

## Las despiadadas, de la página escrita a la página virtual

Mercedes Arriaga Flórez

Universidad de Sevilla

Decía Aristófanes, en una de esas frases que hacen las delicias de los coleccionistas de aforismos, que “la mujer es el peor de los males”. Ahora bien, seguramente el mal que representa la mujer no es un mal cualquiera, sino un mal concreto, que deriva de su ser diferente con respecto al varón (lo que quiero decir es que los varones tienen "males" para ellos solos, y que las mujeres representamos tipos de "males" que un hombre no podría representar nunca). Esta diferencia en el mal, pero también en el bien, es consecuencia directa del hecho que las mujeres, en la mejor de las hipótesis, tenemos alma<sup>[1]</sup>, pero nuestra alma es diferente a la de los hombres, porque en la práctica posee cualidades diferentes, como sostiene el escritor inglés Richard Steele en un periódico de 1710:

“Estoy seguro, no quiero que las damas se ofendan, cuando digo que existe una especie de sexo también en el alma. Las señoras serán tan amables de aceptar lo que digo, que nuestras mentes tiene una cualidad diferente de la de ellas, lo que no quiere decir que sea superior. Las virtudes tiene respectivamente una forma masculina y una femenina” (Aitken, 1898, p. 304).

Pedro de Valencia, uno de los humanistas españoles más prestigiosos y tolerantes, es más claro cuando afirma que el alma de la mujer es esencialmente diferente a la del hombre:

“Hizo Dios pues a los hombres varón y hembra; no solamente en lo exterior y visible fueron dos. Adán varón y Eva muger, sino que en lo interior cada uno de ellos de por sí tenían dos partes, una el hombre interior que es varonil, y le pertenece el dominio y el gobierno, y se llama espíritu y porción superior, y otra exterior, inferior y femenina, en que están los sentidos y apetitos corporales que deve ser obediente y conformarse con la parte superior, y se llama en la Escritura ánima” (de Valencia, Ms.5585, fol. 32v.).

---

<sup>[1]</sup> A propósito del alma de las mujeres, es iluminante, aunque no cambia los aspectos misóginos del decurso histórico de la cuestión, las afirmaciones de Jesús-Graciliano González Miguel, “¿Las mujeres tiene alma? Una leyenda que no cesa. La verdad sobre un infundio”, en *Representar-representarse firmado mujer. Congreso internacional en homenaje a Zenobia*, Fundación Juan Ramón Jiménez, Huelva, 2001, pp. 219-234.

Como a la mujer le ha correspondido lo “exterior e inferior”, donde “están los sentidos y apetitos corporales”, está claro que su capacidad para el mal está relacionada con esa parte del alma que le ha tocado en suerte. A saber, el “pecado de la carne”. La lujuria en nuestro imaginario cultural es personificada a través de símbolos femeninos o a través de la imagen de la mujer, en una curiosa sinecdoque puesto que, en la realidad histórica, las misma estructura del patriarcado, como ha demostrado Lévi-Strauss (1998), la convierte, más que sujeto, en objeto de la lujuria de otros. Volviendo a lo simbólico, no olvidemos que Dante abre precisamente el círculo de los lujuriosos con Semiramis y Cleopatra, y representa ante las mismas puertas del infierno la lujuria bajo el símbolo de la Loba, lo que no deja lugar a dudas del género de dicho pecado. El prototipo de mujer hermosa, ahora diríamos sexy, la mujer que atrae sobre sí los apetitos del varón, se convierte en la principal enjuiciada en todas las escrituras, empezando por las Sagradas, siguiendo por las profanas de todas las literaturas cultas y populares, y terminando por las fílmicas, televisivas, gráficas y, por último, virtuales.

Exista toda una colección de prototipos femeninos en los que la belleza y la utilización del erotismo, o lo que ahora se llaman “armas de seducción”, provocan todo tipo de desgracias: Eva provoca el destierro del Paraíso Terrenal, Pandora abre la caja que encerraba todos los "males" que después se extendieron por la tierra, Dalila hace caer prisionero al desprevenido Sansón, Elena de Troya desencadena la guerra entre los griegos. Junto a esta lista podemos colocar otra de personajes femeninos que, en cambio, utilizan la seducción para satisfacer sólo sus deseos sexuales, sobre todo su deseo de tener un hombre al alcance de la mano: Dido se suicida por amor de Eneas en la versión de Virgilio, Circe engatusa a Ulises y lo desvía de su ruta hacia casa, Alcina de Orlando Furioso hace que se olvide de la guerra y de su país, Morgana seduce con malas artes a su propio hermano para que le de un hijo. Las magas más que provocar catástrofes auténticas, hacen que el hombre olvide sus deberes. Ellas son “robadoras de hombres” que pertenecen a otras, es decir, a pesar de ser hermosas tienen que recurrir a procedimientos artificiales para retenerlos, porque naturalmente de otra forma ellos correrían al lado de sus esposas o de sus reyes.

Es el Romanticismo el que plantea abiertamente la relación entre el mal y la pasión conjugada en femenino. Merimè pone en boca del amante de Carmen, la cigarrera de Nuestra Real Fabrica de Tabaco, la famosa frase: “Tu eres el diablo”, recogiendo una creencia de larga tradición, que había ocupado ya a los humanistas europeos, que en el acróstico de la palabra *mulier* habían encontrado una concentración

de males: “*m* el mal de los males, *u* como *v* de vanidad de vanidades, *l* lujuria de las lujurias, *i* ira de la ira, *e* erinas de las erinas, *r* ruina de los reinos” (De Maio, 1987: 68). Carmen representa ese prototipo de mujer marcada por esa inferioridad moral que la convierte en un conato de despiadada, porque no se ajusta al deseo de sus amantes, sino que escoge el amor con criterios propios sin importarle los sentimientos que tal elección va a provocar en el amante despechado. De hecho paga con la muerte el derecho a elegir libremente los impulsos de su corazón.

El libro de Mario Praz, que es ya un clásico, titulado “La carne, la muerte, y el diablo en la literatura romántica”, dedica un entero capítulo a las mujeres fatales, considerándolas un tema universal. Dice Praz: “De mujeres fatales ha habido siempre en el mito y en la literatura, porque el mito y la literatura no hacen más que reflejar fantásticamente aspectos de la vida real, y la vida real ha ofrecido siempre ejemplos más o menos perfectos de femnilidad prepotente y cruel” (Praz, 1988: 165). La frase es interesante por el intento de justificar la fantasía a través de la realidad, en una forma de correspondencia entre literatura y vida sólo por lo que se refiere a los prototipos femeninos, y en una época en la que predomina la idea estética de que el arte tiene y debe ser sobre todo imaginación.

Hay un elemento interesante que acomuna a todas estas “mujeres sin piedad” de las que vamos hablando y es que todas tienen un final desgraciado, que pagan caro su pecado, o con la exclusión social o con la soledad e, incluso, con la muerte. Otra característica que apunta Lia Volpatti en su libro sobre la perfidia femenina, es que casi todos estos personajes femeninos han sido creados por escritores (Volpatti, 1992: 12). La cuestión no cambia mucho con la llegada del realismo, y si no que se lo digan a la Regenta, o la pobre Madame Bovarie que, dignas herederas de Carmen, no dudaron en anteponer el “amor” al “deber”. Ambas cometen la “torpeza” de enamorarse fuera de los esquemas del matrimonio.

Ahora bien el Realismo, la Decadencia y *La Belle époque* de principio de siglo crearán un nuevo tipo de “despiadada”: una mujer ligera de cascos, que siempre viene de un ambiente social bajo, que se dedica en muchos casos al espectáculo de exhibir su cuerpo en público y que no duda en abrirse paso en la escalada social utilizándolo. En este grupo podemos incluir a Nana, la protagonista de la famosa novela de Zola, que utiliza a los hombres para saciar su incontenible ambición.

Se perfila el carácter de la despiadada que me interesa aquí, es decir la mujer que utiliza su belleza y la seducción para someter al hombre, no a su deseo sexual, sino a sus

ambiciones personales que son siempre conquistar posición social, y riquezas. Este tipo de mujer maltrata al hombre, considerándolo un muñeco, utilizando técnicas consideradas típicamente masculinas como la crueldad mental y la infidelidad entre otras. Un famoso cuplé de los años veinte que después cantaba Sara Montiel, "Ole catapun, catapum, catapera", representaba al hombre como una marioneta a la que la mujer movía tirando de los hilos. En la misma línea se encuentra otra famosa canción que ha perdurado a través de varias voces hasta hace pocos años que decía "Y es que en amores soy tan ligera/ que amo a los hombres como si fueran/ ropa interior de quita y pon", y que además tiene una versión publicitaria en un anuncio de jabón de lavadoras donde la protagonista declara "me dura más el limpio de la colada que los novios".

Este tipo de despiadada no es una mala cualquiera, porque es inmune al amor y sufre una especie de frigidez (al menos mental). Su forma de actuar, absolutamente antiromántica y antisentimental, la convierten en un modelo masculinizado de mujer, emparentada con el prototipo del Don Juan, o mejor, del Dandi de principios de siglo, capaz de pasar de unos brazos a otros sin el más mínimo remordimiento. El Dandi actúa por motivos de prestigio, colecciona mujeres sólo para acrecentar su mito personal, alimentar su super-ego, y estar a la altura del super-hombre, no por nada uno de los mayores seguidores en Italia de las teorías nietszchianas es también uno de los mayores dandys de la literatura italiana: Gabriele D'Annunzio. La despiadada, aunque hace lo mismo, goza de la desaprobación total por parte de la sociedad, y en todas las novelas queda bien claro que actúa "solo" por sórdidos intereses materiales.

Otra característica importante en este tipo de despiadada es que rechaza el mundo doméstico, ámbito por excelencia de la mujer, para lanzarse a la carrera social. Su modelo está lejos del de la madre y esposa, peligrosamente desequilibrado hacia el papel de la "amante".

La mujer liberada de principios de siglo bajo la influencia de las vanguardias adopta un modelo de representación casi andrógino, caracterizado por un corte de pelo "a lo chico", rechazando así los signos externos de reconocimiento que caracterizaban la feminidad. Ahora bien, lo andrógino es la característica de otro tipo de despiadadas que ahora voy a llamar en causa. Se trata de una lista, no muy grande a decir verdad de mujeres guerreras: en la antigüedad tenemos a Camila la virgen-guerrera de la Eneida de Virgilio, Pentasilea la reina de las amazonas que luchó junto con los troyanos y de la que Aquiles se enamoró antes de matarla. Mientras algunas despiadadas utilizan su cuerpo y el poder que el sexo les da sobre los hombres, las mujeres guerreras tienden a

la cancelación material de los signos que constituyen tradicionalmente el cuerpo de mujer. Las Amazonas se cortan un pecho para poder disparar mejor con el arco y la monja soldado Catalina de Erauso nos cuenta en sus Memorias que le compró un ungüento a un italiano para que le disminuyera el pecho. Clorinda, otra de las mujeres guerreras que lucha en las Cruzadas en la *Jerusalem Conquistada* de Torquato Tasso, también esconde el pecho tras la coraza y el pelo debajo del elmo, y sólo se descubre que es mujer poco antes de morir.

La mujer-guerrera es despiadada en otro sentido muy diferente que no tiene nada que ver ni con su sexo ni con su cuerpo: simplemente práctica el asesinato como un soldado más. Claro está que en el caso de Catalina de Erauso hay un exceso claro: su primer homicidio lo cumple contra uno que no le dejaba ver en el teatro, en sus múltiples correrías mata a su hermano por una cuestión de faldas, mata a varios de sus amigos por culpa de los naipes y en el campo de batalla se carga a un número elevado de indios cortándoles la cabeza, motivo por el que la nombran alférez. Ante tal cantidad de violencia y desatino hay que reconocer que las mujeres malas, cuando se ponen, son malas de verdad. Por otra parte las mujeres-guerreras pertenecen a un tipo de clan en el que los hombres están excluidos, y en el caso de Catalina de Erauso claramente su sexualidad es masculina.

Los dos tipos de despiadadas que hemos dibujado: la androgina y la sexy, actúan como un hombre, porque su alma en vez de estar hecha de sentimientos y apetitos corporales, está hecha de dominio, con lo cual rechazan otras cualidades femeninas: la discreción, la obediencia, la sumisión, la pasividad.

Detengámonos ahora un momento en lo que es la concepción del mal en nuestra cultura, donde está claro que ha habido una evolución desde la Edad Media hasta hoy. Por ejemplo muchos de los pecados que en la antigüedad se consideraban de primer orden, como la gula, han dejado de serlo en nuestros tiempos. En el mundo antiguo y en el mundo moderno la diferencia entre el bien y el mal era neta, como nos muestra Dante en la *Divina Comedia*, donde los castigos eran proporcionales a los delitos cometidos. Mientras que en el mundo antiguo y moderno la asimetría entre el bien y el mal se inclinaba por el primero, en nuestra sociedad postmoderna y postindustrial las tornas se han cambiado, como señalan algunos estudiosos de psicología social (Peeters, G., y Czapinski, J., 1990). Es decir, los individuos tienden a dar mayor importancia a los acontecimientos negativos. El bien es considerado como una normalidad, mientras el mal es considerado una excepción, con toda la carga de novedad que comporta. Como

señala C. Serino, en los medios de comunicación la información valorada negativamente es más sobresaliente, en base a este “efecto negativo” (Serino, 2001: 21).

Por otra parte el impacto del texto en el mundo antiguo y moderno es muy reducido con respecto a la repercusión y el alcance que las imágenes consiguen en nuestros días. Mientras el texto tiene problemas de transmisión, porque es de papel y se destruye fácilmente, porque está escrito en una lengua más o menos mayoritaria y necesita traducciones, además exige un tiempo para su decodificación, en cambio, una imagen tiene validez internacional, a veces casi universal y es inmediata (como nos demuestran los acontecimientos del 11 de septiembre del 2001)

Nunca antes se había asistido al concepto de que la cultura es cosmovisión, es decir, vemos el mundo con ciertos patrones, que muchas veces construyen los medios de comunicación. Con lo cual no sólo la diferencia entre el bien y el mal ha dejado de ser claramente percibida, sino también la diferencia entre real y fantástico, referencialidad e imaginación. En nuestro tiempos el problema estético se ha invertido con respecto al Romanticismo y a las palabras de Praz, las nuevas formas de comunicación no reflejan la realidad, sino crean imágenes y símbolos que la realidad tiende a copiar. En este sentido Angelina Jones, la protagonista cinematográfica que encarna a Lara Croft, la heroína del famoso videojuego de Tomb Raider, tuvo que modificar su cuerpo de acuerdo con el modelo virtual al que tenía que parecerse.

Las nuevas despiadadas vituales fundirán los dos modelos de feminidad que hasta ahora estaban separados: la sexy y la androgina se van a unir en una única persona tecnológica, que se va a ver reforzada por todo tipo de prótesis "magnificativas" como las llama Umberto Eco (1997: 317), o sea que las convierten en "magníficas", en el sentido de que les permiten hacer cosas como: dar saltos acrobáticos, conocer todo tipo de técnicas de autodefensa, luchar sin cansarse, que nuestro cuerpo de carne no podría realizar. Las chicas que aparecen en los videojuegos, pero ahora también en el cine y en la publicidad, poseen un cuerpo sex simbol femenino y a la vez un comportamiento (por tradición, cultural y socialmente) masculino. Representan un prototipo que se basa en el concepto de eficacia, (en contraposición al mundo privado y de los sentimientos que no tiene objetivos), siguiendo los preceptos del perfecto ejecutivo, que no tiene tiempo para cultivar sentimientos, ni lazos familiares.

Las nuevas despiadadas virtuales en su apariencia externa han multiplicado sus curvas añadiendo a las tradicionales del cuerpo femenino, prótesis de silicona que abultan los pechos, los glúteos o los labios, pero también exhibiendo unos músculos

abultados. En este sentido el cuerpo de las heroínas virtuales es un signo donde "se cruzan lo simbólico y lo imaginario, y que refleja los cambios, los fermentos, la óptica y la estética" de nuestra sociedad" (Calefato 2000: 24).

Dejando a un lado las protagonistas de los primeros videojuegos, que seguían un modelo de feminilidad y de heroísmo más o menos canónico, es decir, vestían modelitos bastante decentes y se movían por causas "nobles", vamos a concentrarnos en las Amazonas y las luchadoras de los últimos juegos. Las luchadoras conocen perfectamente las artes marciales y están dispuestas a combatir con cualquier enemigo que se les ponga por delante, lo mismo puede decirse de las Amazonas con la única diferencia que las luchadoras forman parte de un equipo y las Amazonas siguen el modelo del "guerrero solitario". A pesar de esta diferencia podemos señalar algunas características comunes:

1. 1. Todas tienen un físico deportivo, capaz de realizar acrobacias y ejercicios de alta gimnasia. En la mayoría de los casos predominan los músculos abultados y exhibidos, y también las curvas perfectas.
2. 2. La forma de vestir, o mejor, de dejar al descubierto algunas partes del cuerpo, es parecida. Julie, la protagonista de Heavy Metal F.A.K.K.2 concentra toda su indumentaria del muslo para abajo en unas protecciones, parecidas a las que llevan los jugadores de hockey, que le cubren toda la pierna y los pies, pero que están unidas a la cintura por un casi inexistente tanga, dejando al descubierto los prominentes cuartos traseros, cuando se da la vuelta. La vestimenta, además, es contraria a la lógica del combatiente que tiene que cubrir los órganos vitales y dejar al descubierto otras partes del cuerpo que corren menos riesgos. El contraste entre el atuendo y la función que tienen que desempeñar en el juego responde a una "visión" completamente masculina del cuerpo femenino. El portal de "Virgilio", motor de búsqueda italiano en Internet, explica con estas palabras el nacimiento y la proliferación de las protagonistas femeninas en los videojuegos: "después de monstruos varios, heroicos guerreros y carniceros armados hasta los dientes, los ideadores de videojuegos han empezado a demostrar el debido respeto también por la parte que se debe a la mirada".
1. 3. Todas representan un modelo erótico más o menos encubierto: Julie, la Amazona de Heavy Metal F.A.K.K.2 está inspirada en Julie Strain, modelo real de Penthouse y estrella de innumerables películas de serie B. Cuando el juego pone de manifiesto el tanga de la protagonista ésta susurra desde la pantalla del menú "¿Tienes algo que

decir sobre mi aspecto?. Por otra parte existen numerosos sitios Internet donde las luchadoras se desvisten y aparecen en diferentes poses más o menos pornográficas. En estas fotos la parte más "sobresaliente" en el sentido literal de la palabra son los pechos abultados hasta la exageración.

2. 4. La violencia gratuita parece ser otra característica comun. Lara Croft, la protagonista de Tomb Raider, utiliza todo tipo de armas, desde la pistola hasta la metralleta, pasando por las granadas de mano. Julie la protagonista de Heavy Metal encuentra en su camino espadas, hachas, pistolas ametralladoras y hondas. Ambos juegos están dotados de un sistema de control que permiten al jugador utilizar cada mano de la protagonista de forma independiente, y de esta forma empuñar armas diferentes, según las necesidades del juego. Jill Valentine e Claire Redfield, de la serie Resident Evil, se encuentran sus anchas con los explosivos
3. 5. El carácter heroico de las protagonistas, que tienen que llevar a término una misión (Lara Croft, Aya Brea), o salvar un mundo en contra de enemigos que lo amenazan (Julie de Heavy Metal) o luchar contra malvados o enemigos (todas las protagonistas de Fear Effect 2, Retro Helix), se atenúa en los juegos de lucha, donde las protagonistas actúan por venganza personal o por motivos no muy bien especificados.
4. 6. La personalidad de las heroínas virtuales está basada en una actitud antirromantica y antisentimental. Como dice Anna Maria D'Urso ( 2001: 133) a propósito de Lara Croft, pero que podría extenderse a todas las demás, es que en ellas "El corazón es el único músculo atrofiado". En algunos sitios Internet, se las conoce como las "belas y malas", y algunos críticos han insinuado que funden en el mismo cuerpo a la "bella y la bestia".

En el espacio virtual resulta claro que las protagonistas han dejado de lado la práctica de cualquier virtud para sustituirla con la violencia gratuita, la acción trepidante y los efectos especiales. Por otra parte las consecuencias de la circulación de este nuevo tipo de "despiadada virtual" no se han dejado esparar, avalando la opinión de Nancy Armstrong cuando dice que la ficción no sólo es el documento de la historia cultural, sino también uno de sus motores principales (1987: 39). El periodista italiano Ennio Caretto en un artículo publicado en la Revista <<Io donna>> (2001) sostiene que Lara Croft ha sido elegida como modelo de las "new girl" americanas, y se ha convertido en uno de los motivos que ha hecho aumentar la violencia en las calles. Los datos estadísticos parecen confirmarlo: desde 1989 al 1998 los arrestos de menores han

aumentado de un 83 %, y las agresiones a mano armada por parte de menores de un 60 %.

Las "despiadadas virtuales", según algunos sociólogos, fomentan la creación de bandas urbanas femeninas que conocen las artes marciales y se dedican a actos de vandalismo y violencia en las calles. Estas bandas interpretan la violencia como una forma de emancipación e igualdad con los hombres.

Las guerreras del videojuego, tienen una cosa muy clara con respecto a sus precedentes antiguas: no tienen ninguna gana de morir y tanto menos de enamorarse de nadie y si, como sostiene Anna Lisa Tota "el imaginario es lo que constituye el orden de lo posible y de lo probable" (2000: 146), parece ser que tampoco las jóvenes que las asumen como modelos que imitar.

Al margen de estas consecuencias "extremas", la incidencia de los modelos virtuales en la moda, el arte, el look personal y la estética sociales cada vez más fuerte, sobre todo desde que algunas de las protagonistas han salido del el espacio de los videojuegos para convertirse en icono publicitario, televisivo o cinematográfico. Basta recordar que las películas de Tomb Raider y Final Fantasy figuran en la lista de las más taquilleras del año 2001. Como en la encuesta realizada en el verano 2001, en la misma revista Happy Web, un 37 % de un total de 770 hombres ve en las heroínas vituales el modelo femenino del futuro, eso si que va a ser un mal para nosotras de carne y hueso.

### Referencias bibliográficas

AITKEN, George (ed.), *The Tatler*, Londres 1898, vol III.

AMSTRONG, N., *Deseo y ficción doméstica*, Cátedra, Madrid, 1987.

CALEFATO, P., (ed.) *Metafora e immagine. Corpo, cinema, letteratura, comunicazione*, Graphis, Bari, 2000.

CARETTO, Ennio, "Quell'eroína è una teppista", en <<Io donna>>, 25 de agosto del 2001.

D'URSO, A. M., "Tutti pazzi per Lara!", en <<Happy Web>>, De Agostino, Milán, n. 7, luglio 2001

DE MAIO, Romeo, *Donne e Rinascimento*, Il Saggiatore, Milano, 1987.

DE VALENCIA, Pedro, "Discurso sobre materias del Consejo de Estado", Biblioteca Nacional de Madrid, Ms.5585, fol. 32v.

ECO, U., *Kant y el ornitorrinco*, Bompiani, Milano, 1997.

- PEETERS, G., CZAPINSKI, J., Positive-Negative asymmetry in evaluations: The distinction between affective and informational effects, en "European Review of Social Psychology", vol. I, pp. 211-45.
- PRAZ, M., *La carne, la morte e il diavolo nella letteratura romantica*, Sansoni, Florencia, 1988.
- SERINO, C., *Percorsi del sé*, Carocci, Roma, 2001.
- STRAUSS, L., *Las estructuras de parentesco*, Planeta de Agostino, Barcelona, 1989.
- TOTA, A. L., "La guerra dei sogni? L'immaginario come risorsa di genere", in *Le parole delle pari opportunità*, Guerini e Associati, Milán, 2000.
- VOLPATTI, L., *Sul braccio di colei. Breve viaggio letterario nella perfidia femminile*, Baldini&Castoldi, Milán, 1992.
-