

# Del limo original al espacio virtual

## Representaciones de la mujer en la ficción fantástica



NAIEF YEHYA

### *La feminidad de la máquina humana*

En la película *Metrópolis* (1926) de Fritz Lang, el científico Rotwang crea un robot perfecto e infatigable, una máquina que eventualmente habrá de reemplazar a los trabajadores semiesclavizados que viven en el subsuelo. Curiosamente el cuerpo del robot no está moldeado en un cuerpo masculino sino en una figura femenina de gráciles curvas. El industrial y capitalista Joh Fredersen aparece en una secuencia acompañado de Rotwang espiando a una joven, María, quien dirige un discurso en las catacumbas para los obreros y les anuncia que el fin del orden existente está próximo. Fredersen ordena a Rotwang hacer su robot idéntico a ella. Freder, el hijo de Fredersen, se ha enamorado perdidamente de la hermosa María y está dispuesto a perderlo todo por ella. Más adelante Rotwang secuestra a la joven y envía al robot, disfrazado de María, a sustituirla con la idea de que provoque una revuelta.

La idea de reemplazar a María por un robot no tiene mucho sentido. Parece poco creíble que el industrial totalitario Fredersen necesite de un pretexto para reprimir a los obreros; la otra razón no menos absurda es que de esa manera trata de “desenamorar” a su hijo. No obstante, como apuntó Andreas Huyssen,<sup>1</sup> el hecho mismo de que Lang no sienta la menor necesidad de explicar por qué el robot de Rotwang tiene características claramente femeninas es evidencia de la existencia de “un patrón, de una larga tradición que es reciclada aquí, una tradición que no es para

nada difícil de detectar y en la cual la *Maschinemensch* es la mayoría de las veces presentada como una mujer”.

No solamente es común que las máquinas humanas aparezcan con características femeninas en las narrativas de ciencia ficción, sino que los personajes no humanos de los relatos fantásticos o de horror (vampiros, monstruos, extraterrestres, demonios y gigantes) también están a menudo definidos como mujeres. La diferencia entre “nosotros y ellos”, entre lo humano y lo inhumano, se traduce aquí en una diferencia sexual. Imaginar a la mujer como un ser monstruoso o por lo menos como una simulación artificial puede entenderse como un reflejo distorsionado de miedos al compromiso, a la castración, rechazo a la madre y otras viejas patologías. La mujer real desaparece y en su lugar queda un simulacro, un *ciborg*, es decir un ser híbrido, parte animal, parte máquina y parte humano. El poder de este ciborg radica básicamente en dos funciones: reproducirse y seducir con su atractivo sexual, es decir que la razón de su existencia es ser una madre artificial o una puta manufacturada.

Aunque la tecnología (particularmente dispositivos fállicos como pistolas, ametralladoras, cañones o misiles) eventualmente pueda destruir al *alien*, al engendro o al ginoide (androide femenino), el discurso racional no termina de explicar su existencia, su antagonismo y su diferencia. De manera semejante a como la ciencia ha logrado disecar anatómicamente, biológicamente y fisiológicamente el cuerpo, sin por ello lograr resolver los verdaderos enigmas de la vida. Se puede exterminar la amenaza “inhumana femenina” pero no se puede conocer su origen o revelar el misterio de la reproducción sin recurrir a explicaciones metafísicas o mitológicas.

<sup>1</sup> “The Vamp and the Machine: Technology and Sexuality in Fritz Lang’s *Metropolis*”, en *New German Critique*, otoño/invierno de 1981.

### Los años del limo

En muchos de los primeros relatos de ficción que se contaban los hombres de la prehistoria, la mujer aparecía despojada de su humanidad y convertida a la vez en fuerza creadora y poder destructor. Una de las obras artísticas más antiguas es la Venus de Willendorf, una estatuilla que data de hace más de treinta mil años. Esta obra perteneciente a la edad de piedra representa a una diosa madre, carente de rostro, ojos o pies, pero en cambio provista de generosos senos y un vientre enorme y fecundo. Como escribe Camille Paglia, la mujer estaba situada en el centro de los cultos primitivos a la tierra debido a su poder de procrear y a la semejanza de sus senos, vientre y caderas con la curvatura de la tierra. Cuando las civilizaciones se tomaron más sofisticadas adoptaron religiones celestiales, las cuales situaban a sus dioses en el cielo. De manera que las diosas terrenales, tan cercanas al limo original (en el que se funden el lodo primigenio y la sangre menstrual), fueron desechadas y sustituidas por deidades inmaculadas (gobernadas siempre por un dios padre) que flotaban sobre nuestras cabezas. El golpe mortal a los cultos de la tierra tuvo lugar con la aparición de las tres grandes religiones monoteístas (judaísmo, cristianismo e islam) y en particular con la universalización de la idea de que las entrañas de la tierra ocultaban el infierno. Al rendir tributo a dioses celestiales el hombre trataba de liberarse de los ritmos de la tierra (de la diosa madre) que regían la vida y la fertilidad. “Los ciclos de la naturaleza son los ciclos de la mujer”, escribe Paglia y apunta que “los hombres unidos inventaron la cultura para defenderse de la naturaleza femenina”. Para escapar a la deuda con la naturaleza el hombre creó universos alternativos regidos por leyes suyas; asimismo, para contrarrestar su incapacidad de generar vida inventó la filosofía, la ciencia, el arte, la política y los deportes.

### De la cueva a la pantalla

El acertijo que plantea la naturaleza femenina ha estado presente en todo tipo de relatos, desde los mitos prehistóricos hasta los videojuegos. En la cultura popular occidental moderna dos géneros narrativos en particular han ofrecido buenas condiciones para fabular en torno a ese tema: el horror y la ciencia ficción. Estas ramas de la literatura, el cómic y el cine ofrecen la posibilidad de crear universos imaginarios. Estos géneros han estado dirigidos tradicionalmen-

te a un público masculino; no obstante, han servido como arena para debatir, especular y reflexionar en torno al papel de la mujer en la sociedad contemporánea. En particular la ciencia ficción (al extrapolar los logros de la ciencia) ha explorado las posibilidades que ofrece la tecnología para liberar o someter, para crear una sociedad verdaderamente igualitaria, o bien para reducir a la mujer al estado de máquina de placer y reproducción.

Hasta la década de los cincuenta en las historias de ciencia ficción las amenazas interplanetarias o maquinales no solamente eran liquidadas por la vía de las armas, sino que a menudo hacía falta disolver el peligro de “lo otro” al afirmar el poder del amor romántico heterosexual (y del matrimonio) como la razón de nuestra sociedad y la verdadera fuerza de nuestra especie. El caos tan sólo era exterminado cuando el hombre recuperaba su papel como protector. Este modelo comenzó a parecer obsoleto en los años sesenta. En esa época la mujer empezó a conquistar su libertad, a escribir su propia historia y a influir en la política. Pero quizás la principal revolución femenina consistió en que la mujer pudo controlar sus funciones reproductivas, mediante el aborto y los métodos anticonceptivos. Los valores tradicionales comenzaron a colapsarse y la autoridad patriarcal fue cuestionada seriamente. La revolución sexual trajo consigo una notable transformación de las narrativas de ficción en las que se multiplicaban las opciones para la mujer.

Es interesante que en el medio más popular y poderoso de todos, la televisión, se proyectaba una imagen de liberación femenina paradójicamente doméstica. Súbitamente en algunas series televisivas populares en el mundo entero (como *Viaje a las estrellas*, *Perdidos en el espacio*, *Los Superhéroes* y *Espacio*) las mujeres se habían incorporado a la conquista del cosmos. Pero el espacio resultaba extrañamente parecido al universo suburbano. Aquí las mujeres humanas enfrentaban peligros junto con sus compañeros, no obstante rara vez ocupaban puestos de autoridad. En sus viajes el *Enterprise* y la familia Robinson encuentran (“descubren”) a numerosas civilizaciones extraterrestres, entre las que destacan algunas gobernadas por mujeres. En general las sociedades cósmicas femeninas no sólo son peligrosas sino que son francamente malignas, por lo que funcionan como moralejas. Las mujeres espaciales de la tele de esa década marcaban el camino de una evolución sin cambios ni sobresaltos (ni venganzas en contra de abusos pasados del hombre) en donde la mujer seguía cumpliendo con sus deberes tradicionales (eso sí, auxiliada de una variedad de



Aarón Cruz

eficientes e ingeniosos aparatos electrodomésticos) y rechazaba los privilegios de su recién conquistada libertad con tal de seguir siendo parte del universo patriarcal. Lynn Spigel<sup>2</sup> escribe que esto es muy evidente en series televisivas como *Hechizada* o *Mi bella genio*, en las que la protagonista opta por llevar una monótona vida de esposa de suburbio renunciando a sus formidables poderes mágicos.

No hay duda de que la televisión siempre ha sido un medio de comunicación muy conservador. En cambio el cine, aun el hollywoodense, siempre ha corrido riesgos y ha ofrecido parábolas y metáforas fascinantes de la realidad. Así, mientras las familias espaciales de la pantalla chica defendían el status quo, el cine ofrecía una gran variedad de discursos cargados de vitalidad que disecaban y exponían con crudeza la condición de la mujer. Sin tener las intenciones de las obras con compromiso social, el cine de ciencia ficción nos ha ofrecido una serie de utopías y *distopías* futuristas que son meditaciones en torno a la condición femenina. Un ejemplo particularmente interesante es la serie cinematográfica *Alien* (Scott, 1979; Cameron, 1986; Fincher, 1992, y Jeunet, 1997), la cual, independientemente de sus valores estéticos y los logros fílmicos individuales de cada cinta, ha funcionado como un foro de debate de las políticas e ideas relacionadas con la reproducción, la sexualidad, los derechos de la mujer sobre su cuerpo y hasta las políticas migratorias estadounidenses. La lucha de Ripley (Sigourney Weaver) contra los *alien*, en particular las prolíficas reinas, ha operado como metáfora del derecho al

aborto, de la maternidad y el acceso a la seguridad social, del impacto social de las tecnologías para la fecundidad y de la manipulación genética. La madre extraterrestre se enfrenta una y otra vez a Ripley, la “madre” terrícola, en una batalla por la soberanía del cuerpo. Ripley trata de defender su derecho a elegir y rechaza convertirse en una incubadora, mientras que la reina *alien* se reproduce compulsivamente, pues sabe que el individuo es insignificante y que la única forma de preservar la especie y conquistar nuevos planetas es engendrar masas de guerreros anónimos y sacrificables.

*Metrópolis* es una palabra que viene del griego y significa madre (*matér*) ciudad (*polis*).

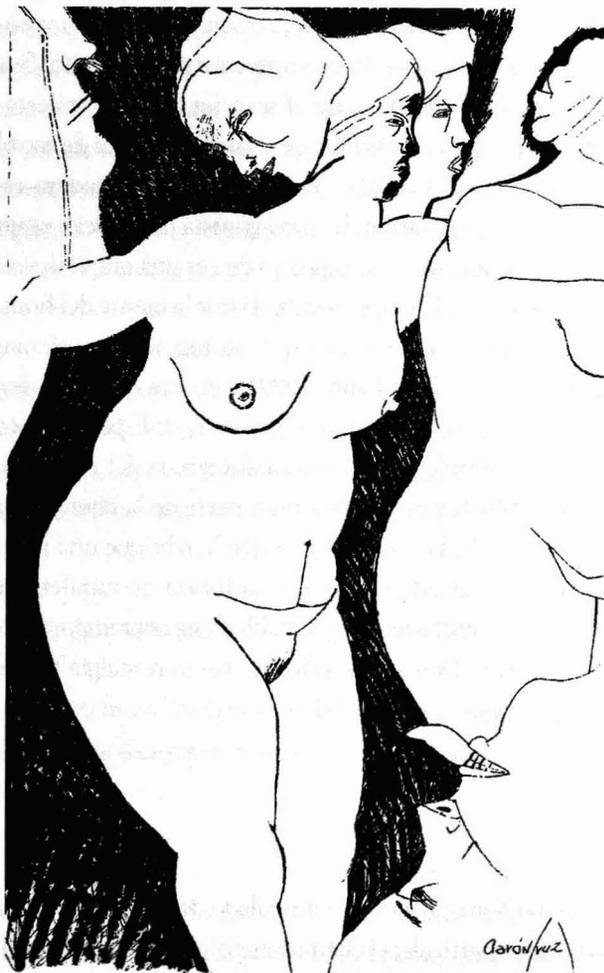
En la cinta de Lang la urbe madre es el verdadero espíritu de Moloch, de la bestia que se alimenta de hombres. Paralelamente, en *Alien*, quien verdaderamente conspira contra la tripulación del *Nostromo*, es la computadora, llamada precisamente *Madre*, la cual representa los sombríos intereses de la Compañía. En las cintas *Especies 1 y 2* (Donaldson, 1995, y Medak, 1998), el monstruo ha sido manufacturado al fusionar ADN extraterrestre y humano. Sus creadores han elegido darle el sexo femenino, supuestamente para que sea más fácil de controlar. En vez de eso el ser híbrido es un caballo de Troya, una devastadora estrategia de colonización. La protagonista de *Especies* es un ciborg, una fantasía andrógina ya que es una mujer deseable y a la vez peligrosa, engendrada por la mente del hombre. Así como las androides que protagonizan películas como *Ciborg* (Albert Pyun, 1989) o de *Eve of Destruction* (Duncan Gibbins, 1991), la humanoide de *Especies* evoca el mito de Frankenstein, pero a diferencia del engendro de Mary Shelley no añora formar parte de la comunidad humana, ni suplica a su creador que le fabrique una pareja. El ciborg es un producto de la fusión de inquietudes políticas y fantasías tecnológicas. El ciborg contemporáneo, como escribe Donna Haraway, no tiene nostalgia por el Edén, “no está hecho de lodo ni sueña volver al polvo”.

### Rediseñar a la mujer

El cuerpo humano ha sido manipulado desde siempre por la cultura. En particular el cuerpo femenino ha sido históricamente un campo de experimentación tecnológico. Desde

<sup>2</sup> “From Domestic Space to Outer Space: The 1960s Fantastic Family Sit Com”, en *Close Encounters Film, Feminism and Science Fiction*, University of Minnesota Press, Mineapolis y Oxford, 1991.

tiempo inmemorial el hombre ha modificado la apariencia femenina (y en ocasiones también sus funciones) para satisfacer sus fantasías eróticas, para alimentar sus mitos o para contrarrestar sus temores de pérdida del control. Por siglos la mujer se ha entregado resignada (ante la inexistencia de alternativas) o gozosamente (por el rito de maduración que representa) a una serie de estrategias de transformación corporal, ya sean de carácter temporal o permanente. Algunos ejemplos que vienen a la memoria son los anillos para extender el cuello, los platos en los labios, el corsé (el cual no sólo limita los movimientos y la respiración sino que también puede romper costillas y reacomodar órganos), las técnicas para impedir que les crezcan los pies a las mujeres chinas, el *Wonderbra* (que levanta y une, a diferencia de aquel legendario *Cross Your Heart* que levantaba y separaba), las cicatrices estéticas, los implantes de silicón (o los menos peligrosos de soluciones salinas), la "circuncisión" femenina, las dietas de hambre, la liposucción, el maquillaje y el piercing (aretes y demás implantes metálicos en labios, labias, cejas, ombligos, clítoris, pezones). Las mujeres de carne y hueso han utilizado como modelos de



Aaron Cruz

belleza imágenes femeninas "mejoradas", desde representaciones pictóricas clásicas hasta las omnipresentes fotografías retocadas (a mano, con aerógrafo o bien digitalizadas para eliminar cualquier imperfección) de las revistas femeninas y la publicidad en general.

Arnold Schwarzenegger, Sylvester Stallone y Jean Claude Van Damme han redefinido la virilidad (en su vertiente brutal) de los noventas. Madonna, Sigourney Weaver, Linda Hamilton (Sarah Connor en las cintas *Terminator*) y Demi Moore han hecho lo equivalente con la feminidad al reconstruirse a sí mismas a través de la tecnología, al convertirse en iconos de una nueva mujer y al redefinirse con ciborgs. Haraway apunta que el ciborg es la figura que puede eludir las dicotomías de clase, sexo y raza de la cultura occidental. Si bien el ciborg es un producto del militarismo y el consumismo, es sin duda una figura compleja y controvertida que cuestiona los paradigmas de la sociedad. Para la autora de *Un manifiesto ciborg: ciencia, tecnología y feminismo socialista a finales del siglo veinte*, la aparición de una *política ciborg* es una verdadera revolución y es la oportunidad histórica para desbalancear el control patriarcal al aprovechar la fractura en el tradicional dualismo jerárquico entre hombres y mujeres. La aparición de un tercer protagonista en la "guerra de sexos" puede representar una reestructuración del orden de los géneros en la sociedad.

Lo que mejor hace la ciencia ficción es hablarnos de las angustias y esperanzas que inspiran las nuevas tecnologías en el presente al extrapolar los males de la época. Los modelos femeninos caracterizados por su rudeza o violencia, como Ripley, Connor, Mace (Angela Bassett en *Días extraños*, de Kathryn Bigelow, 1994) y Molly (Dina Meyer en *Johnny Mnemonic*, de Robert Long, 1995), que protagonizan narrativas futuristas de acción, típicamente masculinas, son las mejores representantes de esta nueva era de ciborgs en que la feminidad ha dejado de ser simplemente el yin del zen (un ser pasivo, gentil, pacífico, maternal y en armonía con la naturaleza). Como apunta Joan Gordon en su ensayo "Yin and Yang Duke it Out":<sup>3</sup>

La rudeza igualitaria hace a las mujeres en el ciberpunk (género dominado por los hombres) atractivas políticamente para las feministas, pero también el ciberpunk tiene algo que ofrecer mucho más importante y menos directo: una visión del mundo que es a la vez una extensión lógica de la déca-

<sup>3</sup> En *Storming the Reality Studio, A Case Book of Cyberpunk and Postmodern Science Fiction*, Duke University Press, Durham y Londres, 1991.

da de los ochentas y un alejamiento radical de la visión esencialmente nostálgica de la ciencia ficción feminista.

El ciberpunk es un género que pone fin a las utopías bucólicas ajenas al mundo mecánico y las fantasías retrógradas de las narrativas femeninas que anhelan regresar a una idealizada era matriarcal.

### *La mujer virtual*

Hubo un tiempo en que estar frente a una computadora representaba aislarse, establecer una relación con una máquina, la cual, independientemente del uso que le diéramos, en cierta forma se comportaba como un espejo. Ahora una computadora puede ser una terminal, un puerto de acceso a un universo alterno poblado por muchos otros usuarios que habitan una diversidad de comunidades y entornos cibernéticos. La red es un espacio habitable en el que tanto los ecosistemas como las normas de interacción social se construyen a partir del lenguaje. Esto es algo así como una puesta en práctica de las ideas del teórico francés Jacques Lacan, quien consideraba que el inconsciente estaba estructurado como un lenguaje y que la lingüística era la piedra de toque de las ciencias psicoanalíticas.

La vida en la red podrá ser tan virtual como uno quiera pero no obstante en el ciberespacio uno puede tener grupos de amigos, colegas, clientes e incluso romances reales. Los foros de conversación (*chat*), los dominios multiusuarios (MUD) y otros espacios de convivencia virtual ofrecen interacción en tiempo real con otras personas, la posibilidad de asumir cualquier papel o de permanecer anónimo. Estos espacios de Internet y de otros servicios en línea (como las empresas privadas Compuserve, America Online y demás) ofrecen un inmenso modelo que puede ser usado para probar una variedad de teorías de la comunicación, del lenguaje y de la conformación de la identidad. De acuerdo con la profesora del Instituto Tecnológico de Massachusetts, Sherry Turkle, la gente usa estos foros de conversación en línea o *chat* como "un significativo laboratorio social para experimentar con las construcciones y reconstrucciones del ser que caracterizan la vida en la posmodernidad".

En la red uno es lo que pretende ser, es decir uno se vuelve una representación textual de uno mismo. Las invenciones no tienen que ser forzosamente mentiras ya que el yo virtual y el yo real no se deben fidelidad; la relación entre el original y la copia se ha diluido para dar lugar

a dos entidades independientes. El cibernauta se transforma en autor al tener la posibilidad de construir su propia identidad una y otra vez. Un cibernauta puede vivir decenas de vidas diferentes con sólo crear un ejército de "yos" distintos que infesten diversos foros. "En la red uno puede ser muchos y muchos pueden ser uno", escribe Turkle. La red ofrece la oportunidad de escapar a la cotidianidad, la coherencia y la uniformidad para experimentar otras formas de ser. Esta posibilidad es particularmente atractiva para la mujer, así como para la gente que pertenece a grupos marginales, ya que es una forma de ganar poder y de invalidar las características culpables de su segregación.

Así, la mujer ha pasado de ser concebida como un inmenso vientre generador de vida a volverse una descripción inmaterial. Históricamente en casi todas las ramas de la cultura se ha castigado a las mujeres independientes que gozan su sexualidad; el ciberespacio ofrece una oportunidad para reescribir la historia erótica de la mujer. El robot de *Metrópolis* al ser disfrazado de María hace su primera aparición realizando una danza exótica y erótica ante un grupo de burgueses. La primera acción de esta mujer artificial es liberar su sexualidad, apropiarse de su cuerpo a través de la mirada masculina, mediante la estrategia de la seducción. De manera semejante los simulacros femeninos que habitan la red (los cuales pueden ser mujeres reales, inteligencias no humanas u hombres experimentando fantasías transexuales) a menudo hacen algo semejante, en cuanto adoptan su nueva "aparición", se entregan a explorar las posibilidades sexuales de su nuevo cuerpo etéreo. Ha sido un largo camino para la mujer, desde que era una figura obesa permanentemente embarazada hasta que se transformó en discurso digital. Las narrativas de ciencia ficción no liberaron a la mujer, pero sin duda prepararon el camino para la independencia biológica y la posterior revolución ciborg. ♦

### **Bibliografía**

- Haraway, Donna J., *Simians, Ciborgs and Women: The Reinvention of Nature*, Routledge, Nueva York, 1991.
- Paglia, Camille, *Sexual Personae, Art and Decadence from Nefertiti to Emily Dickinson*, Vintage Books, Nueva York, 1991.
- Stone, Allucquère Rosanne, *The War of Desire and Technology at the Close of the Mechanical Age*, MIT Press, Cambridge, Massachusetts y Londres, 1995.
- Turkle, Sherry, *Life on the Screen, Identity in the Age of the Internet*, Simon & Schuster, Nueva York, 1995.