Es difícil proponer una definición que sirva para abarcar todas las manifestaciones posibles de juegos, pero la tarea se simplifica si hacemos una distinción entre juegos formales e informales. Los juegos informales son aquellos en los que no hay unas reglas fijas de comportamiento, como por ejemplo el juego de dos niños que se persiguen mutuamente o que imitan «mamás y papás» con sus muñecas. Los juegos formales en cambio son bastante rígidos en su reglamentación, pensemos por ejemplo en el ajedrez, y jugar supone aprender y aceptar estas reglas.

Una buena definición es la de Jesper Juul: «un juego es un sistema formal basado en reglas, con un resultado variable y cuantificable. Los diferentes resultados se valoran de modo diferente, el jugador hace un esfuerzo para influenciar el resultado y siente un cierto apego por éste. Las consecuencias de la actividad son opcionales y negociables» (Juul, 2003: 35). La definición insiste en que los juegos no pertenecen a la esfera de la vida real ya que las consecuencias de participar en un juego son «opcionales y negociables». Esto significa que, por ejemplo, el código de la circulación no es un juego, aunque es un sistema formal basado en reglas, ya que no tenemos elección sobre si queremos seguirlo no, y dejar de hacerlo tiene consecuencias graves en la vida real en forma de multas o accidentes. En cambio si participamos en una partida de parchís, podemos llevarnos un disgusto si perdemos, pero no tiene mayores consecuencias. Y si acordáramos con los otros juga-

dores que ganar o perder en un juego ha de tener consecuencias en la vida real, por ejemplo, que el que gane al póker se llevará los coches de los otros, se trata de un acuerdo totalmente voluntario y extraordinario. La definición también nos recuerda que los jugadores hacen un esfuerzo, ya que normalmente todo el mundo quiere ganar.

En los videojuegos, las reglas y el estado del juego son registrados y aplicados por un ordenador. Es decir, en el ajedrez tenemos un tablero, unas piezas, un reloj para los movimientos (no siempre) y quizá un juez en las partidas importantes. En *Tetris* tenemos una pantalla con fichas que caen, y unas posibilidades de acción que aprendemos sobre la marcha (un botón para hacer girar las fichas y una palanca para moverlas de izquierda a derecha o abajo). No podemos hacer trampa en *Tetris* porque la máquina no reconoce más movimientos que los ya mencionados. El ordenador hace desaparecer las filas compactas de fichas y nos hace pasar de nivel o nos comunica que la partida ha terminado.

Componentes del videojuego

Para entender mejor cómo funciona un videojuego, podemos distinguir entre los siguientes componentes:

- **Reglas:** Las reglas determinan qué acciones son posibles en el juego. Por ejemplo, en qué dirección se pueden mover las fichas o que quien llega primero se lleva todos los puntos.
- **Geografía:** Igual que los juegos de mesa, los videojuegos tienen unos límites «físicos», por ejemplo en *Pac-Man* no podemos escapar del laberinto en pantalla, aunque podemos hacer un movimiento circular y entrar por el otro lado para escapar de los fantasmas.
- **Representación:** El espacio del juego está representado por medio de gráficos (bidimensionales o tridimensionales) y sonido. Hay múltiples posibilidades artísticas en cuanto a estilos gráficos, tipos de perspectiva, etc.
- **Narrativa:** aunque muchos juegos primitivos eran abstractos, la mayoría de videojuegos actuales tienen una dimensión narrativa, con un argumento, unos personajes y una serie de razones que justifican la acción del jugador en el contexto de la ficción del juego. Por ejemplo, el juego *Blade Runner* se inspira en la película del mismo título, y le otorga al jugador el papel de detective en un mundo futurista y distópico.

No todos los videojuegos son iguales, y tanto jugadores y diseñadores como los medios de comunicación utilizan un sistema de géneros para describirlos. Cada género lleva asociadas una serie de expectativas que afectan el modo en que nos enfrentamos al juego concreto. Las clasificaciones genéricas son legión y por supuesto arbitrarias, pero si queremos una consistente y sencilla, podemos atenernos a una sola categoría distintiva: qué habilidad principal se requiere para tener éxito en un juego determinado.

Habilidades

Si atendemos a habilidades, podemos distinguir entre juegos:

- **de acción:** requieren habilidad motriz y coordinación visual-manual, por ejemplo los juegos de plataforma, de conducción o de disparar, como *Quake*;
- **de aventura:** requieren habilidad lógica y deductiva para la resolución de enigmas, por ejemplo las aventuras gráficas como *Myst*;
- **de estrategia:** requieren habilidad organizativa, hay que considerar numerosas variables al mismo tiempo y calcular los efectos de nuestras decisiones a largo plazo, por ejemplo *Civilization*; y
- **de proceso:** son juegos en los que no hay competición sino que estimulan el interés del jugador por explorar un sistema, como un simulador de vuelo o *The Sims*.

Esta clasificación no atiende al tema del juego, es decir, no distinguimos entre géneros como «fútbol» o «terror», aunque se pueden utilizar subcategorías temáticas para describir un juego con mayor precisión. Los videojuegos aún pueden considerarse un medio en su infancia si los comparamos con otros como la novela o el cine. Aun así, ya se pueden distinguir una serie de características típicas que, aunque pueden aparecer también en otros medios, son distintivas del videojuego, que las explota de manera original.

Características del videojuego

Las características típicas y diferenciales del videojuego:

- **Interactividad:** la esencia del videojuego es la acción, si el ju-

gador no hace nada, no hay juego. Esto hace que los juegos sean muy diferentes de otros medios, como los narrativos tradicionales, en que todo el esfuerzo es interpretativo. Los juegos de ordenador requieren además un esfuerzo motor, ya sea físico o virtual.

Conciencia de su propia naturaleza doble: a pesar de que los juegos pueden hacer que el jugador no sea consciente del paso del tiempo, nunca olvidará que está jugando. Al contrario que las películas o las novelas, en que se requiere una inmersión imaginativa total, los juegos siempre le recuerdan al jugador su naturaleza activa: en medio de la aventura gráfica más apasionante, el jugador tiene que grabar su progreso, cuidar de que no se le agoten los cartuchos o manipular su inventario para resolver puzzles.

Reglas: en cierto sentido, un juego es sus reglas. Esto quiere decir que los demás componentes de un juego, como la narrativa, aunque pueden ser muy importantes, no son lo más esencial. Por ejemplo, el ajedrez puede jugarse con las figuras clásicas o también con muñecos inspirados en las películas de *Star Wars*, pero seguirá siendo ajedrez si mantiene las mismas reglas.

Por último, los videojuegos tienen también una importante dimensión social: un gran número de juegos están hechos para varios jugadores (de dos a miles de jugadores simultáneos), pero incluso aquellos que se juegan individualmente alimentan comunidades de jugadores entusiastas que se relacionan unos con otros e intercambian experiencias.

BREVE HISTORIA DE LOS VIDEOJUEGOS

Al contrario que con otros inventos como la televisión o el teléfono, no hay una sola fecha definitiva en la que se pueda decir que nacen los videojuegos. Los años 60 fueron testigo de importantes avances en informática, con el desarrollo de los primeros ordenadores militares y su extensión al ámbito académico. Estos ordenadores eran enormes, ocupaban habitaciones enteras y su velocidad de procesamiento no era comparable a la de cualquier

portátil de hoy en día. Aunque hubo varios prototipos anteriores de juegos en soporte electrónico, se considera que el primer videojuego es *Spacewar!*, de Russel, Wittannen y Graetz, en 1962. Dos jugadores controlaban una nave espacial cada uno, y trataban de eliminarse mutuamente disparando mientras volaban en círculos alrededor de un planeta. El juego no se comercializó nunca, pero se extendió por los pocos ordenadores de Estados Unidos influyendo a futuros diseñadores, que repetirían los temas de la batalla galáctica hasta la saciedad.

Después de este primer juego, es muy difícil hacer una selección de títulos ejemplares. La que sigue es por supuesto arbitraria e injusta por los que se quedan fuera, pero he elegido unos pocos títulos que ilustran brevemente la evolución del medio.

Los primeros juegos comerciales empezarían con los salones recreativos *arcades* de los 70, en que Atari produjo éxitos como *Computer Space* (muy similar a *Spacewar!*) o *Pong*, de 1973, un juego de tenis virtual minimalista. Esta década también vería el nacimiento de las consolas domésticas, y clásicos como *Space Invaders* (1977) con sus oleadas de alienígenas que iban bajando mientras el jugador les disparaba sin descanso con su nave que iba de lado a lado de la pantalla. Los juegos de las máquinas recreativas se caracterizaban por sus gráficos simples, sus temas casi abstractos y lo frenético del ritmo de juego. Era imposible ganar, porque este tipo de juegos nunca terminaban, sino que se hacían más y más complicados (o rápidos) de manera que el jugador no dejara de introducir monedas. La única forma de reconocimiento era la «lista de mejores jugadores» en la que uno podía inscribir su nombre tras obtener una puntuación especialmente alta. Todos estos juegos pueden calificarse como juegos de «acción», aunque después se diferenciarían subgéneros como el de plataforma o de simuladores. [☞] Esta época inicial es también la de las primeras aventuras gráficas, como *Adventure* (1976) o *Zork*, en que el jugador teclea órdenes y va recibiendo texto que describe un desarrollo narrativo. Los elemen-

☞ Los *platform games* requieren que el jugador salte de una plataforma a otra evitando enemigos o recogiendo objetos, y los simuladores son generalmente deportivos o de máquinas (coches, aviones).

MUD. Significa *Multi-User Dungeon*, y es un mundo virtual en el que los diferentes participantes se comunican a través de chat textual. Son los antepasados de los juegos de rol actuales.

☞ En videojuegos, la perspectiva de primera persona significa que en lugar de ver a un avatar o personaje en tercera persona, vemos lo que él vería, o su mano o su arma, como si nosotros fuéramos el personaje.

Mod. De la palabra «modificar», en inglés, *modding* se refiere a la alteración del programa del juego de manera que los entusiastas jugadores pueden añadir su propio contenido, por ejemplo crear sus mapas o añadir figuras alternativas.

tos centrales de estos juegos son la exploración de un gran universo y la resolución de puzzles o enigmas. Estos juegos evolucionarán luego hacia las aventuras gráficas más modernas al incorporar imágenes, pero son el germen de los juegos narrativos.

Otros hitos de esta época inicial fueron *Pac-Man* (1980), con sus fantasmas persiguiendo al muñequito con aspecto de pizza en el clásico laberinto; *Donkey Kong* (1981) con el pequeño Mario saltando plataformas para liberar a su novia y evitar al malvado gorila, y *Tetris* (1987), quizá el videojuego más conocido de todos los tiempos, en que el jugador ha de colocar unas piezas geométricas de diferentes colores de manera que formen líneas compactas.

Según van avanzando los años 80, se dispara el mercado de las consolas domésticas, así como se extienden los ordenadores personales (PCs), lo cual hace que los videojuegos prototípicos de la época ya no sean los de máquina recreativa. El nuevo estándar permite partidas muy largas (que pueden extenderse a lo largo de varias sesiones ya que se puede guardar el progreso en el juego), y se experimenta con nuevos géneros y estilos gráficos. Por ejemplo, es la época de los *MUDs*,[▲] los primeros juegos de estrategia, los juegos avanzados de simulación (carreras de coches, de vuelo...) y la proliferación de los juegos de acción. La década se cierra con el legendario simulador *SimCity* (1989), en que el jugador es el alcalde de una ciudad virtual y planea su crecimiento con todo tipo de decisiones estratégicas.

Los 90 son los años del despegue del PC como máquina de juegos y la transición de los gráficos bidimensionales a los tridimensionales. *Wolfenstein 3D* (1992) es el primer juego que utiliza con efectividad la perspectiva de primera persona,[☞] en que el jugador ha de ir avanzando por corredores infestados de enemigos. *Doom* (1993), otro juego de acción y de disparar, supone el inicio de la cultura de los *mods*.[▲] *Myst* (1994) es la aventura gráfica más famosa, en que el jugador explora una isla misteriosa y va resolviendo puzzles y descubriendo secretos de civilizaciones fantásticas a través de unos libros mágicos. Los juegos de platafor-

ma también se trasladan a entornos tridimensionales más complejos, por ejemplo con *Tomb Raider* (1996), que incorpora elementos de aventura y acción y nos presenta por primera vez a la heroína virtual Lara Croft. Los juegos de estrategia perfeccionan su sistema de juego y llegan al gran público con éxitos como *Age of Empires* (1997), en que el jugador ha de crear una civilización desde la época prehistórica hasta la premedieval y batallar con otros imperios. En el mismo año, *Ultima Online* (1997) es uno de los primeros éxitos de juego de rol fantástico con multitud de jugadores conectados al mismo tiempo.

A partir del año 2000, los PCs pierden importancia en favor de las consolas, que ya en su cuarta generación han introducido innovaciones como conexiones a la red, discos duros o los nuevos juegos de movimiento: de baile, de instrumentos musicales, etc., en que los controladores de las consolas registran movimiento. En cuanto a juegos, ha habido pocas revoluciones, quizá pueda destacarse la consolidación del género de acción, *first person-shooter*[▲] con *Halo* (2001) y su secuela. Este periodo más reciente también se caracteriza por la fusión de géneros, por ejemplo con híbridos como *Grand Theft Auto III*, que combina elementos de aventuras, acción y simulación. Este juego también revivió el debate moral en torno a los videojuegos por sus temas conflictivos, ya que el jugador es un criminal que puede robar coches y apalea viandantes. Los videojuegos salen del nicho de la subcultura y llegan al gran público con hitos como *The Sims*, una especie de casa de muñecas virtual en la que podemos administrar la vida de nuestros personajes desde sus funciones más básicas como comer o dormir, hasta sus historias de amor. Otro de los fenómenos más interesantes del periodo es la popularidad de los juegos de rol en línea (como *EverQuest* o *World of Warcraft*), con miles y miles de abonados que se conectan a la vez y dan lugar a una compleja interacción social.

La historia de los videojuegos puede dar la impresión de ser una mera carrera tecnológica por incorporar los últimos avances informáticos en calidad gráfica, velocidad de

First-person shooter. Un *first-person shooter* es un juego de disparar con perspectiva de primera persona.

Pervasive games. Son un tipo de juegos en que se utilizan los artefactos de la vida diaria, y no hay una distinción entre tiempo de juego y tiempo de no-juego. Por ejemplo, el jugador ha de resolver un misterio utilizando internet, descifrando las pistas que se le suministran en películas, en mensajes a su teléfono móvil o llamadas a su teléfono de casa. El más conocido de estos juegos es *The Beast*, que se lanzó junto con la película *A.I.* de Steven Spielberg.

procesamiento o sutileza de la inteligencia artificial. Pero en muchos casos han sido los avances estéticos los que han impulsado la inversión en el desarrollo de una nueva tecnología, que luego se exporta a otras áreas fuera del videojuego. Observamos por ejemplo un paso de juegos abstractos a otros cada vez más figurativos y después narrativos. La posibilidad de incorporar gráficos de cada vez mejor calidad alienta una especie de «envidia cinematográfica» que hace que muchos juegos tengan afán de narrar historias. Después se ha buscado aumentar el nivel de «realismo» de los videojuegos, con simuladores físicos cada vez más precisos e inteligencias artificiales que parecieran más y más independientes, creando una ilusión de mundos vivos y en desarrollo. Al mismo tiempo, los juegos multijugador han impulsado la mejora de la gestión de enormes mundos virtuales en los que miles de usuarios pueden desenvolverse al mismo tiempo sin saturar los servidores; también se ha buscado ofrecer una experiencia personalizada y apasionante a pesar del gran número de jugadores. Los últimos años son testigo de otra evolución: cómo los juegos salen del ordenador y el cuerpo humano pasa a ser parte de la ecuación, con las consolas que incorporan accesorios como alfombras de baile, guitarras eléctricas o cámaras y controladores que registran el movimiento de los jugadores. Esto ha supuesto que los juegos se extiendan a nuevos grupos demográficos, pasando a formar parte del entretenimiento familiar habitual. Es imposible predecir con seguridad qué nuevas evoluciones nos esperan, pero el interés por sacar los juegos de la pantalla y la explosión de la tecnología móvil (teléfonos, cámaras, reproductores mp3...) podrían apuntar hacia un futuro en el que los videojuegos desarrollen nuevas formas, menos gráficas y más integradas en el entramado de nuestra vida diaria, a la manera de los llamados *pervasive games*. ▲

VIDEOJUEGOS, NARRATIVA Y REPRESENTACIÓN

La dimensión narrativa de los videojuegos ha merecido la atención de muchos estudiosos de la literatura o el ci-

ne, que han tratado de trasladar sus modelos de análisis al nuevo objeto de estudio con más o menos éxito. En general se puede decir que cualquier tipo de estudio que ignore las características específicas de los videojuegos y utilice los parámetros de otros medios para emitir juicios sobre su supuesto valor cultural es totalmente inútil. Por otro lado, nada nos impide utilizar el conocimiento acumulado en otros campos para iluminar un medio que tiene múltiples dimensiones, si no olvidamos cuál es su esencia. Por ejemplo, un análisis narrativo de *Myst* en el que concluyamos que es inferior a *La Odisea* no nos ayuda a entender el nuevo medio. En cambio, si tratamos de esclarecer cuál es su estructura narrativa relacionándola con su interactividad, obtendremos un modelo interesante de cómo funciona el videojuego. ¿Hay una organización en forma de capítulos? ¿Cómo se mantiene el interés de la historia y del juego? ¿Coinciden los climas narrativos con los interactivos? ¿Hay diversas narraciones posibles o es un juego totalmente lineal?

Los videojuegos narrativos [☐] contienen muchos de los ingredientes de la narrativa tradicional, como un argumento, unos personajes, o un mundo de ficción, y cualquiera de ellos puede analizarse independientemente siempre que no olvidemos que el videojuego es más que una historia. Por ejemplo, si vamos a analizar los personajes del videojuego *The Longest Journey*, no podemos limitarnos a hacer una crítica de su apariencia o de lo que dicen en las *cutscenes*, ▲ sino que hemos de tener también en cuenta lo que *hacen* en el juego y las posibilidades del jugador de afectar su comportamiento o su destino. En el mencionado juego, la protagonista April Ryan es una chica guapa de aspecto inocente y un tanto voluptuoso, lo que podría llevarnos a la conclusión errónea de que es la típica chica-objeto indefensa que el héroe ha de acabar salvando. Sin embargo, en este videojuego ella es la heroína, es inteligente, valiente y habilidosa, y lleva sobre sus hombros toda la acción del juego.

Los videojuegos tienen un doble carácter, de manera que sus elementos narrativos siempre han de considerar-

☐ Casi todos los videojuegos actuales tienen un componente narrativo aunque sea mínimo, pero aquí nos referimos a los más puramente narrativos, como los que pertenecen al género de aventura.

▲ **Cutscenes.** Son las breves escenas cinematográficas presentes en muchos juegos en los que el jugador pierde momentáneamente el control y ha de «ver una película» con los personajes del juego. Las *cutscenes* desarrollan y profundizan en la historia y suelen presentar información interesante para el jugador así como recapitular sobre lo ya ocurrido.

Survival horror. Literalmente, «horror de supervivencia», es un subgénero en que el jugador se ve atrapado en un ambiente cerrado: una mansión, un pueblo, una isla, y ha de escapar de los monstruos que la infestán.

Walkthrough. Es una lista detallada de instrucciones sobre qué hacer en cada momento del juego, se puede decir que es la «solución» del juego y ayuda a los jugadores que se atascan. Los *walkthroughs* los escriben otros jugadores que ya han completado el juego.

☞ El texto original en inglés es: «CELLBLOCK ROOM-We are in a cellblock. Start off by going to your item screen. Go to the LIGHTER you see and use "Select" with the action button. This will prompt a cut-scene. After the cut-scene, go back into the cellblock and grab the ever important GREEN HERB. In the small corner of the room, grab the HANDGUN BULLETS. On the desk near the unconscious jailer is a COMBAT KNIFE. Once you have all the items, you may exit the room». El autor de este *walkthrough* es CVXFREAK, y el texto completo se puede encontrar en: <http://db.gamfaqs.com/console/dreamcast/file/resident_evil_code_veronica_complete.txt> (24 de marzo de 2004).

se al tiempo que sus elementos de acción. El nivel de la historia y el nivel de la acción están integrados de manera que no se percibe el uno sin el otro, es decir, el jugador opera en los dos niveles al mismo tiempo. Para entender esto podemos observar brevemente un juego narrativo: *Resident Evil Code: Veronica X*. Este juego es de acción-aventura, y su tema es el llamado *survival horror*.[▲] El jugador controla al personaje de Claire, una joven prisionera en la isla de una corporación malvada cuyo virus transforma a la gente en zombis. El jugador ha de luchar contra los monstruos mientras intenta salir de la isla y resolver algunos puzzles. Cuando empieza el juego, Claire está encerrada en una celda, y el jugador ha de decidir qué hacer. Si consultamos un *walkthrough*[▲] en internet, se nos indica cuáles son las acciones que hay que realizar en ese momento:

CELDA: Estamos en una celda. Empieza abriendo tu pantalla de inventario. Apunta al MECHERO y selecciona «Select» con el botón de acción. Esto iniciará una escena cinemática. Después de la escena, vuelve a la celda y coge la HIERBA VERDE. En la esquina de la habitación, coge las BALAS DE REVÓLVER. En el pupitre al lado del carcelero inconsciente hay un CUCHILLO DE COMBATE. Cuando tengas todos los objetos puedes abandonar la habitación. ☞

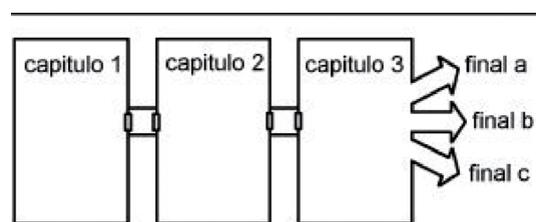
Sin embargo, cuando estamos jugando por primera vez, no somos tan efectivos, vamos probando distintas soluciones, explorando la celda, quizá no logramos abrir el inventario y operar el mechero, quizá no vemos la hierba verde que hay que recoger... Y además al mismo tiempo somos conscientes de la historia en la que estamos participando. En la oscuridad de la celda me pregunto dónde estoy, qué habrá pasado afuera y por qué hay tantos ruidos extraños, reconozco al hombre que abre la puerta como al que me arrestó en París. El hombre dice que la isla ha sido atacada y que estamos acabados, para desplomarse inmediatamente (esto en el *walkthrough* se indica con un escueto «this will prompt a

cut-scene», sin que interese lo que dice el hombre). Pero ¿qué quiere decir?, ¿está muerto o sólo herido?, ¿debo detenerme a ayudarlo?, ¿qué sucederá si le dejo allí?, ¿y si se convierte en zombi? La decisión que tome dependerá de las posibilidades de acción que me deje el juego y de lo que yo considere más adecuado para resolver el misterio de la isla. Un *walkthrough* como el de arriba presenta el nivel de acción del juego totalmente desprovisto de elementos narrativos, pero la experiencia de juego integra ambos aspectos desde el primer momento.

El jugador se enfrenta al juego con unas expectativas formadas en su anterior experiencia del medio (o de los medios). Probablemente todo jugador tenga sus ideas acerca de cómo enfrentarse a zombis (por ejemplo, que andan muy despacio pero más vale que no nos cojan), y quizá haya jugado aventuras de este tipo anteriormente, con lo que sabe que hay que recoger todos los objetos, cuidar de no quedarse sin munición, y anotar informaciones importantes de cara a resolver puzzles. Como vemos, este breve «repertorio» ilustrativo es una mezcla de convenciones fílmicas y de videojuegos.

Los videojuegos narrativos hacen uso de dos tipos de estructura típica: la episódica y la de *quests* o misiones. La primera es típica de videojuegos como *Resident Evil*, en que la mayoría de eventos narrativos están preprogramados, y «esperan» a que el jugador los active sucesivamente mediante la exploración de una nueva zona o la finalización de un episodio. Hay una cierta libertad de acción para resolver cada secuencia individual, pero el resultado final es bastante lineal, y la historia no avanzará hasta que el episodio haya sido completado. Al contrario que en una narración típica, la narración episódica no tiene una sola línea de desarrollo en que se planee un clímax y una resolución, sino que ha de crear tensión en la resolución emocionante de los episodios individuales. Este tipo de estructura episódica es fácil de programar ya que mantiene el número de variables a una escala manejable, y a pesar de ello ofrece una cierta sensación de libertad al jugador. Jonas Heide Smith, en «The Road

Not Taken – The How's and Why's of Interactive Fiction», la ilustra así:



La otra opción es la estructura de *quests*, y es típica de videojuegos con gran presencia de jugadores, como *World of Warcraft*, aunque también puede utilizarse en juegos para un solo jugador. Los *quests* son misiones independientes que el jugador ha de realizar, por ejemplo: llevar una carta de la ciudad A a la ciudad B sorteando los peligros del camino. Son instrucciones relativamente simples que dan lugar a que el jugador explore nuevos territorios, se enfrente a nuevos enemigos y vaya descubriendo cosas del universo del juego. En los juegos de rol en línea, cada misión le reporta al jugador un determinado número de puntos, que le ayudarán a ir subiendo de nivel. Los *quests* los «reparten» personajes no jugadores y el mismo *quest* puede ser realizado por muchos jugadores al mismo tiempo. Los *quests* están temáticamente relacionados con la historia del universo del juego, y estructuralmente adaptados al nivel del jugador, que va aceptando *quests* más difíciles según mejoran sus habilidades. Al contrario de la estructura episódica, que es una narración lineal con flexibilidad dentro de los episodios concretos, la estructura de *quests* es una narración fragmentada sin un argumento que empiece y acabe. La coherencia la aporta el propio jugador, ya que el conjunto de *quests* realizados en un determinado juego suponen la «biografía aventurera» de su personaje. La principal diferencia es que los jugadores de un juego episódico como *Resident Evil* han experimentado al final la misma

historia, mientras que las historias personales de dos jugadores de *World of Warcraft* suelen ser muy distintas. Los videojuegos de estructura de *quests* alientan además una narración colaborativa, ya que a partir de un cierto nivel los jugadores han de agruparse para completar los *quests*, con lo que han de dialogar, negociar, y ayudarse mutuamente, de manera que se introduce un elemento improvisado totalmente imprevisible que es uno de los mayores alicientes de estos juegos.

Si bien estas dos estructuras son las principales formas de introducir narrativa en los videojuegos, no hemos de olvidar que la mayoría de los juegos, también los relativamente abstractos, incorporan mundos de ficción. Estos mundos de ficción pueden estar más o menos bien descritos, pero no hemos de subestimar su importancia. Por ejemplo, un videojuego como *Star Wars Episode I: Racer*, que es un simulador de carreras de naves espaciales y no contiene ningún elemento narrativo dentro del mismo juego, reproduce una escena de la película *The Phantom Menace*, de la saga *Star Wars*, y fue lanzado junto con la película. La publicidad del juego induce al jugador a «take the controls as Jedi-to-be Anakin Skywalker» (<<http://www.lucasarts.com/products/starwarsracer/default.htm>>, 2 de noviembre de 2004) de manera que una acción tan simple como manejar un controlador se convierte en una forma de revivir el universo de la película y de identificarse con su protagonista. El jugador participa así del universo *Star Wars* aunque el videojuego no contenga ningún elemento narrativo por sí mismo. Los mundos de ficción son muy importantes, y si un videojuego logra transportarnos a un mundo de ficción (ya sea propio o externo), convertirá el acto de jugar en mucho más que pulsar un controlador.

EL VIDEOJUEGO COMO PRODUCTO CULTURAL

Como adelantaba en la introducción, los videojuegos son una de las cabezas de turco favoritas de la opinión pública cuando se ha de criticar a la juventud actual. En nuestra

☞ Aquí podemos incluir a Huizinga, Caillois o Sutton-Smith, anotados en la bibliografía.

cultura, operan unas distinciones implícitas entre lo que es «cultura» (en el sentido de alta cultura: música clásica, pintura, «gran» literatura...) y lo que no, llamado también cultura popular, como las telenovelas o las novelas rosas. Los videojuegos pertenecen a este segundo grupo de entretenimientos considerados como una pérdida de tiempo en el mejor de los casos, o como perniciosos en el peor. Los estudios culturales llevan años luchando por que se reconozca como legítimo el interés por estudiar la cultura popular, y los videojuegos acaban de llegar al campo de batalla.

Ya desde Platón, la cultura occidental es extremadamente suspicaz con todo lo que tenga que ver con el juego, y más tarde se incorpora la moral de origen protestante del trabajo como única ocupación digna. Sin embargo, los antropólogos, ☞ que se han ocupado de estudiar el juego como actividad humana, han llegado a la conclusión de que no sólo es necesario para el hombre, sino que además nos ayuda a distinguir unas sociedades de otras según su preferencia por ciertos tipos de juegos.

■ JUGADORES

Pero, ¿por qué juega la gente? Algunos psicólogos se han ocupado de este asunto, como el español Juan Alberto Estallo, que desarrolla una teoría de refuerzo, basada en el aumento de autoestima experimentado por los jugadores. El acto de jugar sería eminentemente creativo, y los jugadores bastante extrovertidos. Estallo reconoce que el aumento de autoestima puede resultar adictivo para ciertas personas propensas, pero que los videojuegos no son causa de psicopatologías en sí mismos. Esta teoría se ve avalada por los estudios que tratan de encontrar una relación causa-efecto entre los videojuegos y la violencia; una conexión que hasta ahora no ha podido demostrarse científicamente.

Una explicación generalmente aceptada de la clave de la satisfacción de la actividad de jugar es la teoría de *flow*, o *flujo*, de Csikszentmihalyi, que explica cómo ciertas actividades nos hacen llegar a un estado de concentración

y fusión extremadamente placentero (el estado de *flow*). Cada persona llegará a este estado con una actividad diferente (tocar el piano, escalar una montaña...), pero los videojuegos parecen un candidato ideal para alcanzar esta sensación en que olvidamos todo a nuestro alrededor.

Ciertamente, los entusiastas de los videojuegos le dedican un gran número de horas a esta actividad, con lo que su condición de *jugadores* llega a ser una parte importante de su identidad. La comunidad de jugadores está informalmente organizada sobre todo gracias a internet, donde se publican noticias y foros en torno a los juegos, y los grupos de jugadores mantienen sus páginas web. Muchos juegos, como los de rol en línea, fomentan la agrupación de jugadores, que aparte de encontrarse dentro del juego crean comunidades virtuales a partir de sus clanes y gremios. Estas comunidades no sólo organizan la actividad de sus miembros en el mundo del juego, sino también fuera de él. Promocionan su actividad entusiasta (por ejemplo, publican historias basadas en el mundo del juego y escritas por los jugadores), difunden las innovaciones e inventos relacionados con el juego (por ejemplo, jugadores dedicados publican mapas del mundo del juego o crean un programa que ayuda a encontrar coordenadas cuando se juega) y organizan competiciones relacionadas con el juego. Todas estas manifestaciones son extraordinariamente creativas y no tienen paralelo en la actividad entusiasta de los *fans* de ningún otro medio, pues aunque también hay comunidades de *fans* de series de televisión o películas, el grado de actividad de los jugadores de videojuegos es enorme.

■ SOCIEDAD Y VIDEOJUEGOS

Esta dedicación no es vista con buenos ojos por la sociedad en general, y hay numerosos ejemplos de lo que se ha dado en llamar «pánico mediático», en que los medios de comunicación acusan a los videojuegos de ser causa directa de episodios individuales de violencia extrema, como la matanza del instituto de Columbine en Estados Unidos.

Este pánico lleva a veces a los políticos a emitir leyes que intentan censurar y regular los videojuegos, como por ejemplo en el caso del videojuego *Grand Theft Auto: San Andreas*, que fue retirado de las estanterías de las tiendas tras descubrirse que contenía un minijuego sexual oculto. Otras veces es la propia industria la que se cubre las espaldas, por ejemplo participando voluntariamente en un sistema de clasificación y etiquetado de los videojuegos para evitar que los menores adquieran juegos clasificados para mayores o que contengan sexo y violencia explícitos. Como cualquier otro producto cultural, los videojuegos son motivo de debate, en este caso acalorado, y no es fácil que se les juzgue con justicia cuando la visión de una portada que muestre armas puede llevar a los medios al paroxismo.

No todo es rechazo. Aparte del creciente número de jugadores, los videojuegos también han atraído el interés de los creadores de otros medios. Hay películas directamente basadas en videojuegos (*Tomb Raider*, *Mortal Kombat*) o inspiradas en ellos (*The Matrix*, *Run Lola Run*), grupos musicales que lanzan sus canciones como bandas sonoras de nuevos videojuegos, y toda una estética tanto visual como estructural que influye en otros medios de expresión, del cine a la *performance* artística. Sirva como ejemplo un proyecto como *Velvet Strike*, (<http://www.opensorcery.net/velvet-strike/>), 2 de noviembre de 2004) que proporciona a los jugadores del juego de antiterrorismo *Counter-Strike* la posibilidad de utilizar pintura y hacer graffiti virtual antimilitarista dentro del juego. El proyecto nació como protesta por las medidas antiterroristas de Bush, y su éxito puede ser un indicador de la madurez estética del medio, que empieza a ser utilizado para la subversión social.

■ GÉNERO Y VIDEOJUEGOS

La industria del videojuego es eminentemente masculina, a pesar de que hay algunas diseñadoras famosas como Roberta Williams o Brenda Laurel. Sin embargo, las encuestas indican que las chicas jugadoras son cada vez

más, y la industria ha intentado acercarse a este público a través de juegos «femeninos» como *Barbie Fashion Designer*, que a pesar de sus buenas ventas no pasará a la historia del videojuego por su calidad. En realidad, el público femenino disfruta de juegos «generales» más que de juegos específicos que reproduzcan estereotipos sexistas; por ejemplo, clásicos como *Tetris*, *Myst* o *Everquest* tienen un gran número de jugadoras entusiastas.

El tema de género y videojuegos no está demasiado estudiado, aunque hay algunos intentos tempranos, como el importante *From Barbie to Mortal Kombat. Gender and Computer Games*, editado por Henry Jenkins en 1998, y que recoge artículos de investigadores pioneros. En general se puede decir que la investigación sobre género y videojuegos puede encuadrarse en dos campos: la representación de la figura femenina en los videojuegos (normalmente desde los estudios culturales), y las jugadoras (perspectiva sociológico-antropológica).

En el primer campo tenemos los estudios que critican la representación sexista del cuerpo femenino en los videojuegos (Dietz, 1998; Urbina Ramírez, Forteza, Hernando y Martorell, 2002), y otros preocupados por temas centrales en teoría feminista como la mirada masculina (Carr, 2002; Flanagan, 1999). Si bien los análisis de contenido pueden resultar interesantes —por ejemplo acerca de los papeles típicos femeninos de víctima, novia del héroe o mujer fatal—, una buena parte de estudios cometen el error de considerar los videojuegos como si fueran películas o novelas. Es decir, se ignora la especificidad mediática de los videojuegos, de manera que sólo se habla de la *apariencia* de las mujeres en los juegos, y no de sus posibilidades de *acción*. Un ejemplo podría ser April Ryan, la heroína de *The Longest Journey*.

En esta línea, Mary Flanagan ha estudiado la figura de Lara Croft, el controvertido personaje de curvas imposibles que alimenta los deseos de innumerables adolescentes. Si por un lado las feministas se alegraron de la entrada de un personaje tan activo, en seguida surgió la polémica por su apariencia estereotipada. Pero Flanagan nos recuerda

que los videojuegos son otra cosa, el cuerpo de Lara no está sólo para ser visto, sino para *jugar* con él: «Más fuerte que la indulgencia de mirar a las estrellas de cine, ahora los juegos nos permiten controlar esos cuerpos deseados: Lara es la cúspide de un sistema en el que mirar se transforma en hacer, en pura acción» (Flanagan, 1999: 78).

El segundo campo de estudios sobre género y videojuegos es el de las jugadoras reales: quiénes son, porqué se adentran en este mundo masculino y qué tipo de juegos prefieren. Podemos recomendar «Killing Like a Girl: Gendered Gaming and Girl Gamers' Visibility», de Jo Bryce y Jason Rutter; «Girls Just Want to Have Fun. Case Study for the Strategies of Inclusion: Gender and the Information Society» de Aphra Kerr, y «Multiple Pleasures. Women and Online Gaming» de T.L. Taylor.

EPÍLOGO: CÓMO ESTUDIAR VIDEOJUEGOS

No hay una receta infalible para estudiar videojuegos. Cada estudioso afrontará su tarea equipado con la metodología de su campo, y podrá arrojar luz sobre un aspecto distinto de este fascinante objeto. Se trata de un campo verdaderamente multidisciplinar y lleno de posibilidades de colaboración. No obstante, podemos distinguir una serie de tendencias en la bibliografía existente según el enfoque y la metodología empleados, que puede resumirse en el siguiente cuadro ideado por Jonas Heide Smith para nuestro libro *Understanding Videogames*:

Enfoque	Metodología	Inspiración teórica	Temas de interés
El juego	Análisis de texto	Literatura comparada, cine	Significado de los juegos, diseño
Jugadores	Observación, entrevistas, encuestas	Sociología, etnografía, estudios culturales	Uso de los juegos, comunidades de jugadores
Cultura	Entrevistas, análisis de texto	Estudios culturales, sociología	Juegos como objetos culturales y parte de la ecología mediática
Ontología	Argumentación filosófica	Variable	Fundamentos filosóficos de los juegos y el acto de jugar

Lo único importante es acercarse al nuevo medio sin prejuicios que lo descalifiquen de antemano y dispuestos a tener siempre en cuenta la esencia de nuestro objeto de estudio como actividad libremente elegida regida por reglas estrictas que dan lugar a experiencias lúdicas, narrativas y sociales de carácter único.

Y no olvidar la munición cuando entremos en la caverna.

EJERCICIOS

Estos ejercicios están elaborados de manera que los juegos indicados puedan sustituirse por otros parecidos según las posibilidades de los profesores y estudiantes. Pueden tomarse así como inspiración para que los educadores diseñen sus propios ejercicios a partir del material al que puedan acceder.

1. Comenta la evolución estética dentro de uno de los siguientes subgéneros del género de acción:

- a. Plataforma (por ejemplo, de *Donkey Kong* a *Super Monkey Ball*)
- b. *Shoot-them-up* (por ejemplo, de *Space Invaders* a *HALO*)

2. Juega una aventura gráfica como cualquiera de los juegos de la serie de *Myst*, *Monkey Island* o *Gabriel Knight*, *Blade Runner*, *The Longest Journey*, etc., y haz una descripción de tu experiencia narrativa, prestando especial atención a los siguientes puntos:

- a. Reglas del juego y posibilidad de acción.
- b. Estructura narrativa (argumento, distribución de episodios).
- c. Mundo de ficción (espacio, referentes externos).
- d. Personajes (el jugador y los no-jugadores, sus relaciones).
- e. Temas y subgéneros (estilo, influencias).

3. Crea un personaje y participa en un juego de rol en línea como *World of Warcraft* durante al menos 10 horas (no necesariamente seguidas, evidentemente). Anota tus observaciones sobre la interacción social con otros jugadores. Completa tu investigación visitando páginas web de fans del juego, de clanes, de creación literaria inspirada en el juego, etc. Escribe unas páginas sobre el tipo de comunidad que ha surgido en torno a este juego concreto y qué prácticas sociales la caracterizan.

4. Con la ayuda de vuestro profesor, cread un cuestionario breve (entrevista cualitativa) sobre un aspecto de la

actividad lúdica que sea de vuestro interés. Cada alumno realizará después cinco entrevistas. Recopilad los resultados y discutid sobre las conclusiones que puedan extraerse. Ideas de posibles temas:

- a. Identidad. Entrevistas a jugadores. ¿Te consideras un jugador? ¿Por qué juegas?
- b. Género. Entrevistas a jugadores. Actitudes acerca de la representación de género en los videojuegos o de las opiniones acerca de las chicas que juegan.
- c. Opinión pública. Entrevistas generales. Percepción de los videojuegos por parte del público, qué se sabe y qué se ignora.
- d. Un género concreto (rol, estrategia...). Entrevistas a jugadores de ese género, qué satisfacciones concretas depara.
- e. Un segmento concreto de la población. Por ejemplo, niños de 5-10 años, chicas adolescentes...
- f. Un tema concreto. Por ejemplo, el tiempo, cuánto tiempo juega la gente, qué actividades «sacrifican», quién tiene más tiempo...

5. Autores como Jenkins, Tosca o Klastруп (véase bibliografía) sostienen que los videojuegos son sólo una parte de una ecología mediática general compleja. Elige un videojuego que sea parte de una «familia» mediática más amplia y escribe sobre su papel en el contexto general. ¿Cuál es su función? ¿Qué clase de contenido puede trasladarse de medio a medio y cuál no? Ejemplos de «familias»:

- a. Los juegos de *Tomb Raider* y las películas basadas en ellos.
- b. Los libros, las películas y los videojuegos de *El Señor de los Anillos*.
- c. Las películas de *Star Wars*, el juego de rol de mesa y el juego de rol en línea *Star War Galaxies*.

BIBLIOGRAFÍA

GENERAL Y EL MEDIO DEL VIDEOJUEGO

- BOGOST, IAN, *Unit Operations: An Approach to Videogame Criticism*. Cambridge, MA: The MIT Press, 2006.
- EGENFELT-NIELSEN SIMON, JONAS HEIDE SMITH y SUSANA P. TOSCA TOSCA, *Understanding Videogames*. Nueva York: Routledge, 2008.
- JUUL, JESPER, *Half-Real - Video games between Real Rules and Fictional Worlds*. Cambridge, MA: The MIT Press, 2004.
- , «The Game, the Player, the World: Looking for a Heart of Gameness». En Marinka Copier and Joost Raessens (eds.): *Level Up: Digital Games Research Conference Proceedings*. Utrecht: Utrecht University, 2003: 30-45.
- POOLE, STEVEN, *Trigger Happy, The Inner Life of Videogames*. London: Fourth Estate, 2000.
- ROLLINGS, ANDREW y MORRIS, DAVE, *Game Architecture and Design*. Scottsdale: Coriolis, 2000.
- SALEN, KATIE y ERIC ZIMMERMAN, *Rules of Play – Game Design Fundamentals*. Cambridge, MA: MIT Press, 2004.
- WOLF, MARK, *The Medium of the Video Game*. Texas: University of Texas Press, 2002.

HISTORIA DEL VIDEOJUEGO

- BURNHAM, VAN, *Supercade: A Visual History of the Videogame Age 1971-1984*. Cambridge, Mass.: MIT Press, 2001.
- HERZ, J. C., *Joystick Nation: How Videogames Gobbled Our Money, Won Our Hearts, and Rewired Our Minds*. Londres: Abacus, 1997.
- KENT, STEVEN, *The Ultimate History of Videogames. From Pong to Pokemon, the Story Behind the Craze that Touched Our Lives and Changed the World*. Nueva York: Random House, 2001.

NARRATIVA Y REPRESENTACIÓN

- ATKINS, BARRY, *More than a Game: The Computer Game as a Fictional Form*. Manchester: Manchester University Press, 2003.
- KING, GEOFF y TANYA KRZYWINSKA, *Tomb Raiders and Space Invaders. Videogame Forms and Contexts*. Londres: I.B. Tauris, 2006.
- KÜCKLICH, JULIAN, «Literary Theory and Digital Games». En Pat Harrigan y Noah Wardrip-Fruin (eds.): *Second Person. Role-Playing and Story in Games and Playable Media*. Cambridge, MA: MIT Press, 2007: 95-112.
- TOSCA, SUSANA P., «Implanted Memories or the Illusion of Free Action». En W. Brooker (ed.): *The Blade Runner Experience*. London: Wallflower Press, 2005.
- , «The Quest Problem in Computer Games». En Stefan Göbel, Norbert Braun, Ulrike Spierling, Johanna Dechau, Holger Diener (eds.): *TIDSE 03 Proceedings*. Darmstadt: Fraunhofer IRB Verlag, 2003.
- , «Reading Resident Evil: Code Veronica X». En Adrian Miles (ed.): *Proceedings of DAC03*. Melbourne: RMIT Press, 2003.

CULTURA Y JUGADORES

- AVEDON, ELLIOTT y SUTTON-SMITH, BRIAN, *The Study of Games*. Nueva York, Chichester: Wiley, 1971.
- CASSELL, J. y H. JENKINS, *From Barbie to Mortal Kombat: Gender and Computer Games*. Cambridge, Mass.: MIT Press, 1998.
- CAILLOIS, R., *Man, Play and Games*. Urbana: University of Illinois Press, 2001 (1958).
- CSIKSZENTMIHALYI, MIHALY, *Flow=The Psychology of Optimal Experience*. Nueva York: Harper and Row, 1990.
- ESTALLO, JUAN ALBERTO, *Los videojuegos. Juicios y prejuicios*. Barcelona: Planeta, 1995.
- HUIZINGA, J., *Homo Ludens: A Study of the Play-Element in Culture*. Londres: Routledge & K. Paul, 1949.

RUTTER y BRYCE, *Understanding Digital Games*. Londres: Sage, 2006.

SUTTON-SMITH, B., *The Ambiguity of Play*. Cambridge: Harvard University Press, 1997.

TAYLOR, T.L., *Play Between Worlds. Exploring Online Game Culture*. Cambridge, MA: The MIT Press, 2006.

GÉNERO Y VIDEOJUEGOS

BRYCE, JO y JASON RUTTER, «Killing Like a Girl: Gendered Gaming and Girl Gamers' Visibility». En Frans Mayra (ed.): *CGDC Conference Proceedings*. Tampere: Tampere University Press. 2002.

CARR, DIANE, «Playing with Lara». En *ScreenPlay. Cinema/Videogames/Interfaces*. Londres: Wallflower Press, 2002.

CASSELL, JUSTINE y HENRY JENKINS, *From Barbie to Mortal Kombat. Gender and Computer Games*. Cambridge, MA: The MIT Press, 1998

DIETZ, TRACY, «An Examination of Violence and Gender Role Portrayals in Video Games: Implications for Gender Socialization and Aggressive Behavior». En *Sex Roles: A Journal of Research*, Mayo 1998.

FLANAGAN, MARY, «Mobile Identities, Digital Stars, and Post-cinematic Selves». En *Wide Angle: Issue on Digitality and the Memory of Cinema*, 21:3, primavera 2001.

JANSZ, JEROEN y RAYNET G. MARTIS, «The Representation of Gender and Ethnicity in Digital Interactive Games». En Marinka Copier (ed.): *Level-Up. Digital Games Research Conference*. Utrecht: Utrecht University, 2003.

KENNEDY, HELEN W., «Lara Croft: Feminist Icon or Cyberbimbo? On the Limits of Textual Analysis». En *Gamestudies*, vol. 2, n. 2, 2002.

KERR, APHRA, «Girls Women Just Want to Have Fun – A Study of Adult Female Players of Digital Games». En Marinka Copier (ed.): *Level-Up. Digital Games Research Conference*. Utrecht: Utrecht University, 2003.

TAYLOR, T. L., «Multiple Pleasures. Women and Online Gaming». En *Convergence*, vol. 9, n. 1, 2003.

URBINA RAMÍREZ, SANTOS (*et al.*), «El rol de la figura femenina en los videojuegos». En *EduTec. Revista Electrónica de Tecnología Educativa*, vol. 15, mayo 2002.

VI. Música y cultura juvenil

Resumen

La musicología feminista y los estudios de música popular comparten el interés por deconstruir el discurso hegemónico que valora lo «masculino» más que lo «femenino» y lo «culto» más que lo «popular». En este capítulo se tratarán los aspectos teóricos que han permitido poner en evidencia las características patriarcales y excluyentes presentes en las prácticas musicales y en su estudio, así como las nuevas posibilidades que se han derivado de las investigaciones feministas de la música popular. El centro de atención será el análisis de la música popular desde la perspectiva de género, teniendo en cuenta cómo se traduce la teoría a la práctica desde el punto de vista de las mujeres como creadoras y consumidoras de música. A fin de facilitar la comprensión de lo expuesto, se incluyen en los distintos apartados algunos ejemplos concretos de análisis de conceptos, canciones o videoclips.

Los estudios de género y música popular	293
Los roles tradicionales de las mujeres en la música	301
Estrategia de subversión y modelos alternativos	311
Conclusión	319
Ejercicios	321
Bibliografía	323

LOS ESTUDIOS DE GÉNERO Y MÚSICA POPULAR

■ EL ORIGEN DE LA MUSICOLOGÍA FEMINISTA

La segunda ola de feminismo de los años 70 es el catalizador que pone en marcha un gran número de iniciativas relacionadas con el papel de las mujeres en el mundo, entre las que se encuentra el campo de los estudios universitarios y la investigación. En un gran número de disciplinas, las académicas feministas comienzan a plantear una revisión de género y a desarrollar teorías que les permitan llevar a cabo esta tarea. Sin embargo, en el ámbito de la musicología debemos esperar hasta la década siguiente para que sean publicados los primeros trabajos. La investigación feminista en música no se desarrolla plenamente como una nueva corriente crítica sino hasta

Historia contributiva. Es la rama de la investigación feminista que se dedica a re/descubrir el papel que han jugado las mujeres en la historia, recopilando tanto nombres propios de mujeres individuales como información sobre las mujeres como colectivo. Su incorporación a la historia «oficial» lleva inevitablemente a una relectura de ésta. En música se han llevado a cabo diversos trabajos en este sentido, tanto para música «cultura» como para música popular.

▣ Este eslogan se hizo popular con los movimientos feministas de la segunda ola, en la década de los años 70. Se refiere a que gran parte de los problemas que las mujeres habían considerado hasta entonces como personales y privados son, en realidad, producto de un sistema —el patriarcado— que las sitúa en una posición de inferioridad y, por tanto, tienen un carácter político y público.

finales de la década de los 80 y los años 90, fundamentalmente en el ámbito anglosajón. La mayor parte de estos estudios iniciales se enmarcan en la llamada historia contributiva[▲] y responden al interés de sus autoras por re/descubrir y dar a conocer las prácticas musicales de las mujeres, tanto dentro de la música «cultura» occidental como en la música popular. Con estas publicaciones se hacía evidente que la ausencia de mujeres en la «Historia oficial» de la música no se debía a que no existieran o a que sus aportaciones carecieran de valor, argumentos habituales a la hora de explicar su ausencia, sino a una sistemática labor de invisibilización y silenciamiento.

Así, la musicología feminista es, desde sus inicios, abiertamente política y con unos objetivos claros. Por un lado, la recuperación histórica de las mujeres músicas permite recobrar una tradición musical femenina fundamental para legitimar y fomentar el trabajo de las mujeres del presente y del futuro. Además, enfatiza la necesidad de re/evaluar las experiencias y prácticas musicales de las mujeres y de investigar las estrategias desarrolladas por éstas para luchar contra los presupuestos patriarcales del discurso musical tradicional, de manera que puedan ofrecerse modelos femeninos positivos que estimulen la participación de otras mujeres. Finalmente, durante 1975, declarado por la ONU Año Internacional de las Mujeres, fueron organizados en EE.UU. encuentros y congresos sobre mujeres y música donde investigadoras y creadoras tuvieron la oportunidad de conocerse y discutir en común ideas, preguntas y experiencias. Como resultado, se dieron cuenta de que compartían trayectorias y situaciones similares, lo que facilitó la creación de un sentido de comunidad y el inicio de un trabajo conjunto y organizado, aplicando el conocido eslogan «Lo personal es político».▣ Así, las musicólogas feministas apuntan a la importancia de crear redes de comunicación y colaboración entre las mujeres que se dedican a la actividad musical en cualquiera de sus ámbitos, para facilitar el intercambio de información y recursos.

■ ASPECTOS CLAVE DE LA MUSICOLOGÍA FEMINISTA

La ampliación del concepto de música

Los primeros estudios sobre música y género proceden de la sociología. Las manifestaciones culturales e ideológicas que se desarrollaron en torno a la música popular a finales de los años 70 llamaron la atención de centros de investigación sociológica como la Escuela de Birmingham,[▲] que se destaca en el estudio de las subculturas juveniles (en apartados posteriores y en el siguiente capítulo de este volumen se tratará en mayor profundidad este asunto). Dentro de la musicología, los estudios feministas y los de música popular se enmarcan en la corriente postestructuralista que se llamó «nueva musicología»,[▲] cuyo precepto básico consiste en afirmar el carácter discursivo de la música, rechazando el análisis que se había llevado a cabo hasta el momento, en el que la música se consideraba un elemento aislado del medio en el que se crea y se consume.

En efecto, la música se ha considerado tradicionalmente como un lenguaje universal y trascendental que está por encima de cuestiones sociales y políticas, por lo que su estudio se ha centrado en el análisis de la «propia música», es decir, en el análisis sintáctico de las partituras. Este acercamiento positivista ha desvinculado a la música de su contexto y la ha convertido en un objeto de análisis científico independiente de condicionamientos mundanos como el género, la raza, la clase social, la edad, la identidad sexual y las relaciones de poder implícitas en estas categorías. La musicología feminista, para deconstruir la noción de la música «autónoma y trascendental», ha puesto énfasis en su definición como una práctica, remitiéndola así a los sujetos que la crean y re/crean, personas con cuerpo y sexualidad, y por tanto, con un entorno social, político y económico.

La revisión que plantea la musicología feminista pasa por la deconstrucción[▲] del discurso musical tradicional y, por extensión, de toda la base del pensamiento occidental

Escuela de Birmingham. Grupo de investigación formado en los años 60 en torno al Centre for Contemporary Cultural Studies de Birmingham. Su trabajo se centra en el ámbito de la cultura popular y en las prácticas de consumo desarrolladas por distintos grupos sociales. Destacan autores como Stuart Hall, Dick Hebdige o Angela McRobbie.

Nueva musicología. Término acuñado por Lawrence Kramer en 1990 y uno de cuyos puntos fundamentales es «el rechazo de la pretensión de la música de ser autónoma del mundo que la rodea» (Cook, 1998: 145).

Deconstrucción. Término acuñado por el filósofo postestructuralista Jacques Derrida. Es un método de trabajo que se basa en ir desmontando los supuestos ideológicos que subyacen en el pensamiento occidental, basado en la ficción de una identidad completa y monolítica, sin fisuras ni contradicciones. A través de la deconstrucción se van identificando una a una las ideas sobre las que se sostiene este discurso y se pone en evidencia su carácter construido, no natural (Lechte, 1994: 105-110).

y su estructura de pares opuestos. En estos binarismos –por ejemplo, naturaleza/cultura, creación/procreación, fortaleza/debilidad–, el término asociado a lo «masculino» (en este caso la cultura, la creación y la fortaleza) cuenta siempre con un mayor valor que su contrario. Así, las implicaciones de este sistema tienen consecuencias siempre negativas para las mujeres, ya que éstas se encuentran en la posición de la «alteridad» o la «otredad» y son definidas por oposición a lo «masculino», que es el término que ostenta el poder de decidir lo que está dentro de la «norma» y lo que está fuera de ella. De este modo, el par que subyace en todo el sistema es el que distingue entre control (masculino) / fuera de control (femenino).

Una de las estrategias para volver a anclar a la música en su contexto y cambiar el restringido concepto de ella que se transmitió desde la musicología tradicional la propone el investigador Chris Small, quien considera que la música sólo puede existir cuando se interpreta, ya sea en directo o grabada, y, por lo tanto, dado que se trata de una acción, la palabra «música» debería convertirse en un verbo. Acuña así el concepto de *musicking* o «musicar» (1995), que es muy amplio y abarca a todas las personas que juegan un papel en la interpretación de una obra musical, en su producción o creación, pero también vendiendo las entradas, pegando los carteles promocionales o limpiando el local tras un concierto. Este punto de vista es muy interesante porque permite tener en cuenta un gran número de factores, lo que favorece la inclusión de múltiples puntos de vista en los análisis y permite unas conclusiones más complejas.

El papel de la música como creadora de identidades

La música es un discurso cultural más que no sólo refleja la realidad en la que surge, sino que también contribuye a su creación a través de la afirmación o deconstrucción de estereotipos. Comprender este proceso implica el estudio de las formas de recepción de la música y de las respuestas de la audiencia. Desde el punto de vista de género es

relevante la tesis de Lucy Green en su obra *Music, Gender, Education* (1997), en la que afirma que las connotaciones de género en la música siempre han existido, como se verá más adelante, pero que no son percibidas porque se consideran «naturales», al menos en lo que se refiere a la música que no contradice los preceptos patriarcales, lo que permite mantener la ilusión de trascendentalidad y autonomía. Sin embargo, cuando se introduce en el *musicking* algún aspecto subversivo respecto al discurso hegemónico, la ilusión desaparece y se hace evidente la relación de la música con las personas que la crean y, por tanto, con su contexto social e histórico. De esta manera, en la música canónica, tanto popular como «cultura», las connotaciones de género están ahí pero no las «escuchamos», escuchamos *a través de ellas*.

Susan McClary es la musicóloga feminista que más impacto ha tenido con su libro *Feminine Endings. Gender, Music and Sexuality* (1991). En él estudia, utilizando ejemplos de música «cultura» y popular, la tonalidad, el sistema musical más común en Occidente y que aprendemos a escuchar y comprender desde nuestro nacimiento, la mayoría de forma inconsciente, a través de la exposición continua a esta música. Según McClary, la música tonal es una estructura narrativa, inscrita en el pensamiento patriarcal y que participa de su sistema de valores, lo que la autora demuestra aplicando la lectura feminista que Teresa de Lauretis hace de los trabajos sobre literatura de Vladimir Propp y Jurij Lotman. Del mismo modo que en la literatura tradicional el protagonista masculino debe solucionar un problema superando y subyugando un obstáculo (codificado como femenino) para restablecer el orden inicial, en la narrativa tonal, la tonalidad inicial debe ser también la que cierre la obra para asegurar la vuelta al equilibrio roto por la modulación a otra tonalidad durante el curso de la pieza. Esta tonalidad secundaria sería la representación del caos, de la alteridad y, en definitiva, de lo femenino.

La narrativa se caracteriza entonces por un esquema básico de tres partes: equilibrio (control) –desequilibrio

☞ Para un análisis más pormenorizado del funcionamiento de este esquema desde el punto de vista de género, véase «Amor y patriarcado en Alejandro Sanz», de Laura Viñuela Suárez y Gloria Rodríguez Hevia (2005).

Fade. «Desaparición gradual de una grabación que no termina de forma cortante, sino que va perdiendo volumen en la mezcla. Frente al *fade out* (final), también está el *fade in*: comienzo distante de una grabación cuyo volumen va creciendo lentamente». (Manrique, 1987: 600).

(caos)– equilibrio (control). Esta estructura ha sido interiorizada por la audiencia haciendo que la percepción gire en torno a dos sentimientos encontrados y complementarios: miedo a la pérdida del equilibrio y deseo de que éste sea restablecido, lo que se traduce en música en una alternancia de estructuras de tensión y relajación. Dado que los efectos que produce la música no son simples abstracciones intelectuales, sino que se trata de síntomas físicos reales, McClary afirma que la presencia de patrones de tensión o despertar del deseo dirigidos a un clímax que concluye con la relajación o satisfacción de ese deseo guarda una relación con la simulación musical de la actividad sexual humana. La eficacia de esta estructura se aprecia fácilmente en cualquiera de las canciones del programa televisivo Operación Triunfo, donde en las galas el intérprete «sube» hacia los agudos haciendo crecer la emoción y tensión de la audiencia, que aplaude satisfecha tras la resolución del clímax. ☞

Análisis de la canción *Live to Tell* de Madonna por Susan McClary (1991)

McClary lleva a cabo el análisis de esta canción con el fin de demostrar la habilidad de Madonna para subvertir los estereotipos de género tradicionales no sólo en su imagen y en su forma de interpretar, sino también a través de su labor como compositora. En *Live to Tell*, Madonna rompe con la rigidez que McClary identifica en las estructuras del sistema tonal y desarrolla una tonalidad ambigua que oscila entre el Re menor y su relativo Fa mayor, sin que ninguna de las dos llegue a asentarse nítidamente, ya que la canción ni siquiera concluye con una cadencia, sino que se desvanece a través de un *fade out*. ▲

Esta armonía se constituye como una alternativa al sistema de cadencias y al esquema que fija la partida y la llegada del discurso musical en torno a la tónica, ambas estructuras basadas en la idea de tensión-relajación que se impone desde el barroco y que esta autora relaciona con el sistema patriarcal.

El éxito del esquema narrativo identificado por McClary depende de que quien escuche conozca el sistema tonal de manera que, al suponer el devenir de la pieza,

pueda crearse expectativas que lleven al aumento de la excitación. Un elemento clave para el aprendizaje y mantenimiento de estas estructuras es el canon musical. Marcia Citron, en *Gender and the Musical Cannon* (1993), explica cómo los cánones representan los conjuntos de valores o ideologías de determinados grupos sociales. Se convierten así en modelos para ser emulados y, de esta forma, se autoperpetúan. Los cánones musicales están insertos en el sistema de oposiciones binarias y refuerzan los valores hegemónicos, porque las características del canon se corresponden con los términos tradicionalmente relacionados con lo «masculino» y funcionan como pautas de valoración de las obras. De este modo, si lo bueno es lo canónico, cualquier persona que quiera hacer música buena tratará de emular el canon y de alejarse de lo que no está en él; como consecuencia de esto, las características relacionadas con «lo femenino» y las prácticas musicales de las mujeres, excluidas del canon, se devalúan. Al igual que en la música culta, el canon está conformado por las «grandes obras» de los «grandes compositores» (hombres, blancos y europeos como Beethoven, Mozart o Wagner), el canon de la música popular lo forman bandas masculinas, en su mayoría blancas y anglosajonas (The Rolling Stones, The Beatles, The Sex Pistols, Velvet Underground, Pink Floyd).

Otro de los nombres clave en el estudio de la música popular es Philip Tagg, uno de los musicólogos que más empeño han puesto en tratar de encontrar un método de análisis musical que tenga en cuenta (o al menos lo intente) todos los aspectos importantes en la composición, difusión y percepción de la música popular. Las investigaciones que realizó a través de su método de análisis intersubjetivo (véase recuadro) le llevaron a concluir que la música organiza nuestra experiencia de las relaciones de género a un nivel más profundo y más conservador que lo visual o verbal. En este sentido, considera fundamental la influencia de la música en nuestra percepción del espacio ya que, gracias a su carácter connotativo, la música ocupa un lugar determinado que los oyentes aso-

cian a ella, es decir, la música connota espacios y, por lo tanto, también el tipo de personas que los ocupan, incluyendo sus características afectivas (Tagg, 1989: 8). Todo este proceso de asociación de la música con espacios y personas se produce de forma inconsciente, lo que hace que los atributos de género que se adscriben a esas personas y lugares estén basados en estereotipos conservadores profundamente arraigados en nuestra cultura, lo que pone de manifiesto hasta qué punto están interiorizados en nuestra sociedad los valores patriarcales. Además, el hecho de que este proceso se dé en un nivel inconsciente garantiza su continuidad y se ve reforzado por la ideología del conocimiento según la cual la música popular es «entretenimiento» y, por lo tanto, no transmite significados: «[...] aún asumimos complacientemente que lo consciente tiene sentido y lo inconsciente no lo tiene» (Jung, citado en Tagg, 1989: 18; las citas han sido traducidas del inglés por los autores del capítulo).

Método de análisis intersubjetivo de Philip Tagg (1989)

El objetivo de este método de análisis musical es facilitar la comprensión de las relaciones existentes entre la música, el lenguaje y la imagen. El método consiste en un test de libre inducción en el que se pide a un número determinado de personas que describan con palabras los estímulos, las sensaciones y las imágenes que les vienen a la mente al escuchar una selección de fragmentos musicales instrumentales estereotipados de diferente caracterización. Una vez obtenidos los resultados, se estudia la relación entre las respuestas, que se agrupan en diferentes campos semánticos teniendo en cuenta tres criterios:

1. las sistematizaciones profundamente asimiladas de las funciones de la música en relación con una imagen (particularmente aquellas que hacen referencia al tiempo, los lugares y los paisajes);
2. las respuestas basadas en sensaciones afectivas; y
3. las respuestas basadas en el sentido común musical compartido por los miembros de una misma cultura.

Tras comparar los campos semánticos y su relación con los fragmentos musicales, se dividen las respuestas en dos grupos: las asociadas con un estereotipo masculino y las asociadas con uno femenino. De este modo, se observa que existe un consen-

so social a la hora de asociar cierto tipo de imágenes y pasajes musicales al género masculino (por ejemplo las imágenes de coches, bares o los espacios urbanos y la música de tempo rápido, las distorsiones o el ritmo regular y marcado) que se contraponen con las imágenes y fragmentos musicales atribuidos al género femenino (los espacios rurales o los atardeceres y las melodías ligadas o los sonidos de los instrumentos de viento madera). El análisis de estos resultados permite comprender y demostrar cómo se transmiten estereotipos de género a través del discurso musical.

LOS ROLES TRADICIONALES DE LAS MUJERES EN LA MÚSICA

Uno de los aspectos clave del estudio de la música popular en la creación de identidades de género es su carácter de medio de comunicación intrínsecamente colectivo, que ofrece posibilidades totalmente diferentes a las de las artes visuales o verbales, ya que «es capaz de transmitir las identidades, actitudes y patrones de comportamiento afectivos de grupos socialmente definibles» (Tagg, 1982: 3). Desde este punto de vista, varios investigadores (Philip Tagg y Susan McClary, entre otros) abogan por el estudio de la música que forma parte del «mainstream» o música comercial, es decir, la que llega a un público masivo, ya que su influencia en los aspectos identitarios en general, y de género en particular, será mayor que la de la música con una menor difusión. Por esta razón se hará referencia en este capítulo a este tipo de música, si bien los preceptos teóricos y metodológicos utilizados pueden extrapolarse a otros ejemplos musicales. Del mismo modo, la elaboración de las teorías expuestas a lo largo de este capítulo no pretende crear axiomas a través de los cuales determinar el papel de la música en la creación de identidades de género, sino servir como instrumento para explicar el funcionamiento del sistema patriarcal en la música y las estrategias que dicho sistema utiliza para imbricarse en el lenguaje musical.

☞ Según el Diccionario de la Real Academia de la Lengua, «hombre público» es «el que tiene presencia e influjo en la vida social», mientras que «mujer pública», que se incluye como sinónimo de «mujer perdida», significa «prostituta».

■ LOS ESTEREOTIPOS FEMENINOS

Dentro del sistema de pares opuestos al que se hacía referencia en el apartado anterior y que conforma la base ideológica del sistema patriarcal, uno de los más relevantes a la hora de tratar la cuestión de las identidades de género en la música popular es el que distingue entre público y privado. En esta oposición, el espacio a ocupar por las mujeres ha sido siempre el segundo, caracterizado por las labores de cuidado y reproducción. Este binarismo está estrechamente ligado, a su vez, a dos modelos extremos de comportamiento para las mujeres y que, en ambos casos, tienen connotaciones sexuales: la «buena» (la virgen, la madre, la esposa fiel) y la «mala» (la prostituta, la *femme fatale*). Cualquier mujer que pretenda desarrollar una actividad fuera del espacio doméstico tendrá que enfrentarse a las críticas que, inconscientemente o no, descalificarán su trabajo debido a las implicaciones sexuales de la asociación mujer-esfera pública. ☞

La existencia de estos modelos estereotipados de mujer en el discurso de la música popular ha sido puesta de manifiesto en numerosas ocasiones, tanto en las propias canciones como en su misma configuración conceptual como una práctica de rebelión contra el sistema establecido. En efecto, esta supuesta revolución es eminentemente masculina y está construida como forma de rebelión juvenil en los espacios públicos (codificados como masculinos) de las calles, los bares, las carreteras, etc., y por oposición al ámbito doméstico (femenino) del hogar, el matrimonio, las responsabilidades familiares, la monogamia, etc. La canción «Contigo» (1996), de Joaquín Sabina, expresa claramente el fastidio de la vida doméstica, que anula la posibilidad de una existencia plena: «Yo no quiero un amor civilizado con recibos y escena del sofá (...) Yo no quiero vecinas con pucheros (...) Yo no quiero cargar con tus maletas, yo no quiero que elijas mi champú (...) Yo no quiero domingos por la tarde, yo no quiero columpio en el jardín (...) Yo no quiero juntar para mañana, no me pidas llegar a fin de mes, yo no

quiero comerme una manzana dos veces por semana sin ganas de comer».

Robert Walser pone de manifiesto, en su estudio sobre heavy metal *Running with the Devil* (1993), cómo en este género musical se muestran actividades y espacios libres de la presencia femenina que permiten a los hombres crecer dentro del sistema patriarcal sin tener que enfrentarse a tensiones en la definición de su identidad masculina. En este sentido, el concierto constituye el lugar paradigmático, como un evento en el que músicos y audiencia, ambos masculinos, establecen una relación de comunidad que refuerza sus identidades.

La maternidad como antítesis del rock and roll

La codificación masculina del rock como oposición a lo femenino se hace evidente si consideramos el caso de la maternidad, que representa todas las características de lo doméstico: cuidados, amor carente de connotaciones sexuales, olvido del yo para dedicarse totalmente a los demás, etc., es decir, lo contrario al «sexo, drogas y rock and roll». Por esta razón, la maternidad suele aparecer en las canciones como algo negativo, como por ejemplo en «The River» (1980), de Bruce Springsteen, donde el embarazo de su novia obliga al protagonista a casarse con ella y empezar a trabajar, lo que implica el fin de los buenos tiempos y la libertad de la adolescencia.

Otra opción son las canciones de homenaje y exaltación de las madres biológicas, como por ejemplo «Amor de madre» (1989), de Gabinete Caligari, o «Madrecita» (1954), de Antonio Machín, donde se destaca su importancia como transmisoras de los valores de la domesticidad y el amor verdadero e incondicional.

Un ejemplo que muestra de forma muy gráfica la separación abismal entre las madres y el rock se encuentra en el documental *The Decline of Western Civilization Part II: The Metal Years*, dirigido por Penélope Spheeris en 1988, donde aparece Chris Holmes, guitarrista del grupo WASP, totalmente borracho y vestido de cuero flotando sobre una colchoneta dentro de una piscina mientras su madre, Sandy Holmes, sentada en una silla al borde del agua y con una apariencia convencional, escucha con cara de resignación (maternal) los desvaríos de su hijo (<<http://es.youtube.com/watch?v=m1O5h-xWpro>>, 20 de agosto de 2007).

Glam rock. También llamado «glitter rock». Daba gran importancia a la apariencia física de los artistas a través del maquillaje, la ropa vistosa o el pelo teñido (Shuker, 1988: 151).

Un artículo clave sobre la transmisión de identidades de género a través de la música es «Rock and Sexuality» (1978), de Simon Frith y Angela McRobbie, en el que formulan su teoría sobre la «ideología del romance». Según estos autores, a través de la música popular se proponen identidades contrapuestas para chicos y chicas, que son mucho más restringidas para éstas últimas. Así, las chicas, a través de un proceso de identificación con los modelos femeninos propuestos en la música popular, son encaminadas a interpretar su sexualidad en términos románticos, apuntalándola en la interiorización de valores como el compromiso, la fidelidad o el sacrificio. El resultado de este mecanismo es que se refuerza la socialización femenina de rivalidad entre mujeres, ya que se dirige a las chicas hacia el desarrollo de una identidad individual que se logra por oposición a las demás, a las que consideran competidoras en la lucha por el amor de los artistas. Para los chicos, sin embargo, se fomenta una identidad grupal basada en el sentido de pertenencia a una comunidad, lo que se logra gracias a la identificación de los miembros masculinos de la audiencia con los músicos, que permite a los oyentes participar del poder y el control ejercidos desde esa posición.

De esta manera, las posibles identidades de género son diferentes para los hombres y para las mujeres, ya que para los primeros existe un amplio abanico de modelos a seguir (desde el tierno cantante solista tipo Alex Ubago, al macarra de Pete Doherty, pasando por la ambigüedad del *glam rock* encarnada por David Bowie o la seriedad y talento de Elvis Costello o Bob Dylan). En cambio, las chicas cuentan, en primer lugar, con menos modelos de mujeres artistas (el tercer apartado de este artículo trata en mayor profundidad este aspecto) y las opciones que se ofrecen en las canciones oscilan entre los ya conocidos polos opuestos de «la buena», que sigue los preceptos de la ideología del romance, y «la mala», que no los cumple y, por tanto, pone en peligro (al menos potencialmente) la estabilidad del sistema de género.

La articulación de los estereotipos femeninos en la línea de la «ideología del romance» puede observarse de

forma muy evidente en las letras de las canciones. Así, por ejemplo, en «Sweet Child O' Mine» (1987), de Guns'n'Roses, la chica constituye un refugio, un lugar para esconderse lejos de los peligros del mundo; se remite, en definitiva, a un modelo maternal de cuidado y protección. La asociación de lo femenino con la infancia y los elementos naturales refuerza además el ideal de pureza, de no contaminación.

She's got a smile that it seems to me
Reminds me of childhood memories
Where everything
Was as fresh as the bright blue sky
Now and then when I see her face
She takes me away to that special place

...
Her hair reminds me of a warm safe place
Where as a child I'd hide
And pray for the thunder
And the rain
To quietly pass me by

Otro de los aspectos que se fomenta en las canciones es la rivalidad entre mujeres como estrategia para mantener el statu quo, ya que dificulta el establecimiento de un sentido de comunidad que permita el desarrollo de una acción conjunta. «If I fell» (1964), de los Beatles, es una muestra clara de cómo, a través de la ideología del romance, se apoya la idea del amor heterosexual como objetivo vital de las mujeres, contraponiendo los dos arquetipos femeninos.

If I fell in love with you
Would you promise to be true
And help me understand
Cos I've been in love before
And I found that love was more
Than just holding hands

If I give my heart to you
I must be sure
From the very start
That you would love me more than her

☞ Tiene una sonrisa que me recuerda / memorias de la infancia / donde todo era tan fresco como el brillante cielo azul. / De vez en cuando, cuando veo su cara, me lleva hasta ese lugar especial / ... / Su pelo me recuerda un lugar cálido / y seguro donde me escondía de niño / y rezaba para que el trueno / y la lluvia / pasaran en silencio

☞ Si me enamorase de ti / ¿Prometes ser sincera y ayudarme a comprender? / Porque he estado enamorado antes / y me he dado cuenta de que el amor era algo más / que cogerse de las manos. / Si te doy mi corazón / Debo estar seguro / Desde el principio / De que me querrás más que ella / Si confío en ti, por favor, / No te vayas y te escondas / Si también te quiero, por favor, / No hieras mi orgullo como ella / Porque no podría soportar el dolor / Y estaría triste si nuestro nuevo amor fuera en vano / Así que espero que veas que / Me encantaría quererte / Y que ella llorará / Cuando sepa que somos dos / Porque no podría soportar el dolor / Y estaría triste si nuestro nuevo amor fuera en vano / Así que espero que veas que / Me encantaría quererte / Y que ella llorará / Cuando sepa que somos dos / Si me enamorase de ti

If I trust in you oh please
Don't run and hide
If I love you too oh please
Don't hurt my pride like her
Cos I couldn't stand the pain
And I would be sad if our new love was in vain

So I hope you see that I
Would love to love you
And that she will cry
When she learns we are two
Cos I couldn't stand the pain
And I would be sad if our new love was in vain

So I hope you see that I
Would love to love you
And that she will cry
When she learns we are two
If I fell in love with you ☞

En primer lugar se explica cómo ha de ser la mujer «buena» (sincera, ayudarme, de fiar, fiel) y a continuación se presenta como aliciente saber que «la otra» sufrirá cuando conozca esta nueva relación. Finalmente, se deja en último término el poder de decisión al hombre (todo esto sucedería sólo «si me enamorase de ti»). La maldad de la chica en esta canción se pone de manifiesto en el hecho de que hace sufrir al protagonista: sabemos que ha herido su orgullo y esto le ha causado un dolor insostenible que ha hecho que su amor fuera en vano. Desde este punto de vista, la canción puede leerse, más que como un intento de «conquistar» un nuevo amor, como una búsqueda de venganza. Las mujeres son caracterizadas como «malas» en las canciones cuando no se acomodan a los preceptos de la feminidad patriarcal. En consecuencia, llevan a cabo actos que ponen en peligro la estabilidad del sistema y minan el poder de los hombres que están a su lado, lo que las hace merecedoras de un castigo que, en casos extremos, aunque más habituales de lo que cabría esperar, «obliga» a los protagonistas a asesinarlas (por ejemplo en «Kim» [2000] de Eminem) o, al menos, a desearlo (como en «La mataré» [1991], de Loquillo y Trogloditas).

■ FANS Y GROUPIES: LAS MUJERES COMO RECEPTORAS DEL DISCURSO MUSICAL

Las estrategias que utiliza el patriarcado para neutralizar el peligro potencial de subversión con que cuentan las mujeres reales en el campo de la música popular no son tan drásticas como las de las canciones, aunque son tanto o más efectivas. Uno de los aspectos en los que esto se aprecia con claridad es cuando nos referimos a las mujeres como receptoras y consumidoras de música. Las teorías postestructuralistas habían demostrado la importancia del consumo en la creación de significados. Así, al igual que el consumo pasa a ser considerado como un proceso activo, la audiencia deja de ser vista como una masa pasiva para convertirse en un agente determinante en la articulación de significados.

Desde este punto de vista, la fan —uno de los roles más comunes para las mujeres en la música popular—, contiene también un importante componente de poder. Las fans conforman un nutrido grupo de consumo y, en consecuencia, tienen una capacidad potencial de presión. Sin embargo, el patriarcado ha logrado neutralizar este aspecto trivializando a las fans a través de su caracterización negativa como un grupo de mujeres enloquecidas, irracionales y fuera de control —el ejemplo más claro son las imágenes de chicas desmayándose ante los Beatles—. De este modo, las fans ocupan el término de menor poder y valor dentro del sistema de binarismos. La minusvalorización de las fans como grupo queda patente cuando observamos cómo los artistas «serios» se apartan del «fenómeno fan», asociado a adolescentes carentes de conocimientos musicales y movidas por un desequilibrio hormonal basado en el atractivo físico de los artistas (lo que pone a éstos en una posición femenina como objetos sexuales, minando, en consecuencia, su poder). En esta definición entran en juego además conceptos muy queridos por el mundo de la música popular como, por ejemplo, la «autenticidad», que constituye un criterio de valoración básico que se utiliza, habitualmente, por oposición a lo «comercial» (Deena

Backstage. Literalmente «detrás del escenario», es la zona donde se encuentran los camerinos y donde se desarrolla gran parte del entramado logístico que hay tras una actuación musical.

Weinstein [1999] ha escrito un artículo muy interesante al respecto). Así, las fans son, por definición, una masa que carece de criterio y, por tanto, susceptible de ser manipulada por la industria musical, que les ofrece productos musicales manufacturados (como puede ser David Bisbal). Los artistas que han comenzado su carrera como «fenómeno fan» y más adelante han querido ser considerados «serios» (por ejemplo Robbie Williams o Ricky Martin) han necesitado encontrar aspectos que les confirieran autenticidad y credibilidad, tales como las colaboraciones con músicos de reconocido prestigio o el cambio a estilos musicales más «auténticos».

Dentro del grupo de las mujeres como consumidoras, existe un subgrupo más reducido y «especializado»: las *groupies*. Según Frith y McRobbie (1978), este rol femenino es más activo que otros y también tiene la capacidad de poner en peligro la estabilidad del sistema patriarcal porque las *groupies*, al expresar abiertamente deseo sexual y tomar la iniciativa, cuestionan la supremacía sexual masculina. En este caso, trivializar su papel, como sucede con las fans, no es suficiente, y el patriarcado se ha visto en la necesidad, además, de denostar de forma inequívoca a las *groupies* para anular el peligro que representan. Aunque las fans son peligrosas porque son un grupo de mujeres expresándose en un ámbito público, están controladas porque se encuentran insertas en la ideología del romance. Sin embargo, las *groupies* acceden al espacio más restringido del *backstage*,[▲] en el círculo cercano de los músicos, que es donde se encuentra el mayor grado de poder en la estructura del *musicking*. Éste es el aspecto clave que hace que la caracterización de las *groupies* desde el patriarcado sea menos benevolente que la de las fans, ya que se enfatiza exclusivamente su carácter sexual en el sentido más negativo del mismo, lo que las convierte prácticamente en prostitutas. Dentro de la jerarquía de géneros de la música popular, las *groupies* ocupan el escalón más bajo, porque atentan en mucha mayor medida que las fans contra el arquetipo de la mujer «buena» al no resignarse a lo doméstico, no renunciar a lo sexual y, sobre todo, desear acceder al poder.

El acceso al *backstage* en *The Wall*

Un claro ejemplo de cómo las *groupies* recorren el camino hacia el *backstage* se encuentra en *The Wall* (1982), la famosa película de Pink Floyd. Mientras suena la canción «Young Lust» (1979), vemos cómo, a la manera de las pantallas de un videojuego, varias *groupies* superan diversas barreras para acceder paulatinamente a espacios cada vez más restringidos. La sexualidad es utilizada sistemáticamente como moneda de cambio. Desde el personal de seguridad hasta el equipo técnico, las *groupies* van logrando pases para acceder a la zona privada del *backstage*, donde el manager y personas cercanas a él y a la banda celebran una fiesta con Mötet Chandon y racimos de uvas. Queda un último espacio al que llegar, algo que sólo logra la *groupie* más importante (la única que tiene una identidad individualizada): la caravana desde donde la estrella, protagonista último del film, observa hastiado el «circo» que se desarrolla a su alrededor.

Algunas *groupies* han adquirido relevancia dentro de la historia de la música popular gracias a su relación con algunos de los hombres más importantes. Un caso interesante es Pamela Des Barres quien, en 1987, publicó su diario *I'm with the Band. Confessions of a Groupie*, donde cuenta su participación en la escena rock de California durante los primeros años 60 y sus relaciones con personajes como Mick Jagger, Jim Morrison, Frank Zappa o Gram Parsons. El subtítulo del libro, «The Ultimate Story of Sex and Rock'n'Roll» da una idea de su contenido que, desde el punto de vista de género, pone de relieve que la opción más evidente de participar en esta «revolución» musical para una mujer pasa por tener relaciones sexuales con los protagonistas de este momento histórico.

■ CANTANTES, INSTRUMENTISTAS Y COMPOSITORAS: LAS MUJERES COMO EMISORAS DEL DISCURSO MUSICAL

Las mujeres también han jugado un papel en la música popular como creadoras e intérpretes, si bien, como explica Lucy Green (1997), estos roles tampoco están exentos de connotaciones de género. Esta autora introduce la noción de *display* (exhibición) como un aspecto funda-

mental en la percepción de la música de las mujeres, que se relaciona con las ya comentadas implicaciones que tiene para una mujer el espacio público. Basándose en esto, Green analiza en qué medida las actividades de las cantantes, instrumentistas y compositoras problematizan los roles de género tradicionales.

Las primeras serían las más próximas a una situación de *display* puro (exclusivamente sexual), ya que su instrumento –la voz– no es considerado como tal, sino como algo «natural» que «surge» del cuerpo y está por tanto relacionado con lo irracional. Estas ideas caracterizan a la voz como femenina, lo que explicaría que el rol musical más extendido y mejor aceptado para las mujeres sea el de cantante, ya sea en solitario, en grupo o como corista. Otra opción también muy habitual es la de la cantante con grupo masculino detrás, que suele jugar el papel de chica atractiva y con buena voz. La diferente caracterización de género se pone de manifiesto cuando analizamos el término *frontman* para referirse al cantante masculino de un grupo (por ejemplo Loquillo, Enrique Bunbury o Mick Jagger), que valora las capacidades de liderazgo, comunicación y expresividad y que no cuenta con equivalente en femenino (*frontwoman*).

Las instrumentistas problematizan en mayor medida el acto de *display* porque adoptan una posición de control. El hecho de que sean capaces de tocar un instrumento demuestra que tienen capacidad mental y dominio de la técnica, dos características asociadas tradicionalmente con lo masculino. El instrumento funciona además como barrera física e ideológica entre el cuerpo femenino y el espectador; las instrumentistas se concentran en tocar y adquieren poder sobre la mayor parte de la audiencia por su dominio de la técnica. En consecuencia, ponen en cuestión la caracterización tradicional de la identidad femenina, lo que hace que su género pase a un primer plano en el momento de la recepción de la música, ya que las mujeres en la posición de control son una excepción a la norma. La interrupción de la identidad femenina tradicional ocurre en mayor medida en la actividad de las

compositoras, ya que su trabajo implica también conocimientos técnicos y musicales, pero lo que se ofrece en *display* en este caso ya no es el cuerpo, sino la mente (el ámbito masculino por excelencia).

ESTRATEGIAS DE SUBVERSIÓN Y MODELOS ALTERNATIVOS

Los trabajos de Marcia Citron (1993) en el ámbito de la música «cult» y de Mavis Bayton (1998) en el de la música popular demuestran que las mujeres se han enfrentado a problemas comunes a la hora de tomar parte en la creación musical. Las dificultades de acceso a los conocimientos necesarios (a través de la educación musical o de las redes informales de aprendizaje y transmisión de información y conocimientos en la música popular), la carencia de tiempo para dedicarse de forma continuada a la música, fundamentalmente debida a las obligaciones derivadas del cuidado de otras personas y de las tareas domésticas, la ausencia de espacios propios en los que trabajar (a los que ya apuntara Virginia Wolf [1929] para las escritoras en *A Room of One's Own*) o la escasez de recursos económicos para adquirir los equipos necesarios, constituyen algunas de las barreras materiales a las que han debido hacer frente. En algunos casos, los hombres han compartido dificultades similares; sin embargo, los impedimentos ideológicos descritos en los apartados anteriores son los que han frenado en mayor medida y de forma específica la participación musical de las mujeres en igualdad de condiciones.

Por otro lado, las mujeres músicas comparten con el resto de las mujeres las dificultades para conciliar su actividad profesional con su vida personal y familiar, por lo que el matrimonio y la maternidad han sido dos factores clave de abandono, momentáneo o definitivo, de sus carreras musicales. Maureen Tucker, baterista de Velvet Underground, es uno de los casos más conocidos. Se retiró tras casarse y se dedicó a criar a sus cinco hijos y cuando, tiempo después, decidió volver a la música, «tu-

Separatismo estratégico.

Durante la segunda ola de feminismo, y partiendo de que la mayor parte de los espacios, sobre todo los públicos, son hostiles para las mujeres, una de las estrategias que se utilizaron para empoderar y mejorar la situación de las mujeres fue crear espacios y eventos exclusivamente para ellas, con el objetivo de proporcionarles un lugar en el que pudieran expresar libremente sus necesidades, temores y opiniones, sin sentirse cohibidas o criticadas.

Posfeminismo y/o tercera ola.

Tras los movimientos feministas de los años 70, la década de los 80 supuso un paréntesis en el que se forjó la falsa idea de que la igualdad entre mujeres y hombres ya se había logrado. Sin embargo, aunque habían tenido lugar grandes avances, las estrategias de discriminación se habían vuelto más sutiles. Por esta razón, en los años 90 nació el posfeminismo o tercera ola de feminismo. El término «posfeminismo» ha sido criticado porque implica que el feminismo no es necesario y que nos encontramos en una etapa posterior. Así, se ha definido a las posfeministas como unas frívolas sin ideales que han abandonado las preocupaciones sociales y políticas de sus predecesoras. Por esta razón se ha acuñado como más positivo el término

ve que esperar hasta que mis hijos más pequeños crecieron bastante antes de poder ir de gira más de un mes seguido. Los pañales, la hora del baño, recoger a los críos de la escuela (...) simplemente, no es rock'n'roll» (en O'Brien, 1994: 111).

Otra de las estrategias patriarcales diseñada para garantizar la perpetuación del statu quo es la llamada «colonización interiorizada». Este concepto, procedente de los estudios poscoloniales, hace referencia al proceso por el cual la lógica de la dominación es asumida por las personas que se encuentran en la posición subordinada, lo que garantiza el funcionamiento y la perpetuación de un sistema desigual. Hay un evidente paralelismo entre esta idea y la forma en que los estereotipos negativos sobre las mujeres músicas son aceptados, no sólo por la sociedad en general, sino también por las propias mujeres. La interiorización de estos arquetipos supone una barrera ideológica que frena con más efectividad que ninguna otra el acceso de las mujeres a la música, ya que logra que ellas mismas sean cómplices de un sistema que las oprime.

■ EL ACCESO DE LAS MUJERES A LA CREACIÓN DE MÚSICA POPULAR

A pesar de las dificultades, es posible identificar algunos momentos que han favorecido el acceso de las mujeres a la música popular. El punk es el más conocido de todos. Desarrollado a finales de la década de los 70, este movimiento coincidió con la segunda ola feminista y creó un clima propicio para la participación de las mujeres gracias a su carácter subversivo y a la actitud positiva de la audiencia hacia grupos no profesionales, lo que animó a muchas mujeres a tocar y componer sus propios temas. De esta manera, se introdujeron en la música popular temas hasta entonces tabú (menstruación, violación, anorexia, masturbación femenina), insertando el cuerpo femenino en el discurso musical a través de las letras de las canciones y los nombres de los grupos (Bleeding Wo-

man, Anna Rexic, Bodyfunctions). Las mujeres pudieron expresar así su rechazo hacia un sistema de género por el que se sentían oprimidas y romper el discurso heterosexista del rock y el pop. El separatismo estratégico, utilizado por las feministas de la segunda ola para crear contextos favorables a la expresión de las mujeres, favoreció además la existencia de espacios donde las mujeres tenían la posibilidad de tocar.

Con raíces en el punk, pero ya en los años 90, el movimiento de las Riot Grrrls en los Estados Unidos supuso un nuevo impulso para la participación de las mujeres en la música popular. De las filas de estas posfeministas surgieron grupos de gran popularidad como Hole, L7, Babes in Toyland o Lunachicks, que tuvieron un importante papel como modelos a seguir para una nueva generación de mujeres músicas. Las Riot Grrrls utilizaban como estrategias para subvertir las convenciones patriarcales la parodia y la ironía en las letras de las canciones y en la imagen que proyectaban al público. Desde el feminismo académico, una de las teóricas que más ha defendido esta línea de actuación es Rosi Braidotti, fundamentalmente en el ámbito del ciberfeminismo, y en su artículo «Cyberfeminism with a difference», afirma que las mujeres «queremos oponer resistencia de forma activa, pero también queremos divertirnos y queremos hacerlo a nuestra manera» (Braidotti, 2000: 5).

Lisa Lewis señala el nacimiento de la cadena MTV en 1981 como otro de los puntos de inflexión que favorecieron la participación de las mujeres, ya que introdujo la música popular en el ámbito doméstico, un lugar seguro (no público) en el que las mujeres podían consumir a distancia a través del televisor. Este nuevo canal de difusión musical impulsó la participación de las mujeres como consumidoras de música, algo que quedó patente en el incremento de público femenino en los conciertos, en especial en las giras de Cindy Lauper en 1984 y Madonna en 1985. A su vez, los videos musicales sirvieron para articular nuevas identidades, ya que «controlando sus propias *performances* visuales en los

«tercera ola», menos conocido, que establece un vínculo con los movimientos feministas anteriores. Las acciones de esta nueva generación de feministas se basan en utilizar métodos posmodernos (ironía, parodia, pastiche, humor...) para desestabilizar el sistema patriarcal, reapropiándose de elementos codificados como «femeninos» y otorgándoles un nuevo significado (maquillaje y otros elementos de bricolaje estético, calificativos negativos como «puta», etc.). El ámbito artístico ha contado con exponentes importantísimos de este movimiento como, por ejemplo, las «Guerrilla girls» (<<http://www.guerrillagirls.com>>, 20 de agosto de 2007).

Ciberfeminismo. El espacio virtual está desarrollado y «habitado» por personas físicas y, por tanto, reproduce en gran medida los valores del mundo «real», entre ellos los del patriarcado. En consecuencia, se considera también un espacio de acción para las feministas a través del llamado «ciberfeminismo». Las ciberfeministas pretenden, por un lado, poner en evidencia la falacia del mundo virtual como un espacio libre de condicionamientos de cualquier tipo en el que todas las personas pueden expresarse e imaginar infinitas opciones sin ninguna traba y, por otro, explorar

desde un punto de vista feminista las posibilidades que ofrece el ciberespacio.

vídeos, las artistas femeninas comenzaron a usar el medio para invertir la representación típica de la mujer artista e involucrar a las audiencias en la actividad creadora» (Lewis, 1990: 71).

Para realizar sus análisis, Lewis identifica dos sistemas con los que se introducen cambios en los roles habituales de las mujeres en la música popular a través de los videoclips. Por un lado, los «signos de acceso», que muestran una apropiación femenina de actividades y espacios que normalmente aparecen dominados por los hombres (presencia de las mujeres en cualquier espacio público como discotecas, calles, etc.). Por otro, los «signos de descubrimiento», que corresponden a espacios y actividades que ocupan y realizan exclusivamente mujeres y que crean un tipo de relación capaz de configurar un sentido de comunidad y fortalecer las identidades de género, en especial en los años de la adolescencia (cobra especial importancia el bricolaje estético –maquillaje, moda, complementos, etc.– como articulador de una identidad diferenciada en el conjunto de la sociedad).

Aplicación del modelo de análisis de Lisa Lewis al videoclip de «Ojú» (2003) de Las Niñas

En el videoclip de este grupo de hip-hop observamos, dentro de los «signos de acceso», la presencia de las artistas en la calle de un barrio obrero. El ambiente que se refleja en la calle (jóvenes con tatuajes que bailan, pintan graffitis, etc.) y parte del baile de Las Niñas se corresponden con el imaginario de este género musical en el que predominan los hombres, lo que supone otro ejemplo de apropiación femenina de actividades y espacios tradicionalmente masculinos. Al mismo tiempo, este videoclip despliega varios «signos de descubrimiento» ya que el hecho de que Las Niñas sea un grupo y la aparición en segundo término de numerosos personajes femeninos denotan un interés por enfatizar el sentido de comunidad de las mujeres dentro del género. De este modo, amplían las posibilidades de identificación para la audiencia femenina y ofrecen una alternativa a los modelos masculinos. El videoclip de «Ojú» es un claro ejemplo de cómo las estrategias que Lewis observaba en los videos de los años 80 se siguen utilizando en la actualidad

para subvertir los roles de las mujeres en algunos géneros musicales y para afianzar su presencia en otros en los que son minoría.

■ LAS ESTRATEGIAS DE SUBVERSIÓN DE LAS MUJERES MÚSICAS

Antes de comenzar a hablar de cómo las mujeres músicas tratan de escapar y de transgredir los condicionamientos de género que se les imponen, es necesario tener en cuenta otro de los debates de la musicología feminista, que gira en torno a la existencia o no de una música «femenina». A este respecto resulta útil partir de la aportación de Robert Walser (1993), quien señala que el objetivo de la música popular es comunicar afectos y emociones, algo que se logra a través del uso de convenciones musicales. Es decir, los sonidos en sí mismos no tienen significado, y es su organización de una forma social y culturalmente aceptada la que los dota de sentido. De esta manera, al escuchar una canción, la audiencia es capaz de interpretar su significado por asociación con un determinado afecto (triste, alegre, íntima, etc.). Desde el punto de vista de género, Susan McClary (1991, 2000) ha puesto de relieve cómo en estas convenciones musicales subyacen las características de género. Sin embargo, ni compositores ni compositoras son siempre conscientes de esto y las utilizan en función de sus necesidades y con la intención de comunicar.

Por lo tanto, es posible concluir que la música popular compuesta por mujeres no tiene características intrínsecamente diferentes a la hecha por hombres, sino que las mujeres músicas, al igual que los hombres, se sirven de los medios musicales a su alcance. De este modo, dado que los significados musicales se han desarrollado dentro de un sistema de convenciones patriarcal y que la producción de textos está integrada en las estructuras ideológicas dominantes, más que buscar unos rasgos identitarios específicamente femeninos, las mujeres músicas a menudo han desarrollado sus posibilidades creativas ha-

cia la trasgresión y la ampliación de la feminidad tradicional. En consecuencia, las mujeres no son necesariamente subversivas en su utilización de las estructuras musicales, sino en la forma en que dotan a esas estructuras, consciente o inconscientemente, de una nueva significación de género.

Simon Reynolds y Joy Press en *The Sex Revolts. Gender, Rebellion, and Rock'n'Roll* (1995) distinguen cuatro tipos de estrategias que adoptan las mujeres músicas para evitar o superar los condicionantes de género. Dos de ellas —emular la rebelión masculina («convertirse en uno de los chicos»), ejemplificada en la figura de Janis Joplin, y resaltar el propio proceso de la creación de la identidad, cuyo máximo exponente se considera Patti Smith— presentan rasgos comunes. Aunque aparentemente podrían considerarse opciones totalmente diferentes, ambas responden a un intento de sortear las dificultades derivadas de ser mujer a través de la negación de la existencia de diferencias de género, algo que, en función de la vía adoptada, dio resultados distintos. Por un lado, Janis Joplin es el ejemplo de cómo tratar de participar en la rebelión del rock sin reconocer que ésta ha sido codificada como masculina puede llevar, en último término, a la autodestrucción. Para lograr su objetivo, Joplin se vio obligada a interpretar al máximo y sin fisuras los aspectos que configuraban en aquel momento la libertad asociada al rock (por ejemplo, los excesos en el sexo y las drogas). El paso definitivo hacia la autenticidad lo logró con su muerte por sobredosis en 1970 ya que, como argumenta Deena Weinstein, «una sobredosis de drogas, suicidarse de un disparo o ser asesinado por una banda: estas muertes muestran, retóricamente, que el artista romántico era auténtico, que no estaba simplemente asumiendo una pose» (Weinstein, 1999: 67). Es necesario tener en cuenta, de todos modos, algo que han destacado muchas autoras: Janis Joplin no tuvo la oportunidad de beneficiarse de las nuevas posibilidades que abrió para las mujeres el movimiento feminista de los años 70.

Por su parte, Patti Smith optó por minimizar el hecho

de ser mujer tanto en su aspecto (estudiadamente andrógino) como en sus referentes (Dylan, Camus, Genet, John Lennon, Hank Williams o John Coltrane). Como afirma Lucy O'Brien, «para ella el camino hacia la libertad era masculino» (O'Brien, 1994: 113). Destacó los aspectos más intelectuales de su producción musical y literaria, poniendo énfasis en su capacidad como creadora y atenuando así las implicaciones del *display* a que hacía referencia Lucy Green (1997).

Otra de las estrategias identificadas por Reynolds y Press consiste en encontrar una fuerza específicamente femenina que sea equivalente a la masculina pero sin llegar a imitarla. El problema evidente que plantea esta vía es si existe la posibilidad de encontrar algo «específicamente femenino» que no haya sido definido a través de las nociones patriarcales de feminidad. Partiendo de lo expuesto anteriormente en relación a la existencia o no de una música «femenina», parece claro que el planteamiento de esta estrategia es inviable en estos términos, sin embargo, una vez que se abandona la búsqueda de una esencia, sí es posible utilizar de forma positiva las características que el patriarcado ha codificado como femeninas.

Así, como apunta Gayatri Spivak en relación a las políticas de identidad (en Solie, 1993), cuando la noción de diferencia es utilizada por los grupos que se encuentran en una situación de desventaja, no lleva necesariamente a la discriminación y al esencialismo, sino que les permite desarrollar una identidad positiva a través de las características con las que han sido definidos como diferentes. Esto indica que la idea de diferencia tiene un carácter político y posee un gran valor como forma de resistencia a la integración en la identidad del grupo hegemónico. En este sentido se enmarcan los eventos musicales sólo para mujeres, tales como el Lilith Fair o el Ladyfest, recientemente celebrado en nuestro país. Aunque en ocasiones se han rechazado estos espacios como guetos que dificultan la «normalización» de las mujeres y su música, pueden considerarse también como accio-

Empoderamiento. Traducción del término inglés *empowerment*. Es un proceso a través del cual una persona adquiere conciencia de su individualidad y su capacidad para actuar en un determinado contexto. Desde el punto de vista feminista, el empoderamiento es una estrategia para que las mujeres abandonen su tradicional papel de pasividad y sean capaces de tomar sus propias decisiones y de recuperar el control sobre sus vidas.

nes políticas que rechazan precisamente esa normalización. En ellos se pone de relieve que las mujeres son un grupo en situación de desventaja dentro del sistema musical y que rechazan su «integración» en el sistema tal y como está diseñado, exigiendo un cambio de valores y puntos de vista que conviertan el entramado musical en algo menos imbuido de valores patriarcales.

El uso de lo femenino como una fuente de empoderamiento en las canciones de Nosoträsh

Un ejemplo de cómo es posible utilizar de forma positiva los aspectos tradicionalmente relacionados con lo femenino son las canciones del grupo asturiano Nosoträsh. Una constante a lo largo de la obra de esta banda son las referencias en las letras de sus canciones al espacio doméstico y a las actividades que se realizan en él, y esto es importante desde diversos puntos de vista. Por un lado, al igual que lo hicieron los grupos femeninos de punk en los años 70, han logrado incluir en el discurso de la música popular temas ajenos a él tales como la costura, que aparece constantemente –«seré dobladillo de tu cuello» (2000), «me haré un vestido con mapas» (2002)–. Esta utilización en sus letras de temas tan relacionados con la socialización femenina visibiliza y da valor a las mujeres de la audiencia como receptoras, que reconocen inmediatamente estas referencias. Por otro lado, en sus canciones suelen tratar el espacio doméstico como algo positivo, lo que les permite recuperarlo para las mujeres como un lugar de disfrute y descanso, alejándolo de la tradicional visión opresiva y excluyente.

Finalmente, la última estrategia que proponen Reynolds y Press como medio para escapar a los condicionamientos patriarcales, y que ha sido utilizada con gran acierto a la hora de abrir posibilidades, es jugar con los arquetipos de la feminidad de manera posmoderna. Claros ejemplos de esto son Madonna o Annie Lenox, y sus aportaciones en este sentido han sido analizadas en numerosos trabajos. En España, Mónica Naranjo ofrece un caso interesante en el que se pone de manifiesto este tipo de transgresión. Esta artista ofrece una subversión de la identidad muy sutil que sólo se aprecia tras un análisis detallado de su trabajo. A primera vista, Mónica Naranjo

se muestra como una figura femenina hipersexualizada que se corresponde con los cánones patriarcales de feminidad, algo más evidente en su primer trabajo español, *Palabra de mujer* (1990). A pesar de todo, la imagen proyectada resulta demasiado llamativa: la melena bicolor, el maquillaje excesivo, la lencería de vinilo y los zapatos con tacón de aguja y plataforma ya no remiten a la feminidad tradicional y poco amenazante diseñada para el disfrute seguro de la escoptofilia masculina. Así, en una segunda lectura, el exceso de la imagen de Mónica Naranjo constituye una estrategia efectiva que pone en evidencia el carácter performativo de los roles de género, tal y como explica Judith Butler en sus obras, entre las que destaca *Gender Trouble* (1990).

El exceso a la hora de representar la identidad de género muestra que se trata de un arquetipo construido y no de una caracterización natural. La amenaza potencial que esto suponía obligó al sistema patriarcal a poner en marcha una estrategia que neutralizara esta posible lectura: a medida que las ventas de Mónica Naranjo crecían, también lo hacía el rumor sobre el verdadero sexo biológico de la artista. Prueba de hasta qué punto las convenciones de género están arraigadas en el imaginario colectivo es que al público le resultaba más sencillo creer que Mónica Naranjo era un travesti o un transexual que poner en duda la naturalidad de los roles de género.

CONCLUSIÓN

El estudio de la música desde perspectivas que tratan de comprender algo más que las relaciones que se establecen entre sus estructuras formales siempre ha resultado problemático. El filósofo Félix Guattari afirmaba que la música «es el más no-significante y desterritorializado de todos los fenómenos culturales» (1984: 107), de forma que este medio de expresión se convierte en una sucesión de signos acústicos abstractos. Estos signos se convierten en símbolos culturales a través del uso que la sociedad hace de ellos y de los discursos que articula en

torno suyo y, del mismo modo, estos discursos pasan a formar parte de la construcción de la identidad individual y colectiva que resulta determinante en la definición de los significados de un fragmento musical.

Por esta razón, el estudio de la música como elemento cultural implica un reconocimiento de su capacidad para albergar significados consensuados en los que intervienen parámetros definitorios de nuestra identidad, entre ellos el género. A lo largo de este capítulo se ha realizado un recorrido por distintas teorías y diversos ejemplos musicales con el objetivo de mostrar cómo la música ha servido para transmitir y perpetuar los valores del sistema patriarcal, utilizando estructuras y connotaciones que situaron a las mujeres en un papel secundario, tanto en los significados atribuidos a los elementos del lenguaje musical como en su papel como intérpretes, compositoras y consumidoras. La musicología feminista ha trabajado desde su origen para deconstruir estas estructuras asumidas como naturales y constituye una más de las numerosas líneas de acción de los feminismos para minar los pilares del sistema patriarcal. En este sentido, el trabajo teórico realizado desde la academia fue acompañado por la activación de estrategias para subvertir el discurso hegemónico, lo que permitió a las mujeres músicas ofrecer modelos alternativos con los que abrir la puerta a la articulación de nuevos discursos y nuevas opciones identitarias.

EJERCICIOS

La mayor parte de la música popular puede analizarse utilizando las teorías y metodologías expuestas en este capítulo. Letras de canciones, videoclips, titulares y contenido de revistas especializadas o no, portadas de CDs, páginas web o declaraciones de artistas constituyen un material de trabajo interesantísimo y que ofrece múltiples posibilidades. A continuación se sugieren algunos ejemplos de posibles ejercicios para poner en práctica el análisis desde la perspectiva de género, si bien existen otros muchos de fácil acceso a través de Internet.

1. Siguiendo el método propuesto por Lisa Lewis, identifica los signos de acceso y descubrimiento existentes en el videoclip «Wannabe» del grupo Spice Girls (*Spice*, 1996) teniendo en cuenta la significación de este grupo y esta canción en la década de 1990 (<<http://es.youtube.com/watch?v=OFpu0ROaPLQ>>).
2. Analiza la letra de la canción «Toda» de Malú (*Esta vez*, 2001) y «Sk8er Boi», de Avril Lavigne (*Let go*, 2002), desde el punto de vista de la «colonización interiorizada», los estereotipos de género y la socialización femenina.
3. Analiza cómo el grupo Undershakers en su canción «El amor perfecto» (*Perfidia*, 1999) utiliza la ironía y el humor para subvertir los roles de género, en particular en lo que se refiere a la ideología del romance que formulan Simon Frith y Angela McRobbie (1978).
4. Analiza la canción «Gloria» de Nosotrãsh (*Popemas*, 2002), desde el punto de vista de la deconstrucción de la ideología del romance y del uso de características codificadas como femeninas.
5. Analiza los siguientes titulares de revistas. Todos los ejemplos se refieren a artículos específicos o números es-

peciales dedicados al papel de las mujeres en la música popular.

«Rock'n'Roll Divas» (*Popular 1*, nº 343)

«Las chicas terribles (...) La historia del sexo fuerte. Mujeres en el rock. ¡De cine!» (*Heavy Rock, Metal Magazine*, nº 89).

«Christina Aguilera pulveriza a las reinas del rock (y el sexo)» (*Rolling Stone*, nº 37, Noviembre 2002)

«Madonna y las 20 reinas de la provocación» (*Rolling Stone*, nº 76, Febrero 2006)

6. Analiza la siguiente cita de la cantante española Mónica Molina:

«Creo que en la música no hay distintas culturas, es universal, te llega directo, no tiene fronteras, ni idiomas... son sensaciones y lo que estas sensaciones te provocan» (*Idea Sana Eroski*, nº 25: 24).

BIBLIOGRAFÍA

BIBLIOGRAFÍA DISPONIBLE EN ESPAÑOL

COOK, NICHOLAS, *De Madonna al canto gregoriano. Una muy breve introducción a la música*. Traducción de Luis Gago. Madrid: Música Alianza Editorial, 1998.

FRANCO-LAO, MERI, *Música Bruja*, Barcelona: Icaria, 1980.

GREEN, LUCY, *Music, Gender, Education*. Cambridge: Cambridge University Press, 1997 [edición española *Música, Género y Educación*, Madrid: Morata, 2001].

LORENZO ARRIBAS, JOSEMI, *Una relación disonante. Las mujeres y la música en la Edad Media hispana, siglos IV-XVI*. Alcalá de Henares: Consejo Asesor de la Mujer, 1998.

MANCHADO TORRES, MARISA (ed.), *Música y mujeres. Género y poder*. Madrid: Horas y Horas la editorial, Cuadernos Inacabados, 1995.

PIÑERO GIL, CARMEN CECILIA, «Teoría feminista y música». En Pilar Pérez Cantó y Elena Postigo Castellanos (eds.): *Autoras y Protagonistas. Primer Encuentro entre el Instituto Universitario de Estudios de la Mujer y la New York University en Madrid*. Madrid: Ediciones de la Universidad Autónoma de Madrid, 2000.

RAMOS LÓPEZ, PILAR, *Feminismo y música. Introducción crítica*. Madrid: Narcea Ediciones, 2003.

VIÑUELA SUÁREZ, LAURA, *La perspectiva de género y la música popular: dos nuevos retos para la musicología*, Oviedo: KRK ediciones, 2004.

BIBLIOGRAFÍA CITADA

BAYTON, MAVIS, *Frock Rock. Women Performing Popular Music*. Oxford y Nueva York: Oxford University Press, 1998.

BRAIDOTTI, ROSI, «Cyberfeminism with a Difference». 13 de agosto de 2007. <http://www.let.uu.nl/womens_studies/rosi/cyberfem.htm>.

BUTLER, JUDITH, *Gender Trouble*. Londres y Nueva York: Routledge, 1990.

CITRON, MARCIA, *Gender and the Musical Canon*. Cambridge: Cambridge University Press, 1993.

DE LAURETIS, TERESA, *Alice Doesn't. Feminism, Semiotics, Cinema*. Bloomington: Indiana University Press, 1984.

DES BARRES, PAMELA, *I'm with the Band. Confessions of a Groupie*. Estados Unidos: Welter Skelter Publishing Limited, 1987.

FRITH, SIMON y ANGELA MCROBBIE, «Rock and Sexuality». En S. Frith y A. Godwin (eds.), *On record. Rock, Pop and the Written World*. Londres: Routledge, 1990 (1978).

GUATTARI, FÉLIX, *Molecular Revolution: Psychiatry and Politics*. Nueva York: Penguin, 1984.

LECHTE, JOHN, *Fifty Key Contemporary Thinkers. From Structuralism to Postmodernity*. Londres y Nueva York: Routledge, 1994.

LEWIS, LISA A., *Gender Politics and MTV: Voicing the Difference*. Philadelphia: Temple University Press, 1990.

MANRIQUE, DIEGO, *Historia del rock*. Madrid: El País, 1987.

MCCLARY, SUSAN, *Feminine Endings. Gender, Music and Sexuality*. Minnesota: University of Minnesota Press, 1991.

—, *Conventional Wisdom. The Content of Musical Form*. University of California Press, 2000.

MULVEY, LAURA, «Visual Pleasures and Narrative Cinema». En *Visual and Other Pleasures*. Bloomington e Indianapolis: Indiana University Press, 1989.

O'BRIEN, LUCY, *She Bop: the Definitive History of Women in Rock, Pop and Soul*. Londres: Penguin, 1994.

REYNOLDS, SIMON y JOY PRESS, *The Sex Revolts. Gender, Rebellion, and Rock 'n' Roll*. Cambridge y Massachusetts: Harvard University Press, 1995.

SHUKER, ROY, *Understanding popular music*. Nueva York y Londres: Routledge, 1998.

SMALL, CHRIS, «Musicking: A Ritual in Social Space». 13 de agosto de 2007. <<http://www.musekids.org/musicking.html>>.

SOLIE, RUTH A. (ed.), *Musicology and Difference. Gender and Sexuality in Music Scholarship*. Berkeley y Londres: University of California Press, 1993.

TAGG, PHILIP, «An Anthropology of Stereotypes in TV Music?». 13 de agosto de 2007. <<http://www.tagg.org>>.

VIÑUELA SUÁREZ, LAURA y GLORIA RODRÍGUEZ HEVIA, «Amor y patriarcado en Alejandro Sanz». En Mercedes Arriaga Flórez y José Manuel Estévez Saá (eds.): *Cuerpos de mujer en sus (con)textos*. Sevilla: ArCiBel Editores, 2005.

WALSER, ROBERT, *Running with the Devil. Power, Gender and Madness in Heavy Metal Music*. Middletown, CT: Wesleyan University Press, 1993.

WEINSTEIN, DEENA, «Art Versus Commerce: Deconstructing a (Useful) Romantic Illusion». En Karen Kelly and Evelyn McDonnell (eds.): *Stars Don't Stand Still in the Sky: Music and Myth*. Nueva York: Nueva York University Press, 1999.

WOOLF, VIRGINIA, *A Room of One's Own*, Londres: Penguin Books Ltd., 1929.

DISCOGRAFÍA CITADA

Antonio Machín. *Lo mejor de Antonio Machín*, 1988.

Avril Lavigne. *Let Go*, 2002.

Bruce Springsteen. *The River*, 1980.

Eminem. *The Marshall Mathers*, 2000.

Gabinete Caligari. *Privado*, 1989.

Guns'n'Roses. *Appetite for Destruction*, 1987.

Joaquín Sabina. *Yo, mi, me, contigo*, 1996.

Las Niñas. *Ojú*, 2003

Loquillo y Trogloditas. *Mis problemas con las mujeres*, 1991.

Malú. *Esta vez*, 2001.

Mónica Naranjo. *Palabra de Mujer*, 1990.

Nosotras. *Mi vida en un fin de semana*, 2000.

Nosotras. *Popemas*, 2002.

Pink Floyd. *The Wall*, 1979.

Spice Girls. *Spice*, 1996.

The Beatles. *A Hard Day's Night*, 1964.

Undershakers. *Perfidia*, 1999.

BRITPOP: LA AMBIGÜEDAD VINTAGE

VI Música y cultura juvenil

Resumen

Este capítulo trata los conceptos de subcultura y estilo partiendo de los ejemplos que el libro pivotal *Subculturas*, de Dick Hebdige, analizó en su momento. Hebdige utiliza las subculturas *mod*, *teddy boy* y *skinhead* para aproximarse más adelante al fenómeno *punk*. Según este autor, todas estas subculturas están marcadas por el final de la Segunda Guerra Mundial y la caída del Imperio Británico. El asentamiento de la idea de *no future* en los adolescentes de clase trabajadora británicos se representa a través del reconocimiento de la subcultura. Esto tiene no solamente marcas de clase, sino de género: se trata de subculturas masculinizadas. Aun así, la ambigüedad siempre planea en los estereotipos planteados.

Décadas después, los primeros años 90 se plantean para el Reino Unido como un punto de partida después del *thatcherismo*. En ese momento, explota el *britpop*, un fenómeno netamente *pop*, que se basa estéticamente en un jugueteo con las subculturas anteriores. Aun así, la ambigüedad se percibe, no solamente desde un rescate estético –a modo de viaje al pasado–, sino en un despliegue de una nueva ambigüedad ante los roles de género. Suede, Blur, Oasis, Pulp y Elastica, los cinco grupos que representan el *britpop*, lo ejemplifican.

Música y subculturas juveniles	327
<i>Britpop</i> : una aproximación <i>vintage</i>	336
Explicación de un caso: Pulp, más <i>pop</i> que lo <i>pop</i>	341
Conclusión	345
Ejercicios	347
Bibliografía	348

MÚSICA Y SUBCULTURAS JUVENILES

Mil novecientos setenta y seis significó para el Reino Unido el año cero en la cultura popular: la llegada del *punk* a la escena musical y social rebasó todos los propósitos meramente lúdicos y se convirtió, por derecho propio, en «El Principio». Las razones son diversas. Es evidente que el denominado Año Cero del *punk* no fue ni remotamente real, pero reavivó tensiones de raza, cultura, clase y género latentes en el Reino Unido desde finales de la Segunda Guerra Mundial.

Estas tensiones de posguerra han sido tratadas de maneras muy diferentes en terrenos muy distintos: los debates se han sucedido en los ámbitos académicos de la historia y las ciencias políticas. Pero, curiosamente, han sido la sociología y la crítica cultural las que han tratado claramente el fenómeno surgido en el período de entreguerras: el auge de las subculturas y el estilo. La idea de subcultura ha arraigado en la creación de identidades de manera pivotal, y su materialización como vaso comunicante ante el concepto de identidad resulta primordial para entender cómo entronca con categorías de género, clase y raza.

Desde la segunda mitad de siglo xx, los estudios culturales toman un gran interés en analizar las culturas juveniles. Es especialmente significativa la Escuela de Birmingham, que acoge a los académicos más influyentes en materia de culturas y subculturas ligadas a la adolescencia y la juventud: Hebdige, Clarke, Cohen, McRobbie y Willis son sus principales exponentes. Hay que destacar que todos ellos son miembros de la denominada *generación baby boom*, nacidos alrededor de la Segunda Guerra Mundial. Este hecho no es casual, puesto que todos ellos manifiestan la intención de reivindicar la cultura popular de su generación y validarla frente al desdén de la denominada «alta cultura», o «cultura para las elites».

El interés de los teóricos culturales por las subculturas juveniles alcanza una primera cúspide alrededor de los años 70, con la publicación de *Resistance through Rituals* de Stuart Hall y Tony Jefferson (1976) y *Subculture. The Meaning of Style* (*Subcultura. El significado del estilo*) de Dick Hebdige (1979). Ambos tratan, como será recurrente en este tipo de estudios, las denominadas subculturas espectaculares, aquéllas asociadas a grupos diferentes, visibles y vanguardistas, desde la perspectiva de la asociación problemática del individuo con la identidad, la conciencia de estilo, y su relación –también problemática, en muchos casos– con los conceptos de raza y clase social.

Es hasta los años 90 que la pregunta se realiza en términos de género: Angela McRobbie y Jenny Gaber formulan en *Feminism and Youth Culture* (1991) lo que an-

tes no se respondía: ¿por qué hay tan pocas chicas en los movimientos de subcultura juvenil?

En los últimos años, los estudios culturales especializados en temas de subculturas han sufrido críticas y revisionismo: Sarah Thorton ha argumentado que varios de los conceptos que trataremos a continuación –resistencia subcultural o tensión de clase– son oposiciones binarias que no resisten una aproximación específica. Según Thorton, las subculturas no se sostienen fuera de la cultura oficial ni se definen como oposiciones (cultura dominante-cultura dominada, resistencia-sumisión), sino que todas se forman y definen a través de los medios de comunicación de masas. Es gracias a ellos que las subculturas son cada vez más fragmentarias y entremezcladas. Thorton augura, pues, el fin de la subcultura.

■ CONCEPTOS CLAVE: SUBCULTURA, ESTILO, RESISTENCIA

Para entender el concepto de subcultura, es necesario tener primero en cuenta la obra de Stuart Hall y Tony Jefferson que, con *Resistance through Rituals*, establecen como principales características de la subcultura los siguientes preceptos:

a. La asociación a la categoría cultural de juventud: la juventud no es una categoría biológica sino una construcción social, situada entre las estructuras de «infancia» y «edad adulta». De esta categoría cultural se asumen presuposiciones y clasificaciones –la juventud como preparación para formar una familia, algo intrínseco del mundo adulto, por ejemplo–. La categoría «juventud», como la categoría «hombre» o «mujer», obtiene como contrapartida una serie de controles (políticos, culturales, etc.) para asegurar el paso a la edad adulta.

b. La categoría «juventud» no tiene un significado único y universal. ¿Qué es y qué significa ser joven? La juventud fluctúa, diversa y cambiante, en distintos espacios culturales.

c. La obra de Dick Hebdige marca el avance: el concepto de juventud es una construcción social, pero el

Subcultura. Grupo de personas que comparten diferentes valores y normas que aparecen en clara oposición con la sociedad establecida/dominante. Las subculturas ofrecen mapas de significado que hacen inteligible el mundo para sus miembros.

Estilo. Práctica con significación que engloba la organización de objetos en conjunción con actividades y actitudes a través del bricolaje activo, para significar tanto la diferencia como la identidad. Está asociado con las subculturas juveniles y la exposición de códigos de significado a través de la transformación de artículos/objetos como signos culturales.

☞ Inicialmente, un grupo de académicos pioneros en el estudio del desarrollo de los núcleos urbanos en relación a la cultura, los fenómenos sociales y los estilos de vida. Sus miembros más destacados fueron Robert Park, Ernest Burgess y Louis Wirth.

control en relación con esta categoría ha tenido, desde el siglo xx, asociados los discursos de «lo problemático» y «la diversión». Ser joven es, por definición, algo que debe ser sometido a control, ya que provoca conflictos: surge, para entender la necesidad de control, la figura del «joven difícil y rebelde». Es en ese momento cuando nace la subcultura. ▲

Según Hebdige, la sociedad establecida capitalista crea patrones para identificar al joven en tránsito entre la infancia y la edad adulta: el adolescente, que se convierte, a mitad de siglo xx, en un garante de consumo, con gustos definidos. La idea de subcultura se opone a la homogeneización de la juventud, pero no existe, como categoría, sin el concepto de sociedad homogénea. Consecuentemente, los atributos de la subcultura dependen de que haya una colectividad más grande que rechazar. Así, los miembros de la subcultura adquieren de manera consciente una categoría de «Otro» en la que los conceptos de estilo, ▲ imagen y diferencia tienen una importancia vital.

Dentro de los estudios culturales, la Escuela de Chicago ☞ exploró cómo las categorías de juventud, subcultura y estilo estaban, en su totalidad, marcadas por el concepto de clase. Las principales subculturas estudiadas tienen, en su raíz, una relación problemática con la clase social. Y, no casualmente, todas estas subculturas se gestan en el Reino Unido. Los modelos subculturales *teddy boy*, *skinhead*, *mod* y *punk*, se significan a partir de un estilo y una imagen claros, que marcan una diferencia, y que, según la Escuela de Chicago, pretenden subvertir la estructura de clases.

Características de las subculturas

Todas estas subculturas tienen en común lo siguiente:

1. El rechazo de los valores de la clase media. Las subculturas se gestan en un entorno de clase obrera, donde la idea de éxito y afluencia económica son activamente desestimadas.
2. La performatividad de los valores subterráneos de la clase obrera, especialmente del ocio, se desvían de las normas de control de la clase media.
3. En una segunda fase, la clase obrera intenta poner en práctica los valores de poder, éxito y afluencia económica por sus

propias vías, ya que las socialmente aceptables están bloqueadas por las estructuras de clase.

Las subculturas solamente pueden entenderse como una resistencia ▲ hacia la cultura dominante, creando un binomio de significación. Así, *mods*, *skinheads*, *teddyboys* y *rockers* –las subculturas a las que alude Hebdige–, pertenecen a la misma clase, comparten los mismos espacios con sus compañeros, que no tienen por qué pertenecer a su misma subcultura y, sin embargo, crean un espacio identitario propio.

■ LA INTERSECCIÓN DE GÉNERO, CLASE Y RAZA: MODS Y SKINHEADS

En este sentido, los *teddy boys*, *skinheads*, *mods* y *punks* tienen en común la búsqueda de un estilo definido marcado por la pertenencia a la clase obrera. Los *teddy boys* y *mods* se caracterizan por imitar un cierto *look dandy*, relacionado con la cultura de consumo, pero a través de una consciente estilización que marca la diferencia.

Es especialmente significativo el fenómeno *mod*, ☞ que asocia el hedonismo y el cuidado por la vestimenta con el fin de semana, gestando toda su subcultura alrededor de él. El famoso grito de guerra «The Weekend Starts Here!», los aleja de las oficinas y el trabajo. Los locales *mods* se convierten en el paréntesis de chicos y chicas marcados por el horario laboral –Tom Wolfe explica en un artículo el fenómeno de las *boites* de mediodía–, y la definición «típico dandy de clase obrera» (Goldman, 1974:2), pese a aplicarse en un principio a los *teddy boys*, resume la fetichización del estilo de los *mods*: las botas, la gomina, los trajes y los zapatos crean al *mod*, subvirtiendo completamente la idea del aseo personal. El *mod* se arregla hasta el paroxismo, y eso resulta ridículo para la sociedad *mainstream*. El consumo de anfetaminas reafirma la necesidad de vivir para y por el fin de semana.

La intersección del fenómeno *mod* con el concepto de clase es claro. ¿Qué hay de las tensiones de raza y género?

Resistencia. Relación defensiva ante el poder cultural que se adapta por fuerzas sociales subordinadas en circunstancias en las que el poder cultural en cuestión surge de una fuente claramente vivida como externa y diferente. Su significado es específico, ligado a una circunstancia temporal y un lugar concretos.

☞ El fenómeno *mod* –que explota en 1964 y tiene su revival en 1979– epitomiza la idea de que la identidad es algo asumible y performativo a través de códigos: en el caso de los *mods*, los códigos son extremadamente concretos: las marcas del estilo son una lista tremendamente restrictiva.

Los *mods*, como todas las subculturas a las que Hebdige alude, están situados en el mismo lado de lo que Hebdige denomina «El hombre negro» en las oposiciones creadas en torno a categorías de significado. Todas las subculturas juveniles de posguerra contienen los mismos elementos: la oposición al aburrimiento y a la rutina, y una identificación con el hedonismo y la vagancia que la sociedad asocia a la cultura negra. En el caso del *mod*, la relación con la música *soul* es la clave. Los *mods* gestan su fin de semana alrededor de los discos de *soul* y el estilo de los antillanos, que tiene, por ser considerado «subterráneo», un valor *cool* añadido.

El tema del género en las subculturas, por otro lado, es un terreno por explorar. Angela McRobbie y Jenny Garber sostienen que «se ha escrito muy poco sobre el papel de las chicas en los grupos culturales juveniles. Están ausentes de los estudios clásicos de etnografía subcultural, las historias sobre *pop* [...]. Cuando las chicas aparecen, se presentan de manera marginal y ausente» (McRobbie y Garber, 1991: 1). No casualmente, el papel de las chicas en las subculturas es tan problemático como su estudio.

El caso de las chicas *mods* es complejo y contradictorio: a diferencia de otras subculturas, la *mod* proporciona a las chicas a principios de los años 60 un espacio bastante liberador. El estilo permite y anima a que obtengan un trabajo medianamente calificado, y no marginaliza, ya que el cumplimiento obligado y a regañadientes de la jornada laboral está a la orden del día para las chicas *mods*. De la misma manera, la apariencia es glamourosa y limpia, lo cual no da alas a la ira paterna. Paralelamente a la independencia económica de sus trabajos, muchas chicas obtienen, a través de la identidad *mod*, una independencia personal.

La chica *mod* proporciona, además, uno de los primeros ejemplos de androginia de posguerra: el pelo se lleva corto, la apariencia es prácticamente élfica y, tal y como expresan McRobbie y Garber, «las chicas se adentran en esa subcultura que no ofrece una masculinidad exagerada» (McRobbie y Garber, 1977: 110). Aun así, la relación

es problemática. La objetificación de las mujeres y las pocas expectativas de futuro son claras. Las chicas obtienen trabajos únicamente mientras esperan que se cumpla el verdadero objetivo –casarse–, y la independencia se considera únicamente «temporal».

El *skinhead*, por otro lado, también ratifica la relación entre subcultura, clase, raza y género, en este caso de manera mucho más directa. El *skinhead* es, desde su origen, la destilación más absoluta de los valores de dureza masculina: el pelo rapado, las botas, los tejanos y los tirantes funcionan como elementos del estilo más depurado de los *mods*. De hecho, derivan de éstos, siendo calificados al principio como «*hard mods*» (literalmente, «*mods duros*»).

El *skinhead* adopta un estilo que es visto incluso como caricatura del trabajador modélico, lo cual entronca directamente con las aristas de las contradicciones de clase: exagerando los elementos que definen a un trabajador de clase obrera, el *skinhead*, como explica Paul Cohen, asegura así su imposibilidad de desplazamiento al alza. Se eliminan todos los elementos que puedan relacionarse con el dandysmo, y su asociación a «lo subterráneo» es más acusada. Tal y como describen Susie Daniel y Paul McGuire, está atrapado también entre el horario escolar, un trabajo generalmente menos calificado que el del *mod*, y el hogar familiar.

La subcultura *skinhead* adopta dos elementos aparentemente contradictorios con mucho éxito: la estética auténticamente lumpen de los bajos fondos de origen blanco y obrero con los referentes musicales, el argot y los modos de los «*rude boys*» antillanos. La mezcla resulta fascinante en la carga de subversión de los elementos tradicionales, aliviando, tal y como explica Hebdige, la tensión creciente a finales de los años 60 entre los guetos mixtos y la clase obrera blanca. En cualquier caso, la contradicción de la apropiación es demasiado grande como para sostenerse: pese a que, en un principio, la alineación de *skinheads* con la comunidad antillana es total y se dirige una creciente violencia contra otros colectivos –la comunidad gay, la paquistaní–, a principios de los

☞ La subcultura *skinhead* no es, ni mucho menos, la primera en derivar hacia discursos xenófobos. Los *teddy boys*, ya desde su origen, marcan claramente un perfil racista. De la misma manera, el resurgimiento del *skinhead* durante la explosión del *punk*, crea también una subcultura *skinhead* particular, los *Oi!*

Hipermasculinidad. Teniendo en cuenta el género como construcción social, la hipermasculinidad es la exageración o hinchamiento de los estereotipos de lo considerado masculino. La forman todas aquellas características tradicionalmente asociadas al hombre: fuerza, virilidad, agresividad, rudeza, musculatura.

☞ Véase la web <<http://www.libreopinion.com/members/ch1492/skingirls.html>>, una de las pocas en que mujeres *skin* detallan al máximo la estética que adoptan a modo de «lucha».

años 70, la alineación únicamente con la clase obrera blanca es total, y el racismo de esta subcultura alcanza por igual a todo aquello que sea diferente a ésta. ☞

En relación al género, el *skinhead* es unívoco y se da una hipermasculinidad[▲] incontestada. Lo paradójico es que la hipermasculinidad se acaba conjugando, como siempre, de manera irónica: en los últimos años, el *skinhead* ha sido tomado como referente fetichista de la comunidad gay, como pasa con otras imágenes hipermasculinas –*cowboys*, soldados, superhéroes, etc–. Tal y como expresa Murria Healy, «la homosexualidad y la ideología neonazi no tienen por qué ser componentes conflictivos de una identidad individual» (Healy, 1996: 367).

Por otro lado, la incorporación de las chicas en la subcultura *skinhead* es tardía, y se realiza de una manera derivativa: se asume el *look* masculino en la manera de vestir y –más adelante– en el corte de pelo, lo que implica una identificación subcultural inmediata, además de un cierto «sacrificio» ☞ de la estética tradicional femenina en pro de la identificación grupal. Las *skingirls* son por tanto andróginas en un movimiento únicamente masculino, fluctuando hacia un discurso bastante parecido al de las *ladettes*, versión femenina de los *lads*, bastante parecidos a los *skinheads*.

■ EL MOVIMIENTO PUNK

El *punk* como movimiento artístico y social fue tan rico que un estudio serio sobre su influencia excede la acepción de subcultura. Sus transgresiones ideológicas y estilísticas son tan variadas que es imposible detallar aquí la cronología y el legado del movimiento.

Sobre lo *punk*

A modo de mera lista insuficiente, hay que enumerar lo siguiente:

* El *punk* supone una dramatización de las complejidades de la decadencia y caída de Gran Bretaña como nación imperial: el paro, la pobreza y las contradicciones políticas y morales sirven de catalizador para un fenómeno sin precedentes. La rabia

y la frustración se resignifican como sintomáticas de los problemas contemporáneos.

* El estilo trasciende el mero uniforme: el *punk* logra aunar y reflejar todas las subculturas de posguerra: es perverso y anormal. El rechazo absoluto al *hippismo* bienintencionado, pasivo y de clase media se manifiesta mediante la utilización de materiales plásticos, de estética prácticamente posnuclear: pelos fosforescentes de colores imposibles, graffittis, caras pintadas y bolsas de basura se mezclan de manera irónica con iconografía directamente extraída del fetichismo sexual: elementos del *bondage*, medias de rejilla, corsés, candados y los omnipresentes imperdibles.

* Lo *punk* se convierte en un auténtico revulsivo consciente, de –aparente– imposible aceptación por la sociedad biempensante. Se trata de una subcultura escatológica y revolucionaria –basada en el bricolaje y el DIY (*Do It Yourself*)– con una voz propia en un principio absolutamente obrera y anticapitalista. La sencillez y la falta de pretensiones apela a la juventud alienada. El *punk* es el puñetazo a la clase media.

En lo referente a las implicaciones de raza, el movimiento ha trascendido históricamente como una subcultura blanca y únicamente masculina, lo cual es una falacia a todos niveles. En primer lugar, el *punk*, como el resto de las subculturas de posguerra se identifica y bebe de la cultura negra de una manera tan espectacular que, sin ella, se podría afirmar que la cultura musical *punk* no hubiera existido. El *reggae* está presente en todas sus manifestaciones y, por otro lado, a diferencia de la cultura *skinhead*, el *punk* se alinea como fervientemente antirracista desde un principio: en 1976, los conciertos de Rock Against Racism aglutinaron a todas las bandas *punk* más significativas del movimiento, que se unieron a la Liga Antinazi.

De la misma manera, la identificación con la cultura negra antillana –común al resto de subculturas de posguerra– es abierta y sin paliativos, y absolutamente opuesta a la negación que de ésta hacen los *teddy boys* y *skinheads* durante el mismo periodo. Aún así, el *punk* trascenderá su época como una subcultura blanca y masculina.

En segundo lugar, esto último también se hace eco de la falacia de que el *punk* fue un movimiento esencial-

mente por y para hombres. Pese a que lo que ha trascendido es una cultura básicamente musical y masculina –grupos como The Clash o The Sex Pistols–, la identidad *punk* también actuó como revulsivo en cuestiones de género. Nunca antes hubo tantas mujeres presentes en una subcultura, y nunca antes de manera no derivativa. Las mujeres británicas, que tradicionalmente en las subculturas deben asumir un rol secundario o copiar los rasgos masculinos, otorgaron al *punk* una carga feminista inusitada, especialmente en iconos como The Slits, Siouxsie and the Banshees, Poly Styrene y The Raincoats.

La androginia fue en las dos direcciones, y arraigó como nunca, representando la fluctuación de géneros e identidades de manera incomparable. Uno de los ejemplos más evidentes fue el del personaje Soo Catwoman, una adolescente que se convirtió en un fenómeno *underground* al adoptar una apariencia felina: la performatividad dejó de ser patrimonio de un juego entre dos sexos, abarcando incluso la flora y la fauna.

BRITPOP: UNA APROXIMACIÓN VINTAGE

El fenómeno del *britpop* solamente puede ser entendido teniendo en cuenta las subculturas anteriores, pero, ante todo, hay que dejar claro que ese movimiento jamás constituyó una subcultura en sí. No hubo un grupo social cohesionado en términos estéticos –ningún adolescente se autodenominó como *britpop*–, y, generalmente, sólo se puede hablar de *britpop* en términos musicales. Sucintamente, el *britpop* fue una escena musical británica que gravitó en torno a ciertas bandas muy concretas –Blur, Oasis, Pulp, Suede y Elastica fueron el núcleo más representativo– y tuvo su mayor éxito entre 1992 y 1998. Sus referentes musicales fueron fundamentalmente el *indie* americano, el *punk* y la *new wave*.

Pero pese a carecer de identidad subcultural en sí, el *britpop* recuperó en los años 90 las tensiones de género, raza y clase de las llamadas «subculturas espectaculares», como las denomina Hebdige (1979: 26), de posguerra.

Estas tensiones tuvieron lugar en especial de manera mediática, poniendo en juego la cultura *mainstream* dominante, y las resistencias y rendiciones que el movimiento puso sobre la mesa.

■ LA AUTENTICIDAD VINTAGE

El *britpop* supuso, en realidad, una recuperación de los elementos estéticos de todas las subculturas de posguerra, pasadas por el lavado necesario de la era *thatcherista*. Pero no se trató únicamente de una revalorización: siguiendo una práctica juvenil iniciada a mediados de los años 70, el *britpop* utilizó elementos anteriores siguiendo la táctica de la *apropiación*. De la misma manera que los jóvenes rebuscaban nostálgicamente ropa de un pasado supuestamente más auténtico –lo que constituye, en la sociedad contemporánea, la evaluación y valorización bajo el concepto *vintage*– el *britpop* se apropió de elementos de esas subculturas anteriores de posguerra, creando un *collage* de imágenes de voluntad renovadora. La falta de renovación, la creación del *britpop* por y para la atención mediática con un discurso que derivó en el nacionalismo y la incapacidad de resolver las tensiones de clase y género, hicieron que el movimiento cayera en la autoparodia.

■ TENSIONES DE CLASE

De la misma manera que durante el auge de las subculturas de posguerra, el *britpop* incidió sobre las tensiones de clase extremadamente presentes en el Reino Unido. El caso mediático más relevante fue el de la lucha por el puesto número uno entre dos bandas punteras de ese momento, Blur y Oasis, que mezcló las tensiones de clase entrando en este paradigma *vintage*. Estilísticamente, se recuperó –por parte de las bandas y de los medios de comunicación– la rivalidad Beatles-Stones. Esta lucha reflejó la *necesidad* de reclamar unos referentes anteriores, de estética sesentera, como única manera de apropiarse de una autenticidad buscada.

☞ Literalmente, muchacho. Se le reconoce un valor subcultural: el *lad* es el estereotipo de joven de clase obrera inglés que bebe cerveza y le gusta el fútbol.

Turismo de clase. También conocido como *slumming down*. Puede consistir tanto en la apropiación de los elementos emblemáticos de la clase obrera mediante la *invasión del espacio físico*, como en los propios del *estilo*, para reclamar autenticidad; por ejemplo, alguien perteneciente a la clase alta que prefiere los barrios bajos porque son «auténticos», «atrevidos» o «reales», pero también alguien que finge poseer un acento considerado de clase obrera –algo especialmente distinguible en el Reino Unido–, o propio de otra raza.

Blur fue encajado dentro del estereotipo de estudiantes de clase media, apoyados por la revista *NME*, mientras que Oasis, los chicos de Manchester, encapsulaban la imagen del *lad* ☞ de clase obrera. La lucha entre Blur y Oasis se encarnizó, y a todas luces, lo *auténtico*, lo que ligaba con los elementos subculturales de posguerra era lo peligroso. Ser de clase obrera, durante el *britpop* y por primera vez en el Reino Unido, se convirtió en algo *cool*. Fueron bastantes las bandas del momento que fingían un acento *cockney* –del este de Londres, tradicionalmente el gueto obrero–, en un fenómeno de turismo de clase ▲ jamás visto hasta entonces.

■ TENSIONES DE GÉNERO

Otro de los elementos más destacados fue la posición ambigua de los discursos de género y sexualidad. En una primera fase, la subversión de patrones establecidos mezcló, de nuevo en un bricolaje *vintage*, todos los elementos transgresores de la cultura popular conocidos hasta entonces. A continuación se exponen algunos ejemplos.

1. **Elastica** fue quizás el caso más interesante. La banda, formada prácticamente en su totalidad por mujeres, reivindicaba una estética cercana a las *skingirls*, con botas Marteens, camisas de Ben Sherman y elementos de las vanguardias alemanas de principios de siglo xx. Por otro lado, su acercamiento a la música era enteramente *punk* y *new wave*. Su líder y cantante Justine Frischmann fue elegida icono lésbico –pese a ser heterosexual–, y representó la única imagen andrógina de una mujer en todo el movimiento. En general, las mujeres en el *britpop* apenas tuvieron presencia, pero cuando fue así, definieron su imagen en torno a las *skingirls*. Otro caso paradigmático fue el de Echobelly.

2. **Suede** encarnó el *revival* andrógino de los años 70. Ningún otro grupo apostó tanto por recuperar las chaquetas de cuero y las camisetas usadas, producto de una vida con el subsidio de desempleo como único ingreso. Pero el cantante de Suede encarnó la ya tradicional subversión de género a través del discurso de un Londres perverso y *underground*. Pero no solamente eso. Du-

rante la mayoría de su adolescencia, Anderson, obsesionado con David Bowie –nacido en la misma localidad que éste, el suburbio Hayward Heath–, creó en sí mismo a un *frontman* que canalizaría superficialmente a Bowie, sin llegar a su extremo *glam*. ▲

Anderson era ya un personaje andrógino en sí. En el documental de BBC2 *Girls and Boys*, su ex pareja, la cantante de Elastica Justine Frischmann, cuenta que la primera vez que lo vio, en la universidad, «tenía el pelo cortado en una especie de *bob*, llevaba pendientes y usaba un bolso de cuero. No sabía si era un chico o una chica. Fue amor a primera vista». Tras la marcha de Frischmann –que, en un triángulo adorado por los tabloides del momento, se fugó con el líder de Blur–, las letras de Anderson pasan a focalizar una atención que juega claramente con la bisexualidad: «Yo quería hablar de la sexualidad, porque es lo que nos obsesiona a todos». Frischmann, sobre la androginia en las letras de Anderson, aclara que siempre estuvo allí, pero que no se desarrollaron hasta que ella dejó el grupo: «Creo que cuando me fui se sintió liberado para incorporar los dos roles, tanto el masculino como el femenino. Mientras yo estuve allí, el rol de la mujer estaba representado. Cuando yo me fui, algo cambió» («Girls and Boys: Sex and British Pop», BBC2, 2005).

Peinado de chica, pendientes y maquillaje: ¿podía escandalizar eso ya a alguien, después de haber pasado por la hecatombe *punk*? Para la opinión pública, parece ser que sí. Centenares de cartas llegaron a la revista musical *NME* para quejarse por la inclusión de un grupo de «maricones que agitan sus caderas» (Harris, 2003: 76) entre sus páginas. Anderson pasó a la historia musical al declarar que se consideraba «un ser bisexual que nunca había mantenido una relación homosexual» (Harris, 2003: 76). Para la opinión pública, la subversión de roles pasa a ser sinónimo de perversión: las leyendas, que como los estereotipos, suelen dar una imagen mucho más auténtica de los fenómenos *pop*, insisten en un Brett Anderson esquelético, convertido ahora en un Lord Byron depravado a medida que el éxito de Suede continúa y decae; cuenta una leyenda apócrifa que Anderson desvirga a una fan de doce años para «despojarla del peso de su virginidad». El líder andrógino, para ser despreciado, debe acarrear la peor lacra perversa para un británico: ser pedófilo.

3. **Blur**: La identidad fluctuante del grupo Blur fue, a todas luces, una de las más interesantes por su consciente intención de agradar a todos. Durante la primera época, el guiño a los *skins* y *rude boys* ▲ en la estética calibrada en las marcas de estilo de

Glam. Movimiento musical caracterizado por mezclar elementos de rock básico tradicional con una estética ambigua y extravagante. Se usaba maquillaje y purpurina para crear una nueva imagen refinada y transgresora.

Rude boys. Movimiento juvenil organizado en Jamaica y las Antillas, originado en los guetos. Vinculado al *ska*, de estética muy influyente para *skins* y *mods*.

la banda fueron muy paralelas a las de Elastica. Además Blur cultivó posturas claramente nacionalistas británicas, nunca de corte xenófobo, únicamente antiamericano. Al mismo tiempo, cimentaban un discurso andrógino cercano a la cultura *mod* -dos de sus miembros eran efebos de ojos claros con corte de pelo adaptado del dandismo sesentero- y a la pose bisexual. Su primer *single* de éxito rezaba: «Girls who are boys / Who like boys to be girls / Who do boys like they're girls / Who do girls like they're boys». A medida que la banda avanza, de la misma manera que lo hace el movimiento, Blur encarnará la fluctuación hacia una imagen tradicionalmente masculina de nuevo, ya no deudora de una subcultura rebelde como fue en su inicio la de los *rude boys* y *skinheads*, sino netamente conformista: llegan los *lads*, los muchachos británicos que abogan por tomar cerveza y admirar revistas de chicas desnudas. Este cambio, que se hace evidente en los vídeos para su tercer álbum, *The Great Escape*, es paralelo a la derivación del *britpop* hacia zonas netamente nacionalistas. Al fin se da una relación causa-efecto directa: la nostalgia *vintage* se materializa ideológicamente en la idea de un pasado mejor. Llega la *Cool Britannia*: las banderas británicas aparecen con fuerza, como imagen de algo reivindicable. La realización de cambios en las tensiones de género se ha probado fallida.

4. **Oasis** carece de ambigüedad, pero precisamente por ello, en la autoparodia se encuentra la transgresión. Jon Savage apunta que, pese a mantener un discurso hiperheterosexual y de «autenticidad callejera», el cantante, Liam Gallagher, aparece como un ser bastante andrógino. Se repite, pues, la afirmación de Healy referente a lo *skinhead*: los *lads* de Manchester, reivindicadores de una clase obrera digna, fuerte e idealizada refuerzan un enfoque nostálgico.

5. **Pulp** y su líder, Jarvis Cocker, son un caso más complejo: pese a cultivar una imagen netamente retro en la que lo *vintage* es prácticamente literal, el juego de la sexualidad se basa mucho más en una combinación del aspecto frágil de Cocker y elementos del cantante melódico masculino por antonomasia -Frank Sinatra, Tony Bennet, Bing Crosby-. El resultado da, además, un fenómeno netamente *pop*: la ironía. El dandysmo de Pulp es deudor del movimiento *mod* y los años 70, y el discurso de la banda se basa en la reivindicación de la clase obrera. Se parodia el turismo de clase en su himno, «Common People», y se reivindica retomar las calles como manera de derrotar al capitalismo salvaje. La aproximación *vintage* en Pulp tiene varios niveles, en lo que se refiere a clase, género, estilo y discurso.

EXPLICACIÓN DE UN CASO: PULP, MÁS POP QUE LO POP

La trayectoria de Pulp, banda liderada por Jarvis Cocker, llega a ejemplificar la eclosión del *britpop* en todas sus aristas. Es, además, su exponente más rico, y con más niveles de lectura.

■ DE LOS MÁRGENES AL CENTRO: EL ESTILO

Pulp es, desde sus inicios, un conjunto con vocación de *pop* independiente de claras intenciones *vintage*. Desde su nombre, que es elegido por la fascinación de sus miembros por la idea de aproximarse a un objeto barato, como las novelas *pulp* que triunfaban en los años 50 y 60, hasta su estética, el grupo se sitúa en los márgenes. Las referencias *pop*-basura se mezclan con el gusto de sus integrantes por la ropa de los años 70 que, a principios de los años 90, remite a los británicos a las tiendas de segunda mano denominadas *charity shops*, que nada tienen que ver con los mercadillos turísticos de Camden o las tiendas glamourosas de Chelsea. Tal y como Cocker explica: «Nosotros siempre vestimos así, y durante años nos consideraron bichos raros. A mí me gustaba ponerme traje y corbata, porque así no parezco tan flaco, pero eso nunca fue *cool* en Sheffield, de donde venimos» («Pulp Hits», documental, Island, 2003).

Los trajes de terciopelo de Cocker se mezclan con jerséis y anoraks, lo más barato de las tiendas, por lo que la banda consolida dos elementos totalmente necesarios para su reivindicación a mediados de los años 90: un estilo netamente *vintage-mod*, esencialmente- nada estudiado, y la forja de una credibilidad *indie*: Cocker es y será en la conciencia de los adolescentes británicos el perdedor que canta y cuenta las verdades. Sus gafas de culo de botella, su cuerpo flacucho y su ropa pasada de moda remiten al empollón que vuelve para vengarse de los que le torturaban en el colegio. Esta relación entre estilo-identidad de perdedor y autenticidad *indie* queda patente en los primeros

versos de la primera canción, «Mis-shapes» del que será su álbum de más éxito, *Different Class*:

Oh we don't look the same as you
We don't do the things you do, but we live around here too.
Oh really.
Mis-shapes, mistakes, misfits, we'd like to go to town but we can't risk it
Oh 'cause they just want to keep us out.
You could end up with a smash in the mouth just for standing out.
Oh really. Brothers, sisters, can't you see?
The future's owned by you and me.
There won't be fighting in the street.
They think they've got us beat, but revenge is going to be so sweet.

■ LA FIGURA DEL PERDEDOR Y LAS IMPLICACIONES DE CLASE

La letra de «Mis-shapes» resume lo novedoso de Pulp en la ecuación del *britpop*. A diferencia de Blur, que decide que el binomio sea Estados Unidos vs. Gran Bretaña y, por lo tanto, resalta la necesidad de una *Cool Britannia*, Cocker y Pulp realizan algo mucho más interesante, netamente deudor de las subculturas anteriores: bebiendo del estilo *mod* y el paradigma que reivindica, Pulp busca un espacio real para la juventud de clase obrera, increíblemente ante el discurso thatcherista.

Pero el espacio ha de ser también físico: la juventud británica ha quedado relegada a los márgenes y no únicamente en lo que respecta a su posición social, sino también físicamente: «We'd like to go to town but we can't risk it» clama directamente a los problemas de las urbes industrializadas de Gran Bretaña a finales de siglo XX. La gentrificación —el proceso en el que la población original de un sector o barrio depauperado y deteriorado es progresivamente desplazada por otra de un mayor nivel adquisitivo a la vez que se renueva y mejora— es fe-

roz en Londres o Sheffield, y ha dejado sin espacio físico, y por tanto, sin expectativas, a toda una generación. Pulp adopta el credo «Reclamemos las calles» de los movimientos antiglobalización, pero adaptándolos a un discurso deudor de las subculturas juveniles de posguerra y de los situacionistas: [☞] la reivindicación ha de ser a través de lo lúdico, y no únicamente desde la posición nihilista *mod*.

Es por eso que la apuesta de Pulp es la más completa: recupera las tensiones de clase claramente —qué decir del título del álbum de 1995, *Different Class*— y advierte de las contradicciones en las que está entrando el *britpop*, al ser creado desde el fragor mediático: el peligro de situar la identificación en algo únicamente nacional y estético es, precisamente, que se vacíe de contenido reivindicativo. Una juventud que reclame únicamente una oposición a lo estadounidense —y juguete con la iconografía del imperio británico—, vaciará también de contenido las tensiones de clase, quedándose únicamente con la estética *vintage*. Es aquí precisamente cuando Cocker llama la atención sobre el fenómeno del «noble salvaje» trasladado a los paradigmas de clase: el turismo de clase, que ridiculiza en la canción «Common People», su himno más conocido. La ecuación *poor is cool*, que asquea a Cocker, queda plasmada, como una premonición de lo que Tony Blair argumentará más adelante, en el intento de abolición de clases, argumentando que «toda Gran Bretaña es clase media».

■ PULP Y EL DESPUÉS: GÉNERO Y RESULTADOS

Tal como explica Jon Savage: ^{☞☞} «No hay nada que les guste más a los ingleses que la figura del perdedor». La combinación de *crooner* de los 50, *mod* andrógino de los 60 y adolescente *indie* perdedor del *frontman* Jarvis Cocker aporta un éxito arrollador a la banda. Casi se podría afirmar que Pulp genera una subcultura propia, que resiste hasta hoy en día: el fan *indie* sigue vistiendo igual.

Pero el discurso de Cocker y del grupo tiene aristas y dobleces. La imagen andrógina —más deudora del

[☞] Tal y como expresa Greil Marcus en su obra fundacional *Rastros de carmín* (*Lipstick Traces: A Secret of the 20th Century*, 1989), la relación entre el movimiento situacionista y las subculturas de posguerra es muy estrecha.

^{☞☞} Periodista y crítico musical. La cita procede del documental «Live Forever», dirigido por John Doner en 2003.

☞ El videoclip de Blur «Countryhouse», por ejemplo, reivindica, con supuesta ironía, la iconografía de Benny Hill, con chicas minifaldas a los que todos persiguen como posesos.

☞☞ La Provenza francesa es símbolo de prestigio social, ya que es ahí y en la Toscana italiana donde compran casas los ricos.

dandysmo de David Bowie de lo que Cocker quiere reconocer— se contrarrestará con un discurso mucho más cercano al *ladismo* de Oasis o a Blur en su etapa más tardía. ☞ Como ejemplo, precisamente, están las canciones «Common People», «I Spy» o «Pencil Skirt».

El personaje femenino de «Common People» es una chica griega de clase alta por la que el protagonista —Cocker, presumiblemente—, se siente atraído, pese a que considera que es superficial y ridícula. Tal y como explica Cocker en el documental *The Making of Common People* (BBC3, 2006), la canción, basada en un hecho real que le ocurrió a él, trata la dualidad de su relación: «quería acostarme con ella, porque me resultaba atractiva, pero también la quería matar».

Algo parecido pasa con «I Spy» y «Pencil Skirt». En ambos casos, el protagonista se siente tremendamente atraído por dos chicas de clase alta, a las que sitúa directamente en el mapa: una es de Ladbroke Grove, un barrio pudiente, y la otra, tal y como explica Cocker con sarcasmo, «podría ver mi casa desde debajo de su cama», situándola claramente por encima en la escala social. Pero su atracción da paso a la rabia de clase: estas mujeres están por encima de sus posibilidades, y se impone el discurso agresivo, que sirve aquí para reivindicar una identidad obrera: «birds are something you shag» (en la canción «I spy» del álbum *Different Class*, 1995), expresa en un juego de palabras prácticamente intraducible. Si la clase alta adora los parques y los pájaros, Cocker ironiza que para él y los de su clase, «las titis» (*birds*), son para follar, así que, a la chica de Ladbroke le espeta: «llévate tu año en la Provenza ☞☞ y métetelo por el culo». La androginia física es contrarrestada con un discurso *lad*: fútbol, cerveza y mujeres en su versión *indie*. Pese a todo, Cocker arremete en la canción: «no se trata de un caso de hombre contra mujer, sino más bien de tener o no tener», refiriéndose una vez más al escalafón social. Pero justo después añade lascivamente a la chica: «y resulta que yo tengo exactamente lo que necesitas». Las contradicciones de clase en *Different Class* se superponen a las de género sin resolverlas.

Pese a que la crítica cultural ha explorado mucho más su siguiente trabajo, *This is Hardcore*, poniendo sobre la mesa el uso que se hace en la portada de una estética pornográfica —para horror de cierta crítica feminista—, para cuando Pulp publica ese álbum, en 1998, el *britpop* agoniza. Cocker mantiene una estética *vintage* setentera, ya mucho más modernizada y acorde con las tendencias del momento (hay que recordar que a finales de los 90 se impone en las vanguardias artísticas el uso del porno, y éste se traslada a la moda de la mano de Terry Richardson, por ejemplo). Pero, pese a seguir reclamando un estilo deudor de otra época, la apuesta de Pulp pierde fuerza. El discurso se anquilosa: después de vender más de un millón de copias, ¿cómo puede un triunfador hablar con la misma voz de un perdedor? ¿Qué credibilidad *indie* o de subcultura le resta, como narrador? El sueño, pues, se desvanece.

El *britpop* concluye, así, con un grupo que ha puesto de manifiesto las tensiones de clase y su relación con el espacio de forma central en su discurso, tomando como modelo las subculturas de posguerra. Pese a todo, Pulp cae en la trampa de la fascinación por el *lad*, realizando, de alguna manera, lo que podríamos denominar un *turismo de género*. Cocker se pasea en *Different Class* por los mitos del hombre obrero vengativo, contraponiendo a esto una imagen transgresora, andrógina y rompedora. Es precisamente por el estilo y sus marcas, que Cocker y Pulp no son tachados de peligrosos o agresivos por los medios, como pasó con Suede. Su androginia es más sutil y se contrapone con un discurso fuerte.

CONCLUSIÓN

Las subculturas británicas juveniles de posguerra ponen de manifiesto tensiones latentes en la Europa que sale de la Segunda Guerra Mundial. Estas subculturas fluctúan, se radicalizan, mueren o perviven, dependiendo del arraigo y de la posibilidad de escapatoria que proporcionan a la juventud británica del momento.

En el caso del *britpop*, su entroncamiento con los discursos nacionalistas, la ambigüedad sexual y la política británica nos devuelve una imagen clave para entender los conceptos de recuperación, nostalgia estilística y subculturas derivativas.

Partiendo del concepto de autenticidad *vintage* que concedían tanto la nostalgia per se como el estilo –en un alarde de rescate de imágenes a la manera de la recuperación de elementos propia de las *charity shops*–, cada uno de estos grupos utilizó elementos del pasado para reclamar y/o recuperar lo «verdadero», «propio» o «auténtico». Esta recuperación se realizó a través del jugueteo con una identidad nacional –en el caso de Blur–, una autenticidad rockera hiperheterosexual de clase obrera con vínculos con los *teddy boys* en el caso de Oasis, y la ambigüedad *vintage* de estilo en Elastica –deudora del fenómeno *skin*– y de género en Suede.

Siguiendo este paseo, Pulp aporta el discurso más rico y heterogéneo, jugando con todos los esquemas pero, junto al resto de los grupos, también demostrando lo que Sarah Thornton, en su libro *Club Cultures*, advierte: tras las subculturas espectaculares de posguerra, están el esteticismo y la fragmentación de todo movimiento juvenil, cada vez más alejados de cualquier noción política. Los medios de comunicación, que teóricamente sobredimensionan el significado de las subculturas, en realidad nos anuncian su fin.

EJERCICIOS

1. Analiza los artículos «Underground de mediodía» y «Vida y desventuras de una niña pija adolescente» de Tom Wolfe, incluidos en *La banda de la casa de la bomba y otras crónicas de la era pop* (1975, Alfaguara), según los parámetros de clase, género, raza y subcultura detallados anteriormente.

2. ¿Cuáles son los aspectos clave del texto citado en la bibliografía de Angela McRobbie y Jenny Garber «Girls and Subculture»? Aplícalos a una de las subculturas especificadas.

3. Ve los vídeos e imágenes de Suede, Blur y Elastica que se anotan abajo. Comenta cada uno de ellos en relación con las subculturas, la ambigüedad, la androginia y la nostalgia de clase, raza y nación, por un lado, y las marcas de estilo, por otro. Analízalos también teniendo en cuenta las letras de las canciones siguientes (todas las letras están disponibles en <<http://www.azlyrics.com>>), y los siguientes conceptos:

-«Parklife» y «Girls and boys» de Blur: la utilización de símbolos ingleses y el hedonismo.

<<http://www.youtube.com/watch?v=bKCoBt43HWE>>

<<http://www.youtube.com/watch?v=mjZ0plrFIE4>>

-«Waking up» de Elastica y su relación con los elementos skins y mods.

<<http://www.youtube.com/watch?v=MIt7eWa0oG4>>

-«The Drowners» de Suede, el cuerpo andrógino en la imagen y la utilización de la primera persona en la letra.

<<http://www.youtube.com/watch?v=LDyKYIMunQk>>

BIBLIOGRAFÍA

- BENNET, T., C. MERCER y J. WOOLLACOTT (eds.), *Popular Culture and Social Relations*. Milton Keynes: Open University Press, 1986.
- CLARKE, ERIC F. y NICOLA DIBBEN, «Sex, Pulp and critique». En *Popular Music* 19, 2000: 231-241.
- COLLS, ROBERT, *The Identity of England*. Oxford: Oxford University Press, 2002.
- DANIEL, SUSIE y PAUL MCGUIRE, *The Paint House: Words from an East End Gang*. Londres: Penguin, 1972.
- DIBBEN, NICOLA, «Pulp, Pornography and Spectatorship: Subject Matter and Subject Position in Pulp's This is Hardcore». En *Journal of the Royal Music Assn*, 126, 2001: 83-106.
- GOUGH, BRENDAN, «Biting Your Tongue: Negotiating Masculinities in Contemporary Britain». En *Journal of Gender Studies*, 10: 2, Julio 2001: 169-185.
- HALL, STUART, «Fantasy, Identity and Politics». En E. Carter, J. Donald y J. Squires (eds.): *Cultural Remix: Theories of Politics and the Popular*. Londres: Lawrence & Wishart, 1995.
- HALL, STUART y TONY JEFFERSON, *Resistance through Rituals. Youth Subcultures in Post War Britain*. Londres: Routledge, 1990.
- HARRIS, JOHN, *The Last Party: Britpop, Blair and the Demise of English Rock*. Londres/Nueva York: Fourth Estate in America, 2003.
- HEBDIGE, DICK, *Subcultura: El significado del estilo*. Barcelona: Paidós, 2004.
- MCRROBBIE, ANGELA y JENNY GARBER, «Girls and Subcultures». En Ken Gelder (ed.): *The Subcultures Reader*. Londres/Nueva York: Routledge, 1997.
- MILLER, JACQUES ALAIN, *Dos dimensiones clínicas: síntoma y fantasma. La teoría del yo en la obra de Jacques Lacan*. Buenos Aires: Manantial, 2004.
- O'DAIR, BARBARA, *Trouble Girls: The Rolling Stone Book of Women in Rock*. Nueva York: Random House, 1997.
- THORNTON, SARAH, *Club Cultures: Music, Media and Sub-cultural Capital*. Cambridge: Polity Press, 1995.

DISCOGRAFÍA RECOMENDADA

- Blur, *Modern Life is Rubbish*, Food Records: 1993.
- Blur, *Parklife*, Food Records: 1994.
- Blur, *The Great Escape*, Food Records: 1995.
- Elastica, *Elastica*, Deceptive Records: 1994.
- Pulp, *Different Class*, Island Records: 1995.
- Pulp, *This is Hardcore*, Island Records: 1998.

CONSTRUCCIÓN DE LA IDENTIDAD EN LAS REVISTAS PARA ADOLESCENTES

VI
Música y cultura juvenil

Resumen

Las revistas dirigidas a una audiencia femenina son parte esencial de la cultura popular en España. Su historia es larga y, en el transcurso de las décadas, se han ido consolidando como un negocio editorial no exento, como todos los productos de las industrias culturales, de un discurso ideológico que, en este caso, recoge y reproduce la socialización diferencial. Y ésa es precisamente la característica más significativa de estos mensajes mediáticos, que se hallan en un marco ambivalente. Por un lado, se trata de un discurso que no parece interesado en superar los estereotipos de género, por lo que reproduce un orden patriarcal y, en ocasiones, consolida algunos aspectos de la discriminación por género. Y, por el otro, es justamente ese uso estereotipado, cercano a la socialización femenina y a los códigos culturales que le son propios, lo que hace atractivo su mensaje a la audiencia a la que va dirigida. Son ésas las luces y las sombras de unos productos muy cercanos a las mujeres y cuyo consumo es de especial relevancia en el caso de las mujeres jóvenes.

Género y comunicación	351
Jóvenes y construcción de identidad en el siglo XXI	356
Las revistas femeninas: definición y características	361
Las publicaciones dirigidas a adolescentes	365
Conclusión	369
Ejercicios	372
Bibliografía	381

GÉNERO Y COMUNICACIÓN

■ LA PERSPECTIVA DE GÉNERO

La perspectiva de género es una manera de observar la realidad social, un paradigma crítico que asume la variable género como categoría social (de forma transversal) en cualquier análisis. Se trata de incorporar un marco analítico que considera la situación de hombres y mujeres así como las relaciones que se establecen entre ambos. En consecuencia, es un marco interpretativo pero también está dotado de un espíritu político: aspira a transformar la realidad desde la pretensión de alcanzar la igualdad entre hombres y mujeres.

Sexismo. Atención preponderante al sexo en cualquier aspecto de la vida. (m.) Discriminación de personas de un sexo por considerarlo inferior al otro (*Diccionario de la Real Academia Española*, 21ª ed., 1992: 1874). Se trata de un mecanismo presente en todas las formas de la vida social y todos los ámbitos de las relaciones humanas y consiste en aceptar que uno de los dos sexos tiene superioridad sobre el otro. La construcción de un orden simbólico en el que las mujeres son consideradas inferiores a los hombres implica una serie de comportamientos y actitudes estereotipados que conducen a la subordinación de un sexo con respecto al otro.

Así, se trata de un modelo de interpretación de la realidad que permite diferenciar lo biológico de lo cultural; tener en cuenta las características y necesidades específicas de mujeres y varones; poner de manifiesto las relaciones que se establecen entre hombres y mujeres, limitadas por los roles de género; revelar la situación y posición que ocupan unos y otras y reconocer la desigualdad histórica que han soportado las mujeres. Consiste, en definitiva, en adoptar una posición crítica desde la cual (de)construir la sociedad que comparten mujeres y varones. El objetivo último será, por tanto, avanzar en la igualdad real entre ambos sexos.

Espíritu político de la perspectiva de género

No es suficiente con afirmar que debe existir igualdad de trato puesto que la realidad demuestra que todavía no existe una igualdad real entre mujeres y hombres. Marta Lamas explica que ello supone que los roles, jerarquizados y diferenciados, que ambos sexos tienen en la sociedad, son obstáculos al avance de la igualdad. Para alcanzar condiciones de igualdad real, por tanto, será necesario conocer y comprender los orígenes de la discriminación femenina. Así, cualquier discurso que se proclame como no sexista deberá contemplar soluciones normativas, jurídicas, educativas y comunicativas que permitan eliminar las desigualdades que existen entre uno y otro sexo. Para ello, es necesario incorporar otra forma de ver la realidad social, una perspectiva, denominada de género, que permita distinguir el origen cultural del sexismo [▲] así como incorporar las alternativas que contribuyan a su erradicación.

■ LA INVESTIGACIÓN EN GÉNERO Y COMUNICACIÓN

En España, y desde hace un par de décadas, han comenzado a realizarse estudios preocupados por el paradigma crítico de género en cuanto al discurso de las industrias culturales. Suelen ser, no obstante, y como señala la profesora Juana Gallego, productos intelectuales todavía escasos, resultado la mayoría de las veces de una minoría de investigadoras, casi siempre mujeres (2004: 154). En gene-

ral, son mayoritarios aquellos que se dedican al análisis de contenido por lo que las metodologías más utilizadas son las que tienen que ver con técnicas cuantitativas.

En cuanto al discurso que recorre este tipo de trabajos, distintas autoras aseguran que el acercamiento feminista a estos productos suele apoyarse en dos tipos de intereses: la distinta relación que las mujeres crean con la cultura popular (por oposición a la relación que establecen los varones) y el funcionamiento patriarcal de las industrias culturales. [■] En este sentido, serían cuatro las líneas de investigación existentes en género y comunicación: análisis y estudio de las imágenes que se han utilizado para representar a las mujeres en los discursos de las industrias culturales; proceso de búsqueda de las voces y biografías perdidas con el objetivo de crear una herencia femenina y rescatar modelos de mujeres; investigaciones centradas en el proceso de recepción, que intentan poner de manifiesto la experiencia femenina ante el discurso mediático, y análisis centrados en la organización y producción de la cultura, los sistemas que la producen y sus implicaciones para las mujeres.

En definitiva, los productos elaborados por las industrias culturales proveen el contexto para negociar con el poder y/u ofrecer resistencia a éste para construir diferentes identidades.

■ LA JERARQUÍA SEXUAL EN LA PRENSA

Una de las primeras observaciones que los textos analíticos han resaltado es la consolidación de la segregación de lo femenino dentro de los productos de cultura popular. En efecto, la jerarquía sexual, que ha separado históricamente a hombres y mujeres, es una de las explicaciones a una realidad innegable: existen unos productos mediáticos que se denominan de *interés general* y otros, segregados de los primeros, cuyo mensaje está orientado a una audiencia femenina. Aun cuando existen publicaciones especializadas cuya audiencia real o pretendida es mayoritariamente masculina, lo cierto es que casi todas

[■] El feminismo es una filosofía que reclama la igualdad entre ambos sexos. Es también un movimiento social y político que tiene un proyecto de sociedad diferente al patriarcal. Niega la superioridad masculina como norma y reclama la (re)definición de los estereotipos de género.

☞ La prensa masculina también existe. Se trata de publicaciones que recogen, en clave masculina, una tematización, un formato y un objetivo muy similar al de la prensa dirigida a mujeres. Algunas de esas cabeceras reconocen explícitamente su público objetivo, como *Men's Health. La revista para el hombre de hoy* que en su página web explica que se dirige a varones entre 19 y 34 años. Sin embargo, en un ejemplo de androcentrismo, el periodismo no cataloga estas publicaciones como revistas masculinas sino como estilo de vida, tendencias u otras expresiones similares.

ellas pretenden dirigirse a un público teóricamente universal, tal y como se le supone también a la prensa de información general. De hecho, la categorización informativa, desde los ámbitos académicos o periodísticos, no reconoce formalmente la existencia de prensa masculina (aunque sabemos que sí existe), ☞ lo que permite suponer que, efectivamente, incluso la dirigida de forma más evidente a los varones, sería prensa general.

La prensa de información general está destinada al gran público y debería tener como objetivo dar cuenta de la actualidad de, entre otros, los asuntos públicos. En consecuencia, el ámbito privado quedaría fuera del interés periodístico. Esto es sólo un aspecto más de la dicotomía que existe entre lo masculino y lo femenino. La cultura, a través de la socialización diferencial, ha consagrado la esfera pública, masculina y productiva, frente a la otra esfera, la del ámbito privado y reproductiva, que pertenece al sexo femenino. Esta separación de espacios, que se traduce asimismo en la diferenciación de tareas, ha llevado también a una minusvalorización de todo aquello que ha quedado en el lado doméstico o privado: el mundo del cuidado, de los afectos, de lo cotidiano, no es valorado desde las diferentes ópticas que observan a la sociedad. Por ello, no es extraño que los productos de comunicación de masas reproduzcan esta dicotomía junto a la diferente categorización y valorización entre ambos espacios. El espacio público goza de la atención informativa, mientras que se invisibiliza el resto de la realidad social, en la que se encuentran las mujeres. Esta situación se ha modificado recientemente, pero sólo en parte. No obstante, y aunque sea de forma segregada, ellas pueden reconocerse en la prensa femenina, en un discurso de *lo privado* que pretende recuperar los intereses del entorno que es propio a la socialización de las mujeres. Esto permite asegurar, asimismo, que la prensa femenina no es una categoría de la prensa general, sino otra realidad informativa con la misma entidad que aquella que se dedica al espacio público, pero que, sin embargo, no goza del mismo prestigio.

Todo ello permite afirmar que la información tiene nombre y rostro de varón. En otras palabras, es androcéntrica a pesar de que se presente a la audiencia como carente de sexo, pretendidamente universal. Ello explica que, coexistiendo con los productos informativos *universales* y con una prensa evidentemente dirigida a una audiencia masculina, aunque como tal no haya sido categorizada, puedan encontrarse otros discursos, pensados y elaborados para una audiencia compuesta por mujeres y divididos fundamentalmente entre dos soportes: la prensa *femenina* o práctica y la prensa del corazón, también llamada rosa o de evasión. Entre ambos soportes existen semejanzas y diferencias pero los dos son, en todo caso, construcciones que pueden definirse por oposición a la información general y que encarnan una larga tradición discursiva, llegando hasta nuestros días con cambios poco significativos; en palabras de Juana Gallego, constituyendo el discurso de *lo privado* frente al discurso de *lo público*, siendo este último aquel que se escribe en los semanales de información política y actualidad pensados, incluso de forma no consciente, para una audiencia masculina (Gallego, 1990).

■ EL DISCURSO PUBLICITARIO

La publicidad es parte esencial de las publicaciones femeninas pues es una expresión comercial que, sin duda, interviene en la línea editorial. Muchos de los contenidos aparecen de forma encubierta ya que las empresas anunciantes *proponen* temas para hacer reportajes o son incluidos, generalmente bajo el formato de información adicional o práctica, en los consejos que incorporan las distintas unidades redaccionales. El papel cada vez más preeminente de las inserciones publicitarias se debe, evidentemente, a la dependencia de estas publicaciones de los ingresos que se derivan de las empresas anunciantes por lo que, cuando es necesario, el contenido de la revista se adapta a la temática de sus insertos comerciales, cediéndole las páginas más visibles (las impares) o elabo-

☞ Los productos que aparecen en las revistas son fundamentalmente productos de belleza y moda, cosmética, perfumería y joyería. Asimismo, aparecen (aunque en menor proporción) productos de alimentación, casi todos ellos bajos en calorías y refrescos o helados; bebidas alcohólicas, tabaco y coches (sólo en las dirigidas al grupo de edad más alto), telefonía móvil y horóscopos mediante mensajería (especialmente en las orientadas a los grupos más jóvenes) y publicidad propia de la empresa editorial o la misma revista. Se choca, fundamentalmente, con un mundo de belleza, juventud y culto al cuerpo.

rando contenidos *ad hoc* para sus productos. Es un juego a dos bandas que interesa a ambas partes y que no tiene en cuenta la opinión de las lectoras. Distintos estudios han revelado que la mayoría de estas publicaciones reserva entre un cuarto y un tercio de su espacio al mercado publicitario, siendo muy superior en algunas de ellas.

Es relevante señalar que existe tal mimesis entre los insertos publicitarios y los informativos que, en ocasiones, es difícil diferenciar unos contenidos de otros. Como último dato, es importante reseñar la aparición casi anecdótica de publicidad sobre campañas de ONGs o sobre productos académicos cuyo tanto por ciento es irrelevante. ☞

En definitiva, la publicidad de las revistas perpetúa los estereotipos sobre mujeres ideales y ofrece una imagen social basada en el consumo. Se trata de un mensaje que refuerza no sólo el orden social patriarcal sino que, además, parece no tener reparo en demostrar que su objetivo es puramente comercial.

JÓVENES Y CONSTRUCCIÓN DE IDENTIDAD EN EL SIGLO XXI

■ QUIÉNES SON LAS Y LOS JÓVENES

La juventud es un término cuya definición es tan variable como los propios sujetos que la integran. Abarca un grupo de población amplio que, en las últimas décadas, se ha ido abriendo a nuevos individuos, fundamentalmente porque, en la actualidad, se es joven mucho más tiempo que antes. Las generaciones precedentes disfrutaban de una infancia más corta y una juventud casi inexistente, pues la asunción de determinadas responsabilidades convertía a quienes eran obviamente jóvenes en personas maduras, obligadas a cambiar su forma de estar en la sociedad y a asumir desafíos personales, profesionales y familiares a unas edades que en la actualidad parecerían *contra natura*.

La juventud suele definirse, por consiguiente, como un período de cambios pero, además, su concepto está

influido por el hecho de abarcar un amplio abanico que comienza en la preadolescencia y llega hasta más allá de la treintena. El sociólogo Javier Elzo (2001: 112) utiliza en sus textos una tipología que distribuye a las personas jóvenes en cinco categorías: la preadolescencia (entre los 12 y los 14 años), la adolescencia (entre los 15 y los 17 años), las y los jóvenes (entre los 18 y los 24 años), la juventud prolongada (entre los 25 y los 29 años) y las personas tardojóvenes (entre los 30 y los 35 años). Como se puede observar, se trata de un grupo heterogéneo, que comienza en una edad que hasta hace poco tiempo se hubiera llamado infancia y que termina en otro que casi coincide con la esperanza de vida de las personas que vivían hace dos siglos. Sin embargo, y a pesar de los diferentes grupos que lo integran, se trata de un conjunto de personas que, en comparación con la población global, no es muy numeroso. En este sentido, es un colectivo que ha ido perdiendo peso demográfico, de forma paulatina, en el conjunto de la población española. Es un descenso que, sin embargo, ha sido paliado por el incremento de población inmigrante ya que el número de jóvenes de otros países, en España, representa ya un 13 por ciento del total de juventud, según el último Informe Anual Jóvenes 2006 del Injuve, <<http://www.injuve.mtas.es/injuve/contenidos.downloadatt.action?id=1913299788>> (28 de noviembre de 2007).

La juventud va a destacar, por tanto, por ser una población cambiante, que se encuentra además en un proceso de formación de la personalidad y la identidad, sobre todo en los tramos más bajos de la tipología antes descrita. Por ello, suele afirmarse que las personas jóvenes son vulnerables, están necesitadas de autoafirmación y conviven con importantes sentimientos de inseguridad. Así, hay que tener en cuenta que son individuos en fase de transición, que se ven obligados a abandonar la infancia (con todas las certezas que conlleva) para entrar en el mundo adulto. Por esta razón toma especial importancia descubrir la propia identidad, un aspecto crítico para quienes se encuentran en esta etapa de la vida. ☞

☞ **Edad y juventud.** El criterio de edad permite hacer comparaciones y es una clasificación útil en sociología aunque no debería ser la única variable para definir este grupo de población puesto que omite el contexto. Algunos textos hablan de moratoria social para definir a la juventud, pues es una etapa de definiciones a nivel sexual, social, intelectual, afectivo y físico. Es decir, el individuo joven es una persona en proceso de preparación para asumir el rol adulto. Sin embargo, esta definición tampoco complace todas las sensibilidades, puesto que es considerada como adultocentrista. Marco Bazán (2003: 67-82) sugiere cuatro variables que determinarían cuándo una persona es adulta: formar una familia, tener empleo, participar políticamente y dotarse de la capacidad de pensar por sí mismo/a. Esta definición permitiría hablar de juventud como cultura, es decir, estaría asociada a un modo de pensar, sentir y percibir que se comparte con el resto del grupo de iguales y al mismo tiempo les diferencia del resto. Este tipo de enfoque también asume que la juventud sería una construcción social de la época contemporánea.

☞ Los datos del último informe del Injuve señalan que más de la mitad de jóvenes entre 18 y 34 años, un 51 por ciento, viven en el domicilio familiar, aparentemente con comodidad, pues si bien casi un 90 por ciento prefiere una vivienda en propiedad, más de un 63 por ciento asegura desconocer las ayudas públicas para la compra de vivienda y un 54 por ciento declara ignorar todo lo relativo a los tipos de interés de los préstamos hipotecarios.

■ LA EMANCIPACIÓN

Esta vulnerabilidad juvenil tiene que ver, sin duda, no sólo con la ausencia de una identidad formada sino también con la inexistencia de autonomía personal, pues podría afirmarse que todos los jóvenes, hombres y mujeres, de cualquier extracción social, son dependientes de otros miembros del grupo. Así, los estudios que se realizan sobre jóvenes señalan que, la mayoría de ellos y ellas, viven con su familia y carecen de recursos propios, situación lógica en quienes todavía no gozan de independencia o formación suficiente para la emancipación. Esto se produce incluso en el grupo de tardojóvenes, que en España apenas han abandonado el hogar familiar, a pesar de haber alcanzado, en muchas ocasiones, un importante poder adquisitivo.

Xavier Bringué y Francisco Javier Pérez-Latre (1999) explican que quienes tienen menos edad son conscientes de su dependencia familiar, a pesar de su deseo de independencia, mientras que quienes están en las franjas más altas (tardojóvenes), tienen una percepción más objetiva de las dificultades que supone la autonomía, por lo que comienzan, voluntariamente, a retrasar su emancipación. En ello tiene que influir el cambio sociológico que ha modificado la fórmula familiar autoritaria en otra más democrática, que permite a este grupo de población gozar de ciertos niveles de independencia, a pesar de vivir en el domicilio común y depender económicamente de la familia. ☞

■ VALORES Y PARTICIPACIÓN SOCIAL

Bringué y Pérez-Latre (1999) también explican que existen diferencias entre los valores finalistas y los instrumentales con relación a la ideología de la población joven española. Es decir, la mayoría de ellos y ellas aseguran compartir conceptos como pacifismo, tolerancia o ecología, demostrando un alto nivel de compromiso con algunos de estos términos, pero apenas participan, de una manera activa, en las organizaciones no gubernamentales y el movimiento asociativo. De forma similar, el informe

anual sobre jóvenes de 2006 revela que estos datos no se han modificado en los últimos años y que sólo cuatro de cada diez pertenecen a alguna asociación u organización, la mayoría de ellas deportivas.

En las encuestas, estas personas explican que su participación se debe, en primer lugar, al deseo de dedicar su tiempo libre a actividades de su agrado (un 38 por ciento). Le siguen, a bastante distancia, las razones altruistas (16 por ciento), la defensa de opiniones y derechos comunes (12 por ciento) o la identidad e intereses (12 por ciento). Por su parte, quienes no participan en ninguna organización justifican su absentismo en su falta de tiempo (34 por ciento) o en que no se lo han planteado seriamente (30 por ciento). No obstante, en términos generales, muestran una clara disposición hacia la participación ciudadana y se encuentra muy extendido el valor de la solidaridad y la tolerancia con las ideas de los demás. Tampoco muestran rechazo hacia la participación política aunque la distancia entre dicho interés y la participación real se explica por la falta de motivación e identificación que generan en la juventud las formas de participación política actuales. Sin embargo, una cuarta parte asegura interesarse por la política y un 35 por ciento dice estar al día de la actualidad. En síntesis, su participación activa en la vida política se asocia, fundamentalmente, a la participación electoral a través del voto (en quienes han superado los 18 años).

En este orden de cosas, destaca la pérdida paulatina de importancia de la religión como cuestión vital para las y los jóvenes que sigue descendiendo y, en el informe de 2006, no supera el 23 por ciento. En el mismo sentido, la mayoría de la juventud española afirma que nada justifica la violencia y se declaran tolerantes con la homosexualidad, el aborto, la eutanasia y la selección genética con fines terapéuticos.

■ EL PAPEL DEL OCIO

Otro aspecto significativo de la definición de la gente joven española es su interesante relación con las industrias cultu-

En este sentido, Bringué y Pérez-Latre (1999) hacen hincapié en que se ausentan del consumo mediático justamente en los horarios de máxima audiencia (últimas horas de la tarde, noche y fines de semana) y además sus intereses están, sin duda, orientados al ocio en exclusiva. Para estos autores, se trata de un hecho con consecuencias psicológicas y sociales puesto que la juventud tendería a acudir a medios en los que el pensamiento o la reflexión son poco necesarios.

Declaran que el ocio es un espacio vital en el que se establece su interacción con el grupo de iguales, espacio al que dedican todo el tiempo posible, especialmente durante el fin de semana, pero es un grupo que apenas consume información general, incluso la televisada. Aunque existe un estereotipo que habla de jóvenes con alta dependencia de la televisión, lo cierto es que los estudios de audiencia y de hábitos demuestran que quienes están en la adolescencia ni siquiera la ven mucho, apenas un punto y medio por encima del consumo del resto de personas y el grupo entre 20 y 24 años constituye el grupo de edad con menor porcentaje de televidentes. Su consumo más elevado es, con mucho, radiofónico, especialmente de emisoras musicales y de radiofórmula. Aun así, hay que destacar que también acuden con frecuencia al cine y sobre todo se interesan por internet y los mundos tecnológicos.

Aparece, sin embargo, un consumo destacado que diferencia a las y los jóvenes del resto de población: se trata de las revistas, especialmente en el grupo que se encuentra en la horquilla entre 14 y 19 años de edad. Casi tres de cada cuatro jóvenes consumen revistas ávidamente a esa edad, especialmente las mujeres, que constituyen más de la mitad de lectores. El interés por estas revistas se va a producir en cualquier aspecto relacionado con el ocio, como música, deportes, cine, videojuegos o motor. Todo este consumo está liderado, no obstante, por las revistas dirigidas a mujeres jóvenes, aunque los chicos no son ajenos a estos productos. Una encuesta publicada en un periódico de ámbito nacional y realizada por el Instituto Andaluz de la Juventud, revelaba que cerca de la mitad de varones entrevistados (48 por ciento) declaraba que todo lo que sabía sobre sexualidad y afectividad lo había aprendido en revistas, muchas veces de tipo pornográfico. En cuanto a las chicas, también reconocían recibir este tipo de información de revistas pero en su caso se señalaban cabeceras del tipo *Cosmopolitan* o *Ragazza* como fuente principal en un 56 por ciento de los casos.

La función de socialización de los medios de comunicación de masas, generalmente asumida aunque poco analizada, era puesta de manifiesto por Javier Elzo (2001: 111),

quien advertía de su relevancia, sobre todo para las mujeres. Para el autor, el entorno condiciona (aunque no determina) y su análisis hace visible que este papel de institución socializadora que asumen las revistas se realiza más por experimentación en el grupo de iguales que por reproducción, aunque sea crítica, de lo recibido o heredado de sus mayores. El autor preguntó a chicos y chicas sobre el lugar en el que consideraban que sucedían o se decían las cosas más importantes en cuanto a interpretaciones del mundo. Las respuestas, en un 34 por ciento, consideraban que esto sucedía en los medios de comunicación, porcentaje sólo superado por la familia, las amistades y los libros (en este orden). El porcentaje apenas variaba en función del sexo o el grupo de edad al que pertenecían dentro de los que componen la población joven. Para el autor, la importancia otorgada a las revistas, sobre todo en el sexo femenino, no es lo más recomendable para personas que están formando su identidad, su personalidad y su capacidad crítica:

Revistas en las que lo menos que cabe decir es que no son, precisamente, un monumento al estímulo intelectual, al buen gusto, a la transmisión de valores formativos, a la información objetiva [...] muchas de estas revistas están obsesionadas por los amoríos y las relaciones sexuales entre adolescentes, por la búsqueda del «cuerpo cañón», del cuerpo perfecto, sin otro norte (además del pecuniario) que entretener al adolescente, de forma morbosa, en lo que está resultando para ellos un momento central de su vida: la maravillosa apertura a la sexualidad, al descubrimiento diferente de su cuerpo, a la eclosión a la vida adulta (Elzo, 2001: 118).

LAS REVISTAS FEMENINAS: DEFINICIÓN Y CARACTERÍSTICAS

■ DEFINICIÓN DE LAS REVISTAS FEMENINAS

Definir qué es una revista femenina depende de distintos factores. Por un lado, observar la publicidad que repro-

☞ Sobre el estilo discursivo, hay que resaltar que este tipo de productos utiliza una óptica intimista que pretende que las lectoras reconozcan el lenguaje que les es más cercano y en el que confían, el de las relaciones personales. Otros aspectos que destaca Gallego están relacionados con el grafismo, especialmente con las portadas, donde se eligen rostros de mujeres que encarnan el ideal de belleza o fragmentos del cuerpo femenino, que buscan, en esencia, la identificación con la audiencia (Gallego, 1990).

ducen puede ser una buena estrategia, pero también el estilo discursivo que enuncia un «nosotras» que, al solidarizarse con el género femenino desde lo gramatical, casi excluye la posibilidad de un lector varón. Así, una revista femenina sería aquella que se dirige a las mujeres como audiencia. Pero no sólo eso, sino que también se puede asegurar que una revista es femenina cuando su tematización recoge todos los contenidos que están relacionados con la socialización diferencial de las mujeres. Un paso más sería la posibilidad de encontrar una voluntad formativa, en el sentido de lo que significa ser *mujer*, una variable que forma parte de un discurso que ha evolucionado desde el original, absolutamente moralizante, pero que mantiene su pretensión de educar en un imperativo categórico, esto es, los estereotipos de género que definen lo femenino.

Juana Gallego, quien definió estas revistas en los años 90, considera que existe un trinomio que ella denomina «Belleza, amor, hogar» y que sería el *continuum* a partir del cual se articulan todos los contenidos. En ese trinomio se incluye todo el ideario de las mujeres: la belleza como aspiración, ligada cada vez más al concepto de juventud. Esta belleza estaría orientada a conseguir el segundo de los elementos del trinomio: el amor que, desde una concepción romántica de las relaciones de pareja, sería la garantía para adquirir un elemento más: la felicidad. Todos estos términos conducen al último: el hogar, espacio que materializa la búsqueda de todo lo anterior, idealizado como un lugar sin conflictos. En consecuencia, siguiendo la secuencia expuesta, el discurso de estas revistas reproducirá todas las estrategias que permiten ir recorriendo el proceso descrito y que culmina en la felicidad marital y la maternidad, esto es, la esencia de lo femenino según el discurso patriarcal. ☞

■ CONSTRUCCIÓN DE LA IDENTIDAD FEMENINA

Es un lugar común asegurar que los medios de comunicación de masas transmiten estereotipos sobre las personas y,

especialmente, sobre las mujeres. Se pueden definir los estereotipos como un conjunto de creencias que un grupo humano crea y comparte sobre los atributos, cualidades o comportamientos de otro. Es una representación social compartida por un grupo que, con su uso, define de manera simplificadora a otras personas, utilizando para ello convenciones y prejuicios que, la mayoría de las veces, no reparan en las verdaderas características o capacidades del grupo que están definiendo. Son, por tanto, fórmulas compartidas colectivamente para definir a los demás. ☞

Como han señalado multitud de investigaciones, el estereotipo femenino se define a través de características como la pasividad, la obediencia, la actitud maternal, la amabilidad, la discreción, la ausencia de iniciativa o el miedo. Los papeles principales que adoptan las mujeres, por consiguiente, son el de ama de casa eficiente, madre y compañera perfecta del hombre proveedor. El tercer grupo de cualidades tiene que ver con el físico: mujeres eternamente jóvenes y muy atractivas. El estereotipo masculino, por su parte, se construye como la antítesis del femenino. Todo esto quiere decir que los estereotipos son, en esencia, sexistas, lo que se traduce en efectos negativos tanto para varones como para mujeres pues, al convertirse en un paradigma que divide a las personas en dos grupos diferenciados, impide la expresión y la comunicación de cualidades que deberían estar al alcance de todos los seres humanos, independientemente de su sexo.

La identidad femenina y lo simbólico

No se puede olvidar que toda la cultura occidental está fundamentada en una dicotomía que conlleva una jerarquización de los términos y realidades que tienen que ver con lo femenino: lo privado, lo reproductivo, el cuerpo, etc. Asimismo, esta dicotomía favorece el esencialismo, convirtiéndose en *natural* la división sexual del trabajo. Cristina Caruncho y Purificación Mayobre (1998: 156) señalan cómo este orden de cosas ha sido justificado desde la antigüedad por todo tipo de saberes, desde el más vulgar hasta el más científico, pasando por el filosófico y el religioso. Ello ha desembocado en un clima de opinión que llega hasta hoy y que mantiene vivos todos los mitos y prejuicios.

☞ El estereotipo suele identificarse con un prejuicio porque actúa como elemento defensivo ante una situación que pone de manifiesto alguna contradicción con su forma de ver o entender el mundo; los estereotipos de género están constituidos por aquellas opiniones simplificadas sobre las características de hombres y mujeres. Están culturalmente muy marcados y se retroalimentan con los roles de género que son los comportamientos, las actitudes y las obligaciones que la sociedad asigna a cada uno de los sexos. De esta combinación surgen las afirmaciones de lo que naturalmente han de ser o hacer unos y otras.

Esencialismo. (m. *Fil.*) Teoría filosófica que sostiene que la esencia tiene primacía sobre la existencia (María Moliner, *Diccionario de uso del español*, 2ª ed., 1998: 1189). El esencialismo ha preocupado, a lo largo de la historia, a diferentes disciplinas. Desde la filosofía, se trata de un término que ha ido evolucionando pero cuya característica principal es que utiliza el concepto de esencia para comprender el sentido de la existencia humana. A partir del siglo XVII aparece el esencialismo biológico, que establece la existencia de esencias únicas para cada especie. Más recientemente se habla de esencialismo genético, para

referirse a la idea de que cualquier individuo puede ser reducido a su composición genética, y también de esencialismo étnico, concepto que parte de la antropología y que se interesa por las percepciones que, sobre su propia esencia, tienen grupos y etnias distintos. En cuanto al campo de la psicología, la mayoría de textos especializados reconocen la tendencia de los individuos a creer que ciertos grupos poseen una naturaleza biológica o esencial. Desde la perspectiva de género, el esencialismo consistiría en afirmar que son naturales y no culturales tanto los roles sexuales como la división de tareas en función del género.

Ángel del hogar. Estereotipo femenino muy analizado desde la crítica feminista. Se trata de una representación que se apoya en dos pilares: el rol de madre y el de esposa, con fuerte influencia además de la cultura judeocristiana. Las mujeres que responden a esta construcción simbólica se definen desde los estereotipos femeninos más tradicionales: sumisión, obediencia, entrega, etc. Un libro que reflexiona las consecuencias que para las mujeres puede tener este modelo es la obra de Betty Friedan *La mística de la feminidad* (Júcar, 1974) que explicó cómo la sociedad podía animar y adiestrar a las mujeres a seguir su rol

cios sobre la personalidad femenina, algunos tan antiguos como la cultura y que, aun cuando la ciencia ha demostrado que no se sostienen racionalmente, perviven en el imaginario simbólico y se concretan en una definición de las mujeres como seres incompletos, mutilados y únicamente realizados en la maternidad.

■ LA REPRESENTACIÓN MEDIÁTICA Y LOS ESTEREOTIPOS

Desde una perspectiva de género, el aspecto más significativo de los productos que los medios de comunicación dirigen a las audiencias femeninas es su construcción de identidad. Los modelos de mujer propuestos desde estas publicaciones apenas han variado a lo largo de la historia. Su construcción de representaciones simbólicas sigue fiel al hegemónico *eterno femenino*, una construcción que se divide en dos facetas: el *ángel o reina del hogar* (madre y esposa)▲ y la mujer objeto (cuyo sujeto es el varón). Asimismo, y ante la evidencia de los cambios en el rol social de las mujeres, más recientemente aparece un modelo que combina algunos rasgos tradicionales con otros más actuales como la autonomía, el trabajo remunerado o el abandono de la pasividad. Se trata de la figura de *superwoman*. Sin embargo, no son éstos los únicos modelos existentes. Las categorías binarias son una forma de construir significado porque éste se crea a partir de la elaboración de diferencias y similitudes entre los pares. La mayoría de las veces el mundo no es definido por lo que son las cosas sino por lo que no son: hombre/mujer, tierra/mar, blanco/negro, etc. Ello quiere decir que siempre existen pares opuestos. Si el *eterno femenino* es el polo positivo, éste se define por oposición al que es el polo negativo, la antítesis de aquél: la mujer mala, la puta o el demonio de la carne. Sobre esta representación hay que detenerse porque es un modelo ambivalente. La mujer *mala* es una advertencia a la trasgresión de los límites, un recorte y un enjuiciamiento de la libertad femenina, pero también una tentación, especialmente desde las páginas de las revistas dirigidas a mujeres jóvenes.

LAS PUBLICACIONES DIRIGIDAS A ADOLESCENTES

■ RASGOS DE IDENTIDAD DE LAS REVISTAS PARA MUJERES JÓVENES

Mónica Figueras (2005) explica que las mujeres jóvenes entienden las revistas como un espacio de libertad, exentas del control de los agentes formales de educación aunque en realidad están sugiriendo una forma específica de instrucción, de tipo informal. Es decir, el mensaje de las revistas crea un vínculo emocional que impide que las lectoras se percaten de que las están educando en un modelo ideológico determinado. Así, se trata de una educación informal, que actúa sin embargo de forma continua y que es asimilada por su audiencia casi siempre de manera inconsciente. El alto consumo se explica, según esta autora, porque parecen ofrecer respuestas en un momento muy confuso de sus vidas en el que, además de tener muchas preguntas, no desean plantearlas a su entorno familiar, que encuentran represivo.

Lo iconográfico tiene gran importancia en este discurso. Ello tiene que ver, probablemente, con la necesidad de apelar a la emoción y no tanto a la razón: «en la medida en que tienen más peso las imágenes, se gana en sentimiento y, a efectos de educación informal, es mayor la eficacia emocional» explica la autora (Figueras, 2005: 106).☐

Otra característica de las revistas dirigidas a mujeres jóvenes es su finalidad pragmática, directamente relacionada con lo antedicho. En efecto, las revistas responden a sus lectoras aquello que quieren escuchar, mediante el uso de estrategias que pocas veces son sutiles y que apenas son capaces de esconder su voluntad de favorecer el consumo. Directamente relacionada con esta finalidad se encuentra otra variable que es la seguridad. Si, como se ha dicho, la población adolescente se encuentra sometida a una época de constantes dudas y preguntas sin respuesta, el mensaje mediático de estas publicaciones elimina la incertidumbre, ofreciendo las soluciones que

como ama de casa y madre, por encima de otras aspiraciones como las profesionales. Otra autora que ha escrito sobre este estereotipo es Marcela Lagarde, modelo al que denomina *madresposa*.

☐ Este poderío de la imagen ha sido señalado por más autores, como Giovanna Sartori (2005), que asegura que aquellos mensajes que se transmiten a través de imágenes suelen contar más, en la sociedad mediática, que los que son transmitidos mediante palabras. Para el autor, esto no es una ventaja sino que se trata de un imperio de lo visual que ha dejado atrás la razón.

ellas creen necesitar, lo que favorecerá también la relación de dependencia que muchas lectoras establecen con estos medios. Otro aspecto no menos importante es cómo estas revistas logran reforzar la sensación de pertenencia al grupo, mediante la puesta en común de contradicciones y la apertura de un supuesto espacio de diálogo en el que la lectora cree que no está sola.

La función orientadora, que es uno de los objetivos de estas publicaciones, queda subsumida en un discurso que encubre esta pretensión. Los consejos estéticos o sobre sexualidad aparecen bajo un falso enfoque de utilidad, que encubre a las verdaderas inspiradoras del mensaje: las empresas anunciantes de la multitud de productos que ocupan las páginas de las revistas. La identificación funciona y, como explica Figueras (2005), les permite pensar su identidad y reflexionar sobre ellas mismas mientras experimentan con su cuerpo y sus sentimientos. Ello es francamente importante en un periodo de la vida tan convulso como la adolescencia, sobre todo en temáticas tan difíciles en esa época como la sexualidad, el placer narcisista o la construcción del propio estilo. Por ello, algunas autoras hablan de *chocolate mental* para hacer alusión a estas cabeceras.

■ TEMATIZACIÓN DE LAS REVISTAS

El contenido de las revistas se apoya en cuatro pilares: belleza, amor, hogar y sexualidad. Se trata del trinomio que se ha mencionado en el epígrafe anterior y que, en el caso de las publicaciones dirigidas al grupo de edad más bajo, cambian el hogar por la sexualidad. Éste es el contenido más reciente y ha evolucionado al tiempo que lo ha hecho la sociedad española. Así, de los esquemas amor/sexo y sexo/reproducción, indisolubles hasta hace pocos años, se ha pasado a otro mensaje más libre aunque también mucho más frívolo, en el que apenas aparecen la salud reproductiva o la prevención. Por otro lado, también existen ejes temáticos que se repiten en todas las revistas, son contenidos que aparecen cíclicamente, en

función de la época del año o siguiendo un esquema evolutivo de las adolescentes (la primera vez, el primer beso, el mejor verano, etc.). Un último elemento a tener en cuenta respecto a la tematización tiene que ver con lo que no aparece o lo hace sólo de forma esporádica: deportes, teatro, fotografía, arquitectura, etc. ■

■ LOS ESTILOS DISCURSIVOS

Como ya se ha dicho, la utilización en comunicación pública de estilos discursivos tradicionalmente femeninos produce dos efectos: por una parte, la identificación con la audiencia femenina, y por otra, el extrañamiento de los varones de dicho discurso. Así, ellas se identifican con la voz amiga en que se convierte la revista mientras que los chicos no tienen interés por este tipo de publicaciones. Y es que la utilización del lenguaje juega un papel fundamental en la construcción de la identidad social. Esta realidad es la que recoge el discurso de las revistas adolescentes femeninas, para llegar a su público objetivo, mediante la estimulación de los estilos discursivos que mejor se adaptan a las formas de comunicación de las mujeres.

En efecto, los estilos de comunicación de mujeres y varones son diferentes porque son fruto de la socialización diferencial. En síntesis, los estudios sobre estilos de comunicación concluyen que los varones son adiestrados en el uso de la palabra, por lo que están acostumbrados a arrebatarse el turno, a utilizar el estilo directo y a evitar los circunloquios. Sería un estilo útil, pragmático y sobrio. Este modelo está en relación directa con la utilización del espacio público por parte de los varones. En cuanto a las mujeres, tradicionalmente orientadas a la permanencia en los espacios domésticos, están adiestradas en la sumisión y el silencio, por lo que apenas utilizan el turno, emplean poco el estilo indirecto y tratan de amortiguar los elementos negativos. Se trata de un estilo más empático. Pero no sólo se ha observado esta dualidad en las formas de comunicación sino que también se ha verificado que, por ejemplo, ellas adoptan formas más

■ **Los topoi.** En la teoría de la argumentación, los *topoi* o *loci* son elementos importantes porque forman parte de las premisas y obligaciones, son justificaciones que relacionan el contenido de un argumento con la conclusión. Tal y como son importantes en la argumentación, también lo son en la descripción porque hablan de aquello que todos saben y dan por hecho y que se describe en los medios de comunicación la mayoría de las veces de forma implícita. Los topoi identificados en las publicaciones dirigidas a mujeres son, según la mayoría de textos especializados, los siguientes: belleza, juventud, salud, delgadez, limpieza y orden, facilidad (de uso, de pensamiento) y tiempo para dedicar al resto de la familia.

cultas de habla, conservando una pronunciación más pura y el uso culto del léxico. Ello se explica porque las mujeres se educan bajo un mandato social que les exige ser expresivas y suaves (es decir, responder a los estereotipos de género) y se traduce en que ellas adquieren neologismos más rápido y optimizan la competencia lingüística. Otro elemento definitorio es el énfasis en la expresividad (repetición, superlativos, etc.). De la misma manera, se cotejan diferencias en los usos de la conversación: los varones la arrebatan directamente. Ellas, por su parte, la toman para reforzar el discurso del resto porque en su modelo de socialización, la amistad se basa en la palabra mientras que el silencio es el castigo.

Como consecuencia y fruto del escaso interés que despertan las investigaciones sobre los *asuntos de mujeres*, se reproducen tópicos que únicamente demuestran la desinformación. Asimismo, se promueve un modelo femenino que hable poco y que hable bien (no utilizar palabrotas, no usar juramentos, no romper los tabúes lingüísticos que tienen que ver sobre todo con el cuerpo); que mantenga en lo posible el aspecto infantil (en el tono, los giros, el léxico) y que escape del conflicto mediante la cortesía y el silencio.

Las revistas para mujeres jóvenes, por su parte, incorporan estos elementos para identificarse con las lectoras, lo que en la práctica las aleja también de un consumo masculino. Juan Plaza (2005) explica que, en síntesis, las estrategias discursivas se apoyan en tres elementos: alcanzar cierta complicidad con la audiencia, instruirla en el modelo ideológico pretendido y fomentar su participación mediante diferentes fórmulas que sugieren la existencia de un *feedback* real, ofreciendo una impresión de autenticidad que, además de favorecer la credibilidad, facilita la recepción del mensaje por parte de sus destinatarias.

Un último aspecto que menciona Juan Plaza está relacionado con el léxico empleado, elegido para reforzar el estilo cordial. En efecto, para fortalecer la pertenencia al grupo se utilizan expresiones «de igual a igual», que permiten la identificación. Las revistas para adolescentes

utilizan un registro juvenil y términos de la jerga propia de este grupo de edad, que abusa del énfasis y en el que los extranjerismos son frecuentes.

CONCLUSIÓN

Como síntesis, y recogiendo las conclusiones de los estudios publicados sobre revistas dirigidas a mujeres jóvenes, es posible señalar algunas variables que las definen; la primera de ellas es que consolidan la socialización diferencial. Ello es así porque la mayoría de los contenidos de las revistas dirigidas a la población adolescente se articula en torno a una *fantasía romántica* que se transmite simultáneamente mediante diversas instituciones de socialización. Entre ellas destacan, en cuanto a las mujeres jóvenes, la familia, las novelas y otros mitos consolidados desde el cine o la música. En el mismo orden de cosas, los estereotipos de género parecen ser el hilo conductor de todo el discurso de la prensa segregada por sexo. El problema no es su aparición sino la posición jerárquicamente inferior que lo femenino tiene en la sociedad. En cuanto a las revistas, existe una nula voluntad de superarlos, explicarlos o proponer su (de)construcción, lo que en la práctica significa que el mensaje de estas publicaciones consolida el orden social, discriminatorio para las mujeres.

Por otra parte, la sexualidad es una variable de gran interés porque aparece bajo un discurso pretendidamente liberalizador, pero la realidad es que se sugiere una sexualidad apoyada en los roles de género, especialmente en torno al binomio pasivo/activo (femenino/masculino). Asimismo, se ofrece poca información práctica sobre derechos y métodos reproductivos y no se cuestiona la desigual situación de mujeres y hombres ante esta variable. En suma, se propone una mujer supuestamente rebelde que, en realidad, encubre un modelo convencional en el que conseguir pareja es la única aspiración y la apariencia es el arma para conseguirla. Una consecuencia adicional es que el modelo es únicamente heterosexual.

Otro aspecto en el que hacen hincapié todos los textos tiene que ver con la imposición de un canon estético. Las representaciones idealizadas y sexistas se apoyan en la apariencia como valor supremo, proponiendo un modelo de belleza muy alejado de la realidad y basado en la necesidad de estar delgada, ser guapa y no perder la juventud. En este sentido, aparece un imperativo categórico, es decir, las mujeres siempre deben ser mujeres. Esta definición no se propone desde una perspectiva de igualdad sino que es la estrategia que permite consolidar un modelo tradicional.

Por otra parte, es indispensable analizar el papel de la publicidad en este mensaje mediático cuyo fin último es el consumo. El discurso hegemónico de las revistas para mujeres jóvenes se articula en torno al consumo y los valores superficiales. La publicidad tiene un alto peso específico en la elección y distribución de los contenidos que únicamente proponen un mensaje frívolo y artificial, basado en la posibilidad de consumir.

En cuanto a la tematización, hay que señalar que existe una gran coincidencia temática entre las distintas revistas que pertenecen a este segmento. Así, es frecuente que aparezcan los mismos temas, personajes, reportajes y productos, de forma simultánea, en varias cabeceras publicadas en el mismo periodo de tiempo. Se verifica también la aparición de la mayoría de ejes temáticos (belleza, amor, hogar, sexualidad) y las coincidencias temáticas cíclicas. En definitiva, se incluyen los mismos temas, con idéntico tratamiento, en la mayoría de las publicaciones, aunque el eje «hogar» solamente aparece en aquéllas dirigidas a los grupos de mayor edad. También se puede observar con facilidad la ausencia de algunos temas. Los contenidos que brillan por su ausencia son los relacionados con la práctica deportiva, con la cultura y el arte, con la educación o la ecología. Tampoco aparecen la actualidad ni las preocupaciones sociales. El discurso se apoya casi en exclusiva en las dimensiones íntimas, lo que impide favorecer el espíritu crítico.

Respecto al estilo de comunicación que emplean, estaría apoyado en las funciones de orientación e implica-

ción, a partir de su énfasis en lo pragmático, dirigido a satisfacer la finalidad orientadora con la que pueden identificarse con la audiencia y que encubre otra vocación de las revistas, la formativa, en la que se trata de enseñar a las mujeres jóvenes a *ser mujer* (según los estereotipos convencionales). Consolidar el rol femenino y fomentar la cultura del romance serían las ideas principales del mensaje mediático de estos soportes.

Por último, el discurso de las revistas femeninas estimula una participación de las lectoras que, aun siendo falsa, produce una potente sensación de realidad, a través de la inclusión de espacios de participación y otras fórmulas para emular el *feedback*, como la reiteración de la *cultura de la habitación*[▲] o el empleo de un estilo que fomenta la función implicativa mediante un lenguaje común y el reforzamiento de la identidad de grupo.

Cultura de la habitación. Las revistas fomentan en sus lectoras la pertenencia al grupo mediante recursos compartidos por todas y que forman parte de su entorno más íntimo. Se trata de elementos que las propias revistas proporcionan y que van desde el poster del ídolo del momento a espacios de participación de las audiencias desde los que fomentar el lugar privado, incluso confesional, que favorece el (falso) diálogo (cartas, poemas, etc.). Este entorno altamente codificado en femenino forma parte de la cultura visual que rodea a las adolescentes (por ejemplo, aparece en casi toda la publicidad dirigida a ellas) y suele responder a clichés repetidos hasta la saciedad: colores rosados, telas sun-tuosas o evocadoras de juegos (peluche, terciopelo...), espacios pensados para el culto a la belleza, para probarse ropa o escribir poemas... es decir, para dejar libre la expresión de un estilo propio. Algunos autores que han explicado este concepto son McRobbie, que ha escrito numerosos textos sobre el tema, o Ganetz quien lo compara con el «Fitting Room» (probador de tienda), un espacio creativo donde las mujeres jóvenes pueden experimentar por ellas mismas sin el control de las personas adultas.

Estereotipos. Los estereotipos son creencias sobre colectivos humanos que se crean y comparten en los grupos y entre los grupos dentro de una cultura. Se trata de una imagen simplista e incompleta de definir a otras personas. Todos los individuos usan estereotipos y su peligro radica en que son capaces de condicionar el comportamiento de las personas. Las imágenes o figuras estereotipadas suelen utilizarse por su capacidad de sintetizar una idea o un concepto pero también como fórmula generalizadora para definir a las y los demás. Por ello, su uso es casi siempre negativo, porque constituyen creencias falsas que sin embargo se reproducen en lo social. Entre los más comunes existen los estereotipos raciales y los de género, estos últimos instrumentos de la socialización diferencial para marcar los roles y funciones de cada sexo.

EJERCICIOS

1. Las revistas femeninas consolidan la mayoría de estereotipos de género, sugiriendo así cómo deben ser las relaciones entre mujeres y hombres. A partir del visionado de la película dirigida por Donald Petrie, *Cómo perder a un chico en diez días* (*How to lose a guy in 10 days*, Paramount Pictures, 2003) intenta descubrir cuáles son las estrategias que, propuestas desde las páginas de las revistas femeninas, ambos sexos utilizan. Intenta delimitar si todo el argumento responde o no a esos estereotipos. ▲

2. A partir de la lectura del siguiente fragmento del libro de Juan Plaza, *Modelos de varón y mujer en las revistas femeninas para adolescentes. La representación de los famosos* (2005: 201-203), reflexiona sobre qué consecuencias puede tener en las personas adolescentes esta lectura de la realidad.

El rasgo «triunfador» es el que aparece con mayor frecuencia para definir a los personajes populares de las revistas femeninas. Entre los famosos no hay fracasados, ni siquiera las pequeñas decepciones profesionales se interpretan en clave de frustración. Simplemente no se contempla nada que no sea el éxito profesional o personal. Hasta tal punto es así que de 519 personajes analizados a ninguno se le atribuye el fracaso o cualquier otro rasgo que indique falta de éxito. Más aún, cerca del 50% del total de los personajes de las revistas han sido definidos alguna vez como personas de éxito, queridas, solicitadas, explícitamente admiradas o premiadas.

El triunfo es, además, superlativo. Sólo hay que comprobar los calificativos que se han incluido dentro de la variable «triunfador»: «arrasa», «carrera fulgurante», «celebridad», «exitazo», «está que se sale»... Como ya hemos apuntado antes, el sobreénfasis es un aspecto tradicionalmente asignado a lo juvenil y a lo femenino.

A pesar de todo, predomina en los famosos la cultura del mérito. Son triunfadores pero nadie les ha regalado nada. Las revistas insisten en dos rasgos que se sitúan entre los diez más repetidos: por un lado, la capacidad de trabajo (que incluye adjetivos como «luchador», «esforzado», «laborioso», «infatigable», «sacrificado», «tenaz»...) y por otro, la capacitación profesional («es buen actor/actriz», «buen cantante», «tiene talento», «es virtuoso»...). El éxito, el talento y el esfuerzo se imponen a la experiencia. De

hecho, el análisis factorial revela una estructura compartida entre varones y mujeres, en la que se relacionan las características que estamos comentando: las representaciones de varones y mujeres coinciden en asociar el triunfo con la capacidad profesional. A las revistas no les importa encumbrar a personas con escaso bagaje profesional (a veces son tan jóvenes que realmente es difícil que puedan tener demasiada experiencia) porque casi siempre queda superada por el trabajo, el éxito o el buen hacer profesional.

El hecho de que las publicaciones de las que hablamos presenten el triunfo como algo merecido por el personaje constituye una diferencia clara frente a la tendencia predominante en otros medios (especialmente la televisión). Y más aún teniendo en cuenta que el modelo de joven triunfador es hoy menos estable que nunca, en una sociedad en la que ser famoso, sin más, se ha convertido en una alternativa «profesional». [...] La capacidad de seducción es el segundo atributo que más veces se vincula a los famosos. Las expresiones asociadas a esta cualidad tienen que ver principalmente con el éxito con el sexo opuesto (en las revistas femeninas para adolescentes prácticamente no existe la homosexualidad). Por supuesto, el éxito personal está directamente relacionado con el aspecto físico.

3. A continuación se incluye una ficha de análisis extraída del libro *Entre Penélope y Mesalina. El discurso de las revistas para adolescentes* (Menéndez, 2005: 117-121). Utiliza su método para analizar la unidad redaccional que reproducimos, de la revista *Ragazza*, cuyo titular es «Una y no más». Intenta analizar los elementos característicos de estas publicaciones a partir de la lectura detallada, siguiendo el ejemplo anterior y ofrece una reflexión personal sobre cómo plantea esta publicación que deben ser las relaciones de las chicas con el otro sexo.

Nombre de la publicación: *Bravo por ti*

Número de ejemplar: 221

Fecha de publicación: junio de 2004

Información

Titular: ¿Amor o flirteo? Tu cuerpo te delata...

Género periodístico: Test.

Firma: No.

Argumento o idea principal: Relaciones de pareja (contenido) y *feedback* con la audiencia (discurso).

Target (público objetivo): Preadolescentes y adolescentes.

Elementos que aparecen: Esta sección, clásica en las revistas de es-



6 CLAVES

PARA SABER SI LA PRIMERA CITA DEBE SER LA ÚLTIMA

Los chicos, al igual que los semáforos, deberían venir provistos de colores para saber a qué atenderlos. Rojo para los especímenes más perniciosos, ámbar para los "ni fu, ni fa" y verde para los recomendables. Como, por ahora, es genéticamente inviable, aquí tienes las señales para saber si esa primera quedada... debería ser la única. Tú decides.

UNA Y NO MÁS

1 ÉL NO QUIERE COMPROMISOS

Que levante la mano quien no haya conocido a un chico así. Mucha cara dura y rostro pálido hay aquí.

¡ALARMA! Si en la primera cita te deja muy claro que, por encima de novias y rollos, siempre está él y sus circunstancias, poco más hay que añadir a su tarjeta de presentación. Al lorio, querida, acabas de toparte con Don Egoista: espero que sepas dejarle en el mismo lugar que lo encontraste.

CORTA POR LO SANO Simula ser tan liberal como él y descuélgate con un alegato del tipo: "Tú jamás serías mi prioridad". ¡1-0!

2 JAMÁS TIENE SUELTO

¿Nunca lleva cash para pagar una ronda? Plantéate si tu nuevo ligue no necesita p-a-r-e-j-a, sino una chica-subvención a fondo perdido.

¡ALARMA! Una cosa es que tú te ofrezcas a pagar siempre... y otra que a él no parezca importarle lo más mínimo. El rol de "paganini" es muy incómodo, ¿eso es lo que quieres para el futuro próximo?

CORTA POR LO SANO Vale, se ha olvidado la cartera... y ¿sería mucho pedir que fuese a buscarla? Si sospechas que él te ve como una tarjeta regalo de El Corte Inglés, finge un retortijón y huye.

3 PINOCHO RETURNS

Que él sea guapo no es motivo suficiente para dejar que te fusione el cerebro. Por más que lo jure, hay pocas posibilidades de que, como dice, haya sido copiloto de Alonso.

¡ALARMA! Sus anécdotas lo dejan en un plano muy por encima de los mortales. ¿Trabaja en cinco cosas, y por cada una cobra el doble que por la otra? O es muy listo... o cree que tú eres muy tonta. Ojo.

CORTA POR LO SANO Pillarlo en un renuncio es fácil. Dile que eres íntima de la chica de Alonso, y ofréctete a llamarla para comentar la jugada... Bye, bye, Mr. Trolas.

4 ATRAPADO POR SU PASADO

¿Por qué cuando creemos haber encontrado al chico ideal... siempre hay una relación tempestuosa que te precede? Si su ex le llama y él le dice que está con su amigo, empieza a temblar. La cosa pinta mal.

¡ALARMA! Dos horas hablando de ELLA es demasiado, no lo dudes. En cuanto él mencione que su ex era alérgica a los champiñones, date por vencida. No lo dudes.

CORTA POR LO SANO Simula haberte equivocado de chico ideal, y dile que te llame cuando se libere de cualquier tipo de virus emocional. ¿Sufrir, tú? Lo justito...

5 EL NUEVO PARCHISMÁN

Hay pocas cosas que anulen más la libido que un fantarrón que se recrea en sus conquistas. No hace falta decir que si habla así de ellas, tú no vas a ser distinta. Cuidado.

¡ALARMA! Si te acaba de soltar que dejó a la última por la querencia de ella hacia la postura del misionero, ha llegado la hora de darle la estocada final a esa cita que nunca debió haber existido.

CORTA POR LO SANO Dile adiós, sin más. Si tiene el valor de preguntar por qué, explícale que jamás sales con bocazas acomplejados. Cuestión de principios, oye.

6 A LOS CELOS ME REMITO

Si cada vez que nombras a un amigo, él se revuelve como si una avispa subsahariana le hubiese alcanzado el coxis, estás ante un ejemplar de celoso compulsivo.

¡ALARMA! Te pregunta si conoces de algo al camarero; más tarde la toma con el dj; luego con el taxista... Según él, no hay espécimen masculino en cien kilómetros a la redonda que no esté por ti.

CORTA POR LO SANO Lo mejor es poner tierra de por medio cuanto antes, no te engañes: no tiene celos porque le moles, sino porque está enfermo. Tonterías, las justas.

CÓMO SABER SI MERECE LA PENA...

¿Esa primera cita no va del todo bien... pero sospechas que hay buen material? Aprende a salvar las situaciones de emergencia.

«TANTEA SUS DEBILIDADES. Política, filosofía, sentido común o machismo. Es mejor saber de qué pie cojea para intentar reconducir el temporal antes de que estalle».

«PÁRALE A TIEMPO. Sé franca y no le des la razón sólo por no discutir. Así verás si reacciona bien al saber que tú no opinas igual que él. Ser sincera desde el principio es algo fundamental».

«...Y CÓMO HACER QUE TE LLAME. *Reloj no marques las horaasas...* ¿De qué te suena esto? Si a su lado el tiempo parece ir a la velocidad de la luz... sigue leyendo».

«BE HAPPY. Procura ser alegre, ríele la gracias, pero sin exagerar (él sabe que no es un humorista). Extirpa de tu mente movidas, problemas y, sobre todo, la temática ex-novio».

«TÚ VALES MUCHO. Y se trata de que él se dé cuenta. No hables sólo de ti: escúchale (les encanta), y si saca un tema que no controlas, preguntale (les gusta aún más ir de profes). ¡Suerte!».

4. Lee la definición del estereotipo de la mujer de plástico que aparece en el siguiente fragmento del libro *El zapato de Cenicienta. El cuento de hadas del discurso mediático* (Menéndez, 2006: 65-68), y aplícalo a un personaje que las revistas femeninas hayan elegido como protagonista.

Silvia Itkin define al arquetipo de mujer que imponen los medios de comunicación como mujer *light*, en su libro del mismo título. La característica principal de este modelo, una revisión de la *superwoman*, es el interés hegemónico por la estética, tal y como ocurre con el estereotipo que reescribe. Pero ha incorporado otro elemento que le hace singular y que es la uniformidad en cuanto al patrón estético. Ya dije que las mujeres se definen a través del cuerpo y de la mirada de otro cuerpo, el social y, en ese sentido, el mensaje mediático es un discurso performativo, que indica cuál es el espacio social y simbólico que deben ocupar las mujeres, convertidas en un cuerpo sometido al culto estético para seducir al hombre pero, paradójicamente, invisibilizada su biología mediante el uso de obsesivas artimañas higiénicas. [...] Los medios contribuyen a la configuración de un cuerpo ideal encarnado por mujeres atractivas y famosas con las que las del mundo real establecen comparaciones. Este modelo es cada vez más homogéneo y, si bien responde a las cualidades estéticas ya descritas, básicamente esa tríada imposible de eterna juventud, belleza y delgadez, es también significativo que se trata de un patrón concreto y uniforme para todas las mujeres.

Es una mujer blanca, rubia, muy delgada y con curvas estratégicas, es decir, con pechos abundantes. Se transmite un discurso homogéneo en cuanto a la etnia, la clase social y las características físicas. Que las mujeres quieran parecerse a la muñeca Barbie tiene consecuencias nefastas, pero para algunas es más negativo que para otras. Las mujeres de características físicas similares (blancas y rubias) se obsesionarán con la delgadez y la silicona. Para ellas, se trata de la búsqueda de un cuerpo hiperdelgado pero con las redondeces adecuadas, las que tienen que ver con la sexualidad (pecho, labios, pómulos), que únicamente podrán conseguir con cirugía plástica, pues es imposible ofrecer esas curvas sobre la delgadez extrema. Así, el escalpelo es la varita mágica que resta mediante la liposucción y suma con la silicona. Por eso la he llamado *mujer de plástico transparente*, porque se obsesionan con una delgadez que las hace casi invisibles mientras que mantienen las curvas estratégicamente eróticas a las que, se supone, no hay varón insensible.

Como si esto fuera poco, las mujeres con características corporales distantes, por ejemplo las mujeres africanas o indias, se dedi-

carán a otras utopías añadidas, como la búsqueda de la tez blanca que está moviendo toda una industria de productos blanqueadores de la piel que recuerdan aquel uso que hacían de la cerusa nuestras antepasadas. En la misma línea, y sin advertir que, además de todo lo que conlleva ideológicamente, también lleva implícita una devaluación de lo propio que es sometido a la imposición cultural de lo de fuera, las mujeres de algunos países latinoamericanos, Brasil y Venezuela a la cabeza, han emprendido una carrera de fondo hacia la (re)construcción estética a través del bisturí con el objetivo de alcanzar la *fantasía nórdica* [...] Este modelo colonizador y homogéneo se difunde desde el cine de masas, pues es el que impone la industria de Hollywood pero, sobre todo, es transmitido desde la maquinaria publicitaria, de la que ya se ha advertido que contiene una poderosa fuerza educativa, aunque la propia publicidad se defiende continuamente de esa acusación, refugiando el sexismo en la libertad de expresión y considerando como exageradas todas las alarmas. Otros estudios, más preocupados por los efectos que puede producir la exposición repetida a determinados discursos, especulan con la posibilidad de que las niñas y mujeres jóvenes, como consecuencia del mensaje mediático pero especialmente del publicitario, sientan que la apariencia física es la medida de su valor: el canon corporal tiene que ver con la moda, que se transmite mediante la publicidad y las revistas femeninas cuyo contenido editorial no respeta nítidamente los límites entre información y publicidad. Aunque no lo hagan públicamente, algunas periodistas reconocen que es una realidad que existe imposición de contenidos por parte de las empresas anunciadoras [...] La cirugía estética se promociona, desde los medios de comunicación para mujeres, como una opción estética intrascendente desde los aspectos médicos y biológicos, equivalente con la promoción de una crema o de un maquillaje. Apenas aparece el discurso real de la cirugía: peligros, secuelas o dolor. La elaboración simbólica de la cirugía es un resultado del que ha desaparecido el cómo se hace. La representación que la audiencia elabora carece de casi todos los elementos de la realidad: agujas, cicatrices, dolor, sangre, carne entumecida, derrames, etc. Pero, si el aspecto médico y más carnal de la estética artificial se ha invisibilizado convenientemente, la (re)construcción femenina es ahora la metáfora del *hacerse a una misma*, metáfora que ha sustituido a los valores que antes encarnaban esa aspiración: la cultura, el estudio o la formación.

5. Una de las secciones de más éxito en las revistas para adolescentes son los tests y cuestionarios, una de las fórmulas para incrementar el *feedback* con la audiencia.

¿Por qué crees que gusta esta sección a las lectoras?, ¿qué destacarías del que se reproduce a continuación, de la revista *Cosmopolitan*? (Para el análisis puedes utilizar la ficha de lectura del ejercicio 3).

COSMO Test ¿Crees que eres sexy?

Hay mujeres que no necesitan estímulos externos para sentirse maravillosas y seguras de sí mismas. Otras, sin embargo, sólo tienen un buen día si un chico las piropea. ¿Y tú?

1. ¿Qué te pones para irte a la cama cuando estás sola?
 - Unos shorts bonitos y camiseta de tirantes.
 - Camisones cortitos y muy sexys (a ser posible de seda) o nada.
 - Algún pijama de franela, camisetas enormes o sudaderas.
2. Si supieras que nadie te iba a ver desnuda o en ropa interior durante al menos tres meses, ¿te depilarías las ingles?
 - ¡Qué va! ¿Para qué cuidar el paisaje si no tienes quien lo admire?
 - A lo mejor no con tanta frecuencia.
 - Sí. Te hace sentir bien.
3. Acudir a la boda de una amiga sin pareja te parece...
 - En ocasiones un engorro, pero lo soportas.
 - Divertido. Puedes pasarte toda la noche ligando.
 - Un horror. Antes pagarías a un acompañante masculino.
4. ¿Cuándo te sientes más sexy?
 - Después de que un chico te diga que estás estupenda. De otra forma ni se te pasaría por la cabeza.
 - Enjabonándote bajo la ducha, sudando en el gimnasio, yendo de compras...
 - Mientras te arreglas para una cita.
5. Si ganaras un viaje a un complejo hotelero de lujo y no tuvieras pareja...
 - Le pedirías a alguna amiga que te acompañara.
 - Intentarías posponerlo hasta empezar a salir con algún chico que pudiera viajar contigo.
 - ¡Irías! ¿Quién necesita compañía cuando tienes mar, sol y cócteles a gogó?
6. Describe la noche más sensual que hayas vivido sola en casa.
 - Te metiste bajo las sábanas y empezaste a acariciarte.
 - Te diste un largo y reparador baño de espuma.
 - Calentaste comida precocinada y leíste un libro.

BIBLIOGRAFÍA

LECTURAS RECOMENDADAS

- BAZÁN, MARCO, «Método de formación del pensamiento protagónico». En: *Jóvenes construyendo pensamiento protagónico*. Lima: IPEC, 2003: 67-82.
- BRINGUÉ, XAVIER y FRANCISCO JAVIER PÉREZ-LATRE, *Comunicación efectiva en circunstancias difíciles: el público entre 14 y 19 años*. Pamplona: Grupo de Investigación en Comunicación Efectiva de la Universidad de Navarra, 1999: 53-59.
- CARUNCHO, CRISTINA y PURIFICACIÓN MAYOBRE, «El problema de la identidad femenina y los nuevos mitos». En *Novos dereitos: Igualdade, Diversidade e Disidencia*. Santiago de Compostela: Tórculo, 1998: 155-172.
- ELZO, JAVIER, «El silencio de los adolescentes. La comunicación en el seno de las familias». En *XII Congreso Nacional de la Sociedad de Medicina del Adolescente*. Pamplona: Gobierno de Navarra, 2001: 111-132.
- FIGUERAS, MÓNICA, «Consumo mediático y socialización en las adolescentes». En *Género y comunicación 7*, 2005: 101-119.
- , *La imatge corporal en les revistes femenines*. Barcelona: Secretaría General de Joventut de la Generalitat de Catalunya, 2004.
- GALLEGO, JUANA, «De las recomendaciones a los mecanismos: producción informativa y transmisión de estereotipos de género». En Vera, M.^a Teresa y Rosa M.^a Ballesteros (coord.), *Mujeres y medios de comunicación. Imágenes, mensajes y discursos*. Málaga: Universidad de Málaga, 2004: 151-170.
- , *Mujeres de papel. De ¡Hola! a Vogue. La prensa femenina en la actualidad*. Barcelona: Icaria, 1990.
- MENÉNDEZ, M.^a ISABEL, «Bellas y radiantes. Aproximación al mensaje publicitario dirigido a las adolescentes». En *Género y comunicación 5*, 2003: 93-115.
- , *El zapato de Cenicienta. El cuento de hadas del discurso mediático*. Oviedo: Ediciones Trabe, 2006.

- MENÉNDEZ, M.^a ISABEL, *Entre Penélope y Mesalina. El discurso de las revistas dirigidas a adolescentes*. Oviedo: Milenta, 2005.
- PLAZA, JUAN, *Modelos de varón y de mujer en las revistas femeninas para adolescentes. La representación de los famosos*. Madrid: Fundamentos, 2005.

BIBLIOGRAFÍA SECUNDARIA

- AMADO, ADRIANA, *La mujer del medio*. Buenos Aires: Libros del Roca, 2003.
- ARESTE, *Arrinconando estereotipos en los medios de comunicación y la publicidad*. Madrid: Dirección General de la Mujer, 2003.
- ARNEDO, ELENA, *Desbordadas. La agitada vida de la Elastic Woman*. Madrid: Temas de Hoy, 2000.
- FALUDI, SUSAN, *Reacción. La guerra no declarada contra la mujer moderna*. Barcelona: Anagrama, 1993.
- ITKIN, SILVIA, *La mujer Light*. Buenos Aires: Sudamericana, 1996.
- LAMAS, MARTA, «La perspectiva de género». En *La Tarea, Revista de Educación y Cultura* 8, 1996. 24 de marzo de 2002. <<http://www.latarea.com.mx/articu/articu8/lamas8.htm>>.
- PAQUET, DOMINIQUE, *La historia de la belleza*. Barcelona, Ediciones B, 1998.
- ROLÓN-COLLAZO, LISETTE, *Figuraciones. Mujeres en Carmen Martín Gaité, revistas feministas y ¡Hola!* Madrid: Iberoamericana, 2002.
- SARTORI, GIOVANNI, *Homo videns. La sociedad teledirigida*. Madrid: Suma de letras, 2005.
- TANNEN, DEBORAH, *La comunicación entre hombres y mujeres a la hora del trabajo*. Barcelona: Ediciones Folio, 2001.
- VENTURA, LOURDES, *La tiranía de la belleza. Las mujeres ante los modelos estéticos*. Madrid: Temas de Hoy, 2000.
- WOLF, NAOMI, *El mito de la belleza*. Barcelona: Emecé, 1991.

SOBRE LAS AUTORAS Y LOS AUTORES

LAURA BORRÀS CASTANYER

Licenciada en Filología Catalana (1993) y Doctora en Filología Románica (1997) por la Universidad de Barcelona, con Doctorado Europeo (1997) y Premio Extraordinario (1998). Desde hace ocho años se dedica a la docencia de la literatura en entornos virtuales, en el Departamento de Estudios de Lenguas y Culturas (antes Humanidades y Filología) de la Universidad Abierta de Cataluña (UOC); y desde hace trece años es profesora de Teoría de la Literatura en la Universidad de Barcelona. Sus campos de interés son diversos, desde la literatura medieval o la literatura escrita por mujeres, hasta la más reciente literatura electrónica, pasando por las interrelaciones entre la miniatura y el texto en el marco de la locura medieval o el estudio del mito de Don Juan en la literatura, la música y el cine. Fue premiada por su trayectoria con la Distinción de Joven Investigador de la Generalidad de Cataluña (2001-2005). Dirige el grupo de investigación *Hermeineia*, formado por profesores de diversas universidades europeas y estadounidenses, el cual estudia las conexiones entre los estudios literarios y las tecnologías digitales. Asimismo, es Directora Académica del Máster en Estudios Literarios en la Era Digital de la UOC.

CONCEPCIÓN CASCAJOSA VIRINO

Doctora en Comunicación Audiovisual (con Premio Extraordinario) y Profesora Ayudante en el Departamento de Periodismo y Comunicación Audiovisual de la Universidad Carlos III de Madrid, donde forma parte del Grupo de Investigación «Televisión: memoria, representación e industria». Es autora de los libros *Prime Time: Las mejores series americanas – De CSI a Los Soprano* (2005), *El espejo deformado: Versiones, secuelas y adaptaciones en Hollywood* (2006) y *De la TV a Hollywood: Un repaso a las películas basadas en series* (2006), además de dos decenas de artículos para antologías y revistas aca-

démicas. Es editora de la antología *La caja lista: Televisión norteamericana de culto* (2007) y participa en el Proyecto de Investigación I+D «Cultura, Sociedad y Televisión en España (1956-2006)».

ISABEL CLÚA GINÉS

Doctora en Teoría de la Literatura y Literatura Comparada e investigadora del Grupo Cuerpo y Textualidad, dirigido por la Dra. Meri Torras (Universidad Autónoma de Barcelona) donde participa en el proyecto «Los textos del cuerpo. Análisis cultural del cuerpo como construcción genérico-sexual del sujeto (fin de siglo XX-XXI)»; también forma parte del proyecto «Feminismo y género en la cultura popular actual. Escritura de las mujeres en la literatura, cine y soportes audiovisuales en España (1995-2007)» dirigido por la Dra. Helena González (Universidad de Barcelona). Su investigación se centra en los mecanismos de construcción del género y la identidad en la cultura europea de finales del XIX, así como en las narrativas sobre género e identidad que atraviesan la cultura popular contemporánea. Ha participado en el primer volumen de esta colección (titulado *Cuerpo e identidad*) con el artículo «Género, cuerpo y performatividad».

pirkheimer@hotmail.com

MARTA FERNÁNDEZ MORALES

Doctora por la Universidad de Oviedo, donde cursó la licenciatura en Filología Inglesa y donde completó el Programa de Doctorado en Estudios de la Mujer. Es Profesora Titular en la Universidad de las Islas Baleares y centra su investigación en cuestiones de género en productos culturales como el teatro, el cine y la televisión. Ha publicado artículos en revistas nacionales e internacionales (*Atenea, English Studies, Analele, Odisea, American Drama*, etc.) y es autora de cuatro libros y coautora de uno. Recientemente ha elaborado materiales didácticos para el análisis de género de largometrajes y cortos comerciales, así como para la adaptación de asignaturas de Filología Inglesa al Espacio Europeo de Educación Superior. A lo largo del próximo año estará

disponible el volumen *The Human Body in Contemporary Literatures in English. Cultural and Political Implications*, del que es coeditora.

LUCÍA LIJTMAER

Licenciada en Filología Inglesa por la Universidad de Barcelona (UB) y MA en Periodismo Internacional (Universidad de Westminster). Es profesora en la Facultad de Comunicación Digital de la Universidad de Vic (UVic) y se está especializando en estudios culturales y cultura pop, con especial interés en la intersección entre clase social, género y culturas musicales. Actualmente prepara su tesina sobre el fenómeno del Brit Pop y los medios de comunicación británicos. Colabora habitualmente con el diario *ADN* y la revista cultural *Marabunta*, y prepara proyectos culturales con *proyectoliquido.com* (<http://proyectoliquido.com/>) y Pix Editorial. Con anterioridad ha trabajado en la Universidad de Rosario (Argentina), el periódico *Buenos Aires Herald* y la revista *Purple Magazine* (Londres).

SARA MARTÍN ALEGRE

Profesora en el Departamento de Filología Inglesa y Germanística de la Universidad Autónoma de Barcelona. Como investigadora se especializa en los estudios de género (en especial la masculinidad), las adaptaciones cinematográficas, los estudios góticos dentro de los géneros del terror y la ciencia ficción, y en el estudio del posicionamiento de la cultura popular dentro de la cultura en general. Ha participado en el primer volumen de esta colección (titulado *Cuerpo e identidad*) con el artículo «Los estudios de la masculinidad: una nueva mirada al hombre a partir del feminismo».

Sara.Martin@uab.cat

M.^a ISABEL MENÉNDEZ MENÉNDEZ

Licenciada en periodismo y Experta Universitaria en políticas públicas e igualdad, ha dedicado su línea investigadora a la comunicación desde la perspectiva de género. Forma parte del profesorado de títulos propios de la Universidad de Deusto, la Pontificia de Salamanca y la Pom-

peu Fabra de Barcelona. Entre sus publicaciones destacan *El 4º poder, ¿un poder de mujeres?* (2003), *Género en primer plano. Guía didáctica para el análisis no sexista de productos cinematográficos* (coautora; 2004); *Entre Penélope y Mesalina. El discurso de las revistas dirigidas a adolescentes* (2005); *Guía de lenguaje no sexista* (2006); *El zapato de Cenicienta. El cuento de hadas del discurso mediático* (2006) y *Discursos de ficción y construcción de la identidad de género en televisión* (2007, en prensa).

NOEMÍ NOVELL

Licenciada en Letras Inglesas por la Universidad Nacional Autónoma de México (UNAM), donde también es profesora. Actualmente está por concluir su tesis doctoral en Teoría de la Literatura y Literatura Comparada en la Universidad Autónoma de Barcelona. Sus investigaciones se centran en la ciencia ficción en el cine y la literatura, la teoría de los géneros literarios y cinematográficos, y los estudios culturales y de género. Ha publicado artículos sobre ciencia ficción en diversos libros y revistas.
noemi.novell@gmail.com

SUSANA P. TOSCA

Profesora titular de la Universidad de Copenhague, Dinamarca, después de haber trabajado en la Universidad Oxford Brookes en Inglaterra. Se doctoró en la Universidad Complutense de Madrid, donde su tesis sobre Literatura Digital obtuvo la mención *summa cum laude*. Actualmente es miembro del departamento de Comunicación Innovadora y el grupo de Investigación en Juegos de Ordenador, así como jefa de estudios del programa de Diseño y Cultura Digitales de la misma Universidad. Desarrolla su actividad científica en el campo de los videojuegos, la cultura y la literatura digitales, y pertenece a numerosos comités científicos de conferencias y organizaciones como la directiva de la Organización de Literatura Electrónica. Es editora del *Journal of Digital Information* y de *Gamestudies*, que fundó junto con Espen Aarseth.

PAU PITARCH FERNÁNDEZ

Licenciado en Estudios de Asia Oriental y Teoría de la Literatura y Literatura Comparada por la Universidad Autónoma de Barcelona, es investigador del grupo Cuerpo y Textualidad, dirigido por la doctora Meri Torras. Sus áreas de especialización son la literatura europea finisecular, materia que desarrolla en su investigación doctoral, y la literatura japonesa, desde el punto de vista de los estudios culturales y de género. En la actualidad está cursando un posgrado sobre literatura japonesa en la Universidad de Tokio y trabaja como traductor del japonés y consultor de la Universidad Abierta de Cataluña.

ISABEL SANTAULÀRIA

Profesora titular en la Universidad de Lérida, donde imparte los cursos de novela del siglo XIX y contemporánea y narrativas populares para la titulación de Filología Inglesa. También imparte una asignatura virtual sobre ficción de asesinos en serie dentro del programa Intercampus. La mayor parte de su investigación se centra en los estudios culturales, las narrativas populares y los estudios de género. Ha escrito varios artículos sobre aventura y masculinidad, terror, novela romántica y *chick-lit*, ficción de detectives, cine y series de televisión. En estos momentos, está escribiendo sobre las series norteamericanas *Deadwood* y *Jericho*, terminando un libro sobre ficción de asesinos en serie y empezando otro sobre la serie *Buffy la cazavampiros* y la heroína de acción.

EDUARDO VIÑUELA SUÁREZ

Licenciado en Historia y Ciencias de la Música (2002) por la Universidad de Oviedo. En la actualidad realiza su tesis doctoral en dicha universidad con el título *El videoclip en España (1980-1995). Promoción comercial, mercado audiovisual y sinestesia*. Realizó una estancia de investigación en el Instituto de Música Popular de la Universidad de Liverpool (2007). Ha publicado diversos artículos sobre música popular y medios de comunicación audiovisual y ha participado como ponente en numerosos congresos nacionales e internacionales relacio-

nados con este campo de estudio.
eduvisu@hotmail.com

LAURA VIÑUELA SUÁREZ

Licenciada en Historia y Ciencias de la Música (1999) por la Universidad de Oviedo, donde también cursó el Programa de Doctorado de Estudios de la Mujer. Ha desarrollado su actividad investigadora en el ámbito de la música popular y los estudios feministas y es autora de *La perspectiva de género y la música popular: Dos nuevos retos para la musicología* (2004, KRK Ediciones). Cuenta con una amplia experiencia como formadora y ponente en temas de género e igualdad de oportunidades en diversos ámbitos y ha participado como investigadora en proyectos nacionales e internacionales. Actualmente dirige su propia empresa: Espora, Consultoría de Género.
lauravs@espora.es

